

ROZDZIAŁ IIIb:

BETA-WERSJA ROBOCZA

[przyp. Shadowrunner]

OPIS PROFESJI

„...Ci którzy badali dzieje naszych praojców zgodni są do tego, że inaczej wyglądały życia naszych plemion u zarania dziejów. Jeszcze zaś inaczej – Ci, których zwiemy Rasami Starszych, Gwiezdnymi Nomadami – organizowali swe ludy podczas swych Exodusów. U zarania czasu, gdy Bezmiar Wszechświata były jeszcze młode, a Starsi tkali swe pierwsze statki z płomieni gwiazd i ogonów komet, istniały tylko trzy Kasty. Nie zaś jak dziś to mamy: Sześć (o ile ktoś do rangi osobnej Kasty zalicza też tych zbrodniczych wyrzutków i złodziejasków). Były tylko trzy. I każda z nich była jednością w sobie – nie podzieloną tak jak byśmy to dziś powiedzieli na profesje. Bo życie w owych czasach jawiło się prostszym niż dziś. Były to więc Kasty: Nomadów, Pionierów i Nawigatorów. Nomadowie dali początek Kaście Żołnierzy, w owych czasach bowiem parali się tym samym rzemiosłem wojennym jak i my teraz. Pionierzy bezwiednie dali początek Kaście Społecznej – bowiem tak jak i nasi dzisiejsi przedstawiciele parali się rzemiosłem, sztuką, nauką i dziejopisarstwem. Co do Nawigatorów – to zdania są podzielone. Mogli oni dać początek pozostałym 3 kastom. Patrzyli bowiem w gwiazdy, badając czas i przyszłość jak nasi astrologowie, ale rzadko oddając cześć bogom swą nadprzyrodzoną moc czerpali z wnętrza swej Duszy, niczym współcześni czarodziejowie. Znowu sami stali na czele całego społeczeństwa, rządząc i kierując ludem – jako nasi panowie Kasty Rycerskiej. Bardzo długi czas musiał minąć – przez dziesiątki Transsów, od jednego Exodusu po następny i następny, i następny aż z serca Bezmiarów Wszechświata przybyli niektórzy Starsi w pobliże naszej Ochrii. W ciągu tego czasu i życie musiało się niechybnie skomplikować. Gdy bowiem pierwsi spośród naszych praojców otworzyli oczy pośród Erborei – a musicie wiedzieć, że wtenczas Starsi byli już tam od dawna – lud ich miał już Kast pięć, podzielonych podobnie jak jest to dziś, z profesjami. Nie było jednak wśród nich profesji parających się występkiem i zbrodnią, co niektórzy z dzisiejszych bluźnierców mają za zacofanie. Skąd więc one się wśród naszych praojców pojawiły? Starsi przekazali nam wszystko co wiedzieli z polecenia istot od siebie potężniejszych – co przypisywać możemy boskiej jeno interwencji. Tako więc po kolei praojców kształtowali na swe podobieństwo. Starsi nauczyli ich rzemiosła, [...]. Niektórzy więc zbrodnie i występki – onym pięknem i wiedzą przeszkadzające się cieszyć – przypisują ludziom i orkom, największym pośród naszych plemion gwałtownikom, poddającym się namiętnościom. W końcu i jednak nam przyszło opuścić wygodny matecznik Wyspy Szczęśliwej i z woli bogów osiedlić na bezkresnych połaciach Górolądu. Tam to właśnie, w owym Czasie Czerni – ukształtowały się i podzieliły końcowo nasze ludy podług wykonywanych profesji – jako to i obraz tożsamy znamy do dziś dnia. Wkrótce to po tym bowiem zaczęły się pojawiać załazki nowych funkcji. Jakby choć i u ludzi – którzy najsłabowitszymi na ciele będąc, najdzielniejszych spośród swych Łowców – nie do ochrony dziczy ale do tępienia bestyj wszelakich szkolicz poczęli. Tako i potem pojawili się pierwsi Charakternicy za złoto i okierunek słabszych przed potworami broniąc (Tak na marginesie dodać należy, że w dzisiejszych czasach – gdy świat się odmienił i stracono w niebyt Tego-Którego-Imienia-Nie-Powinno-Się-Wymawiać – nie wróżyśmy świetlanej przyszłości owemu wiedźmińskiemu rzemiosłu; w końcu hordy demonów pierzchły, potworów po lasach coraz mniej odkąd Srebrne Imperium objęło pieczę nad szlakami handlowymi – i nie minie 60 lat a ostatniego charakternika żegnać będziemy z braku zajęcia). Inni zaś łowcy – co zuchwalsi ze wszystkich plemion – plądrować poczęli mateczniki pokonanych przez Straszliwego Księcia Ciemności demonów, skarbów tam poszukując. Po dziczy tacy biegają i dziś – historye badając ruin pradawnych osad przez Starszych zakładanych szukają. I im nie można długiej przyszłości wróżyć – kiedy już Srebrne Imperium podbije cały świat, gdzie oni ruin szukać będą, gdy wszelki dobrobyt zapanuje i żadna budowla nie popadnie już w ruinę na chwałę wieczności Imperium naszego. A w Czasach Czerni i inni byli „promotorzy nowych zwyczajów” – rozumni o słabym charakterze i do zwady skorzy co zbrodnią i występkiem parąc zaczęli. I dziś tacy są – ale jako powiadam – i z tą plagą Imperium się rozprawi, a gdy Era cała minie nikt już o złodziejaskach i gwałtownikach pamiętać nie będzie...”

fragment z Kamiennych Tablic „O Stworzeniu Rozumnych”

OPISY PROFESJI

Na całe szczęście przewidywania rzeczonoego kronikarza się nie sprawdziły, i dlatego w uniwersum Kryształów Czasu można spotkać całe szerokie spektrum profesji wykonywanych przez istoty je zamieszkujące. Na początek parę słów o systematyce tych profesji. Jak już to zostało wspomniane profesja reprezentuje pewnego rodzaju zunifikowaną drogę życiową, którą bohater będzie podróżował. Ta droga życiowa pozostawia spory margines wolności w obrębie celów i działań do których jest przeznaczona, choć jednocześnie może sporo narzucać bohaterowi z racji swego etosu, kierującego nim ku konkretnym przedsięwzięciom. Ponieważ w świecie KC każda profesja jest swoistego rodzaju instytucją (wiąże bowiem ze sobą jakiś konkretne miejsca występowania, systemy szkoleń i naboru nowicjuszy, hierarchię władzy i wpływy na otoczenie, itd.) wiąże się z tym konkretna segregacja profesji o podobnym profilu w ponadprofesyjne organizacje o mniej lub bardziej ścisłym powiązaniu. Coś takiego nosi nazwę Kasty. Istnieje 6 kast i do każdej z nich przynależą wszyscy ci, którzy reprezentują profesję charakterystyczną dla danej kasty. Kasty nie tworzą żadnych ogólnoswiatowych organizacji, jednak mają tendencję do skupiania się w jakieś mniej lub bardziej formalne stowarzyszenia w ramach lokalnych wspólnot terytorialnych, najczęściej wokół miast i państw. Oczywiście nie wszyscy przedstawiciele profesji z danej kasty muszą przystępować do takich „towarzystw wzajemnej pomocy”, ale ci którzy są ich członkami czują pewnego rodzaju solidarność ponad podziałami. Od tego też są pewne wyjątki – bo często w obrębie jednej kasty istnieje kilka antagonistycznych względem siebie profesji. Wokół nich tworzą się zwykle mniejsze stronnictwa i koterie, które rywalizują o wpływy w kaście, starając się wyrzucić wrogów poza obręb wspólnoty.

Z przynależnością do danej kasty nie wiążą się konkretne przywileje i ograniczenia, ale każda z nich ma pewnego rodzaju estymę społeczną. Najniżej poważaną (a wręcz nielubianą) kastą jest ta Złodziejska. Nieco lepiej od niej postrzegana jest kasta Żołnierska. Najliczniejszą w każdym rozwiniętym społeczeństwie stanowi zwykle kasta Społeczna. Ponad nią są trzy pozostałe kasty, które rywalizują między sobą o prestiż i autorytet, choć najczęściej przedstawiciele kasty Czarodziejskiej nie lubią się mieszać do sporów społecznych.

Należy przy tym wspomnieć, że niektóre profesje mają tendencję do działań odśrodkowych, tworząc własne organizacje – o charakterze ponadkastowym – do których czasem dołączają przedstawiciele profesji z innych kast reprezentujący podobny etos. Takie organizacje mają zwykle zwarte struktury i dysponują realną władzą na podległych sobie terytoriach, mogą niejednokrotnie przeważać lub nawet zdystansować spory pomiędzy poszczególnymi kastami. Wszystko to opisane jest przy każdej z poszczególnych profesji.

RODZAJE WYBORÓW PROFESJI

Ogólnie przyjęło się, że każdy bohater może wedle własnego uznania dobrać sobie jedną, konkretną profesję

lub może grać bohaterem „żółtodziobem”, który dopiero w miarę rozwoju akcji wyuczy się jakiejś profesji. Jednakże istnieją pewne inne możliwości. Zdarza się bowiem, że spotyka się w KC bohaterów, którzy parają się większą ilością profesji – takich bohaterów nazywa się Wieloklasowcami.

DWUKLASOWCY

Dwuklasowcem jest bohater, który poza swą główną profesją poświęcił się na rozwój jeszcze jakiejś innej, drugiej profesji. Odgrywanie takiej postaci jest ciekawsze, jednak wiąże się z pewnymi ograniczeniami. Przede wszystkim nabycie drugiej profesji jest możliwe tylko wtedy, jeśli w jej opisie jest zaznaczone, że można ją łączyć z dotychczasową profesją (musi się także zgadzać charakter). Profesję taką można nabyć (znaczy się podjąć szkolenie) zarówno na początku gry jak i w trakcie. Jeśli robi się to na początku wtedy stosuje się następującą zasadę obierania Cech: za cechę Pierwszorzędną wybiera się jedną z tych dostępnych naszej głównej profesji – od tej bowiem pory ta profesja będzie „uprzywilejowana”. Cechę drugorzędną zaś obieramy spośród możliwie dostępnych tej drugiej profesji. Jeśli natomiast nie zdecydujemy się na obranie drugiej profesji na początku gry – to możemy:

1. wybrać obie cechy na początku, wtedy jednak będziemy musieli tak dobierać drugą profesję by choć jedna z Cech pokrywała się z Główną lub Drugorzędną w tej drugiej profesji;
2. zamiast tego możemy wybrać na początku tylko Cechę Główną – tą Drugorzędną dobierzemy dopiero w momencie gdy wyuczymy się naszej drugiej profesji (do tego czasu nasz bohater będzie trochę „upośledzony”, bo nie będzie posiadał tej drugiej cechy).

Z dwuklasowcem wiążą się pewne zmiany w losowaniu nowego bohatera i jego późniejszym rozwoju. Na początku, gdy mamy możliwość losowych dodatków do współczynników i odporności to nie dodajemy tych wartości z obu profesji – tylko bierzemy ten dodatek, który jest wyższy – jeśli w obu profesjach są dodatki do pokrywających się współczynników – dzięki temu możemy też powtórzyć losowy rzut 1k10, jeśli nie byliśmy zadowoleni z pierwszego rzutu. Jeżeli dany współczynnik ma dodatek tylko od jednej profesji to nie przysługuje dodatkowy rzut.

Analogiczną zasadę będziemy stosować w przypadku szkolenia bohatera na wyższy Poziom. Kiedy jedna z profesji zostaje w taki sposób podniesiona to nie zwiększamy wszystkich współczynników wynikających ze szkolenia a jedynie te, które dana profesja reprezentuje jako wyższe. Jeżeli druga profesja daje wyższe dodatki do jakiegoś współczynnika to nie możemy go zwiększyć – będziemy mogli to zrobić dopiero, gdy ta druga profesja awansuje na kolejny POZ. Takie działanie ma bowiem zapobiec pojawianiu się w inscenizacji bohaterów ponad miarę „przypakowanych”, którzy niszczyli by równowagę gry.

Poważne ograniczenia w związku z prowadzeniem postaci wieloprofesyjnych pojawiają się w zakresie używanego uzbrojenia (broni i zbroi). W takich bowiem przypadkach obowiązuje zasada równania szans „do dołu”. Oznacza to, że jeśli np. profesja żołnierska jest połączona z profesją czarodziejską to bohater może

używać broni i zbroi przypisanych profesji słabszej bojowo czyli czarodziejskiej. Oczywiście wciąż może się szkolić w broniach dozwolonych profesją żołnierską i zakładać zbroje dlań przeznaczone. Jednak wówczas nie może korzystać z większości umiejętności profesji czarodziejskiej (o ich rodzaju decyduje MG – chodzi przede wszystkim o rzucanie czarów). Pozostałe umiejętności słabszej profesji są zaś wydatnie obniżane (np. PU spada o połowę, zaokrąglając w dół) – ponieważ postać musi podzielić swą uwagę na jednoczesne operowanie niezalecanym uzbrojeniem i używanie specjalistycznych umiejętności, które wymagają najwyższej koncentracji.

TRÓJKLASOWCY

Tego typu bohaterowie są wielką rzadkością. Spotykało się w dawnych, starożytnych czasach osoby parające się aż trzema profesjami naraz, ale byli to tylko i wyłącznie prawdziwi herosi, najlepsi z najlepszych, którym odpowiednie warunki psycho-fizyczne pozawalały na taki wielki wysiłek. Obecnie prawie nie spotyka się takich osób. A te wyjątki które są traktuje się na takich samych zasadach jak dwuklasowców – z tym, że dochodzi dodatkowa trudność w postaci pogodzenia ograniczeń dwóch dotychczasowych profesji z tą trzecią. Przyjęło się jednak by MG nie dopuszczał początkującym uczestnikom do gry takich trzyprofesjonalnych hybryd. Możliwość ich odgrywania niech będzie zarezerwowana na specjalne okazje (czyli bardzo, bardzo rzadko). Jest oczywiście pewien wyjątek od tej reguły – a mianowicie związany z pewnymi rzadkimi okolicznościami, które mogą spowodować, że bohaterowi zostanie trzecia profesja narzucona. Może się tak czasem stać po pewnych nadprzyrodzonych interwencjach (np. gdy bóstwo obdarzy swego wyznawcę profesją mistyka lub półboga jako cząstką swej mocy). Wtenczas MG może normalnie dopuścić taką postać do gry, oczywiście jeśli uczestnik będzie potrafił samodzielnie pogodzić wszystkie ograniczenia profesji.

MULTIKLASOWCY

Wbrew nazwie nie chodzi tu o bohatera mającego więcej niż trzy profesje (bo jest to niemożliwe). Multiklasowcem (albo multiprofesjonalistą) nazywa się bohatera, który obrał profesję dającą możliwość łączenia ich z innymi, a pomimo to poświęcił się tylko i wyłącznie rozwijaniu (dogłębnemu) tej jednej. Decyzję taką można podjąć tylko i wyłącznie na początku rozgrywki, podczas tworzenia nowego bohatera. Dzięki temu na początku może powtórzyć każdy rzut 1k10 podczas kreacji, jeśli nie jest zadowolony z poprzedniego. Poza tym w czasie podnoszenia na wyższy POZ jego współczynniki są zwiększane podwójnie, otrzymuje także dwukrotnie większą liczbę PU na każdym poziomie. Dzięki temu może znacznie lepiej niż inni przedstawiciele swojej profesji rozwinąć przynależne jej umiejętności (i nie tylko, bo nie ma rygoru wydawania dodatkowych PU tylko na umiejętności profesjonalne). Jest jednak spore ograniczenie w odgrywaniu takiego bohatera, a mianowicie otrzymuje on tylko połowę dostępnego dlań normalnie PD.

KASTA ŻOŁNIERSKA

Do kasty żołnierskiej należą następujące profesje: Barbarzyńca, Berserker, Charakternik, Gwardzista, Kondotier, Łowca, Orężmistrz, Wojownik. Członkowie tej kasty rzadko kiedy łączą się w organizacje kastowe, najczęściej korzystają z dostępu do zewnętrznych organizacji, które umożliwia im społeczeństwo, a najpopularniejszymi takimi organizacjami są armie – zarówno poszczególnych państw jak i niezależnych władców. Pomimo tego przedstawiciele w/w profesji czują do siebie wzajemny szacunek i respekt, jeśli oczywiście nie reprezentują antagonistycznych charakterów. Wewnątrz kasty istnieje silna tendencja do tworzenia Gildii opartych na tożsamości profesyjnej, a jeszcze częściej członkowie kasty przyłączają się do innych, pozakastowych systemów organizacji życia.

Wspólne Umiejętności Kasty Żołnierskiej

- Natarcie** – zwiększenie w bezpośredniej walce Trafienia o 10 pkt/PU + 5 pkt/3 POZ, przy czym w analogiczny sposób zostaje obniżona Obrona.
- Powstrzymanie** – zwiększenie Obrony o 10 pkt/PU + 5 pkt/3 POZ, przy czym w analogiczny sposób zostaje obniżone Trafienie.
- Przycelowanie** – dwukrotnie wolniejszy, dokładnie przymierzony cios, który ma zwiększone TR o 25 pkt + 5 pkt/5 POZ. Każdy dodatkowy PU pozwala wykonać dodatkowe przycelowanie w rundzie (o ile pozwala na to SZ) oraz wykonywać czterokrotnie wolniejsze ataki z przycelowaniem na dystans.
- Walka W Trudnych Warunkach** – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia zdolności bojowych (i tylko ich), wynikające z: [1 PU] warunków atmosferycznych (ale nie oświetlenia); [2 PU] podłoża; [3 PU] skrępowania ruchów – siecią, łańcuchami, więzami itp.; [4 PU] zmęczenia; [5 PU] magii i psioniki.
- Walka W Tłoku** – dzięki wykorzystaniu tej zdolności można walczyć bronią jednoręczną w wąskim korytarzu, bezpośrednim zwarciu itp., nie podlegając przy tym żadnym ograniczeniom. Dodatkowo ograniczenia związane z posługiwaniem się niewłaściwym rodzajem uzbrojenia (np. większą niż to podano przy opisie, tarczą w drugiej ręce, wieloma broniąmi w różnych kończynach itp.) są zmniejszane o 25%/każdy następny PU.
- Przyspieszone Zdrowienie** – podczas 8 godzinowego wygodnego odpoczynku postać odzyskuje dodatkowe 5 pkt utraconej ŻYW/PU.

BARBARZYŃCA

„Haa! Nazywacie nas dzikusami – co jednak czyni was lepszymi od nas?? My podążamy tradycjami naszych przodków, które zaiscie są słuszne. Wy oblicz swych przodków zapomnieliście – myślicie, że jesteście wolni pośród swego więzienia za murami ze złota i jedwabiu. Zaprawdę, powiadam wam – gdy z naszej ręki przyjdzie ten dzień, gdy zapłacicie za swe obrzydliwe odstępstwo – to temi tkaninami wyścielim nasze obejścia, a temi błyskotkami przyozdobim wychodki! To będzie ostateczny krach waszego więzienia. A tych, których ze sobą zniewoliliście, my przywrócimy na łono swobody! Haa!”

Arkthar-Tan-Ogre, hordyniec pod-ogra-garskich koczowników

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
20+	20+	20+	20+	-	-	-	-	-	-
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	30	6							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
5	6	4	4	-	1	-	1+	1+	-
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
-	+	1k5/4	2						



Opis: barbarzyńcy są ludźmi wolnymi, nieugiętymi, odpornymi na fizyczne trudy i przeciwności, nie lękającymi się potężnych władców i za nic mający ich imperia. A nader wszystko dumnymi. Każdy barbarzyńca jest panem samego siebie – za równych uważa jedynie sobie podobnych. Zwykle są przeciwnikami cywilizacji, unikając jej lub niszcząc. Stoją też na niższym poziomie rozwoju niż inni, do tego nie znoszą manifestacji czarodziejskich mocy, są przesadni i nad miarę zabobonni – ale to wśród nich można znaleźć najpotężniejszych i najodważniejszych łowców przygód jacy kroczyli po Orchii. Podstawową cechą każdego barbarzyńcy jest jego ŻYW, drugorzędą – według woli gracza może być SF, ZR lub SZ.

Kodeks postępowania: nie ma z góry ustalonego kodeksu barbarzyńców, gdyż ich mottem życiowym jest zasada: „Nie ma Żadnych zasad! A jeśli jakieś są to tylko po to by je łamać”. Ogólnie przyjętą normą ich postępowania jest więc nie podporządkowywanie się jakimkolwiek regułom, które nie wynikają z naturalnego cyklu wszechświata. Wlicza się w to wszystkie prawa stanowione przez istoty inteligentne a nawet niektóre prawa religijne – nawet małżeństwo traktują relatywistycznie – przywiązując doń wagę na

tyle ile jest to im wygodne. Rzadko będzie służył pod rozkazami kogokolwiek, kogo nie uzna za godnego by min rozporządzać. Nigdy też żaden barbarzyńca nie będzie służył pod rozkazami czarodziei. Ich niechęć do magii – wynikająca z przeświadczenia, że czarodzieje zaburzają naturalny (czyt. chaotyczny) porządek rzeczy i igrają z prawami dzikiej, nieujarzmionej natury – będzie się objawiała chęcią pozbawiania wpływów, majątków, nawet życia adeptów magii.

Charakter: każdy niepraworządny.

Wyznanie: czczą zwykle bogów związanych z siłami natury, z walką, podbojem itp.

Rasy: ludzie, olbrzymy (poza błękitnymi malaukami), orki (poza urukami), dzicy piktowie, centaurzy, małe smoki. Chochliki, półelfy i krzadowie zwykle nie awansują powyżej 10 POZ. NIE! Krasnoludy NIE MOGĄ być barbarzyńcami. DLACZEGO? Ano dlatego, że wytworzyły w procesie ewolucji społecznej zbyt wysoko rozwiniętą wspólnotę a każdego pobratymca-barbarzyńcę uznałyby za niebezpiecznego szaleńca, chcącego zniszczyć ich komunalną społeczność!

Łączenie profesji: barbarzyńca może być połączony z piratem, złodziejem, zabójcą, awanturnikiem, bardem, szamanem a za zgodą MG także druidem lub cechmistrzem. Nie może być on multiprofesjonalistą, ponieważ chaotyczna specyfika tej profesji uniemożliwia skupienie się na wewnętrznym rozwoju.

Używanie broni: barbarzyńca nie ma obowiązku posiadania biegłości w określonej broni, a jeśli już to robi to może do 3 PU awansować we wszelkiego rodzaju gatunkach broni ciężkich, dwuręcznych. Unikają przy tym używania broni bardzo skomplikowanych, nowoczesnych lub zbyt kojarzących się z cywilizacją (kusze, kopie, broń palna itp.).

Używanie zbroi: barbarzyńca preferuje zbroje lekkie i skórzane – tylko w ostateczności zdecyduje się na użycie jakiegoś ciężkiego opancerzenia – a i tak nie mogą to być zbroje płytowe, płaszczyznowe czy półzbroje albo segmentowe, najwyżej karaceny. Rzadko też używa tarcz i innych osłon ciała.

Używanie magii: barbarzyńca nie toleruje magii czarodziejskiej, czując jednocześnie respekt przed mocami kleryckimi. Jego niechęć do czarodziejstwa wiąże się z niewiarą w jego skuteczność. Tylko w ostateczności użyje magicznego uzbrojenia (i innych przedmiotów – dostrajanie przeprowadza testem tylko 1/3 UM), czyniąc to z największą niechęcią i ostrożnością (nie dotyczy to przedmiotów posiadających boskie błogosławieństwo i/lub pochodzenie – których używanie uważa za zaszczyt dostępny tylko nielicznym). Barbarzyńca dysponuje wieloma specjalistycznymi umiejętnościami, które pozwalają mu skutecznie przeciwstawiać się efektom działania magii, przez co jest naprawdę groźnym przeciwnikiem dla wszystkich osób się nią parających.

Formacje: barbarzyńcy stanowią zwykle trzon prymitywnych wspólnot plemiennych (zarówno koczowniczych jak i osiadłych), w których skład wchodzi także inni przedstawiciele profesji reprezentujących przywiązanie do natury, prostoty i niepokory. Na czele takich plemion stoi zwykle wódz będący najczęściej najbardziej doświadczonym

barbarzyńcą, zaś szczególną rolę w społecznościach barbarzyńców pełnią wszelkiego rodzaju szamani (czy druidowie) i inni przedstawiciele profesji kleryckiej, mając prestiż niemal równy wodzowi. Pojedynczy barbarzyńcy bardzo często wyruszają samodzielnie lub w grupach towarzyszy na poszukiwania sławy, i skarbów w szeroki świat, najbardziej ceniąc sobie towarzystwo pozostałych przedstawicieli kasty żołnierskiej. Wraz z rozwojem POZ barbarzyńcy przysługują następujące tytuły:

POZIOM Tytuł

1-4	KAŁMUK
5-9	NOMAD
10-14	NISZCZYCIEL
15-17	WIELKI NOMAD
18-19	HORDYNIEC
20+	ARCYNISZCZYCIEL

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE:

Od 0. POZ:

1. **Natarcie** – wspólna um. kasty żołnierskiej.
2. **Powstrzymanie** – jw.
3. **Przycelowanie** – jw.
4. **Walka W Trudnych Warunkach** – jw., z tym że całkowicie likwiduje dane ograniczenia.
5. **Walka W Tłoku** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że odnosi się także do broni półtoraręcznych.
6. **Przyspieszone Zdrowienie** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że potrafi odzyskać 8 pkt/PU.
7. **Unik** – pozwala uchylić się przed 1 atakiem/PU, który dało się przewidzieć w poprzedniej rundzie lub na początku aktualnej (decyzja MG). Po udanym teście 1/2 akt ZR + 1/[6-PU] akt. SZ można uniknąć ataków obszarowych (zadadzą tylko połowę obrażeń, bo barbarzyńcy uda się znaleźć na obrzeżach ich zasięgu), tj. zionięcia smoków, eksplozje itp.

Od 1. POZ:

8. **Dziki Szał** – trans bojowy, w który barbarzyńca może wpaść na początku każdej walki [trwa on przez 2 rundy/PU] w której bierze udział co najmniej [6-PU] przeciwników/POZ. Jeżeli tylko pozwala na to SZ, to barbarzyńca w transie może wyprowadzić dwukrotnie większą liczbę ataków niż normalnie i w ogóle nie odczuwa bólu, ran, zaś jeśli uczucie to byłoby naprawdę wielkie lub wywołane w inny sposób (np. magią) to przysługuje mu liczba rzutów obronnych (każdorazowo) równa PU.
9. **Wytrwałość** – barbarzyńca będąc bardzo odpornym na trudy fizyczne męczy się [1+PU] razy wolniej inne istoty. Nie koniecznie musi do być ściśle związane z WT – może np. odpowiednio dłużej przebywać pod wodą czy odpowiednio rzadziej testować różne, wyczerpujące umiejętności (np. wspinanie).
10. **Niewiara W Magię** – będąc głęboko przeświadczonym o nieskuteczności i bezsensie używania magii pozwala skutecznie bronić się przed wszelkiego rodzaju czynnikami magicznymi pozwala 1 na dobę/PU wykonać tyle dodatkowych rzutów obronnych ile ma się PU. MG może czasem ograniczyć skuteczność tej umiejętności, gdy w grę

wchodzi magia klerycka (a barbarzyńca ma tego świadomość).

- 11. Nasłuchiwanie** – umiejętność ta pozwala dokładnie słyszeć rozmowy za zamkniętymi drzwiami, zbliżających się kroków itp. z odległości 1/10 SZ/PU (liczone w m). Warunki naturalne (np. niesprzyjająca pogoda) nie mają wpływu na ograniczanie tego dystansu.
- 12. Widzenie W Ciemnościach** – w każdych ciemnościach barbarzyńca może w wyuczony sposób przystosować swoje oczy (trwa to 1k6 rund dzielone przez PU) na tyle dokładnie, by widzieć najbliższe otoczenie (1/10 SZ na każdy PU, liczone w m). Jeśli posiada już Infrawizję, to jej zasięg jest automatycznie zwiększany o w/w odległość.
- 13. Wspinaczka** – barbarzyńca potrafi się wspiąć na drzewa, skały, spękane mury itp. Co 1m/PU wysokości musi wykonać test na sumę akt. ZR + 1/[10-PU] INT + 1/[10-PU] MD z kumulatywny modyfikatorem -1 pkt, przy czym niepowodzenie oznacza upadek.
Jeśli gracz ma taką ochotę, to zamiast w/w umiejętności może w profesjonalny sposób opanować umiejętność zawodową *Jeździectwo*, *Powozenie* lub *Oporządzanie* (1 do wyboru).

Od 5. POZ:

- 14. Furia** – dzięki tej umiejętności barbarzyńca może wprowadzić się w potężny szal bojowy (spowodowany uzasadnionymi okolicznościami – decyzja MG, np. walką z przeciwnikiem używającym magii, o wielkiej liczebności, odniesienie ciężkich ran czy śmierć przyjaciela) trwający 1 rundę na każdy PU (wszystko pomnożone przez POZ barbarzyńcy). Objawia się on tym, że SF jest zwiększana o 50% na każdy PU, zaś obrażenia otrzymywane w walce są zmniejszane o 15% na każdy następny PU.
- 15. Rozpoznawanie Magii** – zdolność ta pozwala wyczuć w promieniu 3m/PU obecność magii (np. przedmiotów magicznych czy czarów) – jednak dopiero przy 3 PU możliwa jest próba dokładnej jej lokalizacji (np. połączona z odpowiednio długim badaniem otoczenia dotykiem). Umiejętność wymaga przynajmniej 1 rundy koncentracji i udanego testu UM. 5 PU daje barbarzyńcy unikalną zdolność wyczuwania nawet takiej magii, która została odpowiednio ukryta lub zamaskowana.

Od 10. POZ:

- 16. Destrukcja Magii** – umiejętność ta pozwala niszczyć wszelkie fizyczne źródła magii – jak np. przedmioty magiczne czy nadnaturalne źródła PM. Wymagane są do tego odpowiednie narzędzia (np. młot), przy czym każdorazowo należy wykonać dla nich test 1/2 WT, czy nie ulegną same zniszczeniu w czasie „operacji” (co niweczy próbę destrukcji). Barbarzyńca musi pomyślnie przejść test swoich UM, zaś MG musi się nie powieść test WT obiektu niszczonego. Szkolenie barbarzyńcy pozwala mu uniknąć wywołania eksplozji PM – szansa ta jest równa 10% na PU. W stosunku do każdego obiektu można podjąć tyle prób zniszczenia ile PU się posiada.

Od 15. POZ:

- 17. Rozproszenie Strumieni Potencjału** – ta specjalistyczna umiejętność pozwala raz dziennie/PU podjąć próbę rozproszenia (i całkowitego zneutralizowania) aktywnej przemiany PM (np. rzuconego czaru lub aktywacji artefaktu, jednak nie powiedzie się już w przypadku czaru wpisanego w figurę lub aktywacji zapisu runicznego). Warunkiem jest wcześniejsze udane zidentyfikowanie takiej przemiany przy użyciu *Rozpoznania Magii* – należy także widzieć źródło, które przemianę wywołuje (np. maga rzucającego czar). Rozproszenia używa się na zasadach analogicznych do *Rzucania Magicznych Znaków* – z tym, że barbarzyńca tak naprawdę nie rzuca żadnego czaru (w dodatku musi głośno wywrzeszczyć swoją dezaprobację dla magii – więc nie może mieć niczym ograniczonej mowy), a tylko wykorzystuje swój osobisty PM do zneutralizowania magii przeciwnika. Każdy czar lub efekt magiczny musi być zidentyfikowany osobno, nawet jeśli danego dnia już się taki rozproszyło.

„To nieprawda, że wszyscy barbarzyńcy są źli. Ja dzielę ich na dwie kategorie. Skurwysynów i wielkich skurwysynów. Skurwisyni to ci, którzy nam pomagają – czasem za żołąd, czasem za łupy – ale nigdy pod rozkazami czy zwierzchnictwem, bo to dzicz straszna. A wielkie skurwysyny to ci, którzy nam pomagają nie chcą i nam się przeciwstawiają. Bo to jeszcze większa dzicz. Gdy jednak piję z barbarzyńcą piwo w karczmie, to naprawdę niespecjalnie mnie to przejmuje do której kategorii należy. Bo oni wszyscy chętnie stawiają...”

Tan Eran Garhu, ćwierć-kohortnik w armii Imperium Katanów

BERSERKER

„Thailao!!! Do mnie bracia!!! Na mury siostry, córki umiłowanego boga naszego w przestworzach!!! Do mnie, powiadam wam!!! Roooooaarhh!!! Ja jestem Potęg Pierwotnych wybrańcem, jam jest Reptylion Wielkiego oblubieńcem, ja was poprowadzę w ramiona chwalebnej śmierci, spadając na wrogów skrzydłami niszczycielskiej zagłady w tym dniu końca świata. Za mną – nie lękajcie się!!! Ich broń nie może mi nic uczynić, ja was osłonię. Aaaaaaaahhhhhhhhhsssss!!! JESTEM NIEZWYCIĘŻONY!!! JESTEM NIEŚMIERTELNY!!!”

ostatnie słowa, w czasie oblężenia Archagasty, Ladoana-Gaebu, reptylioniego Smoczego Berserker

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
20+	20+	15+	20+	-	-	-	+	-	15+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
+	45	8							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
5	5	4	4	-	2	-	1+	+	2
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
-	+	1k5/2	4						

Opis: berserkerzy są najpotężniejszymi z pośród dzikich i barbarzyńskich wojów (czasem także tych cywilizowanych), są wybrańcami bogów. Dla nich zabijanie, wojna i przemoc są sposobem życia. Nie



znają strachu i nie lękają się śmierci. To oni są strachem i to oni sprowadzają śmierć, siejąc zniszczenie. Gdy ruszają do walki, nie ma siły, która potrafiłaby ich zatrzymać. Nawet zakuci w stal rycerze cywilizowanych królestw nie mogą dotrzeć do pola. Berserkerzy są ściśle związani z kulturą, z której się wywodzą. Mają w niej bowiem specjalne, poświęcone miejsce jako pomazańcy gniewnych bóstw. Pobratymcy darzą ich szacunkiem i respektem, na jaki zasługuje każdy, kto jednym ciosem potrafi zamienić przeciwnika w krwawą miazgę. Cechą główną dla berserkerów jest SF lub ŻYW, zaś drugorzędną ZR lub SZ.

Kodeks postępowania: berserker musi kierować się zasadami kultury z której się wywodzi i walczyć w obronie wspólnoty której jest częścią. Musi być wierny przykazaniom boga, którego wyznaje, bowiem to od niego czerpie swe nadzwyczajne moce, które budzą strach i respekt wśród normalnych istot. Dla tych furiatów liczą się tylko chwała i uznanie w oczach istot nadprzyrodzonych, które mogą zdobyć w boju by tamte uznały ich za równych sobie. Kiedy przystępują do walki, nigdy się nie poddają. Walczą do końca – po zwycięstwo albo ukojenie w objęciach śmierci. Wierzą, że gdy zginą z bronią w ręku, osiągną wyższy byt i wyzwolą się z okowów ograniczających zwykłych śmiertelników. Niedopuszczalne jest tchórzostwo i ucieczka z pola walki. Tacy, którzy tak czynią są pogardzani, wyganiani ze wspólnoty a nawet zabijani – pozbawieni broni, bo jest to największa hańba dla berserkerów.

Charakter: każdy niepraworządny.

Wyznanie: berserkerzy wyznają zwykle naczelne bóstwo swej wspólnoty kulturowo-społecznej (bo czerpią od niego moc), najczęściej bogów śmierci, walki i podboju. Wśród istot mniej cywilizowanych zdarza się, że berserkerzy czczą jakieś potężne istoty nadnaturalne niekoniecznie będące bogami, a które dają im moc gdyż są związane z kultem, które te

lokalne wspólnoty wyznają. Wspomniane poniżej sekty elfów i jaszczurów czczą na odmianę Dagonia Białego, Saradana i innych smoczyczych bogów.

Rasy: ludzie, olbrzymy, orki, dzicy piktowie, krzadowie, ciemne elfy, mroczne i białe krasnoludy. Istnieją niejasne legendy, jakoby pewne plemię leśnych elfów zostało zabrane w starożytnych czasach z Górolądu przez Złote i Srebrne Smoki – do ich rodzinnej krainy Smoczyczych Dominiów, daleko, daleko na południe. Tam ponoć uczyniono z nich wybrańców smoczyczych półbogów, by służyli Imperiom dobrych smoków jako straszliwi zmiennokształtni furia – potrafiący przybierać postaci karłowatych smoków. Nie wiadomo ile prawdy jest w tych opowieściach, pewne jest jednak, że smocze imperia mają wśród elfich plemion swych stronników – którzy kultywując tradycję swych potężnych sprzymierzeńców być może posiadli tę berserkerską moc. Ponoć istnieje też podobny kult smoczyczych berserkerów wśród niektórych sekt rozumnych jaszczurów.

Łączenie profesji: profesji berserkerów nie można łączyć z żadną inną profesją.

Używanie broni: berserkerzy nie mają obowiązku posiadania biegłości w jakiegokolwiek broni. Najczęściej używają broni ręcznych tj. miecze (lub szable), topory, maczugi, długie noże lub ciężkie sztylety – w tego typu broniach mogą szkolić się do 3 PU. Nie mogą jednak szkolić się w broniach strzeleckich. Bez ograniczeń mogą szkolić się w sztukach walki wręcz i *Oburęczności*, zaś po przemianie w zwieroczek będą mogli używać takiej biegłości do atakowania naturalnymi bronią swą zwierzęcej formy (np. kły, pazury itd.).

Używanie zbroi: Swe ciała chronią prostymi hełmami i pancerzami kolczymi, na które bardzo często narzucają pojedyncze skóry zwierząt (a czasem pokonanych wrogów). Mogą używać drewnianych tarcz (i szkolić się w *Tarczownictwie* do 4 PU). Jeśli są w defensywie, to czasem decydują się na korzystanie z cięższych pancerzy (mogą być to jednak góra zbroje segmentowe). Jednak kiedy następuje przemiana, odrzucają zbroje i tarcze, jeśli są z tych cięższych i/lub metalowych gatunków – aby nie spowalniać się w bitwie.

Używanie magii: berserkerzy nie używają magii, gdyż swe moce czerpią bezpośrednio z Esencji Boskości swych patronów. Z tych samych powodów uznają tylko i wyłącznie magię własnych sojuszników (najczęściej druidów, szamanów i elementalistów), gardząc wszelkimi innymi jej odmianami. Czasem – jeśli wymaga tego dobro sprawy – posłużą się magiczną bronią, opancerzeniem lub amuletami – jednak czynią to z wielką niechęcią, nie wierząc w takie „sztuczki”. Sekty elfów i jaszczurów w związku z bogami, których wyznają mają znacznie mniej niechętny stosunek, darząc ją bojaźnią i szacunkiem.

Formacje: Berserkerzy nie tworzą żadnych organizacji, podobnie jak barbarzyńcy czy wojownicy wchodzi w skład niewielkich wspólnot o charakterze plemiennym (wśród ludzi takim plemieniem są pochodzący z północy Warjagowie). W niektórych bardziej rozwiniętych kulturach również można spotkać berserkerów, jest ich jednak niewiele – bowiem tam tylko nieliczni kultywują prastare tradycje

berserkangu. Rzadko jednak podporządkowują się jakimkolwiek regulacjom – nawet będąc w oddziałach wojskowych zawsze potrafią wyrywać się przed szereg. Pomimo całego nimbu wyjątkowości, którym są otaczani od dziecka, niezbyt przepadają za samotnością i uwielbiają pojedyncze wyprawy w nieznaną z gronem zaufanych towarzyszy. Wraz ze swym rozwojem, berserkerzy zyskują uznanie w oczach innych ludzi, które jest odzwierciedlane tytułami, jakie im nadają:

POZIOM Tytuł

1-4	OKRUTNIK
5-9	ULFHEDHNNAR
10-14	FURIATA
15-17	PRAWDZIWY BERSERKER
18-19	MISTRZ BERSERKANGU
20+	ARCYBERSERKER

UMIĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- Długie Natarcie** – umiejętność odpowiedniego zaatakowania przeciwników, tak by zyskać ofensywną przewagę (zwiększenie TR o 15 pkt + 10 pkt/3 POZ), trwa to przez 1 rundę + 1 r./PU ale Obrona zmniejsza się o analogiczną wielkość tylko w ostatniej lub pierwszej rundzie walki (zależy od decyzji gracza).
- Przetrzymanie** – jw. tylko względem Obrony i zmniejszenia Trafienia.
- Walka W Tłoku** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że berserker może walczyć dowolną ilością broni jednoręcznej naraz.
- Wola Walki** – o połowę ogranicza wpływy [1PU] *Złych Warunków*, [2PU] *Niesprzyjających Warunków*, [3PU] *Trudnych Warunków*, [4PU] *Ciężkich Warunków*, [5PU] *Ekstremalnych Warunków*.
- Przyśpieszone Zdrowienie** – wspólna um. kasty żołnierskiej.
- Wola Wytrwałości** – raz dziennie na każdy PU berserker może powtórzyć test na Odp nr 2 jeśli poprzedni był nieudany. W szale berserkerskim strach i sugestia w ogóle nie mają wpływu na bohatera.

Od 1. POZ:

- Berserk** – ten rodzaj furii bitewnej można wywołać w dowolnym momencie (trwa to od jednej do kilkunastu rund – zależnie od decyzji MG). Berserk trwa [1 rundę/POZ]xPU i przez ten czas obrażenia które miałyby otrzymać berserker są w pierw dzielone przez PU. Każdy kolejny PU o połowę zwiększa jeden z wybranych współczynników: SF, ŻYW, SZ, ZR.
- Szał Wojenny** – dzięki tej umiejętności można wywołać rozjuszenie emocjonalne trwające do końca walki, w której uczestniczy berserker. Na każdy PU pozwala ono zmniejszyć op broni o 2 sg. Każda w ten sposób uzyskana ujemna wielokrotność początkowego opóźnienia broni daje 1 dodatkowy atak w rundzie (z 1 sg opóźnienia).

9. Niezmordowane Ciało – berserker, będąc znacznie odporniejszym na zmęczenie i wyczerpanie fizyczne od normalnych istot potrafi działać normalnie przez 1min/PU nawet jeśli jest wyczerpany lub w stanie agonii. Poza tym 1sg/PU wynosi opóźnienie z jakim oddziałują na niego wszelkie zaburzenia psychofizyczne typu pozbawienie przytomności ciosem w tył głowy czy próba martwiacego przerażenia itp.

10. Aura Dzikiej Gnozy – berserker roztacza wokół siebie nienaturalną aurę esencji żywołów. Wszystkie istoty praworzadne, znajdujące się w odległości 1/[10-PU] Wi (liczonej w m) berserkera muszą wykonać udaną obronę przed efektami specjalnymi (odp. nr 5 minus 15%/PU berserkera) lub nie będą w stanie podjąć przeciw niemu jakichkolwiek akcji (w danej rundzie) oraz zmuszone będą wycofać się jak najszybciej na bezpieczną odległość.

11. Tytaniczna Skóra – podczas szkolenia na co 3 POZ (kolejno na 3, 6, 9 itd.) skóra berserkera staje się na tyle gruba, że każdorazowo zyskuje 2 pkt OB/PU, zaś WYP i odporność na czynniki fizyczne (niemagiczny ogień, kwas itp.) wzrasta o 5 pkt/PU.

Od 5. POZ:

12. Nadzwyczajny Refleks – za każdym razem gdy trzeba przetestować zmysły berserkera (sposzregawczość, zaskoczenie itp.), traktuje się go jakby miał SZ zwiększoną o 50%/PU. Umiejętność ta kumuluje się ze wszelkimi premiami wynikającymi ze zwierzęcych zmysłów po zmianie kształtów.

13. Okrzyk Grozy – zajmujący pełną rundę, bojowy okrzyk, który mrozi krew w żyłach i budzi grozę w sercach wrogów. Wszyscy przeciwnicy znajdujący się w zasięgu 10m/PU, którym nie powiedzie się obrona przed strachem (odp. nr 2 pomniejszona o 1/2 CH berserkera) uciekają w popłochu – byle dalej od miejsca starcia (co rundę mogą powtarzać rzut obronny – aż do momentu wyczerpania sił).

14. Berserkerska Szarża – wymagający szerokiego zamachu (a więc dwukrotnie, trzykrotnie[bronie DW] wolniejszy) atak bronią białą, mający na celu zadanie jak największych obrażeń. Dzięki temu do Obrażeń zadanych tym atakiem nie dolicza się losowych +/- 1k50, tylko od razu 15 pkt. Obrażeń/PU. Dodatkowo, każda szarża zakończona jako TR „zawsze udane” traktowana jest jak trafienie krytyczne a przy obliczaniu efektów trafienia krytycznego, wynik można zmodyfikować o wartość PU (dotyczy zarówno trafień krytycznych jak i pechowych).

15. Łaska Niebios – berserkerzy są wybrańcami bogów, którzy przelewają w nich niewielką część swego mocy. Objawia się to tym, że berserker zyskuje 3% Antymagii/PU, zaś po przemianie, do tej wartości doliczana jest też 1/5 Wi.

16. Berserkang – w szale berserkerskim bohater nie jest ograniczany przez żadną ze swoich zdolności bojowych. Poza tym jest wtedy niewrażliwy i całkowicie uodporniony na: [1PU] trucizny, [2PU] choroby, [3PU] magiczne trucizny, [4PU] choroby o charakterze kląt, [5PU] przekleństwa – np. te od przeklętych broni.

Od 7. POZ:

17. Pomniejszy Totem – tą umiejętnością obdarza berserkera jego nadnaturalny opiekun i patron (bóg, półbóg itp.), kiedy będzie godny zdobycia miana Ulfhednara. Bohater obiera sobie wówczas jakiś zwierzęcy totem (z pośród średnich drapieżników, typu wilk, tygrys itp.) z którym będzie się teraz utożsamiał. Dzięki temu – jeśli taka będzie wola jego opiekuńczej istoty wyższej – w czasie walki lub na najdłuższą noc w roku (Noc Dzikich Łowów), BG może zmienić swą postać na wpół ludzką, na wpół totemiczną (podobnie do lykantopów). W tym stanie zyskuje 1 z podanych niżej zdolności za każdy PU:

- Zmysły wyostrzają się na podobieństwo zwierzęcia totemicznego – berserker może używać jego węchu, wzroku itd;
- OB zwiększa się o 10 (zaś wynikająca ze ZR jest podwajana) a WYP o 25/25/25;
- Po przemianie nie można go zranić zwykłą bronią;
- Zyskuje +50 ZR i SZ i +100 ŻYW;
- Przemiana wzbudza w świadkach przerażenie. Wszyscy widzący ją po raz pierwszy muszą testować 1/2 Odp nr 2 by powstrzymać się przed ucieczką (co rundę mogą powtarzać test by się opanować, ew. przestają uciekać po wyczerpaniu sił). Po nieudanej obronie przed szokiem otrzymują zaś 5 PO/PU.

Od 15. POZ:

18. Totem Większy – tą umiejętnością od istot nadprzyrodzonych mogą otrzymać tylko ci bohaterowie, którzy zasługują sobie na miano Prawdziwego Berserkera. Pozwala ona przywdziewać „zwierzęcą koszulę” – stając się podobnymi do totemicznego zwierzęcia, które sobie tym razem obiorą (powinno to być jakieś stworzenie utożsamiane z potęgą i majestatem np. niedźwiedź, bawół, dzik itp.). Taka przemiana w pół-człowieka, pół-zwierzę może następować z własnej woli, jednak tylko w nocy lub na czas walki. Natomiast od tej pory w pomniejszy totem można się zamieniać w dowolnym momencie. Za każdy PU berserker uzyskuje w czasie przemiany większego totemu jedną z poniższych zdolności:

- Zmysły zmieniają się podobnie jak w przypadku pomniejszego totemu, tylko tym razem analogicznie do zmysłów totemu większego;
- Berserkera nie można zranić bronią zwykłą, srebrną, poświęconą lub słabo magiczną;
- Podwojone zostają ŻYW i SF, a jeśli przed przemianą jego bazowa ZR i SZ były wyższe niż 100 to berserkera nie można w żaden sposób obalić na ziemię czy też wytrącić mu broń/tarczę;
- OB zwiększa się o 20 a WYP o 50/50/50;
- Wszystkie osoby, które widzą przemianę nie będąc na to przygotowanymi (lub widzą ją po raz pierwszy) i nie wykonają udanej obrony przed 1/2 Odp nr 2 uciekają aż opadną z sił. Nieudany test Odp nr 4 oznacza otrzymanie 5+1k5 PO/PU.

SZAŁ BERSERKERSKI

W tą odmianę szału berserker wpada w momencie gdy jednocześnie znajduje się pod wpływem umiejętności *Berserk* i *Szał Wojenny*. W tym stanie jest niebezpieczny dla wszystkich – łącznie ze sprzymierzeńcami. Za każdym razem gdy takie osoby znajdą się zbyt blisko niego (np. gdy będzie miał bliżej do towarzysza broni niż do wroga) berserker natychmiast rzuca się na nie, nie zważając na przyjaźń czy więzy pokrewieństwa. By zakończyć szał (jednocześnie nie przerywając umiejętności, które go weń wprowadziły) musi wykonać udany test 1/2 Odp nr 2. Co rundę może powtarzać test z modyfikatorem +10.

Jeśli jednak nie ma zamiaru kończyć szału berserkerskiego, to dzięki temu jest w stanie znacznie lepiej funkcjonować w bitwie – wiele czynności wykonując na poziomie odruchów. W zależności od decyzji MG może zwiększyć (nawet dwukrotnie) udaną szansę powodzenia ogólnych umiejętności bojowych (jak wysadzenie jeźdźca z siodła, roztrącenie itp.), które berserker zna. Podwyższona dawka hormonów we krwi powoduje, że w czasie trwania szału berserkerskiego podwyższeniu mogą ulec premie wynikające z Motywacji. Także nagrody przyznawane za realizację Celów powinny być odpowiednio wyższe, zgodnie z uznaniem MG.

„Nibezzzpiecni... hsssrrrr... niebezzzpiecni. Pooózerasz ich żżżywceemm... hsssrrrr... a przzzekąskaaa wccciążż waaalczzzy... oodgrrryzaszz imm kończyanny – aaa przekąsssskaa sssamaaa zaaaczczyna ccieeee gryżżż, zaczczynaaa ppplućć, wwwyććć, kkkąssać...”

opinia nieznanego z imienia sharana, podслuchana i przetłumaczona przez anonimowego, zbiegłego niewolnika

CHARAKTERNIK

„By cie wałah trąci! Poluję, niszczę i morduję wrogów naszej rasy, by zapewnić nam byt. Poluję i mszczę się za krzywdy sprzed tysięcy, sprzed wielu transsów, człeczyno... Co mnie ma obchodzić, że wasi Pogromcy dbają o wszystkich. Ja dbam tylko o swoich. Mam misję – rozumiesz?? Co?? Ile powiadasz, człeczku, dajesz za użycie tego wargą?? Hmmm... pokaż no to złoto...”

krasnolud Crummah zwany Żeleźcem Pomsty, bestiióbjca z Gutam-Guru

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
10+	10+	10+	20+	10+	10+	+	-	-	-
ZW	Bgł.	pocz.	PU						
-	45		7						

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników na wyższy POZ (przed Próba Traw)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
2	2	3	3	1	2	1	-	-	-
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
-	+	1k3/3	2						

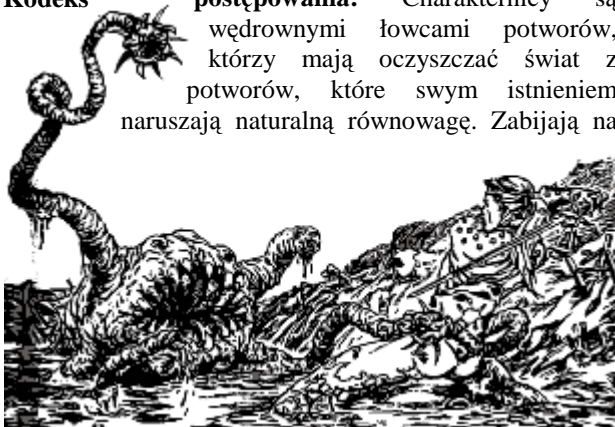
Wzrost współczynników na wyższy POZ (po przejściu Próby Traw)

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
4	3	5	4	3	3	1k5	+	-	-
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
-	+	1k5/2	3						

Opis: Profesja charakternika (zwanego czasem „pogromcą”) jest bardzo stara, prawie tak stara jak

historia rodzaju ludzkiego. Wyewoluowała bezpośrednio z profesji łowcy, do dzisiaj zresztą wiedźmini (jak inaczej też zwie się członków tej profesji) zwani są „łowcami bestyj wszelakich”. Początkowo istnieli tylko łowcy (o etosie łowców potworów), którzy z racji swej nieco różniącej się od pozostałych łowców specjalizacji łączyli się w zgromadzenia i bractwa. Samo ich istnienie związane było bezpośrednio z istnieniem cywilizacji rodzaju ludzkiego, która we wczesnym okresie swego istnienia rozpoczęła ekspansję na równinach starożytnego Górolądu. Gdy ludzkie pracywilizacje zaczęły się osiedlać na stałe i budować osady, stały się one łakomym kąskiem dla bytujących na południu potworów i demonicznych sług. Łowcy bestii z coraz większą trudnością dawali sobie z nimi radę. Ponieważ wielu łowców zgłębiało tajniki magii, to w niej zaczęli szukać sposobu na zwiększenie swych szans w walce z potworami. Tak powstała hermetyczna sztuka ważenia tajemnych eliksirów znanych tylko bractwom łowców, czy cała nauka zajmująca się prostolinijnymi formułami magicznymi – które dziś są znane pod nazwą Znaków. O dziwo pomysł z miksturami był wyjątkowo udany – był jednak pewien minus. Do ważenia eliksirów potrzebne były specjalistyczne, drogie laboratoria, zaś składniki były często tak rzadkie, że więcej łowców ginęło na zdobywaniu komponentów niż podczas walki z bestiami zagrażającymi ludzkim osiedlom. Wtedy narodził się pomysł doraźnej ingerencji w organizmy łowców, tak by na stałe uzyskiwali specjalne cechy pozwalające im na walkę z bestiami. Na te genetyczne manipulacje najbardziej okazały się podatne organizmy młodych łowców, tuż po szkoleniu. Kilka tysięcy lat temu, w skutek wieloletnich eksperymentów (wielu zresztą zakończonych niepowodzeniem) opracowano pierwotną formułę tego genetycznego szkolenia, zwanego odtąd Próba Traw. Od tamtego momentu datuje się zniknięcie cechu łowców potworów, którzy zamienili się w o wiele lepiej do tych zadań przygotowanych charakterników, zwanych przez prosty lud mianem „wiedźminów”. Mimo iż od wielu tysięcy lat Próba Traw była ciągle udoskonalana, nadal jest bardzo niebezpieczna i wielu młodych wiedźminów (charakternicy to w większości sieroty, porzucone dzieci przygarniane przez Siedliszcza i Bractwa, od najmłodszych lat przygotowywane do Próby Traw) ginie nie osiągając nawet pełnoletności. Cechą główną dla charakternika jest ZR lub ŻYW, a drugorzędną SZ lub UM.

Kodeks postępowania: Charakternicy są wędrownymi łowcami potworów, którzy mają oczyszczać świat z potworów, które swym istnieniem naruszają naturalną równowagę. Zabijają na



zlecenie potwory zagrażające siedliskom ras inteligentnych, pobierając za to zapłatę w pieniądzu (lub cennych przedmiotach). Czasem (w niektórych wioskach, małych miasteczkach itp.) odstępują od pobrania zapłaty w kruszcu, w zamian żądając by pracodawca/pracodawcy oddał(li) mu pod opiekę jedno dziecko, które zostanie przyuczone do charakternikowego cechu. W ogólnym swym postępowaniu kierują się przede wszystkim pewnym niepisanym, zwyczajowym kodeksem profesyjnym.

Kodeks Charakterników mówi, że :

1. Charakternik nie poluje na zwierzęta naturalnie występujące na danym terenie i stanowiące nierozłączną część naturalnego ekosystemu;
2. Charakternik stara się nie ingerować w naturalną równowagę w przyrodzie;
3. Charakternik nie przyjmuje zleceń dotyczących zabicia lub okaleczenia istoty inteligentnej, nie wywołującej swym działaniem zachwiania równowagi sił w przyrodzie;
4. Charakternik powinien przyjmować każde zlecenie, które nie jest w sprzeczności z kodeksem i jest możliwe do wykonania;
5. Charakternikowi nie wolno polować na smoki oraz istoty magiczne takie jak pegazy i jednorożce;
6. Charakternik, o ile to możliwe, przestrzega praw obowiązujących na danym terenie;
7. Charakternik nie miesza się w konflikty (polityczne, militarne itp.) pomiędzy rasami inteligentnymi, chyba, że zagraża to jego bezpieczeństwu i bezpieczeństwu jego przyjaciół czy samego wiedźmińskiego cechu;
8. Charakternik jest odważny, twardy, niewzruszony, dzielny, nie narzeka na trudności i zmęczenia, sprawia choćby wrażenie dobrze wychowanego;
9. Charakternicy nie powinni ze sobą konkurować. W razie potrzeby należy pomagać innym wiedźminom;
10. Charakternik przestrzega kodeksu i broni tajemnic swego cechu;
11. Charakternik nie wierzy w bogów, w swym postępowaniu kieruje się zdrowym rozsądkiem i logiką;
12. Charakternik powinien dążyć do zachowania ciągłości cechu, powinien więc przygarniać i brać pod opiekę nadające się (zwinne, szybkie, wytrzymałe) do przyuczania wiedźmińskiego cechu sieroty, porzucone dzieci, itp.
13. Charakternik nie przywiązuje wagi do tytułów stanowych ani pochodzenia społecznego, wszyscy wiedźmini są sobie równi, niezależnie od statusu społecznego. Miarą człowieka są jego działania, a nie majątek czy urodzenie.

W niektórych zgromadzeniach istnieją również inne przykazania (np. ciągłego noszenia przy sobie amuletu, bezwzględna pomoc istotom inteligentnym zagrożonym przez lykantopy itp.). Dokładne wypracowanie zasad współżycia wiedźmińskiej wspólnoty pozostawia się w gestii MG. Osoby łamiące Kodeks Profesji są zwykle wyklinate przez wspólnoty i każdy normalny charakternik ma obowiązek takich odszczepieńców łapać i stawiać przed sądem rodzimego stowarzyszenia (których wyroki najczęściej kończą się śmiercią skazańca).

Charakter: Tylko neutralny-dobry lub ntr-ntn, bardzo rzadko spotyka się wiedźminów ntr-złych.

Wyznanie: Charakternicy w ogóle nie wierzą w żadnych bogów, mogą wyznawać tylko religie ateistyczne.

Rasy: ludzie mogą w tej profesji awansować bez przeszkód, czasami spotyka się pół-ludzi (a także ogre) jednak są to sporadyczne przypadki (nie awansują zwykle powyżej 10 POZ). Chodzą słuchy, jakoby niektóre inne rasy również posiadały nieliczne organizacje własnych pogromców – jednak ciężko jest dać temu wiarę...

Łączenie profesji: Profesji charakternika nie można łączyć z żadną inną.

Używanie broni: Charakternicy posługują się przede wszystkim bronią fechtunkową jednoręczną taką jak: miecze, szable, koncerze, rapiery, tarsary, szlapy. Nigdy nie sięgną po broń dwuręczną, co najwyżej będą używali broni półtoraręcznej i doszkołą się *Oburęcznością* (mogą ją rozwijać bez ograniczeń). W tego typu umiejętnościach mogą szkolić się bez ograniczeń. Nie używają broni drzewcowej ani obuchowej (w tym też i toporów). Rzadko też szkolą się w walce wręcz, choć w niektórych regionach jest to preferowana biegłość (do 3 PU). Często za to posługują się pomocniczo bronią strzelecką jak kusze czy łuki, czasem broń palna (lekkie i typowe, nigdy ciężkie) ale prawie nigdy nie szkolą się w nich powyżej 2 PU.

Używanie zbroi: Ze względu na chęć zachowania dużej ruchliwości starają się nie zakładać zbroi o ograniczeniach większych niż 1/2;1/2. Bardzo rzadko, w chwilach nadzwyczajnego zagrożenia zakładają cięższe zbroje, jednak pogardzają ciężkimi i nieporęcznymi zbrojami typu płytowego czy płaszczyznowego (i im pochodnych). Nie używają hełmów, a z tarcz tylko puklerzy, które mocują do ramion, by nie przeszkadzały im w walce.

Używanie magii: Charakternicy samo swe istnienie zawdzięczają magii, więc są z nią blisko związani. Preferują używanie wszelakich magicznych broni (rzadko jednak używają artefaktów), zbroi, medalionów i innych przedmiotów, jeśli tylko pozwalają one lepiej wykonywać swój cech – pamiętać należy jednak, że zawsze bardziej ufają swym siłom niżli tego typu gadzietom. Bardzo często przed walką wspomagają swe organizmy magicznymi miksturami, wielu wiedźminów potrafi takowe sporządzać. Na niższych poziomach znają podstawowe wiadomości o magii ogólnej. Potrafią posługiwać się prostymi, mało skomplikowanymi (ale za razem bardzo przydatnymi) formułami magii statycznej. Są to tzw. Wiedźmińskie Znaki – unikalne formuły znaków dostępne tylko dla charakterników. Od momentu uzyskania zdolności rzucania znaków poznają 1 formułę Wiedźmińskiego Znak przy każdym awansie na wyższy POZ, przy czym formuły te mogą czasem zdobyć w inny sposób, np. jako nagrodę za misję itp. Jeżeli przeżyją na tyle długo by awansować wystarczająco daleko, potrafią także adaptować w formułę znaków niektóre czary astrologów lub iluzjonistów (o ile znajdą nauczycieli chętnych do pokierowania ich nauką poszczególnych czarów). Jednak z powodu wpojonego wiedźminom ateizmu istnieje pewne ryzyko, że nauka czarów astrologicznych rozniewa boga, którego astrolog

wyznaje. Za każdym razem szansa ta w % wynosi 5 + ZW charakternika + jego POZ. W przypadku, gdy rozniewa się boga (astrolog może jeszcze próbować go przebłagać) kara boska spada zarówno na ucznia jak i nauczyciela. W dawnych czasach, gdy profesja charakternika dopiero rodziła się w bólach, swych czarów nauczali ich magowie (ograniczały się one jednak tylko do tych opartych o energię magiczną czy temperaturę, ew. zaklęcia) – dziś jest to już jednak prawdziwą rzadkością. Istnieją oczywiście starożytne siedliscza, które wciąż kultywują tę tradycję, jednak zwykle na każdym z Archipelagów pozostała już tylko jedna taka szkoła...

Formacje: Charakternicy podróżują samotnie, rzadko zdarza się by w 1 drużynie poszukiwaczy przygód znajdowało się 2 wiedźminów. Za to czasem przyłączają się do grup awanturników, nie lubią jednak towarzysstwa wszelakiego matactwa typu: palladyni, czarni rycerze, inkwizytorzy, fanatyczni kapłani czy piraci. Sami charakternicy łączą się w gildie profesjonalne zwane Bractwami (szkoły męskie), Siczami (szkoły żeńskie) lub Siedlisczami (mieszane). Większość tych stowarzyszeń powstała wieki temu i od tamtego czasu stale dają schronienie wiedźminom i szkolą nowe pokolenia łowców potworów. Zwyczaj budowania twierdz i zamków na siedziby bractw wziął się z konieczności zabezpieczenia cennych wiedźmińskich laboratoriów wytwarzających mikstury bojowe i jaskiń w których uprawia się halucynogeny. Ingredyenty te są bardzo poszukiwane przez czarodziei. Z ich powodu zdarzały się sytuacje, gdy charakternicy musieli bronić się przed tłumem (podjudzonym przez niechętnym wiedźminowemu fachowi kapłanów, zazdrosnych czarnoksiężników i nieprzychylnych władców) który mieli samemu chronić „do złego”. Siedziby są otoczone przez dobrze ukryte ścieżki treningowe i obozy gdzie przeprowadzane są szkolenia i Próby Traw. Same fortece są zazwyczaj budowane w trudnodostępnych terenach, z dala od miast. Pod siedzibami ciągną się kilometrowej często długości korytarze, labirynty i jaskinie, gdzie charakternicy chowają laboratoria, hodowle podziemnych roślin (które stanowią ich główne wyżywienie), skarbcie i zbrojownie.

Wiedźmińskie obozy można spotkać, wszędzie tam, gdzie obok wielkich aglomeracji miejskich, kupieckich faktorii, małych miast i wsi znajdują się dzikie, niezbadane tereny, będące siedliskiem zła i potworów pochodzących czasem jeszcze z sprzed Czasu Czerni. Najsynniejszymi na Orkusie Wielkim są : Kermohen (zachodnie wybrzeże Dan-Ugar, niedaleko Tagary Białej) i Mokh-dunn (żeński klasztor ulokowany w centrum Gór Wapiennych). hycel

Wraz ze wzrostem doświadczenia charakternikowi przysługują następujące tytuły:

POZIOM Tytuł

1-4	RAKERZNIK
5-9	POTWORORZEŹCA
10-14	BESTIOBÓJCA
15-17	BESTYJGROMICIEL
18-19	MISTRZ CHARAKTERNICKI
20+	ARCYEKSTERMINATOR

UMIĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Natarcie** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że w przypadku charakternika jest to 20 pkt/PU + 5 pkt/POZ.
2. **Walka W Trudnych Warunkach** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że pod wpływem specyficznych okoliczności (np. w czasie działania wiedźmińskich eliksirów lub zagrożenia życia innych osób) następuje całkowita neutralizacja odpowiednich ograniczeń.
3. **Przyśpieszone Zdrowienie** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że odzyskuje 10 pkt/PU.
4. **Precyzja Charakternika** – jest to starannie przymierzony cios lub strzał (ew. rzut) o zwiększonym opóźnieniu [plus 7-PU sg], który zwiększa TR o 10 + 15 pkt/PU i jednocześnie całkowicie eliminuje ryzyko trafienia pechowego. Ponieważ jest to bardzo wyczerpujące, można użyć tego ataku tylko tyle razy w ciągu jednej walki ile PU się posiada.
5. **Arytmia Walki** – charakternik potrafi tak walczyć bronią w defensywie, by zmylić przeciwników ruchami, zapewnić sobie maksimum bezpieczeństwa, a jednocześnie zminimalizować wiążące się z tym straty skuteczności ofensywnej. Dzięki temu może on o 15 pkt/PU + 10 pkt/3 POZ zwiększyć swoją OB, a jednocześnie TR zmniejszy się tylko o połowę w/w wartości.
6. **Rzucanie Znaków** – jak wspólna um. kast magicznych. Na początku może rzucać tylko specjalne formuły znanych tylko charakternikom Znaków Wiedźmińskich. Po przekroczeniu 10 POZ wiedźmin może przyuczać się w rzucaniu za pomocą znaków czarów niektórych profesji (patrz używanie magii). Względem dostępnych kręgów tych czarów 10 POZ traktuje się jako 0 POZ odpowiedniej profesji.

Od 1. POZ:

7. **Destylacja Wiedźmińskich Elixirów** – hermetyczna umiejętność sporządzania wiedźmińskich mikstur (którą można też wykorzystać do fachowego sporządzania wywarów ze znanych sobie ziół). Na podstawowym poziomie [1 PU] daje całkowitą wiedzę potrzebną do hodowli i przygotowywania wiedźmińskich grzybów mutacyjnych. Później [2 PU] daje zdolność do przyrządzania samych mikstur, co wymaga udanego testu na sumę $1/[10-PU]$ UM. Wraz ze rozwojem tej umiejętności wiedźmin nabiera coraz większej wprawy w tej destylacji (kolejne PU pozwalają mu na doliczanie: 1/10 INT, 1/5 MD, 1/10 UM). Poza tym każdy PU daje wiedzę na temat znajomości 1k6 ziół.
8. **Wiedza O Potworach** – każdy PU daje możliwość identyfikowania (po udanym teście 1/2 MD) potwora (występującego zwykle na danym archipelagu) z jednej z poniższych kategorii. Identyfikacja może obejmować wiedzę (jej rozległość zależy od MG, który szacują ją na podstawie wysokości każdorazowego testu) na temat miejsc występowania (a więc i lokowania siedzib) sposobu walki i

uśmiercania potwora, pory aktywności, specjalistyczne zdolności itp. Charakternicy klasyfikują następujące kategorie potworów:

- Demonidy (czyli wszelkie stworzenia o demonicznej lub diabelnej naturze, niektóre awatary złych bóstw itp.);
 - Semidemonidy (półdemony i inne pomniejsze służi i pomioty istot o Złej i Chaotycznej naturze);
 - Potwory Homoidalne (stworzy o humanoidalnej postawie, służące negatywnym mocom, np. gnolle, niektóre gobliny, sharany, orkony, gobory, szklary, goriashe itp.);
 - Bestie Niehomoidalne (pochodzące od zwierząt zamieszkujących Orchię lub potwory o niesprecyzowanym kształcie np. stare wargi, olbrzymie pająki, pancerne kobry, prakobry, hydry, krakeny, mantykory, cienioplaszczki, medusy itp.);
 - Martwiaki (wszystkich typów, także specjalnych);
9. **Wolta** – specjalistyczny rodzaj charakternikowego uniku (można takich w ciągu rundy walki wykonać tyle ile, się ma PU). Można wykonać go nawet przed atakami, które nie były odpowiednio sygnalizowane o ile przeciwnik nie ma SZ [1+1/PU]-krotnie większej od wiedźmina. Ponadto, jeśli wiedźmin wykona udany test 1/2 akt SZ, to w momencie wykonywania uniku może wykonać inną czynność – np. wyprowadzić cios lub rzut.
 10. **Dekserta** – umiejętność odbicia ciosu bronią przy pomocy własnej broni kosztem 1 ataku (można wykonać tyle razy ile się ma PU). Różnica między zasięgami obu broni nie może być większa od PU. Powiedzie się jeśli charakternikowi pomyślnie przejdzie test 1/3 własnej Bgł. Jeśli przeciwnikowi nie uda się test własnej Bgł podzielonej przez PU, to może upuścić broń.
 11. **Emanacja Neutralnością** – wiedźmin, po udanej koncentracji trwającej min. [10-PU] rund potrafi tak wtopić się w naturalne otoczenie (typu las, zarośla, górskie ostępy itp.) by nie był atakowany przez naturalnie występujące tam stworzenia (jak zwierzęta i rośliny) o charakterze ntr-ntr (o ile sam nie zachowuje się agresywnie – choć przy 5 PU nawet agresja nie spowoduje agresji tylko ucieczkę). Nawet gdyby jakieś zwierzę/roślina chciało go zaatakować, to jest w stanie to wyczuć na 1r/PU z wyprzedzeniem.
 12. **Traperstwo** – ta zdolność pozwala bez ograniczeń rozwijać umiejętność *Łowiectwa*, z tym, że można ją oczywiście używać względem znanych potworów.

Od 5. POZ:

13. **Wiedźmińska Zasłona** – charakternik potrafi tak włączyć bronią, by wykorzystać połowę jej wartości obronnej także do walki dalekiej. Może to zrobić względem 1 strzału (lub rzutu)/PU, którego się spodziewał (czyli np. widział strzelca). Od 4 PU może także próbować (udany test 1/2 akt SZ) wykorzystać to względem jednego lub [5 PU] dwóch strzałów, których nie mógł przewidzieć (np. nie widział strzelców).
14. **Okrutny Mord** – bardzo staranny i powolnie przymierzony (zużywający dwukrotnie większą liczbę ataków niż normalnie) cios lub strzał (ale nie

rzut) w najsłabsze miejsce przeciwnika. Jeśli ofiara nie wykona udanego testu na 1/2 akt. SZ-(1 pkt/POZ)xPU, to liczy się tylko połowa WYP. Jeśli dojdzie do zranienia, to automatycznie (obojętnie od rodzaju użytej broni) powoduje to nieogojącą się ranę. Ofiara nie może bronić się testem, jeśli był to strzał z dalekiej odległości, wykorzystujący element zaskoczenia.

Od 10 POZ:

15. Walka W Tłoku – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że charakternik może walczyć każdym rodzajem broni fechtunkowej.

„Idźta przez zboże, kobilciaki – we wsi wiedźmak stoi!”
Warkk, gobliński, niewolny pacholek z Hiron-Morkir

WARDZISTA

„I przysięgam stać na straży życia i majątku obywateli i poddanych Katana, w imię odwieczny więzów przyjaźni łączących nasze rasy. Ślubuję trzymać niezłomną postawę, nigdy nie upadać na kolana, wykazywać niezłomny charakter i pozostawać zawsze ponad wszelkimi podejrzeniami w kwestia moralnych i etycznych, by honoru służby nie zhańbić, własnej twarzy nie utracić i na chwałę Imperium porządek zaprowadzać”
przysięga oddziałów ochotniczej straży gwardyjskiej z IX Imperialnego Legionu Sojuszniczego

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
+	10+	+	20+	-	-	-	10+	20+	-
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	40	8							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
3	4	3	5	2	1	-	2+	1+	-
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
-	+	1k6/4	4						

Opis: Gwardzista nie jest najemnym wojownikiem, gwardzista służy innym – zwykle lepiej urodzonym od siebie, bogatszym lub po prostu lepszym (w sensie prestiżu i autorytetu). Swą służbę traktuje jako honor, obowiązek z którego musi się wywiązać za wszelką cenę lub odkupić niepowodzenie śmiercią w trakcie służby. Gwardzistą nie zostaje się ot tak – prosto z ulicy. Szkolenie w jakiejś elitarnej gwardii



przybocznej jest zwykle efektem skomplikowanych układów międzyludzkich lub międzyspołecznych (np. ojciec bohatera może przysiąc jakiejś wysoko urodzonej osobie, że w ramach wdzięczności za przysługi odda swego pierworodnego – czyli BG – do służby możnowładcy). Gwardzista nie koniecznie musi służyć jakiejś konkretnej osobie – jego pracodawcą może być np. królestwo lub państwo – z którego skarbcza otrzymywać będzie żołd (a nie jak to zwykle bywa np. z prywatnych funduszy władcy). Gwardzistami mogą zostać tylko najlepsi, z najlepszych. Stanowią oni zwykle tylko mały ułamek sił zbrojnych ale za to wyszkoleniem i umiejętnościami przewyższają wszystkich innych. Są ostatnią deską ratunku, gdy z pola walki pierzchną nawet pancerni rycerze. Mimo to nie śpiewa się o nich w pieśniach, za swą służbę mogą liczyć co najwyżej na parę ciepłych słów pracodawcy, rzadziej na jakąś premię pieniężną lub awans. Jednak w wielu kulturach (np. krasnoludzkich) pozycja społeczna tej profesji stoi bardzo wysoko i jest powodem dla dumy jej przedstawicieli. Najczęściej są to kultury i społeczeństwa nie znające feudalizmu, które nie wykształciły rycerstwa. Tam bowiem to gwardzista jest osobą, którą utożsamia się z honorem i odwagą. Główną cechą gwardzisty jest SZ lub ŻYW, zaś drugorzędną SF, ZR lub INT.

Kodeks postępowania: Gwardzista wiąże się zwykle ze swym pracodawcą honorową przysięgą z której zwolnić może go w wyjątkowych sytuacjach sam pracodawca (ew. jego śmierć). W niektórych społeczeństwach istnieje wokół tej profesji cała instytucja – praktykowane są tam wieloletnie, długoterminowe, zaprzysiężone kontrakty – jednak na zasadach zupełnie innych niż szeregowi najemnicy. Bohater będący gwardzistą jest posłuszny rozkazom pracodawcy, a nawet jest z nim w „na dobre i na złe”. Za punkt honoru stawia sobie trwanie przy nim nawet jeśli ten już nie ma możliwości wypłacać mu żołdu. Z drugiej zaś strony pracodawca powinien mieć ten honor, by gwardzistę zwolnić, jeśli nie może go dalej utrzymywać. To bowiem pracodawca – na mocy przysięgi – powinien dbać o wyszkolenie i odpowiednie wyekwipowanie każdego swojego gwardzisty. Oczywiście wynagrodzenie powinno być odpowiednie do stopnia lub doświadczenia bohatera oraz tego jak bardzo się go ceni. Najlepiej by było, aby charakter, cele, poglądy i moralność pracodawcy i gwardzisty były zbieżne – albo przynajmniej nie były sprzeczne. Zdarzają się bowiem dezercje gwardzistów, których pracodawcy zmuszają do działania wbrew ich etyce. Jednak taki gwardzista będzie do końca życia miał świadomość swojej winy i nigdy nie pozbędzie się widma ciężającej nad nim kary (które to są różne w zależności od lokalnego prawa). Dlatego też każdy kto z własnej woli chce się poświęcić takiemu rodzajowi służby, powinien to bardzo dobrze przemyśleć...

Jednak bardzo szczególną grupę stanowią tu osoby, które będąc gwardzistami poświęcają się profesji najemnika. Tacy bohaterowie dosyć luźno traktują całą honorową otoczkę tej profesji, skupiając się raczej na materialistycznych aspektach wynajmowania własnego miecza za pieniądze. Są po prostu zwykle bardziej sumienni w wykonywaniu obowiązków od

przeciętnych najemników, każą sobie więcej od nich płacić – ale za to można polegać bezgranicznie na ich „zakupionej” lojalności.

Charakter: Z racji etosu profesji musi być praworządny. Jeśli ktoś podejmuje się gry gwardzistą o innym charakterze, to będzie otrzymywał tylko połowę PD.

Wyznanie: Zazwyczaj wyznają bóstwa praworządne i nie-chaotyczne, chociaż w specyficznych przypadkach dotyczących dwuprofesyjnych bohaterów mogą być odstępstwa od tej reguły.

Rasy: Każda, jednak wśród gnomów (poza piktami wyniosłymi), niziołków, centaurów, driad i błotnych smoków nie spotyka się gwardzistów powyżej 15 POZ.

Łączenie profesji: Gwardzistę można łączyć z profesją zabójcy (są to zwykle pewnego rodzaju elitarni mordercy o rytualno-religijnym etosie, służący organizacjom kościelnym lub państwowym; szczególnie popularne jest to na archipelagach południowych – np. almohadowie mają swoje Długie Ręce), kapłana, najemnika (wspomniane wcześniej, tzw. Legie Najemne), a w ostateczności z bardem. Zdarzają się też połączenia z klerkiem, awanturnikiem lub szamanem – choć w niektórych społecznościach taki mezalians nie jest zbyt mile widziany. Ponoć w czasach starożytnych widywano gwardzistów-mistyków, ale już od dawna hybrydy takie nie są spotykane.

Używanie broni: Gwardzista może używać każdej, jednak ma obowiązek (i możliwość nieograniczonego rozwoju) posiadania biegłości w jakiejś broni drzewcowej (typu halabarda, pika, włócznia itp.), dystansowej (oszczep, łuk, kusza a nawet broń pal-na), podręcznej (jak miecz, topór, wekiera itd.), rzadko jednak wybierają broń dwuręczną.

Używanie zbroi: Praktycznie każda – zależy to tylko od zamożność pracodawcy (choć mogą kupować zbroje na własnych rachunek) i obranej przez niego taktyki (czy gwardia ma być oddziałem mobilnym, ciężką piechotą czy może do zadań specjalnych). W zasadzie charakter profesji wymaga biegłego posługiwania się tarczą – więc mogą gwardziści używać każdego ich rodzaju, jednocześnie szkoląc się w tym bez ograniczeń.

Używanie magii: Przedstawiciele tej profesji mają bardzo ambiwalentny stosunek do magii – jednocześnie gardzą nią jako główną metodą walki a intryguje ich ona jako coś tajemniczego i mistycznego. Z tego powodu bardzo chętnie wykorzystują wszelką magię, która pomaga im w wykonywaniu profesji (szczególnie przedmioty magiczne). Dlatego poinstruowani przez fachowców potrafią używać wszelkiego rodzaju magicznych broni, opancerzenia czy amuletów.

Formacje: Najpowszechniej spotykaną organizacją tej profesji jest gwardia – czyli organizowany i utrzymywany przez pracodawcę oddział straży przybocznej, elitarnej jednostki lub oddziału specjalnego. Zwykle liczy 3k10 członków (choć w zależności od zamożności może dochodzić do kilku setek żołnierzy) podlegających pod rozkazy bezpośrednie lub mianowanego przez chlebobadawcę dowódcy (niekoniecznie członka samej gwardii). Oddziały liczące więcej osób mogą mieć bardziej

skomplikowaną hierarchię dowodzenia. W niektórych regionach bardzo dużą popularnością cieszą się tzw. Legie Najemne – które wynajmują swoje usługi pracodawcą na dłuższe lub krótsze kontrakty. Mogą liczyć od kilkudziesięciu do nawet kilku tysięcy członków, od najemników jednak różnią się tym, że wymagają wynajęcia całego oddziału (z czego 1/5 ma zakontraktowane pozostanie w odwodach rezerwowych). Samotni gwardziści spotykani są bardzo rzadko – i mogą wzbudzać podejrzenia o dezercję. Jeśli gwardzista znajdzie się w drużynie poszukiwaczy przygód to może się tak stać tylko wtedy, gdy pracuje dla jednego z jej członków (zwykle o wyższym statusie społecznym od swojego). Jeśli gwardzista przez dłuższy okres pozostaje bez służby – to może zostać zmuszony (czyt. MG może zmusić gracza) do podjęcia się profesji najemnika – by uniknąć prześladowań, na jakie mogą się natknąć tacy podejrzani osobnicy. Nie dotyczy to oczywiście gwardzistów zwolnionych ze służby „na emeryturę”. Wraz z rozwojem postaci, BG będą przysługiwać pewne tytuły, będące odzwierciedleniem jego kariery wojskowej (choć niekoniecznie musi się to pokrywać ze stopniami).

POZIOM Tytuł

1-4	STRAŻNIK
5-9	ESKORTER
10-14	PRZYBOCZNY
15-17	WIELKI DRÓŻNIK
18-19	MISTRZ GWARDII
20+	ARCYDRÓŻNIK

UMIĘJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Natarcie** – wspólna um. kasty żołnierskiej.
2. **Powstrzymanie** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że daje +5 pkt/POZ.
3. **Przycelowanie** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że odnosi się też do ataków z dystansu bez normalnych ograniczeń (od min. 3 PU).
4. **Walka W Trudnych Warunkach** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że w połączeniu z *Walką W Szyku* całkowicie neguje odpowiednie ograniczenia.
5. **Walka W Tłoku** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że dotyczy też broni drzewcowej, obojętnie od jej wielkości.
6. **Przyspieszone Zdrowienie** – wspólna um. kasty żołnierskiej.

Od 1. POZ:

7. **Gwardyjska Pasja** – jest to rodzaj bojowego rozjuszenia, w które gwardzista może wprowadzić się w dowolnym momencie walki [trwa przez (1 rundę/POZ)xPU]. Czasem może to zrobić nawet więcej niż raz (nie więcej niż wartość PU) w ciągu tej samej walki jednak MG może wymagać zaistnienia pewnych, specyficznych warunków (np. porywającej mowy dowódcy podczas wielkiej bitwy). W walce musi brać min. 5 przeciwników/POZ (podzielone przez PU). W czasie tego rozjuszenia gwardzista może zadawać dwukrotnie więcej ciosów (w związku ze zmniejszonym do połowy opóźnieniem broni), zaś



od 4 PU w pierwszej rundzie Pasji atakuje pierwszy, bez względu na SZ.

8. **Fanatyzm** – specyficzna odmiana szału bojowego, w który gwardzista może się wprowadzić podczas oczywistego zagrożenia życia pracodawcy lub współtowarzyszy z oddziału (ew. drużyny). Trwa to przez 5 rund/PU i zwiększa TR, OB, i wszystkie odporności o 10 pkt/PU + 10 pkt/5 POZ gwardzisty.
9. **Precyzyjne Pchnięcie** – dwukrotnie wolniejszy atak (w niewalczące i słabiej opancerzone miejsce), oparty na zaskoczeniu, wykonany przy użyciu broni kłującej. Jeśli ofierze nie uda się test akt. SZ (minus 5 pkt/PU), to jej WYP są obniżane o 15%/PU.
10. **Precyzyjne Cięcie** – podobnie jak *Precyzyjne Pchnięcie* – tylko względem broni tnącej.
11. **Precyzyjny Strzał** – zaskakujący przeciwnika strzał lub rzut (wykorzystujący dwukrotnie więcej ataków niż normalnie), który ma za zadanie spenetrować jego najsłabiej opancerzone miejsce. Jeśli nie wykona udanego testu akt. SZ podzielonej przez PU, to WYP są obniżane o połowę. Od 3 PU TR przy użyciu tej umiejętności nie jest modyfikowane za dystans, zaś przy 5 PU nie podlegają temu również Obraż.
12. **Szwolężerka** – gwardzista potrafi bez ograniczeń rozwijać umiejętność *Jeździectwa* lub *Powożenia* (1 do wyboru).
13. **Walka W Szyku** – umiejętność walki w zwartym szyku bojowym dowolnego rodzaju, tak że na jednym polu (2 m²) bez żadnych ograniczeń ruchowych może walczyć maksymalnie 4 gwardzistów, dając dodatkowo premię do OB +10 pkt/PU. Poza tym każdemu członkowi szyku zwielokrotnia się defensywna skuteczność *Walki W Tłoku* (jest mnożona przez PU).

Od 5. POZ:

14. **Formowanie Szyku** – jest to umiejętność podobna do *Walki W Szyku* – z tą różnicą, że pozwala

gwardziście ustawiać w szyk (odpowiednio instruując, tak by korzystali z premii tamtej umiejętności) także innych przedstawicieli kast żołnierskiej i rycerskiej (od 4 PU nawet członków pozostałych kast). W ekstremalnych sytuacjach MG może wymagać testu 1/[6-PU] CH. Szyk będzie się utrzymywał przez [1runde/POZ]xPU.

15. **Dzielność** – dzięki umiejętności tego nadzwyczajnego oddania bitewnego, gwardzista jest niewrażliwy na wszelkie negatywne oddziaływania emocjonalne tak długo jak długo w pobliżu (3m/PU) będzie choć [6-PU] sprzymierzeńców.

*„Haa! Widzieliście kiedyś na czym polega taktyka obronna elitarniej gwardii katańskiej, tych ichnich najcięższych bitników, z temi wielkimi tarczami i długimi na wiele łokci dragami?? Wiecie co to jest defensywa w wykonaniu kohorty ciężkiej piechoty?? To jest kpina z zasad taktyki! Stoją na pozycjach obronnych, ale zamiast wykorzystać przewagę pozycji, uzbrojenia i zwartej formacji – to oni potrafią w ostatniej chwili poderwać ten las pik i ruszyć do natarcia!!! To po co w ogóle tam czekali w tej defensywie, zamiast atakować?? Z lenistwa wrodzonego?? Ja rozumiem, że najlepsza obrona to atak – ale straty z takiej gupoty są nie do przecenienia. Co z tego, że z powodu zaskoczenia często zwyciężają?? Ale jakim kosztem, jakim kosztem...
I oni mają chęć nas nazywać dzikusami... Haa!”*

Arthar-Tan-Ogre, hordyniec pod-ogra-garskich koczowników

KONDOTIER

*„Gdy Bractwo nasze maszeruje, wszystkim strach ogromny czuje
Każdych wyróżniem i uszczęmiem, głowy knechtów zetniem mieczem
Nie ostanie się ni księstwo, takie wielkie nasze męstwo
A gdy w dom nam wrócić pora, przytaszczymy pół tabora”*

**klasyczna przyśpiewka (nieznanego autorstwa)
marszowa kompanii najemniczych**

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
10+	20+	15+	15+	-	-	-	+	-	-
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	40	5							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
4	4	3	2	1	1	-	4	1	-
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
-	+	1k5/4	5						

Opis: Kondotierzy są rodzajem najemnych żołnierzy, których pełno w każdym państwie, na prywatnych dworach, faktoriach handlowych itp. Są liczni jak mrówki i stanowią praktycznie trzon każdej armii z prawdziwego zdarzenia. Wywodzą się z niemal wszystkich ras i klas społecznych. Najemnicy są dobrze opłacani, zaś ich oficerowie dostają żołd prawdziwie godny pozazdrosczenia. Z drugiej strony najemnicy, którzy zbyt długo pozostają bez zapłaty za swą pracę, stają się niebezpieczni dla pracodawcy – już nie raz ich bunty doprowadzały do poważnych kryzysów politycznych. Główną cechą kondotiera jest SF – zaś drugorzędną mogą wybrać wedle uznania z spośród ŻYW, ZR, SZ, PR i MD.

Kodeks postępowania: Zasadniczo kodeks kondotierów składa się tylko z jednej zasady: pracują i są lojalni tak

długo dopóki się ich opłaca, a jeśli nie dostają żołądu, to szybko mogą zmienić front. Ale jeśli zrobią to przed upływem opłaconego terminu, tracą honor, a w konsekwencji możliwość ponownego zatrudnienia. Od wojowników odróżniają się zdyscyplinowaniem, karnością oraz materialistycznym podejściem do życia a od gwardzistów różni ich... bardziej materialistyczny światopogląd. Kondotier ma być zwykłym „wyrobnikiem”, żywym i posłusznym a nie niezrównoważonym herosem. Jeśli więc kondotier jest członkiem oddziału wojskowego, to będzie całkowicie posłuszny rozkazom przełożonych. W takich sytuacjach każdą niesubordynację każe się śmiercią. Swobodę działania dowódcy pozostawiają tylko w czasie pądrowania zdobytych celów – bowiem samo pądrowanie uważane jest przez kondotierów za ich niepisane prawo, rodzaj należnej premii za wykonywane zadania. W przeciwieństwie do gwardzistów (nawet jeśli są takowymi dwuprofesyjnie) najemnik sam musi zadbać o swoje uzbrojenie, wyposażenie, środki transportu itp.

Charakter: Każdy praworządny i neutralny.

Wyznanie: Praktycznie każde, ale bardzo rzadko zdarza się by kondotier wyznawał bogów chaotycznych i/lub złych (chyba, że chodzi o bogów związanych z walką i łupami).

Rasy: każda, choć rzadko się zdarza by dumne i wyniosłe elfy czy rozumne jaszczury parały się tego typu zajęciem (preferują gwardzistów).

Łączenie profesji: Można ją łączyć z wojownikiem, łowcą, orężmistrzem, awanturnikiem, złodziejem, zabójcą, piratem, szpiegiem i archeologiem. Bardzo rzadko zdarza się by kondotier był jednocześnie członkiem kasty kleryckiej czy czarodziejskiej (jeśli

jest taka możliwość) – spotyka się takie pojedyncze przypadki ale tylko i wyłącznie w Bractwach Najemników. Osoba decydująca się na odgrywanie takiego bohatera musi liczyć się jednak z tym, że jej druga profesja będzie otrzymywała tylko połowę PD i raczej nie będzie cieszyć się dobrym słowem wśród swych współtowarzyszy w magii i kropidle. Może mieć przez to bardzo spore problemy z awansowaniem i szkoleniami.

Używanie broni: Każda, w zależności od formacji w jakiej służy (jeżeli są zwiadowcami, będą mieli broń lekką i dalekiego zasięgu, jeśli zaś ciężkozbrojnymi piechurami to ciężką: półtoraręczną i/lub dwuręczną). Na początku kariery kondotier decyduje się na profil oddziałów w jakich będzie służył (konnica, zwiadowcy, lekka piechota itd.) i zgodnie z takimi preferencjami może sobie wybrać 2 bronie wiodące w których może się szkolić bez ograniczeń. W pozostałych może uzyskać tylko 3 PU.

Używanie zbroi: Mogą używać każdej zbroi – jednak ogólnie muszą podporządkowywać się regułom decydującym o opancerzeniu w ich formacji (bo trudno, żeby członek lekkiej jazdy paradował w pełnej płytówce). Mogą bez ograniczeń szkolić się we władaniu tarczą ale robią to tylko wtedy, gdy jest to przydatne w ich formacji.

Używanie magii: Nie parają się czarami, wykorzystują tylko czasem amulety magiczne. Raczej nie używają przedmiotów magicznych – bardziej polegając na swoich siłach niż na „dziwactwach” i „magikowaniu” – z tego względu dostrajanie się do takich „urządzeń” testują tylko 1/2 UM. Zaś jeśli nie asekuruje im w tym jakiś czarodziej – to w ogóle nie potrafią pojąć jak ich używać.

Formacje: Kondotierzy podróżują zarówno samotnie jak i w grupach, niejednokrotnie wynajmując swoje usługi poszukiwaczom przygód, czy też podążając z nimi z chęci zysku. Nie gardzą niczym towarzystwem, jeśli tylko mogą być z tego jakieś wymierne korzyści. W bardziej cywilizowanych rejonach spotyka się sformalizowane organizacje profesjonalne zwane Bractwami Najemników. Są to zwykle pojedyncze oddziały (2k10 żołnierzy), choć zdarzają się także małe armie (100k10 osób) o wysoce wyspecjalizowanym podziale formacji. Takie bractwa oferują innym osobom – głównie możnowładcom i samym państwom (królestwom, księstwom itd.) – swoje usługi za pieniądze (zazwyczaj na krótkoterminowe kontrakty, czasami nawet najmują się po prostu do jednego, pojedynczego zadania). W ich skład wchodzi nie tylko najemnicy ale i także dwuklasowcy, którzy zwykle są przygotowywani do pełnienia służby specjalnej, właściwej rodzajowi drugiej z piastowanych profesji. Bractwa Najemników wynajmują zarówno pojedyncze osoby, poszczególne formacje jak i całe oddziały. Specyficzną odmianą bractw są Legie Najemne, złożone głównie z najemników-gwardzistów, które są uznawane za najlepsze oddziały od wszelkiej trudnej, karkołomnej a nawet brudnej roboty (np. pacyfikacji poddanych), przez co w wielu miejscach cieszą się złą sławą, potęgującą respekt przed tymi formacjami. Preferują one kontrakty długoterminowe, polegające na wynajmowaniu całej Legii. Są bardzo drogie, ale warte



swojej ceny jak żadne inne oddziały. Innego typu specjalnymi oddziałami są najemnicy będący jednocześnie mistrzami oręża. Zazwyczaj wszyscy specjalizują się jakimś jednorodnym gatunku uzbrojenia, przez co stanowią mogą zwartą formację wchodzącą w skład innego bractwa, jeśli jednak całe bractwo składa się z najemników-mistrzów, to mowa jest o Bractwie Broni. Ich miana są zwykle analogiczne do specjalizacji uzbrojenia i wynajmuje się ich w całości, bo tylko wtedy mogą być skuteczni. Czasami – jeśli takie bractwo broni jest bardzo liczebne, to jego dowódca dzieli je na mniejsze, pojedyncze jednostki operacyjne i wtedy można wynajmować ich wynajmować samodzielnie, bez ryzyka utraty skuteczności w boju. Ceny wynajmowania Bractw Broni i Legii Najemnych są podobne i zwykle trzy lub czterokrotnie wyższe niż w przypadku normalnych kondotierów. W każdego rodzaju bractwie jest podobna hierarchia, zbudowana wokół łańcucha dowodzenia (najczęściej formalizowaną hierarchią są stopnie analogiczne do niżej wymienionych tytułów). Z hierarchią ściśle jest związane wynagrodzenie kondotierów – bowiem zdobyte pieniądze dzieli się w/g stopni (a nie zasług w boju). Podziałowi wewnątrz bractwa nie podlegają zdobywcze łupy, który każdy może sobie zdobywać wedle woli, możliwości i zdolności. Oto jak mniej więcej wyglądają tytuły i związana z nimi hierarchia finansowa (podstawowe wynagrodzenie każdego kondotiera wynosi miesięcznie 1k10 szt. zł/POZ, 1 szt. zł na 0 POZ):

POZIOM Tytuł

1-4	ŻOŁDAK
5-9	NAJEMNIK
10-14	REBAJŁO
15-17	NACZELNY KONDOTIER
18-19	MISTRZ BRACTWA
20+	ARCYKNECHT

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- Natarcie** – wspólna um. kasty żołnierskiej.
- Powstrzymanie** – jw.
- Przycelowanie** – jw. (od 4 PU bez ograniczeń dla ataków dystansowych)
- Walka W Tłoku** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym, że dotyczy tylko broni wiodących.
- Przyspieszone Zdrowienie** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że pozwala odzyskać 6 pkt/PU.
- Wszechstronność** – każdy PU pozwala o 20% zwiększyć szansę powodzenia podczas wykorzystywania umiejętności ogólnych (tylko tych związanych z walką).

Od 1. POZ:

- Żołnierska Precyzja** – profesja najemnika pozwala w doskonałym stopniu poznać jeden, konkretnie wybrany model broni, zbroi lub tarczy. Oznacza to, że najemnik ma obowiązek nauczenia się i rozwijania umiejętności zawodowej *Żołnierka*, z tym, że otrzymuje on dwukrotnie większe premie, niż normalnie.

- Kondotierskie Rozjuszenie** – jest to rodzaj szafu bojowego, w który najemnik może wprowadzić się na początku lub w środku walki (trwa 2 rundy/PU), pozwalając wydatnie zmniejszyć opóźnienie broni (dzieląc je przez PU) oraz zwiększyć obie cechy o 15 pkt/PU.
- Wytrwałość Ciała** – kondotier, będąc zaprawionym w trudach walki potrafi zmusić swoje ciało, by przemogło niebezpieczne rany. Każdy PU pozwala o 15% zmniejszyć obrażenia otrzymywane z powodu krwawienia a także agonii.
- Dodatkowa Wszechstronność** – dzięki temu kondotier może bez ograniczeń rozwinąć jedną, wybraną umiejętność zawodową. Może wybrać wedle woli taki zawód, jaki będzie mu przydatny w wykonywaniu profesji (niekoniecznie związany z walką – może to być np. *Kalwierznictwo*, żeby samodzielnie szyć i reperować sobie buty i ubrania).

Od 5. POZ:

- Wytrwałość Umysłu** – kondotier potrafi zmusić swój umysł na polu walki (i tylko wtedy) do zachowania spokoju, dzięki czemu Odp. nr 2 i 4 zwiększają się podczas używania tej zdolności o 20 pkt/PU.
- Walka W Niesprzyjających Okolicznościach** – pozwala podzielić ograniczenia (nie tylko zdolności bojowych) przez [1-PU], o ile nie są wywołane na zasadach *Ciężkich* lub *Ekstremalnych Warunków*.

Od 10. POZ:

- Odporność na Głód i Pragnienie** – kondotier może powstrzymać naturalne potrzeby ciała, przez (5 dni + 1 dzień/POZ)xPU, jedząc i pijąc tylko połowę normalnej racji żywności i wody – później musi (przynajmniej taki sam okres czasu) jeść już normalną ilość pożywienia.
- Podtrzymanie Życia** – dzięki sile woli i koncentracji sił życiowych kondotier może przemóc słabość swego poranionego ciała, działając pomimo agonii przez (1rundę/2 POZ) x PU. Pomyślne wykorzystanie umiejętności wymaga udanego rzutu na 1/2 Odp nr 4. Nieudany oznacza natychmiastową śmierć.

„Paaaanie! Byś to widział – skaranie bogów z tym żołdactwem! Puki siedzom po garynizonach, puki spokój jest – to jeszcze jakoś idzie wytrzymać... Ale niechta się daży jakowys zatarg granicznyj – a u nos na Wyspach to o takowij nietrudno – to idą hałastrom przez wieś, pola, łonki, a rabujom strasznie!!! Szpadle, pługi, drewno, obornik, jadło, napitek i zapasy... A chędożom okrutnie!!! Nikomu nie przepuszczom, okrutniki: chłop czy baba, dzieciak czy starucha, kuń czy łofca – wszystkim sie dostanie... I to nawet od żołdaków własnego jaśniepana czasem po rzyci obrac można...”

Akten, chłop pańszczyźniany z jednego z ludzkich księstewek na Gutam-Guru

ŁOWCA

„Podążamy ścieżkami, którymi nie stąpała jeszcze stopa rozumnych, w poszukiwaniu ostatecznej granicy – do której dotrzeć może nasz rodzaj. Jeśli nie boisz się dziczy, nie straszny ci znój podróży i głód i chłód bezdroży – to ruszaj razem z nami.

*Tym razem ruszamy w góry – więc weź swój łuk, szypy i czekan.
Obaczysz – nie pożałujesz bratku!”*

Garsyaru Starszy, malaucki traper z Wysp Korsarskich

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
10+	10+	10+	10+	-	10+	-	10+	10+	10+

ZW	Bgł. pocz.	PU
-	35	6

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
4	4	3	3	1	3	2	1+	+	2

ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł
1	+	1k6/4	3



Opis: Profesja łowcy jest bardzo wszechstronną, mieści w sobie wiele etosów. Zasadniczo można sklasyfikować wśród nich cztery główne, które przez tysiące lat historii wypracowały sobie własną renomę, stając się swoistymi pod-profesjami, które jednak wciąż łączy więcej niż by miało dzielić:

Strażnicy – są to łowcy, których charakteryzuje wyjątkowe zamiłowanie do przyrody, niezrównani tropiciele i niezmordowani podróżnicy. Stronią od cywilizacji, ceniąc sobie dziką, nieujarzmioną naturę – w której widzą odbicie swojej duszy. Są najczęstszymi sprzymierzeńcami Kręgów Druidycznych, gotowi za każdą cenę bronić dzikich lasów, niedostępnych bezdroży i dziewiczych wybrzeży przed głupotą i bezmyślnością tzw. ras inteligentnych. Nie tolerują masowej wycinki lasów, karczowania dziczy czy łowów dla przyjemności. Nienawidzą bezmyślnej agresji i wandalizmu, kochają spokój i harmonię...

Łapacze – ci są o wiele mniej ideowi i działają z pobudek materialnych. Ci łowcy głów przez całe życie parają się łapaniem i dostarczaniem osób ściganych mniej lub bardziej oficjalnymi/prawomocnymi listami gończymi. Za swe usługi pobierają zwykle wynagrodzenie – ustalone z góry z zaliczką lub negocjowane indywidualnie na zasadzie wolnego wyboru. „Polują” tylko i wyłącznie na przedstawicieli ras inteligentnych - raczej nigdy nie przyjmują zlecenia

złapania lub zabicia jakiejś bestii – to robota dla charakterników, a nie dla łowców nagród. Szczególną pozycję zajmują Łowcy Główn w społeczeństwie elfów i krasnoludów. Ci bowiem zajmują się tylko i wyłącznie polowaniem na degeneratów swych plemion, tzw. Mrocznych...

Łowcy Niewolników – najbardziej zniechęceni przez pozostałe grupy łowców. Bezwzględni i wyrachowani, przemierzają świat w poszukiwaniu istot inteligentnych (lub innych stworzeń, które się mogłyby nadawać) odpowiednich do... zniewolenia i sprzedaży na targach niewolników. Są podstawą wielu tyrańskich społeczności i cenny źródłem „żywego towaru” niezliczonej liczby królestw, księstw, państw i państewek. Wśród ras, którym obcy jest feudalizm (jak elfy, krasnoludy, gnomy, niziołki) nieznanym jest ten etos łowcy. Ponieważ zaś niejednokrotnie padały one ich ofiarami, to każdy członek takiej rasy, który zdecydowałby się wybrać tą drogę życiową, automatycznie byłby wyklęty, stałby się wyrzutkiem wśród własnych pobratymców...

Mściciele – najbardziej tajemnicza grupa – zwana czasem pogardliwie, czasem z przekory „łowcami w maskach”. Jednak większość szarych zjadaczy chleba wypowiada z powagą i respektem ich potoczną nazwę: „krucjaterzy” (z ardańskiego: Kruy'seith-Er). Boży Bojownicy, Szermierze Idei, Narzędzia Pomsty. Większość z nich poświęciła swe życie na mszczenie się za krzywdy swoje/bliskich lub szerzenie swego światopoglądu (którego, tak czy inaczej, zemsta jest centralnym punktem). Przemierzają świat, nie zważając na trudy i niebezpieczeństwa. Zaślepieni nienawiścią wynikłą z przeżyć osobistych, traumy z dzieciństwa czy czyichś poglądów. Samotnicy, którzy nigdy nie tworzą bardziej zorganizowanych grup i prawie nigdy nie zaznają ukojenia. Psychopaci i bohaterowie...

Każdy łowca może się w dowolnym momencie zdecydować na obranie sobie jednego z powyższych etosów – jednak nie może wówczas cofnąć tej decyzji. Może też w ogóle nie wybierać, choć z każdym z etosów wiąże się specyficzne umiejętności i szkolenia niedostępne innym etosom. Cechę podstawową można dla łowcy wybrać spośród: ŻYW, ZR, SZ, PR, zaś drugorzędą spośród: MD, UM, CH, WI.

Kodeks postępowania: Poza wymienionymi wyżej cechami charakterystycznymi dla każdej podgrupy, wszyscy łowcy cechują się tym, iż są samotnikami, nie przepadającymi za cywilizacją. Przez to nie przyjmują norm i konwenansów środowisk, z których się wywodzą – tworząc własne hierarchie wartości i żyjąc na przekór społeczeństwu – np. uprawiając rozpustę, poligamię lub wręcz przeciwnie: ascezę. Oprócz tego, nawet łowcy o złych charakterach rzadko kiedy posuwają się do okrucieństwa i sadyzmu – jeśli na kogoś polują to zwykle nie po to by zabić ale by złapać itd. Nawet mściciele starają się doprowadzać obiekty swej zemsty przed oblicze sprawiedliwości (niekoniecznie tzw. wielkowiejskiej, urzędowej), choć osoby o char. chaotycznych zwykle będą robić od tego różne odstępstwa.

Charakter: Mogą przyjmować każdy charakter, który będzie zgodny z etosem (trudno by prw-dob trudnił się łapaniem niewolników). Rzadko zdarzają się

charaktery złe – głównie tylko wśród łowców niewolników, zaś większość łowców za podstawę społeczno-prawną obiera neutralność.

Wyznanie: Każde zgodne z charakterem i etosem, jednak wśród większości łowców największą popularnością cieszą się religie ateistyczne.

Rasy: Każda poza kamiukami, piktami wyniosłymi, lizardami i zaladynami. Pośród olbrzymów, gnomów, chimerów, uruków i krasnoludów nie spotyka się łowców powyżej 10 POZ.

Łączenie profesji: Można połączyć z profesją kondotiera, orężmistrza, awanturnika, archeologa, druida, szamana, kapłana, maga, elementalisty. Czasami MG może zezwolić na połączenie ze złodziejem, zabójcą, szpiegiem, iluzjonistą, czempionem chaosu, astrologiem lub bardem. Bardzo rzadko zdarza się – choć gdzieś niegdzie spotyka się takich osobników – by łowcy byli inkwizytorami, hermeneutykami lub piratami (tylko łowcy niewolników).

Używanie broni: Łowca bez ograniczeń może rozwijać *Oburęczność*. Poza tym dowolnie może rozwijać tylko trzy grupy broni obowiązkowych. Musi to być jedna broń dystansowa (sieć, kusza, oszczep, łuk, itp. – a łowcy głów i niewolników używają nawet broni palnej), jedna broń podręczna (topór, miecz, włócznia itp.) oraz jedna broń pomocnicza (nóż, sztylet, sierp). Poza tym mogą osiągnąć 2 PU w każdej innej broni – poza nieporęcznymi, ciężkimi (i dwuręcznymi) broniąmi drzewcowymi (jak piki czy halabardy).

Używanie zbroi: Łowcy nie lubią wszelkich pancerzy metalowych, preferują te wykonane z naturalnych materiałów (zbroje kurtkowe, skóry zwierząt). W ostateczności zdecydują się na używanie pancerzy kolczych lub łuskowych. W nie używają tarcz i hełmów – chyba że są to te lekkie modele.

Używanie magii: Łowcy darzą magię szacunkiem, okazując jej zrozumiały respekt. Fascynuje ona ich jednak w stopniu większym niż jakiegokolwiek innego przedstawiciela kasty żołnierskiej. Być może wiąże się to z jej nieujarzmioną naturą – z czym łowcy mogą się osobiście identyfikować. Poza tym potrafią instynktownie wyczuwać prądy Potencjału, nawet jeśli nie rozumieją (z naukowego punktu widzenia) samej istoty magii. Dzięki temu po pewnym czasie są w stanie adaptować obce czary w formę prostych i szybkich w użytku Znaków. W ten sposób potrafią adaptować czary druidów, szamanów lub elementalistów. Obecność nauczyciela nie jest przy tym procesie wymagana, wystarczy by odpowiednia osoba udostępniła łowcy formułę czaru (w zrozumiałym dla niego schemacie i języku), ten zaś samemu połapie się co i jak. Jednak MG powinien zwrócić uwagę, że niektóre profesje nie udostępnią swoich czarów niektórym z etosów łowcy – druidzi nie robią tego dla łowców głów i niewolników a elementaliści robią to tylko dla strażników. Jeśli więc bohater najpierw (jako bezetosowy łowca) wyuczy się jakiś czarów a potem przyjmie etos nie tolerowany przez swego byłego „nauczyciela” to może sprowadzić na swoją głowę gniew całej jego gildii profesyjnej.

Formacje: Łowcy najczęściej wędrują samotnie lub w niewielkich (1k5+1) grupach. Mimo iż nie lubią podlegać niczyjej komendzie, często są wynajmowani

do pojedynczych misji, poszukiwań itp. Bardzo często można ich spotkać w grupach poszukiwaczy przygód, bo cenią sobie ich nieformalny charakter i zależności oparte tylko na wolnej woli.

Specyficzną formację tworzą łowcy, którzy poświęcili się jednocześnie profesji inkwizytora (co zwykle wiąże się z obraniem etosu łapacza lub mściciela). Są nazywani Łowcami Czarownic i tworzą niewielkie, hermetyczne zakony na wzór organizacji rycerskich – zwykle bardzo niezależne od struktur macierzystego kościoła (np. podlegające tylko naczelnemu kapłanowi, który mając siedzibę setki mil od zakonu nie jest w stanie dokładnie ich kontrolować). Zajmują się ściganiem, więzieniem i sądzeniem wszelkich osób, które uznają za niebezpieczne dla swej wiary. Bywają przy tym okrutni i zapędliwi w gniewie – a ich nazwa wzięła się stąd, że za takich podręcznych wrogów wiary najczęściej biorą niewiasty parające się magią (no cóż – jak powszechnie wiadomo celibat wypacza charakter), tropienie

Jeszcze inną odmianą są łowcy-szpiedzy. Ci organizują się w specjalnych oddziałach, nazywając siebie Zwiadowcami. Rezygnują z części swej niezależności by służyć jakimś potężnym organizacjom – królestwom, księżętom, gildiom kupieckim lub złodziejskim – które w zamian za ich lojalność i usługi pozwalają (lub przynajmniej nie przeszkadzają) realizować osobiste cele.

POZIOM Tytuł

1-4	TROPICIEL
5-9	CZATOWNIK
10-14	ŁOWCZY
15-17	MITRZ CZATOWNIKÓW
18-19	WIELKI ŁOWCZY
20+	ARCYMISTRZ ŁOWIECKI

UMIĘJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Natarcie** – wspólna um. kasty żołnierskiej.
2. **Powstrzymanie** – wspólna um. kasty żołnierskiej.
3. **Przycelowanie** – jw. z tym, że można wykorzystywać również względem broni dystansowej bez ograniczeń od samego początku.
4. **Przyśpieszone Zdrowienie** – wspólna um. kasty żołnierskiej.
5. **Tropienie** – pozwala odnajdywać i identyfikować ślady. Wymaga to testu na sumę $1/2 MD + 1/[10-PU] INT + 1/[10-PU] SZ$. Później [2 PU] pozwala także o połowę zmniejszyć negatywne modyfikatory związane ze złymi warunkami tropienia (np. skaliste podłoże lub padający śnieg), zaś prawdziwym zawodowcom [3 PU] w ogóle takie okoliczności nie przeszkadzają. Mistrzowie tropienia [4 PU] potrafią nawet rozpoznawać tropy nietypowe (np. fałszywe), zaś najlepsi z nich [5 PU] celowo ukrywać, zmieniać, tworzyć fałszywe ślady swoje lub innych (po udanym teście na sumę $1/2 INT + 1/10 MD + 1/3 akt. ZR$).
6. **Nadzwyczajna Spostrzegawczość** – wzrok każdego łowcy jest tak doskonale wytrenowany, że jego zasięg zwiększa się o 10%/PU, poza tym za każdym razem, gdy zachodzi potrzeba przetestowania np. spostrzegawczości – to można wykonać tyle

dotatkowych rzutów ile ma się PU i wybrać najkorzystniejszy wynik.

7. **Maskowanie** – pozwala nie tylko upodobnić (przy użyciu odpowiednich materiałów i narzędzi) się do otoczenia, w którym przebywa łowca, ale także tak wybierać miejsca np. poruszania się, czatowania czy obserwacji w tym otoczeniu, by jakakolwiek próba dostrzeżenia (a nawet wywąchania, usłyszenia – przy odpowiednio wysokim PU) była [1+PU] razy trudniejsza niż normalnie. Początkowe zamaskowanie wymaga udanego testu $1/[10-PU]$ MD + $1/[6-PU]$ INT + $1/2$ akt. ZR i trwa 10k10 rund. W przypadku jeśli zamaskowany łowca zostanie dostrzeżony i zaczną do niego strzelać – to dzięki wtopieniu w otoczenie jego OB wynikająca ze ZR jest mnożona przez PU.

Od 1. POZ:

8. **Podchody** – ta umiejętność pozwala bezgłośnie poruszać się w naturalnym otoczeniu (las lub ew. przy wysokim PU nawet tereny wiejskie, o rzadkiej zabudowie) oraz zbliżać się na bezpieczną odległość (po udanym teście $1/[6-PU]$ INT) do innych stworzeń. Wymaga to udanego testu akt. ZR co rundę/PU.
9. **Podstawy Botaniki** – pozwala rozpoznawać lokalne gatunki lokalnych zwierząt i roślin (zwyczajnie, tryb życia itp. – ilość informacji zależy od wysokości PU) po udanym teście $1/3$ MD. Każdy następny PU pozwala zdobyć wiedzę na temat najpopularniejszej fauny i flory z jednego, innego rejonu (wyspy lub archipelagu itp.).
10. **Pozyskiwanie Zwierzęcia** – umiejętność ostrożnego podejścia do 1 zwierzęcia + $1/PU$ i na tyle umiejętnego, dalszego z nimi postępowania, by zmieniły swoje nastawienie do łowcy na bardziej przychylne (stopniowo). Wymaga to udanego testu $1/3$ CH + $1/[10-PU]$ INT + $1/10$ MD, przy czym nie można powtarzać nieudanych testów więcej razy niż ma się PU. Każda próba trwa 1k10 rund, przy czym jeśli zwierzę jest głodne lub bardzo rozeźlone, może zaatakować łowcę, nim ten zdąży je pozyskać.
11. **Zdobywanie Żywności** – umiejętność zdobywania pokarmu (całodziennej, minimalnej porcji kalorycznej dla przeciętnego humanoida) nawet w najbardziej niesprzyjających okolicznościach (np. ostrorostów i kaktusów na pustyni albo robaków w więzieniu) po udanym teście $1/2$ MD – każda próba trwa 1k5 godzin. Każdy kolejny PU pozwala wydatnie zwiększyć ilość odnalezionego pożywienia w tym samym czasie, tak by można było żywić także inne osoby (decyzja MG).
12. **Młyniec Bitewny** – umiejętność na tyle sprytnego pokierowania walką (np. zakotłowanie przeciwników albo tworzenie „sztucznego tłoku”, ew. zrzucenie w kierunku przeciwników jakiś przedmiotów, przeszkód itp.) by zaatakować wybranego przeciwnika w najmniej spodziewane przez niego miejsce i w najmniej spodziewanym momencie. Atak taki zajmuje dwukrotnie większą liczbę at/r niż normalnie i może być przeprowadzony tylko przy pomocy broni „obowiązkowych”. Automatycznie obniża OB wroga (jest ona dzielona przez PU), a jeśli

nie zdąży się on odpowiednio się ustawić (wymagany test akt. ZR), to gdy zostanie trafiony, traktuje się to jak trafienie Krytyczne – choć nim nie jest (po prostu gracz wykonuje test dla jego WYP analogiczny jak w przypadku trafień nadefektywnych – przy czym może wykonać tyle rzutów ile ma PU i wybrać najbardziej go satysfakcjonujący wynik).

Od 5. POZ:

13. **Wyminięcie** – wyuczona umiejętność automatycznego uniknięcia pierwszego w danej rundzie walki [1 PU] ataku bliskiego lub [2 PU] ataku dalekiego (strzału lub rzutu) lub [3 PU] ataku z zaskoczenia (np. przez przeciwnika, którego się nie widziało) lub [4 PU] niemagicznego ataku specjalnego (np. obszarowego) lub [5 PU] ataku magicznego (np. czaru lub magicznego efektu broni). Pierwsza czynność łowcy w takiej rundzie będzie dodatkowo opóźniona o 1k6 sg.

Od 10. POZ:

14. **Rzucanie Znaków** – jak odpowiednia um. kast magicznych, z tym, że łowca potrafi adaptować na znaki czary druidów, szamanów lub elementalistów (patrz uwagi w *Używanie Magii*). Względem dostępnych kręgów i efektów czarów 10 POZ łowcy traktowany jest jak 0 POZ odpowiedniej profesji.

Tylko dla łowców o etosie strażnika:

15. **Przelamywanie Przeciwności** – kiedy łowca znajduje się daleko od cywilizacji (w cudownych okolicznościach przyrody :-), to każdy PU pozwala mu o 15% zmniejszyć wszelkie ograniczenia, jako normalnie powodowałyby np. śliskie podłoże czy wiatr w oczy.

Tylko dla łowców o etosie mściciela:

Gniew Zemsty – jest to rodzaj fanatycznej furii bojowej, która może pojawić się (nawet niekontrolowana – jeśli nie powiedzie się test $1/2$ Odp nr 2) w określonych okolicznościach, związanych ze szczegółami etosu łowcy (np. zauważy osoby, których nienawidzi). Na czas 3 rund/PU obie cechy łowcy zostają zwiększone o 30%/PU, zaś opóźnienie wykonywanych ataków może zostać zmniejszone o PU (ale nie mniej niż 1).

Tylko dla łowców o etosie łowcy głów lub niewolników:

Łomot – dwukrotnie wolniejszy atak dowolnym rodzajem broni obowiązkowej, który ma za zadanie trafić w najczulsze miejsce przeciwnika. Oprócz normalnych obrażeń (jeśli łowca wyrazi taką wolę, to dodatnia premia dorzutu modulowanego może być nie włączana do obrażeń), ofiara musi wykonać udany test Odp nr 4 podzieloną przez PU, a w przypadku niepowodzenia traci przytomność. Jednak nawet udana obrona powoduje wytrącenie jego organizmu z równowagi psychofizycznej, tak że przez następne 1k5 rund będzie działał w *Złych Warunkach*.

„Niechajże nie zwiodą was pozorne oczywistości. Niechajże się wam nie wydaje – iż wszystko jest czarne lub białe. Nie każdy łowca, którego spotkacie na drodze od razu musi być szukającym prostego życia pionierem czy skorym do pomocy Strażnikiem. Możecie mieć pecha – a wówczas traficie na

Łapaczy – łowców niewolników, którzy handlują żywym towarem – nami. Którzy niewolą nasze kobiety i wyzyskują naszą starszyznę, którzy palą nasze osady i sprzedają na targach nasze dzieci. Że też miłośnicie nam panujący Kartan na niebiesiech dopuszcza takie bezceństwa!!!”

El Porastakles, gnomi rzemieślnik z Arianomu

ORĘŻMISTRZ

„Nie było ci w owych czasach w państwie Archagasty ni u Króla Z Pod Góry przedniejszego przedniejszego młociarza nad króla Hasuga Wspaniałego – który zaiste był najpotężniejszym mistrzem onej oręża spośród nas wszystkich – którzy wcale przecież młokosami nie bylim. To zaprawdę była Walcząca Dusza, od której mogliśmy się uczyć – a która była jedyna w swoich czasach i której nikt równać się nie mógł [...]”

fragment podręcznika szkoleniowego „Młot Na Gobliny”, autorstwa reptylioniskiego młotmistrza Namastara Zwanego Po-Trzykróć-Natchnionym

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
15+	(15+)	(15+)	(15+)	+	5+	+	5+	+	5
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	50	7							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
4	4	4	4	2	3	1	3+	1+	-
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
-	+	1/1	4						

Opis: Mistrzowie oręża są żołnierzami, dla których sama walka to nie wszystko, zaś bogactwa materialne nie mają większego znaczenia. Orężmistrz nie walczy po to by zwyciężać, ale po to by doprowadzić do samodoskonalenia. Starają się poznać wszelkie możliwe sposoby walki swoją ulubioną bronią, tak by osiągnąć w tym wielką finezję. Ich celem jest odkrywanie nowych, nieznanych dróg posługiwania się takim a nie innym typem oręża, celem optymalnego wykorzystania jego zdolności bitewnych i podniesienia własnych umiejętności. Nie ważne czy zabije się więcej czy mniej osób – najlepiej byłoby w ogóle ich nie zabijać – ważne oby odnaleźć jedną, najwyższą Drogę Wojny – mistyczną drogę życia – która pozwoli mistrzowi oręża stać się istotą wyższą. Wielu postronnym osobom ich zamiłowanie do pojedynków, walki i uczestnictwa w wojnach na pierwszej linii frontu może wydać się chorobliwym zboczeniem, ale dla nich możliwość ciągłego sprawdzania własnych umiejętności jest sensem życia. Orężmistrz może wybrać obie cechy wedle własnego uznania z pośród wszystkich parametrów fizycznych. Aby w ogóle móc zostać mistrzem oręża wymagane jest: SF 150, SZ 70, ZR 90, INT 60, MD 80, UM 40.

Kodeks postępowania: Jak już powiedziano, mistrz oręża niewiele łączy z typowym wojownikiem czy najemnym żołnierzem. Każdy mistrz oręża posługuje się specyficznym kodeksem honorowym, który buduje po równo na emocjach jak i rozumie. Ponieważ ich nadrzędnym celem jest osiąganie coraz wyższych poziomów samodoskonalenia, nigdy nie przepuszczają nadarzającej się okazji do dokonania tego (stąd ich obecność na wojnach, choć stronią od polityki), a jednocześnie będą się wzbraniać przed uczynieniem

czegokolwiek co mogłoby ich od tego celu oddalić. Dlatego np. rzadko kiedy zaatakują kogoś od tyłu (chyba, że jakiegoś podrzędnego opryszka albo nowicjusza), bo takie działanie nie pozwoli im wypróbować umiejętności przeciwnika. Tak samo nie ma sensu walka na śmieć i życie – bo ten kto zginie, nie będzie w stanie wykorzystać doświadczeń



zdobytch w trakcie walki. Z tego powodu MG powinien nagradzać PD nie tylko zabijanie przeciwników (orężmistrz czyni tak jeśli jest to absolutnie konieczne), ale także samo pokonanie bez zabijania lub inne rozwiązania potyczek – jeśli Mistrz Oręża takowe wymyśli. Za powyższe przypadki mistrz powinien wręcz otrzymywać więcej PD i punktów Esencji niż normalni gracze. Każdy mistrz jest bowiem oceniany po czynach, a nie słowach, urodzeniu, majątności czy jakimkolwiek innym kryterium, którego w bezpośredniej konfrontacji – twarzą w twarz sprawdzić czy wykorzystać nie sposób.

Nieco inaczej sprawa wygląda z tzw. Bractwami Broni – których członkowie poświęcają się profesji kondotierskiej i czerpią ze swych umiejętności materialne zyski. Są oni tolerowani w społeczności orężmistrzów, choć jako osoby o bardzo „innowacyjnym” sposobie na życie cieszą się zbytnim szacunkiem, ponieważ przykazania wewnętrznego kodeksu honorowego stosują mniej rygorystycznie.

Charakter: ntr-ntr, ntr-dobry, prw-ntr, prw-dobry a w uzasadnionych sytuacjach nawet ntr-zły i prw-zły. Niedopuszczalne są charaktery chaotyczne.

Wyznanie: W zasadzie każde, ale preferują wyznania związane z walką (ale nie rabunkiem), honorem i równowagą.

Rasy: ludzie i ich mieszańcy, elfy, krasnoludy, reptylioni, lizardowie, kamiukowie, smoki, a malauki, orki i centaury nie są spotykane w tej profesji z POZ wyższymi od 15.

Łączenie profesji: Można łączyć z profesją wojownika, łowcy, kondotiera, hermeneutyka, kapłana, astrologa, szamana, alchemika, maga, elementalisty, iluzjonisty. W starożytnych czasach – z woli bogów wojny zdarzało się, że orężmistrzami stawali się mistycy, ale w czasach dzisiejszych jest to mało prawdopodobne wydarzenie. Czasami też spotyka się osoby nazywane Błędny Rycerzami – czyli połączenie mistrza z rycerzem lub paladynem.

Używanie broni: Mistrz oręża może bez żadnych ograniczeń szkolić się tylko w jednym wybranym typie broni. Jest to jego broń tzw. dominująca. Oprócz tego może uzyskać jeszcze jedną biegłość (do 4 PU) w broni tzw. pomocniczej – czyli takiej która jest podobnego gatunku do broni dominującej, przy czym na broń pomocniczą wybiera się zwykle jakiś lżejszy i mniejszy gatunek od dominującego. Jeśli mistrz jest dwuklasowcem to warunkowo może też szkolić się w walce wręcz (lub innych broniach – jeśli takie są wymagania 2 profesji), ale nie może tej biegłości rozwijać. Od typów najczęściej wybieranych broni powstały nazwy najliczniejszych odłamów tej profesji:

- Mistrzowie Miecza (którzy władają np.: tarsarem/ciężkim mieczem/innym rodzajem miecza oraz np. lekkim mieczem);
- Mistrzowie Szabli (np. szłapar i szabla);
- Mistrzowie Lancy (np. lanca i włócznia);
- Mistrzowie Kopii (np. kopia i harpun);
- Mistrzowie Piki (np. pika i dzida);
- Mistrzowie Noża (np. nóż i sztylet, albo sztylet i kris);
- Mistrzowie Topora (np. topór obosieczny i topór);
- Mistrzowie Młota (np. ciężki młot i wekiera);
- Mistrzowie Cępa (np. cep i pała)
- Mistrzowie Harpuna (np. harpun i trójzęb)

Istnieje oczywiście jeszcze wiele innych, mniej licznych odłamów, które używają innych konfiguracji podobnych do siebie broni (o tym w razie wątpliwości rozstrzyga MG). Na przełomie ostatnich 100 lat pojawiły się nawet całkiem nowe odłamy używające... broni dystansowej. Najbardziej znanymi są grupy Mistrzów Miotania (gwiazdki i proce ew. bumerangi), Mistrzów Łuku (dwa typy łuków), Mistrzów Kuszy (dwa typy kuszy), Mistrzów Muszkietu (długa i krótka broń palna). Jeśli istnieje taka możliwość (np. pomoże to w sprawniejszym władaniu jednym lub obu typach broni), to mistrzowie często szkolą się w oburęczności.

Używanie zbroi: Zależy od stylu walki jaki preferuje dany odłamek mistrzów broni (czy wolą pozostać bardziej ruchliwi czy być mocniej opancerzeni). Rzadko się jednak zdarza by używali zbroi o OGR większych od 1/3;1/4. Tarcz używają tylko jeśli jest to niezbędne (np. dla Mistrzów Kopii), zaś w ogóle nie

używają hełmów, które – w/g nich przeszkadzają w odpowiednim „wczuwaniu” walki.

Używanie magii: Mistrzowie oręża w swym postrzeganiu świata bardziej przypominają mędrców i filozofów niż pozostałych przedstawicieli kasty żołnierskiej. Bardzo chętnie więc korzystają z magii, jeśli ma ona przybliżyć ich do samodoskonalości. Mimo tego nie do końca są w stanie ją zrozumieć – daleko im do perfekcji jakie osiągnęły kasty magiczne. Ich zainteresowanie magią przejawia się chętnym wykorzystywaniem wszelkich magicznych przedmiotów, choć z wrodzoną nieufnością pochodzą do artefaktów, relikwii, i innych tego typu przedmiotów o nie do końca wiadomym pochodzeniu. Wiąże się to z ich obawami, że tak potężna magia mogła by zbyt daleko ingerować w wewnętrzną równowagę mistrza oręża. Oprócz tego – odkąd istnieje profesja mistrzów miecza – potrafią oni (właśnie dzięki wewnętrznej równowadze) tkąć strumienie magii w mistyczne słowa. Jest to pewna

forma magii fonetycznej, o pochodzeniu zbliżonym do bardowej Traumaturgii. Oczywiście nie wszyscy są w stanie posługiwać się tą starożytną sztuką – jedynie ci najbardziej godni dostąpienia Drogi (co najmniej 10 POZ).

Formacje:

Orężmistrze podróżują zwykle samotnie, czasem tylko przyłączając się do jakiś niewielkich grup podróżników. Czasami

przemierzają świat w towarzystwie swoich uczniów lub mistrzów oręża o innej specjalizacji. Ich wrodzony instynkt każe im podążać wszędzie tam, gdzie dzieć się będą wojny, walki, turnieje i potyczki – więc bardzo często w takich miejscach można ich spotkać w większych grupach. Czasami – ale bardzo rzadko – doświadczeni mistrzowie oręża z różnych specjalizacji gromadzą się w organizacje zwane Komitetami. Są to pewnego rodzaju klasztory szkoleniowe – gdzie w zamkniętych, hermetycznych warunkach prowadzą badania nad istotą wojny i walki, szkoląc nowe pokolenia mistrzów. Oczywiście to z czego słyną takie Komitety – to udzielane dla osób nie będących mistrzami szkolenia w poszczególnych typach broni, które cieszą się wielkim powodzeniem wśród żołnierzy i rycerzy. Chodzą słuchy, że jeśli ktoś chce osiągnąć tajniki jakiegoś rzadkiego szkolenia nadnaturalnego – to Komitet jest najwłaściwszym do tego miejscem...

Przedstawiona poniżej hierarchia tytułów wiąże się z rozwojem mistrza – jednak nie są one używane „na zewnątrz” a tylko w gronie samych mistrzów.

POZIOM Tytuł

1-4	ZBROJNY
5-9	FACHMAN
10-14	FECHMISTRZ
15-17	FECHMISTRZ NATCHNIONY
18-19	WALCZĄCA DUSZA



UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Ofensywa** – szczególnego rodzaju, bardzo dynamiczne natarcie na przeciwników (może być odnoszone względem broni dystansowej w przypadku niektórych odłamów profesji), które zwiększa TR o 25 pkt/PU + 15 pkt/4 POZ (a także szansę na Trafienie Krytyczne o 1 pkt/PU). Trwa to tylko jedną rundę – zaś w następnej rundzie mistrz oręża może się tylko i wyłącznie bronić się, nie może podejmować żadnych działań zaczepnych (nawet typu: rzut pochodnią).
2. **Blok** – defensywny, dwukrotnie wolniejszy atak bronią, zwiększający o 50%/PU jej OB. Jeśli podczas wykorzystania tej umiejętności przeciwnik nie trafi mistrza to znaczy, że trafił w broń – która otrzymuje normalne uszkodzenia. Odłamy takie jak np. Mistrzowie Muszkietu potrafią wykorzystywać do blokowania swoją broń dystansową [ich obrona wynosi wtedy 4 pkt/PU].
3. **Uskok** – zdolność ta pozwala w dowolnym momencie (nawet wtedy gdy nie można się normalnie przemieszczać) zejść z linii strzału, ciosu, pola ataku obszarowego (np. wybuch czy smocze zionięcie). Zajmuje to resztę dostępnych w rundzie sg i pozwala oddalić się maksymalnie na 2m/PU. Po udanym teście 1/[6-PU] akt. ZR pozwala uzyskać efekt analogiczny do wykorzystania ogólnej umiejętności *Roztrącenie* (z tym, że nikogo roztrącać nie trzeba – wystarczy np. przeskoczyć obok lub przekoziółkować pod nogami – w przypadku dużych przeciwników).
4. **Harmonia Myśli** – specjalny trening psychiczny pozwala mistrzowi wykorzystywać ukryte, podświadome zdolności do analizowania rzeczywistości. Dzięki temu potrafi wykonać tyle dodatkowych rzutów obronnych przeciwko negatywnym oddziaływaniom emocjonalnym (jeśli pierwszy był nieudany) iloma PU się dysponuje.
5. **Ścieżka Pokory** – mistrz jest od zawsze przyuczony by uczyć się na swoich błędach i korzystać z doświadczeń przeciwników. Pozwala mu to jeden raz/PU podczas każdej walki użyć jakiejś umiejętności bojowej (z minimalną skutecznością – tj. jakby miała 1/2 PU tej Ścieżki), którą przeciwnik użył w trakcie tej walki przeciwko mistrzowi. Poza tym jeżeli mistrz gry użył tej umiejętności w trakcie walki, którą przegrał (ale uszedł z życiem), to i tak otrzymuje dodatkowe doświadczenie w wysokości 10%/PU PD, które normalnie otrzymałby za zwycięstwo.
6. **Koncentracja** – wszystkie umiejętności, które wymagają skupienia i dokładnego działania (np. niektóre umiejętności bojowe, przy których mowa, że wymagają dwukrotnie wolniejszego, starannego przymierzenia do ataku itp.) mają zwiększoną szansę powodzenia (ew. polepszoną skuteczność) o 20%/PU. Poza tym kiedy mistrz zaczyna się koncentrować (także jeśli np. jest magiem i chce rozpocząć medytację) to prawie nic nie jest w stanie

mu przeszkodzić (decyduje MG w oparciu o wysokość PU).

7. **Utalentowanie** – pozwala mistrzowi rozwijać bez ograniczeń jedną umiejętność zawodową, która jest niezbędna do wykonywania jego odłamu profesji (np. obowiązkowo *Jeździectwo* dla Mistrzów Kopii czy Lancy).

Od 1. POZ:

8. **Harmonia Ciała** – jak wspólna um. kasty żołnierskiej *Przyśpieszone Zdrowienie*, z tym że dotyczy także ENŻ a nawet SF np. jeśli zostały wysane przez jakiegoś martwiaka.
9. **Defensywa** – jak wspólna um. kasty żołnierskiej *Walka W Tłoku*, tylko że dotyczy jedynie broni dominującej. Obniża jej TR o 50% [dzielone przez PU], oraz podwaja zdolności obronne w/w umiejętności.
10. **Teozoficzne Oświecenie** – podświadomość mistrza została podczas morderczego treningu przystosowana do zmieniających się potencjałów historiozoficznych w Bezmiarach Wieloświata (a raczej w najbliższym otoczeniu orężmistrza). Dzięki temu potrafi wyczuć nadchodzącą konfrontację (np. zasadzkę lub zbliżający się oddział wroga) z wyprzedzeniem 1 rundy/PU. MG może w specyficznych warunkach zażądać wpiętej trwającej 1-10 rund koncentracji. Po udanym teście 1/[6-PU] WI mistrz może otrzymać informacje (np. w postaci błysku świadomości czy proroczego snu) o dziejących się w bliższej lub dalszej okolicy potyczkach, walkach itd. Jeśli MG uzna, że orężmistrz ma odpowiednio wysoki PU może go powiadomić np. w jakim rejonie świata toczy się akurat wojna.
11. **Ścieżka Pierwszeństwa** – dzięki tej umiejętności mistrz może wprowadzić się w mistyczny trans wojenny trwający przez 3 rundy walki/PU. Pozwala on atakować orężmistrzowi jako pierwszemu w każdej rundzie, obojętnie od SZ innych uczestników starcia.
12. **Śmiertelne Uderzenie** – trzykrotnie wolniejszy, starannie mierzony atak bronią dominującą w najbardziej podatne na ciosy (zdaniem mistrza oręża) miejsce przeciwnika. Powoduje zwiększenie o 2 pkt/PU szansy na Trafienie Krytyczne, jeśli jednak przeciwnikowi uda się trafić mistrza wykorzystującego tą umiejętność, to wybija go z rytmu, przez co o powyższą wartość zwiększa się też szansa na Trafienie Pechowe.

Od 5. POZ:

13. **Harmonia Zmysłów** – zmysły mistrza są tak doskonale wyczulone na każdą zmianę otoczenia, że nie można go zaskoczyć (lub użyć podobnej do zaskoczenia umiejętności). Próbę zaskoczenia może podjąć tylko osoba, która ma SZ wyższą od mistrza oręża o 20 pkt + 5 pkt/PU.
14. **Ścieżka Wojny** – orężmistrz może doprowadzić do pewnego rodzaju bitewnego kotła (zajmuje to dwukrotnie większą liczbę ataków niż normalnie), który pozwoli mu zaatakować 1 dodatkowego przeciwnika/PU jednym i tym samym ciosem

(atakiem). Mistrzowie używający broni dystansowej lub klutej mogą w ten sposób zranić 1 atakiem kilka osób stojących na linii strzału/ciosu.

Od 10. POZ:

15. Fonetyka Traumatyczna – jest to umiejętność analogiczna do umiejętności profesjonalnej barda *Wyniosła Taumaturgia*. Różni się tym, że mistrz oręza nie wykorzystuje instrumentu muzycznego, a tylko i wyłącznie swój głos. I raczej trudno nazwać to śpiewaniem. Przypomina to raczej pewnego rodzaju zaśpiew lub melorecytację. Oręzmistrz nie ma z góry określonego rodzaju czarów, które może adaptować na takie magiczne pieśni. Może to zrobić z każdym czarem, który będzie przydatny dla jego profesji – przy czym tą decyzję musi omówić z MG (którego zgoda jest nieodzowna). Nie może także robić składanń czarów ani ich cząstkowania. Jeden czar musi odpowiadać jednej melorecytacji.

16. Ścieżka Odrodzenia – jeśli zachodzi doraźna potrzeba, to mistrz oręza może uaktywnić ukryte zdolności adaptacyjne swojego umysłu. Pozwala mu to używać przez najbliższe 6 godzin/PU umiejętności (najczęściej bitewnej) profesjonalnej innego przedstawiciela kasty żołnierskiej lub rycerskiej, a czasem złodziejskiej lub społecznej (o ile MG wyrazi na to zgodę). Warunkiem jest trwający minimum 10k10 minut (dzielone przez PU) instruktaż odpowiedniego nauczyciela. Mistrz Oręza może użyć tej umiejętności z PU tej zdolności jeśli powiedzie mu się test 1/2 INT (inaczej może używać jej tylko z połową skuteczności 1 PU).

„Powiadają o honorze – ale widziałam tylko wirującą śmierć o szpiczastych uszach, która sprawiła krwawą rzeź moim ludziom. Powiadają o mistyce – ale ja widziałam jak rozwlekajom moim chłopcom wnętrzości po pokładzie. Powiadają w końcu o szlachetnym samodoskonaleniu ale ja w obliczach tych elfich buntowników widziałam tylko bezlitosne ostrza i chłodną wyrachowaną kalkulację – to nie są perfekcjonistyczni żołnierze cnoty i chwały – to zimne maszyny do zabijania. Walczyłam z długouchymi korsarzami z In-Can, i powiadam wam że kamienne, pozbawione uczuć oblicza dowodzących nimi Mistrzów Miecza do dziś śnią mi się po nocach.

Aaaaa – i pamiętajcie, żeby nigdy nie powierzać strategicznego dowództwa ani dworactwa sztabowego oręzmistrzowi – co z tego że ci, którzy stoją po stronie Imperium są dobrzy. Nieistotne – oni mają bardzo specyficzne podejście do wojny. Będą dążyć za wszelką cenę do konfrontacji, tylko po to by sprawdzić umiejętności w starciu – swoje jako dowódców i doradców – oraz podległych im żołnierzy – jak to oni określają: „świadków Drogi”. Będą jątrzyć ku walce nawet tam, gdzie z taktycznego punktu widzenia lepiej byłoby się wycofać – jak już mówiłam, oni mają bardzo specyficzne podejście do wojny...”

Tan Astareda Adarnag, jaśnie pani kapitan Imperialnej Marynarki

WOJOWNIK

„Nie lekceważ nas głupcze! Nie jestem żołnierzem, jestem wojownikiem. Nie służę nikomu i nie przyjmuję rozkazów od nikogo. Służę tylko sobie, i tylko własnych poleceń słucham. O swój interes dbam jedynie. No a że akurat interes mój, mej rasy i mego ukochanego Imperium jest jako jedno? Coż – właśnie dlatego jestem w Kohorcie Pospolitego Ruszenia!!! Jest tu wielu takich jak ja... baaa!!! Całe Imperium opiera swą siłę na takich jak ja. Podążamy jedną ścieżką, albowiem jesteśmy jako jedno -

i nasza wola jest jako jedno - a nasze sprawy i interesy także są tożsame ze sobą. Jesteśmy tu - bo w duszach orków od początków czasu grają pieśni o Ogniu i Stali, a w naszych żyłach tli się pierwotna iskra, która kieruje naszymi ostrzami. Robimy to - albowiem jesteśmy posłuszni naszemu zewowi - który poprowadzi nas aż po czasu kres. To jest nasze przeznaczenie. Czy i ty słyszysz tą Pieśń?”

Tan Eran Garhu, ćwierć-kohortnik w armii Imperium Katanów

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
10+	20+	10+	10+	-	10+	-	+	+	-
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	40	5							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
4	5	3	3	1	2	1	1+	1+	-
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
-	+	3/3	3						

Opis: Wojownicy to ludzie wolnego ducha (a często też „wolnej” kieszeni i stanu), którzy zaprawieni w walce – przemierzają świat żądni sławy, uznania i bogactw. Mimo iż można ich spotkać w każdej armii świata czy krucjacie – to niezbyt przepadają za wykonywaniem rozkazów (no chyba że sami są oficerami), przez co nie sposób stworzyć z nich zawodowej armii. Nie mają żadnych moralnych hamulców przez postępowaniem się fortelami, zasadzkami – a w szczególności ucieczką z pola walki przed przeważającym wrogiem. Jak mawiają sami o sobie: „Dobry wojownik, to żywy wojownik”. Złośliwi stwierdzą też raczej że: „Bez wojowników nie sposób zaczynać jakiegokolwiek wojny, ale jeszcze trudniej taką wygrać polegając tylko na nich”. Są najczęściej spotykanymi przedstawicielami kasty żołnierskiej, a jednocześnie bardzo często poświęcają się jeszcze innym profesjom, by być wszechstronnymi pod każdym względem. Dla wojownika cechą podstawową jest SF, zaś drugorzędną może wybrać wedle woli.

Kodeks postępowania: W zasadzie nie istnieje coś takiego jak kodeks wojownika. Istnieje za to wiele kodeksów postępowania wojowników – jest ich co najmniej tyle, ilu wojowników na świecie żyje. Każdy ma zbiór własnych zasad i mądrości życiowych (zwykle układanych przez całe życie, ściśle związanych z wyznawanym światopoglądem i moralnością). Problem z nimi wszystkimi polega na tym, że zbyt wielu przedstawicieli tej profesji usiłuje wmawiać jej innym na chama. Samemu zaś nie koniecznie posiadają jakiegokolwiek etyczne predyspozycje do takiego fałszywego moralizatorstwa. Oczywiście tak nie musi być zawsze, ale jest to zaobserwowana prawidłowość...

Charakter: Każdy.

Wyznanie: Każde.

Rasy: Każda, choć wśród niziołków, driad, gnomów, zaladynów nie spotyka się wojowników powyżej 10 POZ.

Łączenie profesji: Wojownik może poświęcić się jednocześnie dowolnej profesji złodziejskiej (poza piratem), społecznej (poza drobnomieszczuchem), czarodziejskiej (poza przywoływanym i czempionem) lub klerycznej (poza inkwizytorem, półbogiem i

mnichem). Czasem może też zostać kondotierem lub orężmistrzem.

Używanie broni: Mogą używać każdej broni, osiągając dowolny poziom zaawansowania w każdej biegłości (również w *Obureczności*).

Używanie zbroi: Wojownicy zwykle unikają zbroi cięższych niż o OGR 1/3;1/3. Mogą używać każdego rodzaju hełmu (czy innych dodatków ochronnych) oraz bez ograniczeń rozwijać biegłość posługiwania się tarczą (jednak nigdy nie używają ciężkich tarcz).

Używanie magii: Wojownicy pożądamy wszelkiej magii i innych cudów, dziwów (cokolwiek może wzbudzić zachwyt publiki), jednak nie mają żadnych predyspozycji do jej używania. Siły magiczne intrygują ich tak mocno, że ogromnym wysiłkiem woli potrafią zmusić się zrozumienia działania niektórych przedmiotów magicznych, szczególnie gdy w grę wchodzi możliwość posłużenia się jakąś magiczną bronią lub opancerzeniem. Innego rodzaju przedmiotów używają rzadko lub wcale – chyba że prowadzą one do zdobycia ukochanej przez wojowników sławy i chwały.

Formacje: Wojownicy sami nie tworzą żadnych większych organizacji profesjonalnych. Za to bardzo chętnie zaciągają się na wszelkie wyprawy wojenne, do armii a nawet do niewielkich drużyn poszukiwaczy przygód. Zazwyczaj jednak tylko niewielka część z nich dożywa starości, zdobywając zasłużoną sławę i respekt. Poniższe zestawienie prezentuje jak mniej więcej tytułuje się wojowników o odpowiednim statusie:

POZIOM	Tytuł
1-4	KADET
5-9	KOMBATANT
10-14	WIARUS
15-17	WETERAN
18-19	LORD
20+	LORDMISTRZ

UMIĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- Natarcie** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że 15 pkt/PU + 5 pkt/2 POZ.
- Powstrzymanie** – wspólna um. kasty żołnierskiej.
- Przycelowanie** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że +5 pkt/2 POZ.
- Walka W Trudnych Warunkach** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że całkowicie likwiduje odpowiednie ograniczenia.
- Walka W Tłoku** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że dotyczy dowolnej ilości każdego rodzaju broni (ale nie tarczy!).
- Przyspieszenie Zdrowienie** – wspólna um. kasty żołnierskiej, z tym że pozwala odzyskać 7 pkt/PU.
- Rzemiosło** – ponieważ w fachu wojowników nie tolerowane jest nieróbstwo i pasożytnictwo, bohater może (a nawet powinien) rozwinać bez ograniczeń jedną, wybraną umiejętność zawodową. Musi być ona zgodna z logiką tej profesji – a więc przydatna dla niej (np. *Jeździectwo*, *Płatnerstwo*, *Zbrojmistrzostwo* itp.)

Od 1. POZ:



- Szał Bitewny** – furia bojowa, w której wojownik może się utrzymać przez pierwszych kilka chwil bitwy (trwa 1 rundę/POZ wojownika; w walce musi brać udział min. [6-PU] przeciwników/POZ wojownika). Zdolność ta, w związku z odpowiednio obniżonym opóź. broni pozwala wyprowadzić jeden dodatkowy atak/PU w każdej rundzie.
- Wyłuskanie** – umiejętność wytrącenia przeciwnikowi jego broni (na odległość 1m/PU) własną bronią (obojętnie od ich rozmiarów) zamiast jednego ze swoich ataków. Wymagany jest udany test 1/2 Bgł swojej i nieudany Bgł przeciwnika (podzielonej przez PU). Od 4 PU można spróbować jednocześnie złamać broń przeciwnikowi (jeśli jest odpowiedniej konstrukcji – bo np. trudno złamać półtalerz albo dysk). Wymaga to dodatkowego testu 1/3 Bgł i nieudanego testu MG na WT łamanej broni.
- Fechtunek** – kosztem jednego ze swoich ataków można odparować jeden cios przeciwnika (po udanym teście 1/2 Bgł). Broń odnosi uszkodzenia od ciosu podzielone przez PU. Umiejętność tą można użyć jednocześnie względem kilku przeciwników, jeśli atakują mniej więcej w tym samym momencie (mają zbliżoną do siebie akt. SZ a opóźnienie ich ataków nie różni się bardziej niż o 1 sg). W dodatku warto pamiętać, iż przeciwnik ma dwukrotnie zwiększone trafienie krytycznie pechowe z powodu ryzyka związanego z gwałtownie odbitą mu bronią.
- Unik** - uchylenie się przed 1/PU spodziewanym i/lub długo sygnalizowanym atakiem (typu *sarża*), ciosem (typu *przetarcenie*) czy strzałem z dystansu. Wykonanie udanego testu akt. ZR + 1/[10-PU] akt. SZ pozwala uniknąć części obrażeń od ataków obszarowych (typu zionięcie smoka lub wybuch). Są one zmniejszone o 15%/PU.

- 12. Zasłona** – dwukrotnie wolniejszy atak z wykorzystaniem osłaniających właściwości różnych elementów otoczenia (jak drzewa, meble, skały itd.). OB wojownika zwiększana jest wtedy o maks. 25 pkt/PU.
- 13. Zapożyczenie Umiejętności** – dzięki temu wojownik może wyuczyć się dowolnej z średnich (od 1 do 4 POZ) umiejętności jednego innych przedstawicieli kasty żołnierskiej (poza berserkerem i wiedźminem). Zamiast tego może rozwinąć bez ograniczeń kolejną, dowolną umiejętność zawodową związaną z tą profesją. Jeśli w ogóle zrezygnuje z nauki, to otrzyma 1k5 PU. Raz podjętej decyzji nie można już zmienić.

Od 5 POZ:

- 14. Finezyjny Atak** – umiejętność 1 dodatkowego ataku/PU jakąś częścią ciała (lub wykonania podobnej czynności) jednocześnie z atakiem bronią. Najczęściej ma to za zadanie obalenie przeciwnika (jeśli nie powiedzie mu się test akt. ZR) – choć oczywiście gracze mogą wymyślić także inne zastosowania tej umiejętności (np. jednocześnie z atakiem mieczem podcięcie przeciwnika z przeciwległej nogi i rzucenie w niego pochodnią z drugiej ręki).
- 15. Kontra** – po kilku rundach walki z przeciwnikami (min. 6 rund minus 1 runda/PU) i użyciu umiejętności takich jak *Fechtunek*, *Zasłona*, *Wyhuskanie*, *Natarcie* (MG decyduje ilu umiejętności należy użyć względem danych wrogów) wojownik jest w stanie w przybliżeniu ocenić umiejętności bitewne swoich przeciwników (ilość informacji jakich może udzielić mu MG jest uzależniona od wysokości PU). W niektórych okolicznościach – przy odpowiednim PU może mu to dać pewne premie do wykonywania swoich własnych zdolności – np. możliwość użycia *Fechtunku* względem kilku przeciwników nawet pomimo znacznych różnic ich SZ i opóźnienia.

Od 10 POZ:

- 16. Blichtr** - wojownik jest w stanie zmniejszyć opóź. czynności takich jak zmiana broni, wyciąganie przedmiotów z plecaka itp. odpowiednio do PU (decyzja MG). Jest nawet w stanie szybko (oczywiście w granicach zdrowego rozsądku) zdjąć/założyć zbroję – znacznie szybciej od przeciętnego BN (jw.).

„Haa! Nasza ławra wojenna przynajmniej potrafi trzymać równą linię w walce. A widzieliście kiedyś jak atakuje kohorta orkuskiego wojska? Oooo, tak – trzymają szyk. Jakże by inaczej, trzymają puki nie znajdują się w połowie dystansu do wroga. Potem szyki łamią i z dzikim wraskiem, bez ładu i składu rzucają się ku przeciwnikowi – tedy tylko formacji nie mieszając, kiedy miejsca ku temu nie ma. A tak – to łucznicy z piechurami, piechurzy z łucznikami – a pomiędzy nimi jazda. Co za niekonsekwencja. No i co z tego, że w ten sposób zwykle wygrywają. Tu chodzi o jakieś elementarne zasady, które są jasne nawet dla każdego barbarzyńcy – ale dla nich najwidoczniej nie. I oni nas mają czelność nazywać dzikusami. Haa!”

Arthar-Tan-Ogre, hordyniec pod-ogry-garskich koczowników

KASTA ŻŁODZIEJSKA

Do kasty złodziejskiej należą: Awanturnik, Pirat, Szpieg, Zabójca, Żłodziej. Kasta złodziejska jest największym paradoksem, jaki stworzyło społeczeństwo ras inteligentnych – bowiem jednocześnie wielu ludzi poząda usług jej, zaś większość każdej społeczności uważa jej przedstawicieli za margines, niegodny w ogóle by żyć. Właśnie dlatego, że kasta ta jest najbardziej zniechęconą ze wszystkich (w końcu para się rzeczami daleko wykraczającymi poza dobre normy współżycia, często łamiąc prawo), wśród jej przedstawicieli można zauważyć największą solidarność międzyprofesyjną. Prawie na każdym terytorium, gdzie znajduje się większa liczba jej przedstawicieli, tworzą oni ponadprofesyjne organizacje o charakterze zorganizowanych grup przestępczych. Są to zwykle niewielkie gangi, grupujące wszystkich tych, którzy po przejściu próby inicjacyjnej (zwykle polegającej na jakimś brawurowym wyczynie łamiącym prawo i porządek) zechcą się do takiej grupy przyłączyć. W bardziej zurbanizowanych terenach członkowie kasty złodziejskiej tworzą rozległe, hierarchiczne organizacje zwane Gildiami Łotrowskimi (w języku ludzi mówi się po prostu o mafii), które składają się kilku mniejszych grup. Każda z takich grup jest małą, utajnioną, wysoce wyspecjalizowaną gildią grupującą przedstawicieli tej samej profesji – każda realizuje cele wyznaczone przez Wiec Gildii Łotrowskiej albo Ojca-Patrona (jeśli Gildia Łotrowska ma charakter bardziej „rodzinny”, o strukturze podobnej do klanu). Każda mafia ma zazwyczaj bardzo szerokie wpływy w innych – oficjalnych organizacjach społecznych, poprzez które wpływa na podejmowanie korzystnych dla siebie decyzji zewnętrznych. Zazwyczaj też poszczególne komórki, jak i główna Gildia, zajmują się jakimś interesem-przykrywką, maskującymi ich prawdziwe cele, dlatego też w Gildiach bardzo często spotyka się dwuklasowców – szczególnie z kasty społecznej. Jeżeli na tym samym obszarze istnieje więcej niż jedna Gildia Łotrowska, to by uniknąć konfliktów tworzą one Konsorcjum – wspólną radę wszystkich przywódców poszczególnych mafii. Konsorcjum zajmuje się rozdzielaniem terytoriów dla każdej z Gildii, tak by nie wchodziły sobie w drogę. Oczywiście co jakiś czas zdarza się, że decyzje Konsorcjum są naruszane i wybuchają krwawe walki między poszczególnymi frakcjami lub całymi Gildiami. To przez nie cała kasta cieszy się tak złą sławą i jest tępiona lub dyskryminowana przez przedstawicieli prawa.

Wspólne Umiejętności Kasty Żłodziejskiej

- 1. Łotrowska Spozrzegawczość** – przeszukiwanie (trwające 1k10 rund) określonego miejsca w celu znalezienia pułapki, ukrytego przejścia, tajnego schowka itp. Wymaga to udanego testu 1/[6-PU] INT + 1/5 akt. SZ (przy czym MG może wydatnie obniżyć tą szansę, gdy w grę wchodzi odkrycie czegoś związanego z magią np. magicznie ukrytego lub magicznej pułapki). Na każdym obszarze można próbować wykryć w/w rzeczy tylko tyle razy ile się PU posiada (w ciągu jednego dnia – więc następnego dnia można wrócić i spróbować ponownie).

2. **Łotrowska Pomysłowość** – umiejętność zakładania prostych pułapek, schowków, ukrytych przejść przy pomocy odpowiednich narzędzi i materiałów (przy bardziej skomplikowanych obiektach wymagane są specjalistyczne plany). Zależnie od stopnia komplikacji taka praca może trwać od 1k10 godzin do 1k10 dni i jest udana po pomyślnym teście 1/[6-PU] akt. ZR + 1/[10-PU] INT. Za każdy PU pułapkę taką trudniej wykryć/rozbroić o 15%/PU.
3. **Rozbezpieczanie Pułapek** – umiejętność unieszkodliwiania lub bezpiecznego uruchamiania wszelkich niespodziewanych urządzeń uprzykrzających życie tj. pułapki, zapadnie itp. Wymaga testu 1/4 akt ZR + 1/[10-PU] INT. Czynność trwa 1k100 rund i może być powtarzana bez obawy o uruchomienie pułapki tylko tyle razy ile ma się PU. Przy bardziej skomplikowanych mechanizmach MG może wymagać użycia specjalistycznych narzędzi (np. ślusarskich albo ciesielskich).
4. **Cichy Chód** – trzykrotnej wolniejsze, bezgłośnie poruszanie się w każdym terenie. Co 1 rundę/PU wymagany jest test 1/[6-PU] akt. ZR, przy czym każde niepowodzenie może oznaczać, że inne osoby mogą (choć nie muszą – tylko w przypadku udanego testu słuchu) zwrócić uwagę na źródło „hałasu” jakiego dopuści się niezręczny podkradacz.
5. **Otwieranie Zamków** – otwieranie kłódek, skobli, zamków przy pomocy odpowiednich wytrychów (lub sztyletu – w przypadku większych mechanizmów). Trwa to 1k10 rund i wymaga udanego testu 1/[6-PU] akt. ZR + 1/10 INT. W przypadku niepowodzenia narzędzie użyte do otwierania zostaje odkształcone lub łamie się (test WT przedmiotu) i nie nadaje się do dalszego używania. Testy otwierania można powtarzać tyle razy ile się ma PU, każdy nadliczbowy test jest wykonywany z kumulatywnym modyfikatorem -10 pkt. Każdy wynik pechowy oznacza zablokowanie zamka przedmiotem użytym do otwierania – co oznacza, że dalej może tu poradzić już tylko zawodowy ślusarz.
6. **Ukrycie Wartości** – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu (o 10k10 % +25 %/PU) poprzez odpowiednie polerowanie, zabrudzenie, zmatowienie (posiadanie odpowiednich umiejętności np. *Cyruliki* lub *Rusznikarstwa* przy użyciu odpowiednich dla tych umiejętności technik może wydatnie zwiększyć skuteczność tej umiejętności – decyzja MG). Wymaga to udanego testu 1/2 akt ZR + 1/[10-PU] INT + 1/[10-PU] MD (oraz ew. narzędzi i materiałów).
7. **Wspinanie** – umiejętność wspinania się na drzewa, skały, popękane mury itp (przy czym podczas używania specjalistycznego sprzętu można to robić także w terenie teoretycznie bardzo trudnym do wspinaczki np. na mury i budynki czy w górach). Co 2m/PU należy wykonać test 1/[6-PU] akt. ZR + 1/[6-PU] INT + 1/[10-PU] MD z kumulatywnym modyfikatorem -1. Niepowodzenie oznacza upadek.
8. **Zamaskowanie** – umiejętne wykorzystanie dyskretnych, łatwo dostępnych kryjówek, zacienionych miejsc, zakamarków, załomów muru tak by całkowicie uniknąć uwagi innych istot. Bohater nie może się poruszać, wymagany jest też

test akt ZR (można go powtarzać w przypadku porażki maksymalnie tyle razy ile ma się PU, bez obawy o przedwczesne zauważenie).

AWANTURNIK

„Hejże, panienko! Nie wiesz, że takie porządne, grzeczne mieszczańki jak ty winny się nie kręcić po zmierzchnianiu w Chłopskim Kroczu? Widzę, że mus mi cię zapoznać z moim małym przyjacielem – szypem z kuszy... no dalej, garmatko – wyskakuj no – pierw z sakiewki, a potem z kiecki. Zabawimy się trochę!!!”

półork Gurdo, oprych z Ostrogaru

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
5+	5+	10+	(+)	+	5+	(+)	+	+	(+)

ZW Bgł. pocz. PU

- 30 2k5

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
2	1k5	1k5	1k5	1k5	1	1	+	1+	1

ZW Odp. PU/POZ Bgł

- + 2



Opis: Awanturnikiem tak na dobrą sprawę może zostać każdy, więc pośród tej profesji można znaleźć całą galerię różnych typów, z „pod każdej gwiazdy”, ciemnej także. Zawadiacy, włóczykije, oszustki, bawidamki, rozbójnicy, porywacze, kurtyzany, alfonsi, żigolacy, proszalni dziadowie, szarlatani – to najczęstszy przedstawiciele tej profesji. Jest to profesja dla osób, które tak naprawę, pomimo swej dojrzałości rasowej, wciąż nie mają żadnego, konkretnego pomysłu na życie i nie potrafią sprecyzować, co chcą

robić, czym się parać. W moralnym rynsztoku tej profesji może się praktycznie znaleźć każdy, niezależnie od stanu społecznego czy inteligencji. Dzieje się tak bo część biedoty dziedziczy swoje ubóstwo, a wraz z nim ten niechlubny fach – a w przypadku potomków szlachty i arystokracji wystarczy jedna, nierozsądna decyzja życiowa, by skończyć na gościńcu, pośród istot o wątpliwej reputacji. I choć profesja ta otwiera także szerokie możliwości rozwoju osobistego (no bo zawsze można zmienić swe postępowanie), to jednak zawsze istnieje ryzyko, że zła sława będzie się za awanturnikiem ciągnąć przez całe życie.

Obie cechy awanturnik może wybrać dowolnie.

Kodeks postępowania: Awanturnicy nie mają jakiegoś z góry ustalonego sposobu postępowania. Jak różne podejścia do życia sobą prezentują, tak wiele własnych kodeksów honorowych mogą uznawać – przestrzegając ich w mniejszym lub większym stopniu. Tak więc etos ich profesji, który sobie obiorą, będzie głównie uzależniony od ich charakteru i wielu innych okoliczności. W końcu inaczej będzie postępował szlachcic-infamis, dworny, wymuskany, uroczy zbój – pozujący na bohatera niczym z opowieści „płaszcz i szpada”, a całkiem inaczej menel zasadzający się po krzakach na podróznym. Oczywiście równie dobrze można spotkać na Orchii żuli z zasadami oraz szabrującą po gościńcach szlachtę-gołotę. Przeważnie większość z nich wyznaje zasadę, że raz się żyje – i cokolwiek się robi, nie warto tego potem żałować, bo lepiej ryzykować i czuć, że się żyje niż nie robić nic i wegetować. Ich motto można by streścić słowami „Kochaj, walcz i szalej – i nie pytaj co dalej”. Szybkie, łatwe życie, oto co tak naprawdę pociąga tych, którzy chcą podążyć tą ścieżką. Oczywiście na końcu tej drogi może się czaić szybka śmierć. Albo nawet wolna śmierć – powolne konanie w męczarniach. Mimo to wielu osobom, szczególnie młodym – takie życie wydaje się być atrakcyjnym. Choć gdyby ich spytać o jakiś rozsądny powód, to raczej nie będą potrafili podać sensownej odpowiedzi. W końcu rozsądek nigdy nie był silną stroną przedstawicieli tej profesji...

Charakter: Praktycznie każdy, ale bardzo rzadko się spotyka awanturników z charakterami praworządymi – tacy bohaterowie na tą profesję dostają tylko 3/4 PD.

Wyznanie: Każde, ale zdecydowaną mniejszością są awanturnicy wierzący w bogów praworządnych i/lub dobrych. Wbrew obiegowym opiniom bardzo rzadko też spotyka się przedstawicieli religii bezwyznaniowych – większość awanturników z krwi i kości lubi mieć jakiegoś „opiekunczego ducha” (najlepiej w stylu Bella albo Piana), wielką popularnością cieszą się też wszelkiego rodzaju politeizmy.

Rasy: W zasadzie każda – poza rozumnymi jaszczurami i smokami. Zaś pośród takich ras jak krasnoludy czy elfy nie spotyka się awanturników powyżej 15 POZ.

Łączenie profesji: Profesję awanturnika można piastować jednocześnie z profesją barbarzyńcy, kondotiera, wojownika, pirata, szpiega, zabójcy, złodzieja, barda, cechmistrza, kupca, kapłana, szamana, czarnoksiężnika, czempiona chaosu, maga, iluzjonisty. Bardzo rzadko – w wyjątkowo

uzasadnionych sytuacjach, można połączyć z profesją gwardzisty, archeologa lub hermeneutyka.

Używanie broni: Awanturnik nie ma obowiązku posiadania biegłości w określonej broni. Bez ograniczeń może się szkolić w jednej oburęczności. Może się także używać wszelkiego rodzaju broni, które są poręczne, łatwe do ukrycia i przydatne w zaskakujących, niespodziewanych starciach (a więc większość broni J i JL, a także krótka broń palna i inne, nietypowe uzbrojenie). Może się szkolić w 3 takich grupach broni – w po jednej kolejno do 4 PU, 3 PU i 2 PU.

Używanie zbroi: Awanturnik może używać każdego rodzaju uzbrojenia ochronnego, które ma OGR nie większe niż 1/2; 1/3 (ew. 1/3; 1/2).

Używanie magii: Awanturnicy do magii podchodzą jak do kolejnego cudeńka, którym mogą się pobawić i wykorzystać. Stąd też uwielbiają wszelkie magiczne przedmioty, choć najbardziej cenią te użyteczne, widowiskowe, błyskotki, gadzety a szczególnie uzbrojenie. Jednak ze względu wyjątkowo znikomej sumiennosci i wytrwałości w zgłębiani magicznych „tajników”, awanturnicy potrafią się dostrajać do przedmiotów magicznych tylko 1/2 UM. Przedmiotów wyspecjalizowanych, przeznaczonych do jakiegoś konkretnego celu nie lubią – i najczęściej pozbywają się ich szybko. Mają przy tym zazwyczaj wystarczająco dużo instynktu samozachowawczego, by nie zbywać ich przedstawicielom profesji, dla (lub przez) których zostały one stworzone. W końcu nigdy niewiedomo kiedy trafi się na nawiedzonego paladyna. Jeżeli awanturnik znajdzie chętnego nauczyciela, który pokieruje jego edukacją w zakresie zaznajomienia się z pismem magicznym – to będzie w stanie uaktywnić pergaminy magiczne, jednak robi to na chybił-trafił, bardziej korzystając z własnego szczęścia i wrodzonego talentu do utylizyzmu, niż rozumiejąc prawa rządzące pobudzeniem Potencjału Magicznego. Dlatego też jego UM są wtenczas obniżane do 1/10 – zaś MG może w pewnych okolicznościach zastosować metody podobne do chaoklastycznego rzucania czarów przy pomocy Arkanów Chaosu (mimo iż nimi nie będą). Może np. zarządzić dodatkowy test 1k10/1k20 dla sprawdzenia czy rzuciło się czar który był na pergaminie czy jakiś inny, losowy, może zwiększyć szansę pechowego rzucenia czaru itp. Po pewnym czasie, gdy awanturnik stanie się wystarczająco potężny (i pojętny), istnieje możliwość, by nauczył się kreowania mocy magicznej w formę Pasji – podobnie jak czynią to czarodzieje. Musi jednak znaleźć do tego chętnego nauczyciela (o co w przypadku przedstawicieli tej profesji będzie trudno). W dodatku szansa, że właściwie pojmie metodę rzucania czarów jest procentowo równa jego akt. POZ – a próbę nauki można podejmować tylko raz w roku. W formy pasyjne awanturnik może adaptować praktycznie każdy rodzaj czarów, których formuły uda mu się znaleźć i zrozumieć (w adaptowaniu może mu pomóc jakiś profesjonalista) – ale MG może zabronić adaptacji czarów bardzo potężnych, wyjątkowych czy rzadkich. Chodzi tu przede wszystkim o czary profesji takich jak: demonolog, nekroskop, półbóg, mistyk, przywoływacz, mnich itp.

Formacje: Awanturnicy są najbardziej różnorodną i nietypową ze wszystkich profesji złodziejskich – i różnicowanie to jest również widoczne w zasadach grupowania się jej członków. Mogą oni bowiem działać zarówno pojedynczo jak i w mniejszych bądź większych grupach. Często można ich spotkać w drużynach poszukiwaczy przygód, szczególnie jeśli mają podobne etosy profesjonalne. Awanturnicy najchętniej przebywają w towarzystwie członków kasty złodziejskiej i żołnierskiej. Jeśli zdecydują się połączyć siły wewnątrz profesji, to zwykle robią to dla zysków lub pod kontem wspierania się we wspólnych celach. Takie grupki mają zwykle formy gangów, luźnych koterii, grup zbrojnych itp. Władzę zwykle obejmuje osoba najbardziej doświadczona, często jednak zdarzają się gwałtowne starcia o władzę i wpływy. Pomimo tego, członkowie grup mają w zwyczaju wzajemnie się wspierać, np. szkolić mniej doświadczonych towarzyszy. W takich grupach bardzo wielu awanturników jest dwuklasowych, więc otwiera to szerokie horyzonty rozwoju, zaś z towarzystwa awanturników często korzystają także inni przedstawiciele kasty złodziejskiej (bądź innych kast). Wiąże się to z tym, że awanturnicy są zwykle bardzo dobrze uzbrojeni, wyszkoleni (prawie równie dobrze jak piraci) i mogą dawać realną ochronę członkom profesji, które nie cieszą się popularnością społeczną (oczywiście w zamian za ich doraźne usługi). Co prawda drużyna takich grasantów nie ma większych szans z regularnym wojskiem (a nawet zwykłymi oddziałami porządkowymi typu straż miejska), ale są wystarczająco mocni, by np. stłumić gniew pospólstwa, które chce zlinczować zaprzyjaźnionego czarnoksiężnika (który właśnie rozgrzebał połowę wiejskiego cmentarza). Czasami takie większe grupy awanturników nawiązują współpracę z Gildiami Łotrowskimi, pełniąc tam role „fizoli”, swoistego rodzaju „żołnierzy mafii”. Zdarza się, że gdy gdzieś wybucha konflikt zbrojny, awanturnicy opuszczają „ciepłe” posadki miejskich/wiejskich/wędrownych chuliganów i ruszają na front, znęcani chęcią łatwego zysku. Oczywiście mało którzy członkowie tej profesji wstępują w szeregi sił zbrojnych którejs z stron, zwykle zajmując się łupieniem kogo popadnie. Wzniecając tym samym niepokoje, stają się częstym obiektem karnych ekspedycji pacyfikacyjnych.



POZIOM Tytuł

1-4	ŁOTRZYK
5-9	WAGANT
10-14	PRZECHERA
15-17	HAŁABURDA
18-19	MISTRZ ZBÓJECKI
20+	ARCYZAWADIAKA

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- Otwieranie Zamków** – wspólna um. kasty złodziejskiej.
 - Wspinanie** – jw.
 - Zamaskowanie** – jw.
 - Zdolności Adaptacyjne** – awanturnik, dzięki wszechstronności swojej profesji i braku jej życiowej specjalizacji, jest w stanie wyuczyć się (jeśli znajdzie chętnego nauczyciela) jednej ze wspólnych umiejętności kast żołnierskiej, złodziejskiej (z pośród tych normalnie dla niego niedostępnych), magicznych, kleryckiej lub czarodziejskiej (nie dotyczy to jednak umiejętności rzucania czarów). W przypadku pochodzenia awanturnika z wyższych klas społecznych MG może nawet dopuścić jedną ze wspólnych um. kasty rycerskiej. Raz wybranej umiejętności nie można zmienić, jeśli awanturnik w ogóle zrezygnuje nauki, to otrzyma 1k4 PU.
 - Zasadzanie Sie** – awanturnik potrafi z wielką skutecznością działać przeciwko innym istotom, wykorzystując do tego nieoczekiwane przez nie okoliczności typu zasadzka, fortel, pułapka itp. Skuteczne użycie tej umiejętności wymaga każdorazowo testu 1/[7-PU] INT + 1/[6-PU] akt. ZR + 1/[6-PU] akt. SZ. Dzięki powodzeniu może w wydatny sposób zwiększyć szansę na pomyślne zakończenie wszelkich ukrywanych, zaskakujących działań. Może to być np. zwiększenie szansy na zaskoczenie przeciwnika, dodatkowe premie do *Zamaskowania*, ale i np. zwiększenie umiejętności typu *Natarcie* czy *Przycelowanie* (o ile awanturnik je posiada) wykonywanych, przykładowo, z krzaków, zarośli itp. Zwykle nie wolno łączyć więcej efektów niż się posiada PU, zaś o konkretnych modyfikatorach decyduje MG, mając na uwadze nie tylko wysokość PU, ale i logikę rozgrywki.
- Od 1. POZ:**
- Łotrowska Spostrzegawczość** – wspólna um. kasty złodziejskiej.
 - Łotrowska Pomysłowość** – jw., z tym że pułapki awanturnika jest trudniej nie tylko rozbroić, zauważyć ale i ew. się z nich uwolnić (lub uniknąć ich działania). Szansa taka jest bowiem zmniejszana o 20%/PU.
 - Cwaniactwo** – awanturnik, jak nikt inny, potrafi dopomagać swemu szczęściu i fortunie, a w każdym razie ograniczyć szansę nieprzewidzianej porażki. Za każdym razem gdy jest przygotowany na jakieś konkretne działanie, z wyprzedzeniem min. [6-PU] rund, potrafi jednorazowo, o 1 pkt/PU zmniejszyć szansę testu „zawsze nieudanego” – a w przypadku walki nawet szansę wroga na TR krytyczne w niego. Może wybrać pomiędzy jednym z tych efektów, lub ew. podzielić pulę na oba efekty.
 - Szelmowski Fach** – awanturnik może wyuczyć się (i rozwijać bez ograniczeń) jedną umiejętność zawodową o charakterze odpowiadającym etosowi tej profesji (np. *Szulerstwo*, *Prostytucja*, *Aktorstwo*, *Zebrańie* itp.). Raz wybranej umiejętności nie można

zmieniać, jeśli zaś awanturnik w ogóle zrezygnuje z nauki to otrzyma 1k5 PU.

- 10. Awanturnicza Adaptacja** – dotyczy to kolejnej, innej umiejętności profesjonalnej, analogicznie jak w przypadku *Zdolności Adaptacyjnych*.

Od 5 POZ:

- 11. Goliarstwo** – ze względu na niebezpieczny tryb życia, brak egzystencjonalnej stabilizacji, ciągle pozostawanie w drodze i notoryczne zmienianie miejsc bytowania, awanturnik jest w stanie raz dziennie/PU zmusić swój organizm do większego niż zwykle wysiłku przeciwko przeciwności losu. W zależności od wysokości PU, inwencji uczestników i interpretacji MG może mieć to różne efekty – ale zazwyczaj może to być dodatkowy test obronny przed upojeniem alkoholowym, halucynogenami, nieznaczne przedłużenie okresu wytrzymania bez snu (lub jedzenia, ew. picia) itp. Jeśli jednak wysiłek taki będzie zbyt skrajny i ekstremalny – to po użyciu tej umiejętności MG może zarządzić test 1/[7-PU] ŻYW, co w przypadku porażki może oznaczać nawet krańcowe wyczerpanie organizmu i utratę przytomności.
- 12. Szelmowska Uniwersalność** – dotyczy to kolejnej, innej umiejętności profesjonalnej, analogicznie jak w przypadku *Zdolności Adaptacyjnych*, z tym, że nie trzeba legitymować się dobrym urodzeniem, by przyswoić sobie um. kasty rycerskiej.
- 13. Rozbezpieczanie Pułapek** – wspólna um. kasty złodziejskiej.

Od 10 POZ:

- 14. Awanturnicza Pasja** – jak wspólna um. kasty czarodziejskiej *Magiczna Pasja*, z tym, że 10 POZ awanturnika należy traktować jak 0 POZ odpowiedniej profesji. W dodatku awanturnik może dokonać adaptacji tylko połowy (zaokrąglając w dół) dostępnych formuł czarów (nawet jeśli jest jednocześnie czarodziejem – to i tak wiąza go zasady tej umiejętności, oczywiście poza POZ profesji czarodziejskiej).
- 15. Szczyt Cwaniactwa** – analogicznie jak umiejętność *Szelmowska Uniwersalność*, z tym, że dodatkowo MG może pozwolić na wyuczenie się którejś z podstawowych (z 0 POZ) umiejętności przedstawicieli kasty społecznej; oczywiście pod warunkiem, że typ wybranej umiejętności nie koliduje z logiką i etosem awanturnicznej profesji.

Od 15 POZ:

- 16. Przeobrażenie Społeczne** – dzięki tej umiejętności adaptowania się do społeczeństwa, awanturnik ma szansę na zmianę swego dotychczasowego postępowania i obranie nowej profesji – takiej, która do tej pory była dla niego zakazana (tzn. że nie można jej było łączyć z profesją awanturnika). Szansa ta wynosi 2%/PU, a próba wyuczenia się nowej profesji może być podejmowana tylko raz w roku/PU – w dodatku należy znaleźć chętnego nauczyciela. Szansa na zdobycie profesji, której z

innymi profesjami w ogóle łączyć nie można jest zmniejszana o połowę, to samo dotyczy sytuacji, jeśli miałyby to być już trzecia profesja awanturnika. Raz wyuczonej profesji nie można już potem zmienić. Nowa profesja musi dopuszczać dotychczasowy charakter i ew. wyznaczenie awanturnika – MG może dopuścić do rozbieżności w tej kwestii, tylko wtedy, kiedy Esencjonalny Charakter awanturnika zmienił się na akceptowany przez nową profesję. Wyuczenie się nowej profesji oznacza, że awanturnik musi zaprzestać dotychczasowej działalności, niezgodnej z etosem nowego fachu. Jeśli chce dalej to robić, to musi działać w ukryciu, tak by nikt go nie przyłapał. W dodatku, za każdym razem gdy awanturnik podnosi POZ nowej profesji, MG wykonuje procentowy test. Jeśli jego wynik będzie mniejszy lub równy sumie aktualnych POZ nowego zajęcia i profesji awanturnicznej, oznacza to, że bohater został zdemaskowany i ktoś wywłócił na światło dzienne jego dawne postęпки. Od tego momentu MG powinien to uwzględnić w fabule inscenizacji z całą surowością – dotyczy to Pkt. Esencji, pozycji społecznej bohatera, tego jak inni ludzie go traktują. Jeśli dopuścił się naprawdę kontrowersyjnych czynów, może mu to nawet zamknąć drogę dalszego awansu w nowej profesji, zaś w przypadku gdy przynależała ona do kasty kleryckiej, istnieje ryzyko sprowadzenia na głowę awanturnika Kary Boskiej.

„Cholerne zawalidrogi!!! Wiedziałem, że coś jest nie tak jak ów karczmarz zaczął wspominać o tym skrócie przez wzgórze, którego nigdzie nie ma na moich mapach!!! Coś tak czułem, że to może być zasadzka. Cholerny przekupek i te jego ladacznice – ani chybi – wszyscy na garnuszku rozbójników! I ten cały cholerny szlachcina, który znikł od nas przed świtem – on pewnie też z nimi trzymał! Wystawił nas, kurwi syn... Dzisiaj to niczego i nikogo nie można być pewnym – grasactwem para się kto popadnie! Powinni ich wszystkich spalić i powywieszać! Spuść no psy, panie kondotierze, niech zobaczą, że nie damy naszym dóbr z darmo!”

gnom El Gwaildones Z Hallandii, kupiec podrużający z towarem orkuskiimi traktami

PIRAT

„Stać!!! Łapać tego skurywiela!!! Obrzezał mi sakiewkę... ŁAAAAPAAJ ZŁODZIEYJA!!! Do mnie, załogo – nie może być, żeby uczciwa korsarka w biały dzień na ulicach Get-Warr-Garu została obrabowana ze swych uczciwie (na co mam pięć imperialnych glejtów i jeden tabadański) zarobionych pieniędzy... Niech no cię dorwiem, łapserdaku!!! Zobaczysz ty, co to znaczy zadzierać z oficyjerem pirackiej kompanii z "Trumny Czarnotrupa"... „

Tan Efanarda Adarnag, jaśnie pani kapitan okrętu korsarzy imperialnych

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
10+	15+	20+	10+	-	-	-	+	+	+
ŻW	Bgł. pocz.	PU							
-		30	5						

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
3	3	4	4	-	2	-	2+	1+	1
ŻW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
-	+	1k5/3	3						

Opis: Piraci są morskimi rozbójnikami, którzy łupią okręty handlowe i sieją postrach wśród nadmorskich osad. Piraci to bohaterowie o których powstało mnóstwo romantycznych eposów – pchających na tą drogę życia coraz to nowe rzesze młodych rekrutów. Jednocześnie piraci to bohaterowie których życie bardzo odbiega od romantycznych eposów. Gdzieś, pomiędzy prawdą a fikcją o ich profesji mieści się pot, bród i znój, który codziennie muszą znosić śmiałkowie wiodący takie życie: wyrzutków otwarcie żyjących z łamania prawa. Piraci prowadzą cały czas grę pozorów i zmyśleń – unikając otwartej walki i wdawania się w potyczki z regularnym wojskiem. Tylko kilka razy w historii zdarzyło się by połączone siły wielu pirackich band bezceremonialnie napadły na wojenne konwoje lub umocnione twierdze. Za każdym razem kryła się za tym desperacja podsycona mirażem zdobycia łatwych w upłynianiu łupów. Piraci pochodzą z różnych ras, kultur i społeczeństw: ramię w ramię będzie płynął po łupy zbiegły niewolnik z wygnanym wielmożą. Oczywiście, ktoś kto przybywa do pirackiego gniazda z wypchanym trzosem i (koniecznie) w otoczeniu zbrojnych sług, cieszyć się będzie większym mirem od przeciętności, ale zasadniczo wśród pirackiej braci panuje jako taka demokracja...

Dla pirata Cechą główną jest ZR, zaś drugorzędna może być SF, ŻYW, MD, PR lub CH.

Kodeks postępowania: W swym działaniu piraci uwzględniają zarówno chęć bogactw jak i ocenę ryzyka – akcję podejmując tylko wtedy, gdy oba te warunki są względnie zbilansowane. Rzadko więc obiorą sobie za cel regularne wojsko – prędzej ich łupem padnie bezbronny statek kupiecki. Tak samo będzie w przypadku jeńców – których albo zamieniają w niewolników i sprzedają albo „upakowują” na szalupach i odprowadzają. Bardzo rzadko zabijają ich – nie bierze się to jednak z litości a z czystej kalkulacji. Żywa ofiara napadu jest bowiem nie lada przeszkodą dla okrętu wojennego, który zwykle musi takich delikwentów odstawić na brzeg zamiast kontynuować pościg. Piraci posuwają się do mordów tylko jeśli wynika to z pośpiechu, chęci rozgłosu lub ich kompletnego upadku moralnego (np. piraci o złych charakterach). Kodeks piracki mówi, że wszyscy piraci są sobie równi – za wyjątkiem kapitana, który na morzu jest panem życia i śmierci swych ludzi. Kapitana wybiera załoga lub detronizuje on poprzedniego w pojedynku. Gdy okręt zawija do portu – pirat może robić co chce, byle stawił się na rozkaz kapitana i dbał o utrzymywanie statku w dobrym stanie.

Charakter: Każdy niepraworządny. Podobno piraci o dobrych charakterach istnieją nie tylko na kartach romantycznych powieści – ale rzadko się ich spotyka. Rozterki moralne wynikające z natury profesji powodują, że otrzymują oni o połowę mniej PD.

Wyznanie: Piraci wyznają zwykle bogów związanych z morzem i jego żywiołami (np. Gothmed, Mailhun, Sharami itd.) złem, podbojami i rabunkiem (Bell, Seth, Morgliht czasem Hasar-Grun lub Kartan) albo hedonizmem (jak Kas-Handil czy Pian). Rzadziej wybierają innych bogów lub religie bezwyznaniowe (najczęściej jeśli są dwuklasowcami).

Rasy: Każda – ale rasy takie jak elfy, krasnoludy, niziołki czy gnomy nie prowadzą agresywnych działań przeciwko swoim pobratymcom – tworzą najczęściej tzw. Wolne Eskadry, które zajmują się uprzykrzaniem życia rasowym wrogom.

Łączenie profesji: Profesję pirata można łączyć jednocześnie z kondotierem, barbarzyńcą, zabójcą, awanturnikiem, kapłanem, szamanem, cechmistrzem, bardem, magiem, elementalistą, iluzjonistą, czarnoksiężnikiem, czempionem chaosu a w wyjątkowych okolicznościach z łowcą o otosie łowcy niewolników lub hermeneutykiem.

Używanie broni: Pirat może bez ograniczeń szkolić się w każdym rodzaju broni, który pozwala na szybką i zwrotną walkę w zatoczonych, niepewnych miejscach (a każdy okręt bezsprzecznie takim miejscem jest). Trzykrotnie bez ograniczeń mogą szkolić się w oburęczności.

Używanie zbroi: Piraci nie używają ciężkich i nieporęcznych zbroi – przede wszystkim z tego powodu, że wypadnięcie w niej za burtę wiąże się z szybkim utonięciem. Także mało doświadczeni piraci rzadko używają jakichkolwiek zbroi – bo ich zwyczajnie na nie nie stać. Jeśli już jakiś oficer lub kapitan używa zbroi to będą to najczęściej pancerze tułowia, kolczugi lub zbroje łuskowe ew. lżejsze segmentowe. Jeśli używają tarczy lub hełmów to lekkich lub średnich modeli.

Używanie magii: Ogólnie rzecz biorąc piraci nie znają się na magii bo jej nie rozumieją – jednak magiczne przedmioty są wśród przedstawicieli tej profesji wyjątkowo pożądane. Akurat z nimi nie mają



problemu w posługiwaniu się – co raczej wynika z instynktownego używania niż ze zrozumienia zasad ich działania.

Formacje: Podstawową formacją piratów jest okręt, na którego załogę składa się od kilkudziesięciu do kilkuset piratów (czasem także przedstawiciele innych profesji np. berserkerzy powszechnie spotykani wśród warjagajskich plemion). Na czele każdego statku stoi kapitan. Jeśli ma on wyjątkowe wpływy i majestat to może dowodzić nawet większą liczbą jednostek – na każdej ustanawiając podległego sobie kapitana. Piraci tworzą zwykle niezależne organizacje profesyjne zwane Bractwami Pirackimi. Na jej czele stoi Rada składająca się ze wszystkich kapitanów okrętów. Rada Kapitanów decyduje zwykle o najważniejszych sprawach Bractwa (np. zawieranie sojuszy z innymi Bractwami). Każde bractwo ma zwykle jakąś sekretną kryjówkę (typu opuszczona wyspa lub zrujnowany port) – tylko te najbogatsze bractwa mogą sobie pozwolić na wybudowanie własnych siedzib. Te które tak czynią – tworzą zwykle tzw. Państwa Pirackie (zwykle na obrzeżach Archipelagów, w trudno dostępnych miejscach), stając na czele Gildii Łotrowskich zarządzających takimi państwami. Sami piraci natomiast bardzo niechętnie poddają się w zależność od nie swoich mafii czy gangów innych profesji – czynią tak tylko gdy te mogą im zapewnić całkowite bezpieczeństwo w swoich portach – gwarantując, że nie wpadną w ręce władz.

POZIOM Tytuł

1-4	ZAPRZANIEC
5-9	SZABROWNIK
10-14	RENEGAT
15-17	ŁUPIERZCA
18-19	WIELKI GRABIEŻCA
20+	MISTRZ PIRACKI

UMIĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Otwieranie Zamków** – wspólna um. kasty złodziejskiej.
2. **Wspinanie** – jw.
3. **Derywacja** – dzięki wrodzonej buńczuczności pirat może nauczyć się jednej ze wspólnych um. kasty żołnierskiej.
4. **Patent Marynarski** – pirat obowiązkowo musi posiadać umiejętność zawodową *Marynarki* – którą to może rozwijać bez żadnych ograniczeń.
5. **Morskie Rzemiosło** – pirat może bez ograniczeń rozwijać jedną z poniższych umiejętności zawodowych, które pomogą mu w ciężkiej doli morskiego rozbójnika: *Nurkowanie*, *Kulinarium*, *Rybołówstwo*, *Kralwierznictwo*, *Tragarka* lub *Ciesielka*. Raz wyuczonej zdolności nie można potem zmienić. Jeśli pirat w ogóle zrezygnuje z nauki to otrzymuje dodatkowe 1k5 PU.
6. **Pętanie/Rozpętanie** – umiejętność fachowego związywania linami, oplątywania łańcuchami itp. przy pomocy specjalistycznych węzłów i ściągnięć marynarskich (wymaga testu 1/[6-PU] akt ZR + 1/[10-PU] MD). Próba oswobodzenia się z takich więzów jest wykonywana z ujemnym modyfikatorem równym (1 pkt/PU)xPOZ. Od 3 PU

dzięki tej zdolności można też samemu próbować uwalniania się – po udanym teście 1/3 SF + 1/[6-PU] akt ZR, przy czym każdy pirat może zignorować wszelkie ujemne modyfikatory.

Od 1. POZ:

7. **Łotrowska Spostrzegawczość** – wspólna um. kasty złodziejskiej.
8. **Poszerzona Derywacja** – pirat może dzięki temu wyuczyć się kolejnej ze wspólnych um. kasty żołnierskiej.
9. **Patent Bosmański** – każdy pirat może bez ograniczeń rozwijać umiejętność zawodową *Bosmana*.
10. **Zwalenie** – Zaskakujący przeciwnika atak ciałem z wyższego poziomu (np. z pokładu do ładowni, z masztu na pokład, skok na linie z okrętu na okręt) bez odnoszenia obrażeń własnych podczas upadku. Jeżeli ofiara nie wykona udanego rzutu na akt. ZR [podzieloną przez PU], zostaje powalona na ziemię i nie może wstać ani aktywnie się bronić do końca następnej rundy. Jeżeli potem będzie atakowana to wstając musi rzucać na swą akt. ZR. Niczym niepokojona ofiara może wstać bez problemu. Jeśli piratowi podczas tego ataku uda się rzut na 1/[6-PU] akt. ZR może wykorzystał pozostałe mu do końca rundy sg SZ (np. do ataku).
11. **Zaprawa** – ciężkie życie na morzu powoduje, że pirat jest bardziej odporny na fizyczną niedyspozycję. Umiejętność ta zwiększa jego samozdrowienie o 2 pkt./PU, poza tym pozwala wykonać dodatkowy rzut obronny przeciwko każdej, popularnie spotykanej na morzu chorobie (np. szkorbut albo choroba morska).

Od 5 POZ:

12. **Dusza Nawigatora** – każdy pirat może bez ograniczeń rozwijać umiejętność zawodową *Nawigacja*.
13. **Budowniczy Okrętów** – każdy pirat może bez ogr. rozwijać umiejętność zawodową *Szkutnictwo*.
14. **Zamaszysty Rzut** – dwukrotnie wolniejszy, wymagający sporego zamachu (lub rozbiegu) rzut (np. oszczepem, nożem itp.). Jeżeli przeciwnik da się zaskoczyć (nie uda mu się test akt SZ podzielonej przez PU) to bazowe Obr. broni są podwajane. Jeśli na dodatek nie będzie w stanie utrzymać równowagi (nieudany test akt ZR podzielonej przez PU) to zostaje powalony na ziemię i odrzucony o 1m/PU.

Od 10 POZ:

15. **Strzykanie W Kościach** – doświadczony i obyty na morzu pirat potrafi instynktownie wyczuwać gwałtownie zbliżające się do niego Zmiany. Poprzez ból reumatyczny lub pieczenie w starych ranach itp. jest w stanie przewidzieć z wyprzedzeniem 5 godzin/PU zbliżające się nietypowe zdarzenia, które wymykałyby się wszelkiej logice np. naciąganie magicznej zmiany pogody, spotkanie z morskim potworem itp. Oczywiście pirat nie wie co dokładnie

go spotka – ale w zależności od wysokości PU – MG może podsuwać mu pewne sugestie np. poprzez zmniejszenie lub zwiększenie odczuwanych bodźców.

Mnie naprawdę nie robi różnicy, kogo powieszę na rei – w tej materii we flocie królewskiej panuje równość i sprawiedliwość. Może to być morski zbój z Wysp Białych Piratów, z Czerwony, z Korsarskich, z Incanu – może być na służbie imperialnych, malauków, smoków, sroków i dziesięciu diobłów. Psia jucha!!! Może mieć list kaperski od samego Asteriusza z Gorlamem Walecznym na dokładkę – a jak go dorwę, to nie będzie wyjątków. Dobry pirat – to taki pirat co wesoło dynda na rei mojej kogi!!!”

kapitan Marsten Karladanom z osmundzkiej Królewskiej Zachodiej Floty Patrolowej

SZPIEG

„Jesteśmy bez twarzy, albowiem naszymi twarzami są oblicza wielu. Podążamy szlakami bez ścieżek, albowiem nasze drogi prowadzą ku wielu miejscom. Jesteśmy cieniem, szeptem i przelotnym błyskiem na ostrzu nocnego noża, którego się zewsząd obawiasz. Jesteśmy jako jedność z ciemnością, która nas skrywa, szepcemy nieznanne tajemnice – które obalają imperia, a nasze noże nigdy nie chybają celu. Wrogowie Katana nie mogą czuć się bezpieczni...”

anonimowy oficer wywiadu z Tajmnego Departamentu orkowego Imperium

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
+	10+	10+	10+	10+	10+	-	+	-	-
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	35	6							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
2	3	4	4	1k5	2	-	1+	1+	-
ZW	Odp.	U/POZ	Bgł						
-	+	1k6/4	3						

Opis: Szpieg to mistrz mistyfikacji, inwigilacji i naśladownictwa. Jak nikt inny potrafią się błyskawicznie aklimatyzować w nowych, całkowicie obcych warunkach, wtapiać w tłum bez wzbudzania podejrzeń czy przemykać tuż pod nosem przeciwników. Ich zadaniem jest zbieranie informacji i wykonywanie różnych, trudnych zadań, których nie można powierzyć nikomu innemu. „Bрудna robota” nie ma przed nimi tajemnic – dla dopięcia celu potrafią snuć skomplikowane intrygi i podjudzać jednych przeciwko drugim. Jedni z nich działają z czystej chęci zysku – inni zaś porzucili komfort stabilizacji oferowany przez cywilizację by służyć swemu państwu, władcy czy organizacji. BOWIEM WIEDZA, która zbierają bywa groźniejsza od najstraszliwszej broni czy potężnej magii – i niejednokrotnie bywa powodem krótkiego żywota przedstawicieli tej profesji. Każdy szpieg działa w przysłowiowej „paszczy lwa” – na terenie wrogiego mocarstwa lub pośród wpływów osób, które są celem inwigilacji, pomimo tego cenią sobie dawkę adrenaliny, która towarzyszy każdemu dniu ich życia. Bo jutro może nigdy nie nadejść...

Obie cechy dla szpiega można wybrać wedle własnego uznania (z pominięciem WI). Żeby zostać szpiegiem suma INT i MD musi być większa niż 120.

Kodeks postępowania: Ich postępowanie zależy od funkcji, którą pełnią. Zwykle nie mają oporów przed posuwaniem się do różnych rzeczy, które normalna istota inteligentna uzna za niemoralne. Jednak to co ich różni od reszty przedstawicieli tej kasty to zdolność do zimnej oceny sytuacji i zaprzestania takich działań jeśli nie są one niezbędne. Nawet jeśli będą mieli za zadanie pozbyć się kogoś – to niekoniecznie wyeliminują go fizycznie. Zamiast tego użyją szantażu. Jeśli zachodzi potrzeba zabicia kogoś to szpieg najczęściej posunie się do sprowokowania wypadku lub uknuje spisek – w efekcie którego jego przeciwnicy sami się pozabijają. Szpieg musi bowiem działać „w białych rękawiczkach” – być poza



wszelkimi podejrzeniami i nie dać się zdemaskować. Nigdy więc nie podejmie ryzyka, jeśli szansa niepowodzenia misji będzie zbyt wysoka – może mu bowiem za to grozić wykluczenie ze swej macierzystej organizacji lub nawet śmierć z rąk klienta. Specyfika wykonywanej przez szpiega profesji wymaga jednocześnie by zawierał jak najwięcej znajomości (które mogą być pomocne w wykonywaniu misji) i utrzymywał jak najmniej poufanych kontaktów osobistych. Każda bowiem przyjaźń, miłość czy założona rodzina może mu przeszkadzać w jego zadaniach. Szpieg powinien też zajmować się jakąś działalnością, która odsunie od niego szansę identyfikacji prawdziwego zawodu. Może to być jakiś mały zakład handlowy (ew. zamtuż) lub rzemieślniczy. Unikają jednak np. podszycania się pod kultury religijne (zbyt duże ryzyko wykrycia z powodu przypadkowej wizyty prawdziwego kapłana czy wizytatora kościoła) czy zakładania warsztatów alchemicznych/farmaceutycznych (bo ktoś mógłby skojarzyć go np. z wytwarzaniem trucizn) itd.

Charakter: Każdy, choć bardzo rzadko spotyka się szpiegów o chaotycznych charakterach – które bardzo utrudniają koncentrowanie się na „robocie”. Szpiegów chaotycznych otrzymują na swoją profesję o 1/4 PD mniej.

Wyznanie: Praktycznie każde – preferowane są te religie, które nie przeszkadzają w wykonywaniu profesji (rozterki moralne itp.) a wręcz pomagają w tym (np. wiara w Piana). Bardzo często szpieg zostaje wyznawcą kultu ateistycznego i co najwyżej będzie udawał wiernego innych bogów. Musi jednak uważać,

aby nie przyłapał go na tym obcy kleryk, który mógłby poprosić swego boga o wyciągnięcie konsekwencji.

Rasy: Każda, choć rzadko spotyka się przedstawicieli tej profesji, którym psychika lub fizjologia mogła by przeszkadzać w skutecznym jej wykonywaniu (np. szevalowie czy trytoni – którzy budziłiby podejrzenia wśród społeczności o małym zróżnicowaniu rasowym, zaś krasnoludy, elfy czy smoki w ogóle niezbyt chętnie parają się wszelkimi „podejrzanymi” profesjami). Wśród takich istot nie spotyka się szpiegów powyżej 10 POZ.

Łączenie profesji: Można łączyć z profesją kondotiera, wojownika, awanturnika, złodzieja, zabójcy, pirata, barda, cechmistrza, kupca, astrologa, alchemika, czarnoksiężnika, czempiona, maga, iluzjonisty a za zgodą MG nawet z łowcą, archeologiem, klerkiem, hermeneutykiem, inkwizytorem lub kapłanem.

Używanie broni: Szpieg może bez ograniczeń szkolić się w dowolnym rodzaju broni podręcznej, który nie jest zbyt niepraktyczna (jak większość broni drzewcowych). Do 4 PU mogą się szkolić w jednym, ulubionym rodzaju broni dystansowej (rzucanej lub strzeleckiej – preferują jednak w użytku te ciche, o małych gabarytach). Do 3 PU mogą szkolić się w dowolnej ilości sztuk walki wręcz. Poza tym może używać każdej broni, która da się łatwo ukryć i nie rzuca się zbyt w oczy. Bez ograniczeń mogą się szkolić w oburęczności, jednak nie więcej niż dwukrotnie.

Używanie zbroi: Szpieg musi zwykle działać w „warunkach społecznych” a nie wojennych, więc raczej nie noszą zbroi – lub noszą takie, które można łatwo ukryć pod ubraniem (kaftan kolczy) lub formą ubrania będące (kurtkowe, skóry, itp.). Nie używają w ogóle tarcz ani hełmów – a jeśli zachodzi potrzeba to korzystają z tych najlepszych.

Używanie magii: Szpieg interesują się magią jako taką tylko w bardzo wąskim zakresie – wszędzie tam, gdzie może ona im pomóc w wykonywaniu profesji. Z tego też powodu pożądamy wszelkich przydatnych przedmiotów magicznych jak kombinezony, sprzęt, mikstury czy amulety. Z magicznego uzbrojenia korzystają jak najrzadziej – nawet jeśli jakieś posiadają to za wszelką cenę będą dążyli by używać ich tylko w ostateczności. Wychodzą bowiem z założenia, że najgroźniejszą bronią jest ta, o której się nie wie. Cóż więc by im dała nawet najpotężniejsza, magiczna minikusza, gdyby po pierwszej karczemnej burdzie połowa wrogich wywiadowców już wiedziała, że nasz szpieg jest w nią wyposażony. Im szpieg staje się starszy i bardziej doświadczony, tym bardziej magia zaczyna go pociągać i fascynować – tak dalece, że jest w stanie pojmować pewne procesy rządzące magią i przyswajając je sobie w wygodnej postaci. Dzięki temu – jeśli osiągnie odpowiedni POZ – potrafi szpieg zaadaptować przy pomocy statycznej magii Rytuałów czary iluzjonistów lub niektóre czary nekroskopów (MG decyduje czy szpieg może używać danego czaru – odpadają bowiem wszelkie czary związane ze wskrzeszaniem trupów z grobu). Szpieg oczywiście musi znaleźć nauczyciela, który objaśni mu każdorazowo pożądaną czar. W dodatku UM do wyliczania szansy udanego odprawienia rytuału i tak jest obniżana o połowę.

Formacje: Szpiegdy nieco różnią się organizacją wewnątrzprofesyjną od innych. Tutaj bowiem to nie oni sami zakładają takie organizacje. Cały proces związany ze szkoleniem nowych rekrutów i tworzeniem tzw. siatek szpiegowskich (będących infrastrukturą każdej organizacji szpiegowskiej, składającą się na lokale, kontakty i uposażenia poszczególnych szpiegów) biorą zwykle na siebie inne, nadrzędne organizacje społeczne. Najpopularniejszymi są oczywiście organizacje państwowe: działające z ramienia pojedynczych władców lub całych mocarstw. Podlegają wówczas jakimś urzędom państwowym, doradcom królewskim, dowództwu wojskowemu itp. Oprócz nich bardzo często spotyka się gildie niezależne np. wolne organizacje szpiegów najemnych (tacy szpiegdy zwykle są jednocześnie kondotierami – w ich organizacjach 3/4 całego wynagrodzenia wędruje do wspólnej kasy, z której każdy szpieg-członek ma przydzielany fundusz operacyjny), wywiady i kontrwywiady nieoficjalnych organizacji społecznych (poszczególnych ksiąząt, gildii kupieckich itp.), zaś największą renomą (i jednocześnie złą sławą) cieszą się te grupy, które działają z rozporządzenia Gildii Łotrowskich i innych, mniejszych gangów (są zorganizowane na podobieństwo innych komórek mafii, z tym że wielokrotnie przewyższają je wynagrodzeniem – za które obowiązuje jej członków bezwzględny rygor i podporządkowanie). Bardzo rzadko zaś zdarzają się tzw. wolni strzelcy – ci raczej nie mieszają się w sprawy wielkiej polityki i handlu, oferując swe usługi pojedynczym osobom, rodzinom, grupom (np. drużynom poszukiwaczy przygód). Ich pracę można wtenczas porównać bardziej do roli prywatnych detektywów niż tajnych agentów. Obojętnie od tego do jakiej by organizacji należał szpieg – winien jest bezwzględne posłuszeństwo przełożonym, wolną rękę mając tylko w trakcie poszczególnych akcji i zadań. Niezdyscyplinowany szpieg to nie bezpieczny szpieg, a niebezpieczny znaczy martwy. To samo tyczy się też wszystkich osobników pracujących na dwa i więcej frontów – prędzej czy później mogą zapłacić za swą podwójną twarz własnym gardłem.

POZIOM Tytuł

1-4	SZPICEL
5-9	TAJNIAK
10-14	AGENT WYWIADOWCZY
15-17	MISTRZ CICHOCIEMNY
18-19	AS WYWIADOWCZY
20+	WIELKI MISTRZ AGENTURY

UMIĘJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- Łotrowska Spostrzegawczość** – wspólna um. kasty złodziejskiej.
- Przekradanie** – jak wspólna um. kasty złodziejskiej *Cichy Chód* – z tym, że w terenie zabudowanym szpieg w ogóle nie jest spowolniony, zaś w ekstremalnie dzikich okolicach prędkość poruszania spada czterokrotnie.
- Zamaskowanie** – wspólna um. kasty złodziejskiej.

4. **Fach Łotrowski** – ta umiejętność pozwala wyuczyć się szpiegowi (o ile znajdzie nauczyciela) jednej ze średnich (od 1 do 4 POZ) umiejętności profesjonalnych wojownika, łowcy, kupca, zabójcy, złodzieja ew. (w uzasadnionych przypadkach) barbarzyńcy, barda lub rycerza a nawet klerka. Zamiast tego może się wyuczyć jednej z umiejętności wspólnych dla swojej kasty (z pośród tych, które w ogóle nie są dla szpiega normalnie dostępne). Nie można zmienić raz wyuczonej zdolności. Jeśli szpieg chce całkowicie zrezygnować z w/w nauki to otrzymuje zamiast tego 1k6 PU.
5. **Przykrywka Tajniactwa** – dzięki temu szpieg może bez ograniczeń rozwinąć jedną, wybraną umiejętność zawodową, która pomoże mu ukryć jego prawdziwe zajęcie. Najczęściej będą to takie zawody, które np. pozwolą mu zyskać zaufanie osób wyżej urodzonych – jak *Oporządzenie*, *Usługiwanie* czy *Kulinaria* itp.
6. **Falszerstwo** – szpieg potrafi sporządzać trudne do rozpoznania kopie i falsyfikaty różnych rzeczy (od wysokości PU zależy jakiego stopnia komplikacji przedmioty można podrabiać – decyduje o tym MG) typu akty prawne, biżuteria czy dzieła sztuki. Trwa to od 1k100 godzin do 1k100 dni i wymaga udanego testu $1/[10\text{-PU}] \text{ ZR} + 1/[10\text{-PU}] \text{ INT} + 1/[10\text{-PU}] \text{ MD}$. Jeżeli posiada się dodatkowo umiejętność przydatną do podrabiania danego przedmiotu (np. związaną ze znajomością prawa w przypadku dokumentów lub wytwarzaniem przedmiotów zbytku np. w przypadku dzieł sztuki itp.) to szansę powodzenia można zwiększyć (decyduje MG np. o 10% na PU pomocnej umiejętności). Przedmioty wyrabiane przez szpiega są o 10%/PU trudniejsze do właściwego zidentyfikowania.
7. **Nadstawianie Zmysłów** – jeśli szpieg jest skoncentrowany to automatycznie potrafi wykrywać i rozpoznawać bodźce zmysłowe docierające do niego z nie dalej jak połowy zasięgu danego zmysłu. Wzrokiem [1 PU] potrafi bezproblemowo rozpoznawać kształty i ruchy ze znacznie większej odległości niż inni (czasami pozwala to o 10%/PU zwiększyć szansę powodzenia jakiejś umiejętności opartej na wzroku np. *Łotrowskiej Spostrzegawczości* czy *Lustrowania*). Przy pomocy słuchu [2 PU] może np. natychmiast rozpoznać zbliżającego się wroga lub sojusznika a nawet domyśleć się przebiegu



stłumionej rozmowy prowadzonej za ścianą itp. Dotykem [3 PU] potrafi sprawdzać wszelkie sprawy związane z wywarzeniem i strukturą niektórych przedmiotów czy obiektów (co czasem może zniwelować ujemne modyfikatory przy wykrywaniu skrytek lub pułapek itp.). Smak [4 PU] pozwala mu rozpoznawać trucizny i inne szkodliwe lub nienaturalne substancje (choć nie jest w stanie dokładnie ich zidentyfikować), zaś przy pomocy zmysłu powonienia [5 PU] może „zwęszyć” wszelkie dziwne substancje lotne, nienaturalnie znajdujące się w powietrzu np. perfumy, toksyczny gaz a nawet zwiększoną ilość potu wydzielaną przez kogoś zdenerwowanego.

Od 1. POZ:

8. **Ślusarka** – szpieg może bez ograniczeń rozwijać umiejętność zawodową *Ślusarstwa*.
9. **Surwiwal** – zdolność ta pozwala zwiększyć Samozdrowienie o 1pkt./PU; ponadto [2 PU] pozwala skrócić wymagany czas snu o 15%/PU i normalnie funkcjonować. Od 3 PU o 1/4 można zmniejszyć racje pożywienia bez ryzyka dla zdrowia; od 4 PU dotyczy to także przyjmowania napojów. Te trzy wcześniej wymienione zdolności można łączyć dopiero przy 5 PU, jednak bez ryzyka dla zdrowia i życia szpiega można przebywać w takim stanie nie dłużej niż $(1 \text{ dzień/PU}) \times \text{POZ}$.
10. **Kontr-empatia** – przy pomocy tej umiejętności szpieg może podjąć próbę przeciwstawienia się działaniu jakiegoś negatywnego oddziaływania umysłowego lub emocjonalnego (np. próba zastraszenia). Specjalny trening pozwala mu użyć do tego *Nastawienia Zmysłów* tak, by po udanym teście obronnym przeciwko oddziaływaniu wytworzyć w sobie barierę psychiczną. Pozwala to tak umiejętnie dobrać słowa, zachowanie itp. by zasiać w przeciwniku ziarno niepewności a nawet obawy o własne życie. Jeśli szpiegowi powiedzie się test $1/[10\text{-PU}] \text{ CH} + 1/[10\text{-PU}] \text{ INT}$ to jego przeciwnik zaprzestanie (w każdym razie na bliższą przyszłość) swej agresji względem szpiega. Jeśli agresor dodatkowo nie wykona udanego testu obronnego przeciwko sugestii (Odp nr 2 podzielona przez PU) to otrzymuje 1k3 PO i będzie chciał jak najszybciej oddalić się od szpiega.
11. **Podstawy Politologii** – ta umiejętność pozwala odnaleźć się szpiegowi w arkanach lokalnych stosunków polityczno-społecznych (kto i w jaki sposób rządzi, jakie panują obyczaje itd.), tak by w żaden sposób nie dać się zdemaskować np. niestosowną uwagą czy brakiem wiedzy politycznej. Każdy PU daje doskonałą znajomość wybranego regionu (królestwa, państwa czy rasy), zaś jeśli szpieg jakiejś ważnej i potrzebnej informacji nie ma – to potrafi tak sprytnie poprowadzić rozmowę z adwersarzem by po udanym teście INT i CH uzyskać od niego tą informację (przy czym w sumie na oba współczynniki można wykonać tyle dodatkowych rzutów przy niepowodzeniu pierwszego ile PU się posiada). Szpieg musi jednak uważać z nadmiernym wykorzystywaniem tej umiejętności, bo osoba przewyższająca go MD i INT lub posiadająca

zdolności analogiczne do *Przejrzania Intencji* może po udanym teście zdemaskować szpiega.

12. Torturowanie – szpieg może bez ograniczeń rozwijać umiejętność zawodową *Kata* z tym, że raczej nigdy nie będzie zatrudniał się do publicznych egzekucji. Szpiegdy preferują także tortury psychiczne nad fizycznymi, więc jeśli nie jest to konieczne to nigdy nie okaleczą ofiary. Zamiast tego będą starali się złamać jej psychikę przez odpowiednie oddziaływanie emocjonalno-zmysłowe (np. prezentowanie narzędzi tortur). Dzięki temu jeśli szpieg przewyższa swą ofiarę CH i INT o min. 30% (-5%/PU) to w ogóle nie są potrzebne żadne testy – kat automatycznie otrzymuje pożądaną efekt (np. szczerą deklarację współpracy).

13. Wspinanie – wspólna um. kasty złodziejskiej.

Od 5 POZ:

14. Wykształcenie – Każdy szpieg musi rozwinąć bez ograniczeń jakąś umiejętność zawodową, która będzie mu przydatna w wykonywaniu profesji. Może rozwijać jedną z poniższych umiejętności: *Bibliotekarstwo, Językoznawstwo, Religioznawstwo, Kartografia, Przewodnik, Zbrojmistrzostwo, Płatnerstwo, Jubilerstwo, Rusznikarstwo* lub *Felczerka*.

15. Otwieranie Zamków – wspólna um. kasty złodziejskiej.

Od 10 POZ:

16. Kryptografia – szpieg potrafi doskonale szyfrować i kodować pisane (lub zostawiane w innej formie) wiadomości. Wymaga to udanego testu 1/[6-PU] INT + 1/10 MD. Odczytać tak zaszyfrowaną wiadomość (co może trwać od 1k10 godzin do 10k10 dni, zależy od tego czy posiada się klucz do kodu ew. wystarczającą ilość zakodowanego tekstu by taki klucz spróbować odnaleźć – jeśli się go nie posiada) potrafi tylko osoba posiadająca analogiczną umiejętność lub gruntowną wiedzę matematyczną (np. z umiejętności *Akademiki*) co wymaga od niej udanego testu 1/10 INT. Jednak szpieg potrafi sprytnie ukrywać swoje kody/szyfry „między wierszami” i na pierwszy rzut oka w ogóle nie można się zorientować, że ma się do czynienia z zaszyfrowanym tekstem. Każda próba odszukania kodu i/lub jego odszyfrowania jest przez to utrudniona o 15%/PU szpiega.

Od 15 POZ:

17. Odprawianie Magicznych Rytuałów – wspólna um. kasty kleryckiej, przy czym 15 POZ szpiega traktuje się jak 0 POZ odpowiedniej profesji.

„Poszedłem Ci ja kiedyś, panie bracie, do takiego jednego szpicla-wywiadowcy, co to się na mieście takimi różnymi nietypowymi sprawami, "dyskretnym", zajmował. Kazałem ja Ci, panie bracie, temu jegomościowi o podejrzaną reputacji (co mnie osobiście, musisz to wiedzieć – jako szlachcica – mierzyło niezmiernie, ten sam fakt zadawania się z takim pospółstwem) śledzić mą niewierną małżonkę, co by ją przydybał na gorącym uczynku z onym giermkim mego rywala handlowego, o którym Ci mówił, panie bracie. To sobie wyobraź – że on nie dość, że nie

z giermkim ją przyłapał – tylko z podłym koniuszym w stajni, to jeszcze przewerbować się dał – zaprzaniec jeden, mówię Ci to, panie bracie – i mnie samego na figlach ze służką wystawił tej przeniewierczej wiedźmie, mej zaślubionej. Panie bracie – kto to widział takie, rzeczy – czy ten motłoch to słyszał kiedyś o dyskrecji i etyce zawodowej???”

Kedestariam O'Dravimdar, dworzanin z Tabadany

ZABÓJCA

„Sztylet, gwiazdka, kusza, garota - zatrute bełty i cicha robota. Oto moje motto, mój asortyment i oferta. Do wyboru do koloru. Co?? Nie – z tym to musicie się zwrócić do mego brata-bliźniaka – on specjalizuje się w torturowaniu i męczeniu ofiar przed śmiercią – ja działam czysto. Wynajmujesz mnie i ja nie istnieję. Nie istnieję dla mych ofiar, znikam moje ofiary tak szybko, że nawet nie zdążyć się dowiedzieć, że nie żyją...”

El Grifin Cichostopy, hobbicki płatny skrytobójca z Aksehar-Garu

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
-	10+	20+	20+	10+	+	-	+	+	-

ZW Bgł. pocz. PU

-	35	7
---	----	---

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
2	3	4	5	3	3	1	+	+	1

ZW Odp. PU/POZ Bgł

-	+	1k3/3	3
---	---	-------	---

Opis: Zabójca jest osobą, która do perfekcji opanowała ciche sposoby eliminacji innych osób, które dla jakiejś jeszcze innej osoby stały się z jakiś powodów niewygodne. Zabójca nie jest zbójem i rzezimieszkim, który zabija dla przyjemności każdego, kto mu się tylko pod rękę nawinie (choć i takie sadystyczne przypadki się zdarzają). Specjalizuje się w skrytobójstwie, jest mistrzem sztyletu, trucizny i upozorowania. Po cichu wzywa się go, gdy następcą tronu chce pozbyć się niewygodnych pretendentów lub jakiś władca chce zlikwidować niebezpiecznych dla niego możnych. Czasami nawet wynajmują zabójców konkurujące gildie kupieckie – chcąc sparaliżować przeciwnikom struktury organizacyjne. Cechą główną zabójcy jest SZ, ZR lub SF. Cechę drugorzędą może wybrać z pozostałych współczynników.

Kodeks postępowania: Zabójca brzydzi się wszelkiego rodzaju podłymi sztuczkami, do których uciekają się inni przedstawiciele jego kasty. Dlatego też nigdy nie ucieknie się do kradzieży, rozboju czy prowokacji – a jeśli już się tak stanie to otrzymuje za to mniejszą liczbę PD niż normalnie (wyjątkiem są oczywiście dwuklasowcy np. zabójca-awanturnik, wtenczas bowiem tą brakującą połowę PD otrzymuje ta dodatkowa profesja – o ile czyn był zgodny z jej etosem). Dla zabójcy liczy się precyzja i perfekcja. Nigdy więc nie zabije niepotrzebnej liczby osób, ale też nie pozostawi przy życiu niewygodnych świadków (chyba, że jego zadanie miało na celu wywołanie dodatkowego efektu zastraszenia). Zabójca zabija za pieniądze i inne przywileje – kontraktując osobno każde zadanie i pobierając zwykle na jego poczet pewną zaliczkę – negocjowaną osobno w każdym przypadku. Jeśli nie jest w stanie wykonać zadania, to

wedle niepisanego kodeksu zobowiązuje się zwrócić co najmniej połowę zaliczki – resztę zachowując jako premię za dalszą dyskrecję. Zabójca nigdy nie posunie się do szantażu lub wydania swego pracodawcy. Raz, że może to pozwolić zachować mu życie (np. bardzo bogata i wpływowa osoba, która go najęła może zechcieć wyciągnąć go z więzienia i odprawić z okolicy, aby uniknąć niepotrzebnych pytań), a dwa, że tak postępuje reszta złodziejskiej hołoty. Gdyby ośmielił się podjąć tak haniebne działanie (bo np. jest dwuklasowcem), to musi liczyć się z tym, że w półświatku przestępczym szybko rozejdzie się wieść o jego nieprofesjonalizmie. Będzie mu trudno znaleźć kolejne zlecenia – a inni zabójcy mogą nawet zechcieć wyeliminować jego samego.

Zabójcy bardzo niechętnie włączają się do wewnątrz kastowych potyczek, gdyż mogłoby to się wiązać z ryzykiem dekonspiracji.

Charakter: Każdy nie dobry i nie praworządny.

Wyznanie: Najczęściej częścią bogów zła i chaosu – bo trudno, żeby zabójca oddawał cześć bogom płodności i życia.

Rasy: Wszystkie rasy – poza gnomami i szevalami. Pośród rozumnych jaszczurów, olbrzymów i krasnoludów nie spotyka się zaś zabójców powyżej 10 POZ.

Łączenie profesji: Profesję zabójcy można łączyć z wojownikiem, gwardzistą, barbarzyńcą, łowcą, kondotierem, awanturnikiem, piratem, kapłanem, szamanem, magiem, czarnoksiężnikiem, demonologiem. W wyjątkowych przypadkach MG może pozwolić na łączenie z inkwizytorem, kupcem a nawet alchemikiem, czempionem chaosu, złodziejem, druidem czy szpiegiem.

Szczególnym przypadkiem są zabójcy, którzy poświęcają się profesji demonologa. Jest to właściwie jedyny przypadek w którym taki Zabójca Demonów może obrać dobry charakter (jednak profesja zabójcy i tak będzie otrzymywać 25% mniej PD). Parają się oni wykorzystywaniem wiedzy i umiejętności obydwu profesji do eksterminacji, śledzenia i łapania wszelkich istot nadnaturalnych, które przenikają na Orchię z innych sfer egzystencji. Demonologowie o złych charakterach robią zwykle coś wręcz przeciwnego – wykorzystują zdolności obu profesji do lepszej eliminacji innych istot inteligentnych – choć nie koniecznie muszą od razu służyć jakiemuś demonowi.

Jeszcze innym przypadkiem są inkwizytorzy-zabójcy. Tworzą oni tajemne zakony, które oddają zwykle cześć bogom zła i chaosu. Ich życiową pasją jest zaś eksterminacja (niejednokrotnie za darmo, dla czystej satysfakcji) osób krzewiących obce im wyznania. Są bardzo niebezpieczni i nie mają dobrej renomy nawet wewnątrz własnej profesji – zawodowi zabójcy unikają kontaktów z nimi jako niebezpiecznymi socjopatami.

Używanie broni: Zabójcy mogą bez ograniczeń szkolić się tylko w jednej grupie broni: strzeleckiej lub jakimś specjalnym, egzotycznym gatunku broni służącej do rzucania (np. gwiazdki czy krysy). Nie używają broni palnej jako zbyt niebezpiecznej i zwracającej na siebie uwagę. Poza tym mogą używać każdej broni do walki wręcz, jednak nigdy nie walczą broniami, które są bardzo nieporęczne (a więc DW, PT i te z zasięgiem 2



i więcej). Szkolić mogą się jednak do 3 PU tylko w trzech grupach broni dozwolonych.

Używanie zbroi: Zabójca nigdy nie użyje zbroi, która jest hałaśliwa i np. rzucająca się w oczy. Preferuje wszelkiego rodzaju zbroje miękkie – ew. takie, które nie mają Ogr większych od 1/2, 1/2. Nie używają tarcz, ani hełmów.

Używanie magii: Zabójcy nie przejawiają większego zainteresowania magią – jest ona im obojętna. Jeżeli już zdecydują się na jej wykorzystanie to czynią tak tylko z tymi magicznymi przedmiotami, które mogą się przydać w ich zawodzie (np. magiczna broń i umagiczniona amunicja). Bardzo chętnie za to nabywają magiczne trucizny i inne magiczne mikstury (ew. oddają do umagicznienia trucizny, które sami wydestylowali).

Formacje: Zabójcy albo działają samodzielnie, albo ukrywając się w większych grupach (np. poszukiwaczy przygód), które mogą odciągnąć uwagę otoczenia od ich niecznego procederu. Jeśli zabójca współpracuje z innymi członkami swej profesji – to robi to głównie w dużych miastach. Tam najczęściej lokalni zabójcy łączą się w gildie profesyjne o charakterze tajnych sprzysiężeń. Mają strukturę podobną do samodzielnego gangu lub podlegają którejś z miejscowych Gildii Łotrowskich. Członkowie gildii zabójców mają obowiązek wspierać się wzajemnie (np. w przypadku wpadki któregoś z nich) oraz dzielą wśród swoich członków zadania (według hierarchii) zlecane całej organizacji – dzięki temu członkowie mogą korzystać ze sprzętu, znajomości i kryjówek organizacji. W zamian odprowadzają część swoich dochodów do wspólnego skarbca, którym zarządza organ dowódczy gildii zabójców. Niepisanym prawem każdej takiej gildii zabójców, jest to że nadrzędna wobec nich organizacja przestępcza (np. Gildia Łotrowska albo Konsorcjum Gildii) nie może ściągać tzw. podatku dochodowego (czyt. haraczu) ani z kasy organizacji ani od któregośkolwiek z jej członków. W zamian za to członkowie gildii mają honorowy obowiązek za darmo (co najwyżej za niewielką zaliczkę operacyjną) wykonywać zlecenia przełożonych (o ile nie godzi to w ich własny interes).

Należy zwrócić uwagę, że jeżeli jakiś zabójca-samotnik chciałby działać na terenie jakiejś gildii – to ta bardzo szybko może go zlikwidować. Jeśli gildia

będzie pewna co do jego wysokich umiejętności to mogą go zmusić do wstąpienia w swoje szeregi. Powyższe zwyczaje nie dotyczą jednak zabójców-najemników. Ci, jako prawdziwi wolni strzelcy mają trochę więcej przywilejów. Niepisane zasady, mówią, że jeśli taki najemnik odprowadzi 15% swych dochodów ze zleceń którejkolwiek gildii zabójców z danego terenu, to żadna sąsiednia gildia nie ma prawa go tknąć – może to bowiem grozić krwawym odwetem ze strony tych pierwszych. Czasami najemnicy nawet nie muszą płacić haraczu – jeśli zostali wynajęci przez pracodawcę, który jest zbyt potężny jak na wpływy gildii, Mafii a nawet całego Konsorcjum. Likwidacja takiego zabójcy mogła by spowodować represje ze strony potężnego pracodawcy, który mógłby nawet rozbić wszystkie struktury łotrowskie.

Wedle niepisanego kodeksu – każdemu zabójcy wraz ze wzrostem jego doświadczenia i renymy przysługują pewne zwyczajowe tytuły – dające sporą estymę w półświatku. Odpowiednie tytuły mogą spowodować nawet, że zabójca będzie w stanie **skutecznie** zarządzać odpowiednio wyższego honorarium za swoją pracę.

POZIOM Tytuł

1-4	MORDERCA
5-9	SKRYTOBÓJCA
10-14	ASASYN
15-17	LIKWIDATOR
18-19	TERMINATOR
20+	MISTRZ ZABIJANIA

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Łotrowska Spostrzegawczość** – wspólna um. kasty złodziejskiej.
2. **Łotrowska Pomysłowość** – jw.
3. **Cichy Chód** – jw., z tym że zabójca porusza się jedynie dwukrotnie wolniej.
4. **Otwieranie Zamków** – wspólna um. kasty złodziejskiej.
5. **Wspinaczka** – jw. z tym, że zabójca potrafi się wspinać w każdych warunkach nawet nie mając sprzętu do wspinaczki.
6. **Zamaskowanie** – wspólna um. kasty złodziejskiej, z tym że w połączeniu z Charakteryzacją (np. dostosowanie wyglądu skóry i ubioru odpowiednio do otoczenia) daje mu to podczas walki (np. w półmroku) premię do OB w wysokości 5 pkt/PU.
7. **Wycelowany Atak** – dwukrotnie wolniejszy atak, który jest tak dokładnie przycelowany, że każdy PU zwiększa o 1 pkt szansę na Trafienie Krytyczne, oraz samo TR o 15 pkt.

Od 1. POZ:

8. **Wyculone Zmysły** – dzięki morderczemu treningowi psychofizycznemu, zasięg wszystkich zmysłów bohatera zostaje zwiększony o 15%/PU. Ponadto niesprzyjające okoliczności (np. kiepska widoczność, silny wiatr i hałas) tylko połowicznie ograniczają te zmysły.
9. **Penetrujące Uderzenie** – dokładnie wymierzony strzał lub rzut bronią dystansową, który zwiększa jej

opóźnienie o 1k10 pkt (dzielone przez PU). Jeśli ofiara została zraniona to obrażenia, które przeszły przez WYP zostają zwiększone o 20%/PU.

10. **Charakteryzacja** – umiejętność radykalnej zmiany wyglądu zewnętrznego (przy 1 PU twarzy, postawy i ruchów, 2 PU także sposobu mowy i charakteru pisma, 3 PU także wieku, 4 PU płci, zaś przy 5 PU nawet rasy i innych, podobnych szczegółów). Jeśli zostanie wykonana w sposób prawidłowy (test 1/2 akt ZR + 1/[10-PU] MD, trwa to 1k5 godzin – choć czasem można wykonać to w 2k10 rund – jeśli chodzi o chwilową charakteryzację np. w kulawego łachmaniarza mającego zmylić goniącą go straż), to nie sposób rozpoznać zabójcy. Próbę rozpoznania mogą podjąć tylko osoby, które miały być celem zmylenia, ew. te o wysokiej spostrzegawczości (dysponujące umiejętnościami o podobnym charakterze). Powiedzie się to im po udanej obronie przed iluzją (Odp nr 1 zmniejszona o [1pkt/POZ zabójcy]xPU), który mogą wykonywać co rundę. Wykorzystując charakteryzację zabójca może nie tylko ukrywać swoją tożsamość, ale także podszywać się pod innych.

11. **Perfekcyjny Cios** – doskonale wykonany (wykorzystujący dwukrotnie więcej ataków niż normalnie) cios bronią JL kłutą w odkrytą (lub słabiej chronioną) część ciała ofiary. Nie wymaga to rzutu na TR – tylko testów akt. ZR i akt SZ przeciwnika (zmniejszone o 5pkt/PU, ew. dwukrotnie więcej, jeśli wcześniej zabójcy udało się pochwycić ofiarę np. sztuką walki wręcz). Oba nieudane testy oznaczają, że wróg otrzymuje maksymalne obrażenia z dorzutu losowego zaś zabójcy przysługuje jednorazowe określenie jego WYP przy pomocy tabelki używanej w przypadku Trafień Krytycznych. Jeden nieudany test oznacza otrzymanie tylko połowy w/w obrażeń (test określenia WYP nie przysługuje). Oba nieudane testy powodują, że ofiara w ogóle nie została trafiona.

Od 5 POZ:

12. **Skrytobójczy Cios** – jak *Perfekcyjny Cios*, z tym że wykorzystujący czterokrotnie więcej ataków niż normalnie, cios wykonany przy użyciu elementu zaskoczenia – jeśli ofiara jest trafiona, to będzie to Trafienie Krytyczne. Zabójcy przysługuje wtenczas tyle rzutów na określenie WYP ofiary ile ma PU, zaś sam wynik w tabeli Trafień Krytycznych może modyfikować o wartość PU.
13. **Znajomość Trucizn** – umiejętność dająca wiedzę na temat przygotowywania trucizn (i niektórych substancji chemicznych o toksycznym działaniu). Liczba znanych formuł może być zwiększana zależnie od PU (decyzja MG, zwykle jest 1k10 przepisów na PU i może być zwiększana o pojedyncze przepisy wraz z rozwojem POZ i innymi okolicznościami np. w nagrodę za misję). Spreparowanie trucizny wymaga testu 1/[6-PU] ZR + 1/[10-PU] MD. Analogicznym rzutem można zidentyfikować trucizny od 3 PU.
14. **Trucicielstwo** – organizm zabójcy, w związku z częstą stycznością z trującymi substancjami ma większą odporność na nie. Do każdego rzutu obronnego przeciw truciznie można dodać 5 pkt/PU.

W dodatku wiedza na temat substancji zostaje na tyle poszerzona, że każda mikstura przezeń wyrabiana ma podwojoną trwałość (kumulatywne ze zdolnościami innych profesji itp.). Dodatkowo każdy PU daje wiedzę na temat 1k6 trujących ziół.

Od 10. POZ:

15. Rozbezpieczanie Pułapek – wspólna um. kasty złodziejskiej.

16. Trening Asasynów – [1 PU] pozwala przy używaniu *Perfekcyjnego* i *Skrytobójczego Ciosu* używać broni tnącej; [2 PU] także broni J; [3 PU] także broni obuchowej; [4 PU] pozwala wykorzystywać broń do walki wręcz podczas używania *Penetrującego Uderzenia*; [5 PU] pozwala wykorzystywać broń strzelecką do *P.* i *S. Ciosów*. Ponadto każdy PU o 5 pkt zwiększa każdą Bgł zabójcy.

„Na plugawy, rozdwojony język Ojca Wszystkich Kobr!!! Chcesz coś zrobić dobrze, zrób to sam! Sześciu ludzi posłałem, żeby sztyłem i trucizną pozbyli się tego cholernego paniczka na południowo-zachodniej rubieży... sześciu płatnych zabójców – truchłami wszystkich nakarmili sępie orły. Ja to od razu mówiłem, żeby nie bawić się w dyplomację, tylko od razu ich tam zbrojnie najechać z żołdactwem i artylerią obłąńczącą!”

Tan Kirkrat Zuchwały, renegat tabadański (dawniej z rodu O'Viteros), pomniejszy książę z Czerwonych Pustkowi

ZŁODZIEJ

„Ależ jaśnie wysoki sędzi! Stanowczo zaprzeczam słowu tego kupca, jakobym skradł jego utarg i położył trupem trzech jego pachotków, to niemożliwe! Co? Tak, wiem, że przyłapano mnie nie raz w tym mieście – jak i poza jego granicami na recydywie, ale dajcież mi dojść do słowa. Nie mogłem popełnić tego czynu, zarzucanego mi przez onego oszczerczego przekupnia – gdyż byłem wówczas gdzie indziej. Jak to gdzie? Świadków? Otóż – byłem wtedy u was w domu, dostojny sędzio, wykradałem dokumenty spadkowe na polecenie waszego synowca. Nie wierzyacie – to się go sami zapytajcie... Hmmm... czyżbym po czcigodnym obliczu – was – zacnego urzędnika dobrze poznał, iż tak jakby straciliście ochotę do kontynuowania tego przewodu? He, he... może rozmówim się na osobności, coo?”

Asirelion, elf-włamywacz z Get-Warr-Garu

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
-	+	20+	20+	10+	+	+	-	10+	10+

ZW	Bgł. pocz.	PU
-	30	5

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
2	2	5	4	3	3	1	+	1+	1

ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł
1	+	1k10/5	2

Opis: Profesja złodzieja jest jedną z najbardziej niebezpiecznych (a przez to najkrótszych) dróg życiowych – ale także jest jedną z najbardziej opłacalnych (w sensie majątkowym). Ci bohaterowie, zwani czasem Królami Nocy, często od dzieciństwa przyuczają się w pozbawianiu innych osób ich własności. Oczywiście takie działanie nazywa się rabunkiem – ale złodzieje wolą mówić o sztuce

kradzenia – bowiem w przeciwieństwie do innych rabusiów czy grabieżców, robią to po cichu i bez wiedzy właścicieli. Starają się przy tym zwracać na siebie jak najmniejszą uwagę – za rozgłos zwykle wystarcza im uznanie pośród członków przestępczego półświatka. Nie przepadają za walką i gwałtem, ale jeśli zostaną postawieni „pod murem”, potrafią stać się niebezpiecznymi przeciwnikami.

Cechą podstawową dla złodzieja jest ZR, zaś drugorzędą SZ, INT, MD lub nawet UM.

Kodeks postępowania: Złodziej kieruje się w życiu specyficznym kodeksem honorowym – którego etos zależy oczywiście od charakteru. Jednak za niegodne uważa zabijanie innych istot rozumnych – prawdziwy bowiem profesjonalista dokonuje kradzieży tak by nie zwracać na siebie uwagi postronnych osób. Takie bowiem zachowanie zmniejsza ryzyko siłowej konfrontacji i ew. niepotrzebne trupy. Jeśli jednak złodziej nie będzie miał innego wyjścia to w ostateczności uśmierci przeciwnika – choć będzie próbował wszystkich możliwości by samemu go nie zabijać (np. zastawi pułapkę lub wciągnie go w zasadzkę typu lawina skalna czy dziura w podłożu). Poza tym złodzieje mają w zwyczaju okradać tylko ludzi bogatych. Nie okradają także innych złodziei – chyba, że ci ponad stan obnoszą się ze swoim bogactwem. Powyższe zasady biorą się stąd, że w tym fachu bardzo szybko można stracić fortunę – a chyba żaden zbankrutowany złodziej nie chciałby, żeby ktoś ich okradł z ostatnich groszy na piwo i nocleg. Kto tych zasad nie przestrzega, nie może liczyć na pobłażliwość ze strony innych złodziei (a wieści w świecie przestępczym rozchodzą się szybko). Podstawową cechą złodzieja jest ZR, drugorzędą może wybrać wedle woli.

Charakter: każdy niepraworządny.

Wyznanie: Złodzieje raczej nie wyznają bogów praworządnych i tylko dobrzy złodzieje wyznają bogów dobra. Ogólną tendencją pośród członków tej profesji jest brak wyznania lub popularność religii ateistycznych.



Rasy: Każda poza szewalami, reptylionami, lizardami, gamegonami i zaurusami oraz większością smoków. Pośród olbrzymów, krasnoludów i chimerów nie spotyka się złodziei powyżej 15 POZ.

Łączenie profesji: Złodziej może być równocześnie wojownikiem, barbarzyńcą, kondotierem, awanturnikiem, archeologiem, cechmistrzem, szamanem, kapłanem, magiem, iluzjonistą, alchemikiem, ew. (wymagana zgoda MG) czarnoksiężnikiem, kupcem, szpiegiem lub łowcą.

Używanie broni: Złodziej może się szkolić bez ograniczeń w jednej grupie małych, podręcznych broni, które można łatwo ukryć (jak noże, sztylety, gwiazdki itp.) a w drugiej w/w grupie może osiągnąć 4 PU. 3 PU może uzyskać w jednej, wybranej broni dystansowej (jednak używają tylko lekkich, niezbyt dużych modeli takiej broni – typu proce, kusze konne, małe łuki itd.). Z pozostałych broni złodzieje mogą używać dowolnego rodzaju broni jednoręcznej. Do 4 PU mogą rozwijać *Oburęczność*.

Używanie zbroi: Złodzieje mogą używać każdej zbroi, która nie ma OGR większych od 1/2;1/2, choć preferują w ogóle poruszać się bez zbroi – chyba, że można ją ukryć pod ubraniem (np. kaftan kolczy). Nie używają hełmów, zaś z tarcz używają tylko lekkich modeli.

Używanie magii: Magia interesuje złodziei tylko trochę – o tyle, o ile mogą ją wykorzystać w swoim fachu. Jak najbardziej pożądamy przedmiotów magicznych – jeśli jednak nie są to magiczne narzędzia (np. wytrychy), maskujące ubrania lub mikstury magiczne itp. – to najczęściej po prostu je sprzedają, ciesząc się z pokaznego zarobku. Ponadto – jeśli tylko złodziej znajdzie nauczyciela chętnego przekazać mu wiedzę na temat posługiwania się Mayrinem (ew. jakimś innym językiem magicznym) to jest w niewielkim stopniu posługiwać się magicznymi pergaminami. Jest to jednak ograniczone w jego przypadku o -5% na każdy krąg trudności czaru (niezależnie od w/w jego UM w czasie rzucania czaru z pergaminu i tak są obniżone o połowę).

Formacje: Złodzieje bardzo rzadko podróżują lub działają samodzielnie. Ze względu na wiele swych słabości swej profesji (np. ciągły konflikt z prawem) najchętniej wybierają protekcję osób mogących zapewnić im bezpieczeństwo. Mogą to być zarówno pojedynczy przedstawiciele wyższych klas, na których zlecenia będą pracować lub jakieś kompanie dobrze uzbrojonych towarzyszy (np. bractwa najemne, oddziały grasantów czy drużyny poszukiwaczy przygód). Tylko nieliczni złodzieje decydują się na samodzielną działalność – zwykle są to dwuklasowcy. Wiąże się to z tym, że w większych miastach przedstawiciele tej profesji grupują się we własne gildie (o strukturach luźnych gangów). Takie gildie bardzo nie lubią, gdy na ich terenie zaczyna działać ktoś nowy. Ponieważ zaś w tym fachu nigdy nie brakuje nowych rekrutów – to prawie zawsze takie naruszenie cudzego terytorium skończy się siłową konfrontacją. Główną słabością samych gildii złodziejskich są... one same. Oparte bowiem na luźnej wspólnocie interesów, mając zapewnić swym członkom odpowiednie kryjówki i możliwość kupna specjalistycznego sprzętu (a taki można dostać tylko i

wyłącznie w gildii – nikomu obcemu się tego nie sprzedaje) – częstokroć nie wytrzymują próby czasu. Ponieważ każdy członek gildii odprowadza jakąś tam część dochodów do wspólnej kasy, o władzę nad tym majątkiem niejednokrotnie wybuchają spory kończące się krwawym zgonem samej organizacji złodziejskiej. Dlatego też powszechną praktyką w większych aglomeracjach stało się podporządkowywanie pojedynczych gildii złodziejskich nadrzędnym mafiom łotrowskim. Te w zamian za utrzymywanie porządku wśród złodziejskiej braci i wpływową opiekę biorą jaką część wspólnej kasy gildii profesyjnej. W praktyce jednak członkowie, którzy rozrabiają na terenie całej Gildii Łotrowskiej bardziej od innych złodziei (np. prowokują awantury z innymi komórkami Gildii) mogą liczyć się z dodatkowymi „karami pieniężnymi”. Jeśli dopadną ich „celnicy” Gildii to może się to dla nich skończyć odebraniem całego łupu. Za wszczynanie wojen z innymi mafiami złodziej może dać gardło. Jednak pomimo całej trudności profesji i parszywego żywota złodzieja – wraz z jego doświadczeniem rosnąć będą jego respekt i sława. Wzrost ten przykładowo prezentuje poniższa tabela:

POZIOM Tytuł

1-4	ZŁODZIEJASZEK
5-9	RZEZIMIESZEK
10-14	KIESZONKOWIEC
15-17	DOLINIARZ
18-19	MISTRZ KRADZIEŻY
20+	ARCYMISTRZ ZŁODZIEJSKI

UMIĘJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- Łotrowska Spostrzegawczość** – wspólna um. kasty złodziejskiej – przy czym złodziejowi nic nie jest w stanie ograniczyć tej umiejętności.
- Łotrowska Pomysłowość** – wspólna um. kasty złodziejskiej.
- Rozbezpieczanie Pułapek** – jw. z tym, że złodziej może podejmować dwukrotnie więcej prób niż wynika z jego PU.
- Cichy Chód** – wspólna um. kasty złodziejskiej.
- Otwieranie Zamków** – jw. z tym, że złodziej potrafi się tak sprawnie posługiwać swymi narzędziami by ich nie uszkodzić w przypadku niepowodzenia ani nie zablokować nimi otwieranego mechanizmu.
- Ukrycie Wartości** – wspólna um. kasty złodziejskiej.
- Zamaskowanie** – jw.
- Nasłuchiwanie** – złodziej, jeśli się skupi, potrafi dosłyszeć z odległości 1/10 SZ/PU liczone w m (przy czym niekorzystne warunki mogą tą odległość znacząco ograniczyć) dźwięki typu rozmowa, zbliżające się kroki itp. Do ich identyfikacji wymagany jest test 1/[6-PU] INT.
- Wycena** – złodziej potrafi określić przybliżoną wartość cennych przedmiotów (jak kamienie szlachetne czy dzieła sztuki). Wymaga to udanego testu 1/[10-PU] MD + 1/[10-PU] INT, przy czym test można powtarzać tyle razy ile ma się PU. Każdy następny powoduje zmianę docelowej wartości wyceny o +/-1k50 (rzuca MG) – co w niektórych przypadkach może oznaczać, że bohater uzna jakiś

przedmiot za bezwartościowy lub cenny ponad miarę (choć w rzeczywistości będzie na odwrót).

Od 1. POZ:

- 10. Wspinanie** – wspólna um. kasty złodziejskiej.
- 11. Kieszonkostwo** – umiejętność sprytnego pozbawienia innej osoby jakiegoś niewielkiego przedmiotu (jego wielkość i ilość zależy od PU, decyduje MG) typu sakiewka, wisiorek itp. Wymaga testu $1/2$ akt ZR + $1/[10-PU]$ INT. Okradana osoba może spostrzec próbę okradzenia jeśli powiedzie się jej test $1/[5+PU]$ baz SZ. Od 3 PU złodziej potrafi także sprytnie „podrzucić” innym różne przedmioty w sposób analogiczny do kradzieży kieszonkowej.
- 12. Prześlizgnięcie** – dzięki temu złodziej może podjąć próbę omińnięcia mechanicznej (od 4 PU także magicznej) pułapki, zapadni itp. unikając przy tym jej uruchomienia. Wymaga to testu $1/[6-PU]$ akt ZR + $1/[10-PU]$ akt SZ. Po udanej próbie złodziej może poinstruować swoich towarzyszy jak tego dokonać – mogą powtórzyć jego wyczyn po udanym teście $1/3$ akt. ZR – w przypadku niepowodzenia złodziej może (po udanym teście INT) spróbować zablokować pułapkę by choć częściowo nie wyrządziła nieuważnej postaci krzywdy. O tym, czy złodziej dysponuje dostateczną wiedzą decyduje MG, mając na uwadze jego PU.
- 13. Omijanie** – całkowite uniknięcie $1+1/PU$ działania, które mogłoby wyrządzić złodziejowi krzywdę np. atak bronią, strzał z dystansu (nawet z zaskoczenia), eksplozja, uruchomienie się pułapki na które było się przygotowanym. Pierwsze omińnięcie wykonuje się automatycznie. Każde następne po udanym teście akt. SZ z modyf. kumulatywnym -5. Obojętnie ile by złodziej omińnięć nie wykonał – zawsze zabierają one połowę dostępnych w danej rundzie sg. Czasami MG może zadecydować, że omińnięcie powiedzie się tylko połowicznie (złodziej może wtedy otrzymać połowę Obraż) – jeśli np. nie miał wystarczająco dużo wolnego miejsca.
- 14. Oswobodzenie** – umiejętność natychmiastowego uwalniania się ze wszelkiego rodzaju skrepowania typu więzy, łańcuchy czy uścisk niektórych pułapek (MG decyduje czy ilość PU wystarczy do oswobodzenia się z danego skrepowania). Wymaga to testu $1/[10-PU]$ SF + $1/[10-PU]$ INT + $1/[10-PU]$ ZR. Złodziej nie otrzymuje żadnych dodatkowych ran z powodu nieudanych prób oswabadzania się (np. od otarcia przegubów rąk).
- 15. Zapożyczenie Umiejętności** – pozwala złodziejowi wyuczyć się jednej ze średnich (od 1 do 4 POZ) umiejętności dowolnego przedstawiciela kasty złodziejskiej lub niektórych przedstawicieli kasty społecznej (MG decyduje czy złodziej znajdzie nauczyciela konkretnie wybranej umiejętności). Zamiast tego złodziej może podjąć się jakiegoś rzemiosła, które pomoże mu ukryć jego prawdziwą działalność – może taką jedną umiejętność zawodową rozwijać bez ograniczeń. Jeśli złodziej w ogóle zrezygnuje z nauki to otrzyma $1k5$ PU. Raz podjętej decyzji nie można później zmienić.

Od 5 POZ:

16. Analiza Magii Statycznej – złodziej może wykorzystać część swej wrodzonej fascynacji magią do neutralizowania niektórych z jej zapisowych form. W zależności od tego jaki kierunek poszerzenia wiedzy wybierze (tylko jeden) – może się nauczyć *Ścierania Runów* lub *Ścierania Figur Magicznych* (patrz odpowiednie zdolności kast magicznych).

17. Analiza Pułapki – umiejętność dokładnego zbadania i odtworzenia (z pamięci – jeśli zajdzie taka potrzeba) przy pomocy odpowiednich narzędzi i materiałów mechanizmu pułapki, zapadni itp. Każdorazowo wymaga to testu $1/[6-PU]$ MD + $1/[10-PU]$ INT. Poza tym każdy PU pozwala o 15% zniwelować ujemne modyfikatory rozbierania zanalizowanych wcześniej pułapek.

Użycie analizy jednocześnie z *Rozbezpieczeniem* pozwala rozmontować pułapkę bez jej uszkodzenia – tak by po następującym użyciu *Pomysłowości* można ją było założyć w pełni sprawną.

Od 10. POZ:

18. Łotrowski Spryt – doświadczony złodziej potrafi wykaraskać się z każdego opałów. Dzięki tej umiejętności – po udanym teście $1/[6-PU]$ INT potrafi w ekstremalnie stresowych sytuacjach np. unikać ucieczki w ślepe zaułki, prosto w ręce pogoni itp, a nawet jeśli zostanie złapany lub przyłapany na jakimś swoim nieczym czynie (np. kradzież kieszonkowa) to po dodatkowym teście potrafi „wykręcić się sianem”, wmawiając innym osobom, że jest tylko przypadkowym obserwatorem. Działa to tylko w przypadku osób, które nie mają INT wyższej od złodzieja o 10 pkt/PU. Poza tym nie oznacza to, że adwersarze uwierzą złodziejowi – po prostu np. puszcza go wolno – ale mogą po pewnym czasie znów zacząć go poszukiwać, gdy zorientują się w swej pomyłce.

„Aaaa!!! I tu cię mam, łachmyto!!! Dalej załoganci - brać go i za nogi głową do bruku obróćta!!! Coooo?! Jak to nie masz już moich pieniędzy? Ty wydrwigroszu, zapłacisz za to! Ty elfia przybłądo – już my cię oduczym zadzierania z orkowymi marynarzami!!! Nie masz monet?? To zapłacisz swoimi szpiczastouchymi jajcami... podajno mi tu kindżał, mój adiutancie...”

Tan Efanarda Adarnag, jaśnie pani kapitan okrętu korsarzy imperialnych

KASTA SPOŁECZNA

Do kasty społecznej należą: Archeolog, Bard, Cechmistrz, Drobnomieszczuch, Hermeneutyk, Klerk, Kupiec,. Kasta ta różni się bardzo od pozostałych 5 kast – przede wszystkim tym, że wśród jej członków jest najmniej poszukiwaczy przygód. Dzieje się tak dlatego, że przedstawiciele kasty społecznej sami z siebie tworzą większość każdej wspólnoty ras inteligentnych – jak sama nazwa wskazuje kasta ta tworzy ponadprofesyjną organizację o mniej lub bardziej hierarchicznej strukturze. Zwie się je po prostu społeczeństwem (państwem, królestwem itd.). Jak zaś wiadomo poszukiwacze przygód nie po to obierają swoją drogę życiową by być od społeczeństwa zależnym. Jakkolwiek

znaczenia tej kasty nie sposób pominąć, w końcu jakby nie było jest największą liczebnie ze wszystkich kast. Co ciekawe, w przeciwieństwie innych – mniej licznych – w tej występuje też najwięcej antagonizmów międzyprofesyjnych. Zwykle przedstawiciele 2 różnych profesji społecznych będą odnosić się do siebie z rezerwą, jeśli nie wrogością. Jest to główny powód przez który wewnątrz tej kasty bardzo łatwo zdobywają wpływy inne kasty np. Gildie Łotrowskie korumpujące całe miasta, feudalne rycerstwo podporządkowujące sobie pobliskie regiony, czy też kościoły uzależniające od siebie całe krainy.

Wspólne Umiejętności Kasty Złodziejskiej (?)

Nie istnieje coś takiego jak wspólne umiejętności Kasty Społecznej... A raczej istnieje – ale wielu nie zdaje sobie sprawy z istoty rzeczy. Dlaczego? Ano dlatego, gdyż wspólnymi umiejętnościami tej Kasty są wszystkie... umiejętności zawodowe. Dzieje się tak, ponieważ to właśnie pierwsi członkowie Kasty Społecznej tworzyli zawody i rzemiosła w czasach przed początkami znanej historii, a może nawet jeszcze dawniej. To przedstawiciele profesji społecznych – na drodze samodoskonalenia się w swym profesyjnym fachu opracowywali nowe umiejętności zawodowe lub rozwijali i udoskonalali już istniejące – i tylko dzięki temu możliwe było powstanie cywilizacji.

Nie ma więc sensu ani potrzeby tworzenia jakiejś osobnej listy umiejętności wspólnych dla tej Kasty, nie ma też sensu ograniczania i zastrzegania umiejętności zawodowych wyłącznie dla jej profesji – ponieważ powszechność zawodów (nawet jeśli osiągają one niski stopień specjalizacji) wśród innych osób jest kardynalnym warunkiem istnienia cywilizacji.

Oczywiście członkowie Kasty Społecznej starają się zwykle pełnić rolę największych mistrzów w paraniu się umiejętnościami zawodowymi, albowiem prawie wszystkie profesje tej Kasty na takim właśnie założeniu się zasadzają, taki jest ich cel istnienia w społeczeństwie Orchijskim, taka jest ich rola w systemie kastowo-profesyjnym.

Daje im to pewne fory względem innych Kast. Otóż każdy przedstawiciel Kasty Społecznej może rozwinąć do 5 PU jedną (plus do tego jedną do 4 PU), dowolną umiejętność zawodową z tzw. wolnej puli – czyli tych, które nie stały się jego umiejętnościami profesyjnymi. Umiejętności tych nie zalicza się także do limitu objętego szkoleniem *Egzamin Cechowy*.



Opis: Archeolog jest profesją, której przedstawiciele zajmują się badaniem przeszłych dziejów Orchii. Samodzielnie spisują także historię której sami byli świadkami oraz zdobywają wiedzę na jej temat ze wszelkich możliwych źródeł. Swoich badań nad przeszłością nie ograniczają tylko do czystej teorii, ale także i – a może przede wszystkim – wspierają je praktyką. Poszukują bowiem wszelkich świadectw minionej historii, które mogą potwierdzać prowadzone studia. Z powodu zamięłowania jakim darzą poszukiwaniem każdego rodzaju zaginionych artefaktów, starożytnych ksiąg czy ukrytych dzieł sztuki i kosztowności przylgnęło do nich miano łowców skarbów...

Cechą główną dla każdego archeologa jest jego MD, zaś drugorzędą ZR, SZ, INT lub UM.

Kodeks postępowania: Każdy archeolog działa zgodnie z maksymą że „Ci, którzy nie wiedzą kim byli, nie mogą stwierdzić swej tożsamości dzisiaj i nigdy nie określą tego dokąd podążać będą”. Słowem, misją tej profesji jest zachowanie przeszłości dla przyszłych pokoleń, tak by cywilizacja przez cały okres swego rozwoju mogła korzystać z dóbr materialnych i intelektualnych, które już wcześniej stworzyła lub przejęła od innych, starszych cywilizacji. Przykazaniem archeologa jest dopilnować aby wiedza i obiekty przeszłości nigdy nie zaginęły. A jeśli w jakichś momentach historii do tego już doszło (bo archeologowie, odkąd istnieją nie zawsze zajmowali się tak wzniosłymi celami) – ich celem jest odnajdywać te brakujące ogniwa i odzyskiwać je dla żyjących. Wtedy więc każdy zabytek czy skarb historii, który uda się odnaleźć, każde źródło wiedzy które się wyszuka lub samemu spisze winno być opisane, skatalogowane i utrzymywane w dobrym stanie, tak by jeszcze przez wiele wieków można by

ARCHEOLOG

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
-	+	20+	10+	10+	20+	+	10+	-	-

ZW	Bgł. pocz.	PU
-	30	7

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
1	3	4	3	3	5	2	1+	+	-

ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł
-	+	1k5/4	2

było z nich korzystać. Niektórzy z archeologów albo sami zakładają kolekcje zbiorów historycznych albo wspólnie z innymi (i/lub z poparciem jakiegoś bogatego patrona) zakładają tzw. ekspozytoria (muzea lub biblioteki), gdzie zbierane są te bezcenne przedmioty. Czasami też udostępnia się te zbiory szerokiej publiczności (za opłatą lub bez), choć zazwyczaj służą one grupom badaczy, filozofów i naukowców – którzy nad nimi chcą prowadzić własne badania lub poszerzać wiedzę. Oczywiście istnieje bardzo niechlubny wyjątek od tej reguły. A są nimi ci, których zwie się „hienami” – łowcy skarbów którzy za nic mają sobie dziedzictwo kulturowe i wartość jaką ma ono dla rozwoju i samego trwania cywilizacji. Takie osoby wykorzystują swą wiedzę i umiejętności w nieczym celu pracy za pieniądze, „szabrując” na wszelkich skarbach przeszłości, które tylko mogą wpaść im w ręce. Takie osoby interesuje tylko zysk jaki mogą osiągnąć na swej działalności, ew. odzyskują starożytne przedmioty i księgi nie po to by służyły nie całemu społeczeństwu ale im samym. Tacy osobnicy wzbudzają powszechną dezaprobatę pozostałych przedstawicieli profesji, którzy za wszelką cenę będą dążyć do ujęcia takich szkodników – i jeśli nie będą mogli uzyskać sprawiedliwości w sądach to sami ją wymierzą. Łapaniem „hien” zajmują się zazwyczaj archeologowie-łowcy o etosie łowców głów, bo dyshonorem byłoby wynajmować do tego osoby „z zewnątrz”.

Charakter: Każdy praworządny i neutralny.

Wyznanie: Archeologowie wyznają bogów wiedzy, mądrości, nauki, tradycji i kultury (np. Lahagana). Oczywiście Hieny najczęściej oddają cześć bogom związanym z bogactwem, złem lub chaosem. Niektórzy archeologowie nie wierzą w żadnych bogów, ale zdarza się to rzadko.

Rasy: Ludzie, ogre, wszystkie gnomy, wszystkie krasnoludy, wszystkie elfy, półelfy, rozumne jaszczury, driady, krogulce, uruk-jar, malauki błękitne, smoki. W przypadku niziolków, krzatów i chochlików nie zdarza się by awansowali powyżej 10 POZ.

Łączenie profesji: Profesję archeologa można piastować jednocześnie z profesją łowcy, kondotierem, szpiegiem, bardem, klerkiem, cechmistrzem, kupcem, hermeneutykiem, astrologiem, kapłanem, alchemikiem, demonologiem lub nekroscopem. W wyjątkowych okolicznościach, jeśli MG wyrazi na to zgodę a gracz dokładnie uzasadni można połączyć z wojownikiem, templariuszem lub awanturnikiem.

Używanie broni: Archeologowie rzadko sięgają po broń, robiąc użytek z przemocy fizycznej tylko w ostateczności. Uwielbiają za to szkolić się w broniach o wielozadaniowym profilu, które mogą być im bardzo przydatne w wykonywaniu profesji np. kusze, bity, łańcuchy itp. W takich broniach mogą osiągać 3 PU.

Używanie zbroi: Archeologowie nie używają zbroi, które mają OGR większe od 1/3; 1/3. Nie używają też żadnych zbroi typu płaszczyznowego, płytowego itp.

Używanie magii: Archeologowie uznają nierozłączność magii i widzialnej rzeczywistości oraz starają się zrozumieć jej wpływ na dzieje Bezmiarów Wieloświata oraz rolę jaką potrafiła odegrać w historii Orchii. Archeologów fascynuje szczególnie sposób w jaki oni sami mogą wykorzystać magię dla dobra

swojej profesji. Wielką estymą cieszą się więc wśród nich wszelki amulety czy specjalne przedmioty magiczne. Inne przedmioty magiczne – jak uzbrojenie – rzadziej są używane, za to częściej stanowią elementy bogatych zbiorów łowców skarbów. Dzięki gromadzonej przez całe życie wiedzy archeologowie potrafią w specyficzny sposób pobudzać strumienie Potencjału Magicznego, tak by formować go w pewnego rodzaju czary. Są one unikalne dla tej profesji i archeologowie potrafią je uaktywniać pod postacią Rytuałów, będących główną siłą tej profesji. Rytuały te opisane są w rozdziale z czarami. Od momentu nabycia umiejętności odprawiania rytuałów archeolog uzyskuje 1 czar przy każdym awansie na wyższy POZ, przy czym czasami można te czary zdobyć w inny sposób, np. otrzymać od Rady za szczególne zasługi.

Formacje: Archeologowie działają zazwyczaj w pojedynkę, czasem w mniejszych grupach np. przyłączając do się lub wynajmując grupy poszukiwaczy przygód. W terenach zurbanizowanych można ich spotkać nie tylko w terenie – podczas poszukiwań. To oni często zakładają uniwersytety, biblioteki czy inne „skarbnice wiedzy”, mające za zadanie przechowywać i chronić efekty ich prac. Często korzystają przy tym z pomocy różnego rodzaju patronów-fascynatów, którzy nie szczędzą im funduszy na badania. Jednak takie działanie grozi uzależnieniem od patrona, który nie zawsze może mieć czyste intencje – i później będzie chciał zatrzymać np. część zgromadzonych eksponatów dla siebie. Z tego powodu archeologowie łączą się czasem w organizacje profesyjne, zwane Radami Badawczymi – które mają za zadanie pomagać swym członkom w działaniach badawczych. „W imieniu sprawy” reprezentują także interesy profesji przed władzami i innymi organizacjami.

POZIOM Tytuł

1-4	POSZUKIWACZ
5-9	BADACZ
10-14	OBIEŻYŚWIAT
15-17	EXPLORATOR DZIEJÓW
18-19	WIELKI HISTORIOZOF
20+	MISTRZ ARCHEOLOGII

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- 1. Znajomość Historii** – archeolog może bez ograniczeń rozwijać umiejętność zawodową *Historioznawstwo*. Przy czym w jego przypadku każdy PU daje mu wiedzę na temat jednego makroregionu (np. archipelagu lub związanych z sobą krain) i wiedza ta nie jest ogólna, ale bardzo szczegółowa. W dodatku powiększa się nie tylko ze wzrostem PU, ale także i w związku ze zbywanym doświadczeniem i prowadzonymi badaniami – o jej dokładności i rozległości decyduje MG.
- 2. Wiedza O Językach** – archeolog może bez ograniczeń rozwijać umiejętność *Językoznawstwo*. Przy czym można także podejmować próby odszyfrowywania nieznanych języków, o ile zebrano się wystarczająco dużo odpowiednich materiałów poglądowych i teoretycznych (np. spora,

porównawcza ilość zgromadzonych fragmentów nieznanego pisma, księgi o wymaganej tematyce).

3. **Księgozawstwo** – archeolog może bez ograniczeń rozwijać umiejętność *Bibliotekarstwo*.
4. **Identyfikacja Runów** – wspólna um. kast magicznych.
5. **Rozpoznanie Figur Magicznych** – jw.
6. **Łotrowska Spostrzegawczość** – wspólna um. kasty złodziejskiej.
7. **Rozpoznanie Magiczne** – w oparciu o posiadaną wiedzę tajemną, przy użyciu odpowiedniej literatury i przy wykorzystaniu znanych procedur archeolog może zbadać dany obiekt materialny czy jest magiczny i w przybliżeniu określić np. jego cechy specjalne. Nie jest to jednak dokładna identyfikacja, a jedynie przybliżone określenie działania, parametrów itp. Poza tym łowca skarbów może rozpoznawać cechy tylko obiektów które stopniem magii są równe lub mniejsze od PU badacza. Każdorazowe badanie wymaga testu $1/[6-PU] MD + 1/[10-PU] INT + 1/10 UM$.

Od 1. POZ:

8. **Rozbezpieczanie Pułapek** – wspólna um. kasty złodziejskiej, z tym że zamiast INT brana jest pod uwagę MD.
9. **Otwieranie Zamków** – jw.
10. **Wiedza O Mapach** – archeolog może bez ograniczeń rozwijać umiejętność *Kartografii*.
11. **Intuicjonizm** – każdy archeolog na tyle dobrze orientuje się w pewnych procesach dziejowych i zachowaniach istot inteligentnych w zdefiniowanych okolicznościach – że jest w stanie wyczuwać pewne „elementy układanki”, które nie pasują do całości zastanej przezeń sytuacji. Może w ten sposób np. domyślać się, że pewne fragmenty tekstu historycznego zostały celowo zmienione, zafałszowane, przeinaczone itp. albo, że zdarzenia jakich jest świadkiem lub uczestnikiem mogą mieć jakieś drugie dno typu knuta właśnie intryga lub jakaś przygotowana zasadzka. MG decyduje o zakresie przesłanek, które mogą docierać do bohatera, mając na względzie jego doświadczenie i wysokość PU. Każdorazowo udane wykorzystanie tej umiejętności wymaga testu $1/[10-PU] MD + 1/10 INT$.
12. **Dedukcja Historiozoficzna** – dzięki tej umiejętności archeolog potrafi w oparciu o zgromadzoną wiedzę z badanego zakresu potrafi podejmować próby przewidywania postępowań wielkich mas społecznych, grup władzy itp. oraz osób i instytucji naciskami owych zbiorowości przewidywanymi w krytycznych, przełomowych i specjalnych momentach historycznych. Bohater w ten sposób może podjąć próbę określenia np. jak postąpi jakiś władca w obliczu zagrażających mu okoliczności lub jakie działania podejmą jego poddani w czasie wojny. Nie jest to jasnowidzenie – tylko rodzaj strategicznego przewidywania i dokładność wiedzy (jak i opóźnienie przewidzianych postępowań) jaką archeolog może uzyskać określa MG mając na uwadze wysokość PU. Użycie umiejętności wymaga testu $1/[10-PU] INT + 1/10 MD$.

Od 5. POZ:

13. **Rytuały Historiozofii** – jak wspólna umiejętność kasty kleryckiej *Odprawianie Magicznych Rytuałów*. Jeśli chodzi o dostępne Kręgi Czarów to 5 POZ archeologa traktuje się jak 0 POZ.
14. **Specjalizacja Archeologiczna** – podczas nauki tej umiejętności archeolog wybiera sobie jakąś specjalizację np. w historii wojskowości, magii, społeczeństwa, feudalizmu itp. Za każdym razem, gdy wykorzystuje swoje umiejętności w związku z wybraną specjalizacją (np. rozpoznając magiczną broń gdy jest specjalistą od wojskowości) mają one o 10%/PU zwiększoną szansę na powodzenie lub (jeden z efektów każdorazowo do wyboru) efektywność. Poza tym wszelkie PD zdobywane w związku ze specjalizacją są zwiększane o 5%/PU.

BARD

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
+	+	10+	+	10+	10+	10+	10+	20+	+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	25	6							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
2	1	3	3	3	3	3	3+	3+	1
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
-	+	1k4/4	2						

Opis: Bardowie są wolnymi duchami, tułającymi się po świecie i poświęcającymi swe życie muzyce, poezji,



kulturze i sztuce. Podróżują od dworu do dworu, od miasta do miasta, od wioski do wioski w poszukiwaniu wrażeń, zabawy i natchnienia dla swej sztuki. Żyją z układania i wykonywania pieśni, ballad i eposów o wielkich wydarzeniach, dzielnych bohaterach, nadobnych damach i... szczodrych mecenasach.

Podstawową cechą barda jest jego PR, zaś drugorzędną CH, UM, ZR, ew. MD lub INT.

Kodeks postępowania: sława, pieniądze, wino i kobiety/mężczyźni to wszystko czego bardowie pragną najbardziej. Choć starają się otwarcie nie mieszać do konfliktów politycznych i wojskowych, nigdy nie przepuszczą okazji by znaleźć się jak najbliżej nich – prawie wszędzie szukają tematów swych ballad i poematów. Na początku swojej kariery bard wybiera swój ulubiony instrument, na którym będzie do perfekcji opanowywał sztukę gry. Zazwyczaj stara się by był to instrument pozwalający na jednoczesny śpiew i nie zakłócający zanadto tego śpiewu – z tego to powodu uznanie bardów rzadko znajdują instrumenty typu flet lub bęben.

Charakter: każdy, choć rzadko spotyka się bardów o złych charakterach – bo takich to nikt nie lubi.

Wyznanie: Teoretycznie każde poza bogami zła, choć z oczywistych względów ulubionymi religiami bardów są Pian i Kas-Handil.

Rasy: Każda poza tryglodytami, olbrzymami, kamiukami, zaurusami, i gamegonami, zaś wśród półolbrzymów, malauków, wszystkich gnomów i rozumnych jaszczurów nie spotyka się bardów powyżej 15 POZ, pośród wszystkich krasnoludów i wszystkich orków zaś nie znane są przypadki awansu powyżej 10 POZ.

Łączenie profesji: Barda można połączyć z wojownikiem, barbarzyńcą, awanturnikiem, szpiegiem, archeologiem, kupcem, hermeneutykiem, kapłanem, astrologiem, szamanem, magiem, iluzjonistą, alchemikiem, ew. łowcą. W ostateczności, za zezwoleniem MG, można połączyć z gwardzistą, nekroskopem lub templariuszem. W dawnych czasach znano także tajemniczych wędrowców zwanych Wielkimi Wieszczami, którzy jak się podejrzewa poświęcali się jednocześnie profesji barda i mistyka.

Używanie broni: Prawdziwą bronią barda jest jego instrument i własny głos – tak dosłownie jak i w przenośni, więc bard rzadko posuwa się do sięgania po broń. Może jednak używać każdej broni, która nie jest długa i nie poręczna (np. drzewcowa), a bez ograniczeń może się szkolić w broni szermierczej (lekkie miecze, szable, szpady itp.) i oburęczności.

Używanie zbroi: Bardowie w ogóle nie lubią nosić pancerzy, gdyż może to im przeszkadzać w wykonywaniu czynności profesjonalnych. Jeśli już muszą to używają zbroi i tarcz o Ogr nie większych od 1/2; 1/2. Hełmów nie używają prawie wcale, a jeśli już muszą, to te najłżejsze.

Używanie magii: Bardowie czują pewną nieodpartą pokusę jeśli nie zgłębiania magii, to flirtowania i bawienia się nią. Oczywiście takie podejście wzbudza pogardę i niezadowolenie w kręgach parających się magią profesjonalnie, ale bardowie po prostu nie mogą pozostać obojętni wobec tak potężnej siły leżącej u podstaw uniwersum. Przez swoje działania składają jej więc specyficzny hołd, jaki przynależny jest w ich

mniemaniu każdej formie sztuki doskonałej, wpisanej w naturę rzeczywistości – nawet jeśli nie potrafią jej zrozumieć. Chętnie więc używają magicznych przedmiotów – w szczególności uzbrojenia i instrumentów muzycznych. Poza tym profesja barda daje jej przedstawicielom wiedzę i umiejętności pozwalające kierować magią na pewnym, unikalnym poziomie emocjonalnym – w sposób niepowtarzalny, właściwy dla każdego z członków tej profesji. Jest to tzw. magia fonetyczna – będąca częścią Traumaturgii, hermetycznej i sekretnej zdolności pieśniarzy do oddziaływania na ludzkie emocje, uczucia i przeżycia. Bardowie, którzy osiągną wystarczająco wysoki stopień zaawansowania w swych umiejętnościach potrafią w formy magii fonetycznej adaptować niektóre czary astrologów, iluzjonistów i demonologów (odpadają jednak czary związane z bezpośrednią ingerencją międzysferalną typu przywoływanie demonicznych sług).

Formacje: Bardowie rzadko podróżują w towarzystwie innych przedstawicieli swej profesji – co najwyżej w towarzystwie trup muzykantów nie-bardów zapewniających im akompaniament. Bardzo często za to przyłączają się do grup poszukiwaczy przygód, bo to doskonała okazja do odbycia jakiś fascynujących przeżyć – które zapewnią natchnienie lub pozwolą znaleźć jakiegoś hojnego patrona. W tych rzadkich przypadkach, kiedy grupa bardów przewycięży wzajemne uprzedzenia i odstawi na bok zaciętą rywalizację – zdarza się że powstają spontaniczne organizacje profesyjne, najczęściej w dużych miastach lub na dworach patronów. Zwie się je Wolnymi Łożami, są to bowiem grupy o luźnej strukturze, które zajmują się rozwojem kultury i sztuki w swym bliższym lub dalszym otoczeniu i dbają o należyte reprezentowanie interesu zależnych od siebie artystów w różnego rodzaju gremiach władzy (np. radach miejskich w Imperium Katanów).

POZIOM Tytuł

1-4	TRUWER
5-9	MINSTREL
10-14	TRUBADUR
15-17	WIELKI PIEŚNIARZ
18-19	MISTRZ BARDÓW
20+	ARCYMISTRZ HEROIKI

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- 1. Talent Muzyczny** – bard może (a nawet musi) bez ograniczeń rozwijać umiejętność zawodową *Muzycznej Traumaturgii Pospolitej*. Oczywiście już na początku potrafi się tak dobrze posługiwać instrumentami, że nie odnosi negatywnych konsekwencji związanych z niepowodzeniem. Poza tym słuchacze bronią się przed oczarowaniem z dodatkową AOdp równą -1 pkt/POZ.
- 2. Talent Wokalny** – jw., tylko względem śpiewania.
- 3. Łotrowska Pomysłowość** – wspólna um. kasty złodziejskiej.
- 4. Otwieranie Zamków** – jw.
- 5. Wrażliwy Słuch** – na każdy PU zasięg słuchu barda jest zwiększany o 50%. W dodatku pozwala mu to częściowo zniwelować ograniczenia w odbieraniu

dźwięków, jakie mogą się pojawić np. z powodu złej pogody, hałasu lub zamkniętych drzwi. Nieprzyjemną konsekwencją tak dobrze rozwiniętego słuchu jest fakt, że bohater będzie odnosił o 55% (-5%/PU) obrażeń fonetycznych więcej (np. wywołanych czarami działającymi na słuch).

6. **Naśladownictwo** – dzięki temu bard potrafi naśladować czyjś bardzo dobrze znany głos, ew. jakiś inny tego typu dźwięk. Co godzinę/PU wymagany jest test 1/3 MD, przy czym można go powtarzać tyle razy ile się PU posiada.

Od 1. POZ:

7. **Ogłada** – umiejętność właściwego zachowania się w towarzystwie, prowadzenia konwersacji, znajomość zwyczajów i zabaw, wkupywanie się w łaski nieprzychylnie nastawionej osoby itp.; pozwala także wykonać tyle dodatkowych rzutów na reakcję względem barda ile ma on PU i wybrać najkorzystniejszy wynik.
8. **Krasomówstwo** – bard potrafi w odpowiedni sposób dobierać słowa, intonację i ekspresję wypowiedzi – na tyle w odpowiedni sposób zwiększyć skuteczność (np. dwu- lub wielokrotnie zwiększyć AOdp wykonywanej pieśni) umiejętności użytej bezpośrednio po tej. Wymaga to od barda testu $1/[6-PU] PR + 1/[10-PU] CH$.
9. **Legendoznawstwo** – ze względu na posiadaną wiedzę o wszelkiego rodzaju mitach, legendach, starych historiach bard jest w stanie przypomnieć sobie (lub opowiedzieć innym) chociaż fragmenty dawno zasłyszanej opowieści (test $1/[6-PU] MD$). Potrafi też wysnuć jakieś ciekawe wnioski z zasłyszanych historii, znaleźć odpowiedzi na pytania dotyczące starej, dawno już zapomnianej wiedzy, odkryć pochodzenie starych magicznych przedmiotów i relikwów lub odgadnąć ich moc (nie jest to identyfikacja – pozwala po prostu spróbować odgadnąć maksymalnie tyle cech przedmiotu ile PU się ma); wymagany testu $1/[10-PU] MD$ i $1/[10-PU] INT$ (jeśli będzie nieudany to np. bard nie będzie wiedział, która z odgadywanych cech naprawdę przynależy do przedmiotu – będzie musiał zaryzykować sprawdzenie w praktyce).
10. **Rzemiosło Artystyczne** – bard może bez ograniczeń rozwijać jedną z poniższych umiejętności zawodowych, które mogą mu się przydać w wykonywaniu profesji: *Aktorstwo*, *Malarstwo*, *Pisarstwo*, *Taniec*, *Rzeźbiarstwo*. Raz wybranego zawodu nie można zmienić, a jeśli bard całkowicie zrezygnuje z nauki to otrzyma 1k6 PU.
11. **Niższa Traumaturgia** – jest to zdolność pewnej formy magii fonetycznej, polegające na właściwym wykonywaniu (niezbędny jest do tego zarówno głos barda, jak i jeden z jego ulubionych instrumentów) tzw. Pieśni Heroicznych (Heroiki). Są to pieśni o specyficznej magii, oddziałujące na podświadomość słuchaczy (znajdujących się w promieniu nie większym niż $1/[7-PU] CH$ w metrach). Poprawne wykonanie heroiki wymaga udanego testu $1/[10-PU] CH + 1/[10-PU] MD + 1/[10-PU] UM$. Każdy PU daje dostęp do analogicznego Kręgu Trudności Heroiki. Na 1 POZ bard otrzymuje od nauczyciela

1k5 Heroik z I Kręgu Trudności. Kompilacje (czyli specjalne zapisy słowno-nutowe) kolejnych heroik bard musi już poznać we własnym zakresie (np. w starożytnych księgach lub bibliotekach, ew. jako nagroda za misję). Na tym etapie rozwoju bard musi mieć przed oczami kompilację heroiki, aby ją właściwie odtworzyć. Opisy heroik znajdują się w rozdziale z Czarami. Niższa Traumaturgia jest czynnością bardzo wyczerpującą – w każdej rundzie śpiewu bard traci 1 pkt. WT.

Uwaga: MG przy rzutach krytycznych może wykorzystać tabele analogiczne jak przy rzucaniu czarów, z tym że w przypadku Pieśni Heroicznych musi odpowiednio zinterpretować wyniki np. wybuch PM zastępując ochrypnięciem barda itp.

Od 5. POZ:

12. **Zaawansowana Traumaturgia** – dzięki tej umiejętności bard może nauczyć się części znanych heroik na pamięć, tak aby nie być zmuszonym do targania ze sobą wszystkich kompilacji. Na każdy PU bard może nauczyć się na pamięć 5 heroik z analogicznego Kręgu Trudności. Poza tym bard może łączyć w czasie wykonywania tyle heroik ile ma PU. Pozwala to wykonać je w danej sytuacji jako jedną Pieśń Heroiczną – która będzie miała efekt wszystkich połączonych heroik – zaś nie trzeba będzie poświęcać na nie dodatkowego czasu.

Kiedy bard nauczy się *Wyniosłej Traumaturgii*, może użyć tej umiejętności do adaptowania składan czarów i ich cząstkowania. W efekcie składania powstaje Aria czyli pieśń będąca efektem kilku połączonych czarów (maks. tylu ile ma się PU). Zwiększa to także koszt użytego PM – przy czym o tym, czy dane czary można połączyć w Arię decyduje MG. Cząstkowanie tworzy tzw. Sonatę, a analogiczne jest do składania, tylko dotyczy nie całych czarów a pojedynczych efektów kilku czarów. Czynność ta pozwala w niewielkim zakresie zmniejszyć koszt PM, względem ilości, którą należałoby przeznaczyć na połączone czary (jak w przypadku Arii, o szczegółach decyduje MG)

13. **Wyższa Traumaturgia** – ta umiejętność daje możliwość samodzielnego komponowania kompilacji Pieśni Heroicznych. Każda heroika wymaga 1k5 lat pracy (nie można w tym czasie tworzyć nic innego) oraz wykonania każdego roku udanego testu $1/[10-PU] INT + 1/[10-PU] MD + 1/[10-PU] UM$ i $1/[10-PU] CH$. W zależności od uzyskanych wyników (im mniej tym lepiej) MG ustala maksymalną siłę oddziaływania pieśni i jej przynależność do klasy trudności. Dodatkowa AOdp tak wykonanej heroiki jest zwiększana o 5 pkt/PU.

Od 10. POZ:

14. **Wyniosła Traumaturgia** – jest to najbardziej zaawansowana forma magii fonetycznej. Pozwala ona bardowi na adaptowanie czarów niektórych profesji (patrz Używanie Magii) w formę magicznych pieśni przypominających heroiki, choć nimi nie będącymi. Względem dostępnych Kręgów Czarów 10 POZ barda traktuje się jak 0 POZ analogicznej

profesji. Jeśli życzliwy nauczyciel udostępni bardowi formułę poszukiwanego czaru i objaśni ogólnie zasady jego działania to bard może przystąpić do adaptacji – wykorzystując do tego *Wyższą Traumaturgię*. Zaadaptowany czar rzuca się przy pomocy *Niższej Traumaturgii*, a więc jako pieśń – więc MG musi stwierdzić o ile wydłuży się wtedy opóźnienie takiego czaru. Najkrótsza pieśń musi trwać co najmniej 3k6 rund. Do odśpiewania pieśni-czaru potrzeba tyle samo PM ile przy normalnej procedurze rzucania czaru. Na każdym Kręgu Czarów bard może adaptować czary nawet kilku profesji. Ważne by nie przekroczył limitu. Wynosi on zaś 3 pieśnioczary/PU w każdy, dostępnym Kręgu Czarów. Zaadaptowane pieśnioczary bard zna na pamięć, raz nauczonych nie może zapomnieć – dlatego powinien dobrze się zastanowić jakie czary chce adaptować.

15. Talent Adaptacyjny – umiejętność ta pozwala wyuczyć się jednej ze wspólnych umiejętności kasty żołnierskiej, złodziejskiej lub rycerskiej (tylko dla szlachetnie urodzonych). Bardowie pochodzący ze specyficznych kultur (np. elfy, wargajowie itp.) mogą nawet uczyć się jednej z umiejętności związanej z runami (tylko jeden, wybrany typ – w przypadku *Znajomości Runów*).

POPULARNE PIEŚNI

Poniżej zostało przedstawione zestawienie popularnych typów pieśni oraz efektów jakie może wywrzeć na słuchaczach poprawne ich wykonanie. Poniższe zestawienie dotyczy nie tylko bardów, ale także osób posiadających umiejętność zawodową Traumaturgii Pospolitej (wokalne lub muzyczne).

TYP PIEŚNI	SPECJALNY EFEKT
1) Ballada o zynach...	różny; skomponowana i wykonana na czyjeś życzenie powoduje otrzymanie 1k6 Punktów Reputacji;
(2) Sonet miłosny ku czci...	wykonany ogólnie, bez konkretnej dedykacji x2 zwiększa efekty podstawowe wobec płci, na której uznaniu zależy bardowi; skomponowana i wykonana z dedykacją zwiększa PR barda względem tej osoby – adekwatnie do CH;
3) Ludowa pieśń weselna ...	každorazowy występ (min. 6 utworów) weselny premiowany jest dla barda 1 Pkt. Reputacji;
(4) Historia o ...	ma walory edukacyjne – dla osób, które słyszą ją po raz pierwszy, po udanym rzucie na MD zwiększa się ona o 1 pkt;
5) Legenda z zasów...	ma walory dydaktyczne i moralizujące – jw. tylko w odniesieniu do INT;
(6) Żałobny rapsod ...	mówi się, że wykonywana w czasie pogrzebów odpędza złe duchy od żałobników;
7) Pieśń narynarska,	różny; zazwyczaj zwiększa x2 pozytywne efekty względem „żeglarskiej braci”;

zw. szanta	wykonywana np. na polecenie bosmana ma za zadanie zwiększanie autorytetu dowódców itp...
(8) Marsz bojowy ...	w czasie walki zwiększa odpowiednio (decyzja MG) umiejętności dowódców – np. przy manewrowaniu i tworzeniu szyków;
9) Pieśń humorystyczna.	zazwyczaj ma na celu dwu/trzykrotne polepszenie reakcji słuchaczy względem barda;
(10) Nietypowa	zależy od MG

CECHMISTRZ

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ZYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
(5+)	20+	(5+)	15+	-	(5+)	-	+	5+	10+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	25	15							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ZYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
1k3	1k5	4	1	1	1k4	-	+	+	1k3
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
-	+	1k6/3	2						

Opis: Przedstawiciele tej profesji (zwani także kmięciami) są najliczniejszą grupą w każdym społeczeństwie. To oni bowiem stanowią jego podstawę – szeroką masę pospolitej ludności, która zajmuje się „przyziemnymi” sprawami. Bowed siłą tej profesji nie są ani potężne umiejętności bojowe, talenty magiczne czy dyplomatyczne. Tą siłą są umiejętności zawodowe – cechmistrz jest specem od rzemiosła, niedoścignionym fachowcem od zajęć, bez których nie istniałaby żadna cywilizacja. To kmięcowska brać zajmuje się uprawą roli, hodowlą zwierząt, rozwojem rzemieślnictwa i pionierskim osadnictwem. A więc wszystkim tym, za co „panowie szlachta” i inni beneficjanci hierarchicznego społeczeństwa nigdy w życiu by się nie zabrali. Kmięcowie są niezastąpionymi przodownikami pracy – a przy tym jednocześnie wyciskiwani, poniżani i łupionymi horrendalnymi podatkami. Na ich krwi i pracy pasażują prawie wszystkie elity. Chlubnym wyjątkiem są tylko takie rasy jak elfowie, krasnoludy czy gnomy – gdzie rzemieślnik potrafi zyskać mir i pozycję społeczną, bo jego pobratymcy zdają sobie sprawę jak ważne jest to zajęcie dla ogółu społeczeństwa...

Obie cechy dla cechmistrza można wybrać spośród: SF, ZR lub MD. W przypadku ras o hierarchicznym (np. feudalnym) podziale społeczeństwa przedstawiciele klas wyższych (od WKS wzwyż) nie mogą piastować tej profesji – wiązałyby to się bowiem z ich deklasacją do niższego stanu.



Kodeks postępowania: Życiowym celem cechmistrza jest rozwijanie swoich umiejętności zawodowych – a dzięki temu zarabkowanie na życie z pracy swoich rąk. Nie interesują go zbyt wiele inne źródła dochodu czy filozofie życiowe – uważa on, że najlepiej przysłużyć się innym robiąc to co umie najlepiej. Na początku kmięć musi określić swój profil. Będzie to ścieżka awansu określająca nabywanie kolejnych, wzajemnie ze sobą powiązanych umiejętności zawodowych (rzemiosł). Ogólnie istnieją dwa takie profile: włościański (przykładowa ścieżka awansu to: rolnictwo-łowiectwo-pasterstwo-hodowla) i rzemieślniczy (np.: kowal-płatnerz-zbrojmistrz-rusznikarz), ale pomysłowi gracze mogą opracowywać samodzielnie wymyślone profile rozwoju (np. zawodowego marynarza).

Charakter: Każdy.

Wyznanie: Każde.

Rasy: Wszystkie poza urukami, lizardami, centaurami, krogulcami i błękitnymi trytonami.

Łączenie profesji: Można łączyć z profesją barbarzyńcy, wojownika, awanturnika, szpiega, pirata, złodzieja, archeologa, hermeneutyka lub szamanem. Za zgodą MG można połączyć z profesją alchemika, elementalisty lub nekroskopa. Czasami – ale bardzo rzadko spotyka się kmięć-mnichów lub -kapłanów, jednak wtedy (z powodu większego nacisku na sprawy pozaegzystencjonalne) cechmistrz otrzymuje tylko 3/4 normalnego PD (druga profesja rozwija się normalnie).

Używanie broni: Kmięć nie ma obowiązku posiadania biegłości w określonej broni. Do 4 PU może rozwijać każdy rodzaj broni związanej z wykonywaniem rzemiosła np. kosa, młot, sierp, cep, sieć itp. Do 2 PU

może szkolić się w sztukach walki (najczęściej w boksie i zapasach).

Używanie zbroi: Zwykle kmięć używają opancerzenia lekkiego – kurtkowego, kurtkowo-metalowego itp. Jednakże zmuszeni okolicznościami (np. nadsięgającą wojną, najazdem piratów, itd.) mogą używać każdego rodzaju uzbrojenia ochronnego na jaki tylko będzie ich stać.

Używanie magii: Magia nie leży w sferze zainteresowań kmięci – uważają ją za coś wielce tajemniczego i niepoznawalnego, od czego lepiej trzymać się z daleka. Z tego powodu przy każdorazowym dostrajaniu się do wszelkiego rodzaju przedmiotów magicznych testują tylko 2/3 UM.

Formacje: Cechmistrzów można spotkać wszędzie – żadne państwo nie potrafi się przecież obyć bez siły robotniczej. Są zarówno w miastach jak i na wsi – w stolicach królestw jak i na głębokich prowincjach. Problem polega na tym, że zazwyczaj hierarchiczne społeczności spychają ich na margines – rzadko kiedy prawo bierze przedstawicieli tej profesji w ochronę. Wszędzie tam gdzie populacja cechmistrzów jest wystarczająco liczna i zdolna do samoorganizacji – tworzą oni związki profesjonalne. Te organizacje nazywa się Cechami Rzemieślniczymi – i mają one za zadanie nie tylko ochronę interesów swych członków ale w ogóle równe traktowanie względem prawa wszystkich cechmistrzów na równi z innymi przedstawicielami społeczeństwa. Ta działalność była głównym powodem dla którego feudałowie i możnowładcy bardzo nie lubią Cechów, dążąc za wszelką cenę do ograniczania ich wpływów, rozbijania spójności i podporządkowywania tego co pozostanie. Taki Cech – to w/g nich źródło wyrotowego fermentu, ograniczającego ich zyski i wszechwładne przywileje. Cechy więc najsilniejsze są w miastach – bowiem na wiejskiej prowincji często muszą ulec sile militarnej i ekonomicznej szlachty i bogatego mieszczaństwa, które nie zwracając zbyt wiele uwagi na prawa i przywileje osadników – nie lękają się interwencji władz centralnych, te bowiem są daleko i nie mogą zajmować się wszystkim.

POZIOM Tytuł

1-4	WYROBNIK
5-9	RĘKODZIELNIK
10-14	MAJSTER
15-17	PRZODOWNIK RZEMIOSŁA
18-19	PRIMOGEN CECHU
20+	WIELKI MISTRZ CECHOWY

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- 1. Podstawowe Rzemiosło** – cechmistrz musi wybrać sobie pierwszą umiejętność zawodową z obranego profilu, którą będzie mógł rozwijać bez ograniczeń.
- 2. Smykałka Rzemieślnicza** – kmięć może wybrać sobie jakąś umiejętność zawodową nie związaną z obranym profilem – ważne by pasowała do logiki profesji (nie może to więc być zawód klas wyższych). Raz wybranej umiejętności nie można zmienić. Jeżeli kmięć w ogóle zrezygnuje z nauki to otrzyma dodatkowe 1k6 PU.

3. **Bijatyka** – każdy cechmistrz jest zwykle zaprawiony w bojach – oczywiście karczemnych (burdy, awantury, przepychanki itp.). Za każdym razem gdy przyjdzie mu walczyć w tłoku, zyskuje +10 pkt/PU do OB, WT i obrony przed ogłuszeniem.
4. **Pijatyka** – dzięki tej umiejętności cechmistrz jest wytrenowany w pochłanianiu nadliczbowych ilości trunków (ew. innych środków wyskokowych). Każdy PU pozwala mu o 100% zwiększyć normę alkoholu po której padnie „wpadnie pod stół”. Szansa na uzależnienie od alkoholu lub narkotyków dodatkowo jest obniżana przez podzielenie jej przez PU.
5. **Pracowitość** – jeżeli kmięć używa którejkolwiek ze swoich (zawodowej i/lub profesjonalnej) to męczy się przy tym aż [4+PU] razy wolniej niż normalnie.

Od 1. POZ:

6. **Rozwinięte Rzemiosło** – cechmistrz powinien teraz wybrać kolejną umiejętność zawodową związaną z profilem, którą może rozwijać bez ograniczeń.
7. **Rozwój Zainteresowań** – jak *Smykałka Rzemieślnicza*, z tym że nie może to być zawód typowy dla szlachty.
8. **Szkolenie Cechowe** – cechmistrz jest w stanie wzmoczyć wysiłki przy podejmowanej pracy, tak by zwiększyć szansę na pozytywne jej wykonanie. Szansa powodzenia wzrasta w ten sposób o 10%/PU. Dotyczy to zarówno umiejętności zawodowych i/lub profesjonalnych jak i ogólnych.
9. **Fachowość Cechowa** – dzięki tej umiejętności cechmistrz staje się tak dobrym wyrobnikiem, że wszystkie efekty pozytywnie wykonanych umiejętności (zawodowych, profesjonalnych lub ogólnych) zwiększane są (zgodnie z logiką tych umiejętności – decyduje o tym MG) o 50%/PU.
10. **Sumienność** – w trakcie wykonywania dowolnej umiejętności zawodowej lub profesjonalnej cechmistrz nie można w żaden sposób rozproszyć, zdezorientować itp. Ze względu na wyjątkową dokładność tak podejmowanej pracy – w przypadku jej niepowodzenia MG powinien ograniczyć lub całkowicie zneutralizować (zależy wysokości od PU) negatywne jej efekty. Ponadto każdy PU zwiększa o 1 pkt szansę na „krytycznie pozytywne” wykonanie umiejętności.

Od 5. POZ:

11. **Zaawansowane Rzemiosło** – cechmistrz powinien wybrać kolejną umiejętność zawodową związaną z profilem – którą może rozwijać bez ograniczeń.
12. **Życiowa Pasja** – jak *Smykałka Rzemieślnicza*, z tym że nie może to być zawód elitarny – choć w przypadku niektórych ras (jak elfy, krasnoludy czy gnomy) także i to ograniczenie można pominąć.
13. **Praca W Szkodliwych Warunkach** – cechmistrz może wykonać dodatkowy test obronny (w przypadku niepowodzenia poprzedniego) przed dowolnym czynnikiem – o ile już wcześniej miał z nim styczność w związku z pracą zawodową. W ciągu 1 tygodnia można użyć tej umiejętności tyle razy ile ma się PU.

Od 10 POZ:

14. **Wyniosłe Rzemiosło** – cechmistrz może wybrać ostatnią umiejętność związaną z profilem, którą może rozwijać bez żadnych ograniczeń.
15. **Praca Zespołowa** – dzięki temu kmięć może używać umiejętności *Fachowość* i *Szkolenie Cechowe* także względem innych (1 osoba/PU) współpracowników – jeśli wszyscy wykonują podobną pracę.

DROBNOMIESZCZUCH

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
-	-	5+	5+	-	+	-	10+	10+	10+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	10	5							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
4	-	1	2	1	3	-	1+	1+	3
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
1	+	2/2	1						

Opis: Drobnomieszczaństwo to nic innego jak chamstwo, ćwoctwo i woda na młyn wywrotowcom. Przedstawicielami tej profesji są osoby o płytkiej umysłowości, kiepskich gustach i nade wszystko pasożytniczej mentalności społeczniackich mend. Drobnomieszczychy to wrzód na dupie każdego społeczeństwa – tym bardziej się rozplenia, im słabsze stają się instytucje państwa. To wymarzona publika dla wszelkiej maści samozwańcych demagogów, nawiedzonych moralistów i uzurpatorskiej władzy. Tym więcej ludzi przyjmuje tą profesję im gorzej ma się kultura i oświata danego społeczeństwa. Wszelki motłoch pozorujący się na nobliwych obywateli to właśnie przedstawiciele tego praktycznie bezużytecznego fachu. O kołtuńskiej profesji „najlepiej” świadczą słowa pewnego mistrza murarskiego, wezwanego do remontu jednej z ostrogarskich kamieni, który miał rzecz: „Pan to reprezentujesz drobnomieszczańską mentalność: chciałbyś mieć tu kafelki, tam kafelki, osobno zimną wodę, osobno ciepłą...”.

Zasadniczo jedyne cechy jakie może mieć drobnomieszczycha to WI (bo ciemnota i zabobony), CH (bo pieniactwo i wywyższanie się zawsze jest w cenie) lub ew. ŻYW (bo drobnomieszczaństwo pod każdą szerokością geograficzną jest bardzo żywotne i dobrze się miewa).

Kodeks postępowania: Drobnomieszczenie to mistrzowie obłudy, hipokryzji, zakłamania, relatywizmu etycznego. Zasadniczo to istoty o niezbyt szerokich horyzontach myślowych i moralności na poziomie pani Dulskiej. Wyznają zasadę, iż nie jest istotne w jak wielkiej zgniliznie bytowej i światopoglądowej się obracają – byleby na zewnątrz wszystko lśniło i śpiewało. Przedstawiciele tej profesji stanowią bastion ciemnoty, zacofania, konserwatyzmu, prostactwa, ksenofobii i zabobonu. Potrafią na wszystko narzekać a sami nie robią nic pożytecznego. Potrafią innych pouczać a sami łamią i naginają zasady

zawsze gdy mają ku temu okazję. Dwulicowość i moralność Kalego to ich sposób na życie.

Charakter: Tylko i wyłącznie praworządny-zły (A co? Widzieliście kiedyś dobrodusznego kołtuna? Albo zrównoważonego obskuranta?).

Wyznanie: Drobnomieszczanie wierzą w różne religie, ale zawsze jest to wiara prymitywna, na pokaz i bez żadnej, głębszej refleksji.

Rasy: Wśród każdej rasy, która stworzyła sobie warunki do zurbanizowanego rozwoju cywilizacyjnego można spotkać tą hołotę. Choć raczej trudno szukać jej przedstawicieli pośród ras tak szlacheckich i dumnych jak elfy czy krasnoludy. Drobnomieszczanstwo to głównie domena ludzi.

Łączenie profesji: Tą profesję być może dałoby się połączyć z jakąś inną, ale tak naprawdę prawdziwy drobnomieszczuch nie ma ochoty robić niczego pożytecznego. Poza tym i tak nigdzie nie znalazłby nauczyciela chętnego wyszkolić go w dodatkowej profesji – nikt nie chciałby tego zrobić (nawet jakby mu dodatkowo zapłacić). Na Orchii bowiem powiedzenie do kogoś, że jest „mentorem drobnomieszczanstwa” to ciężka potwarz, za którą można być wyzwanym do pojedynku na śmierć i życie.

Używanie broni: Drobnomieszczuchy niespecjalnie potrafią posługiwać się bronią – może gdzieś tam, kiedyś przeszli jakieś podstawowe przeszkolenie wojskowe, ale praktycznie nie można określić żadnej konkretnej grupy broni, którą mogli by używać. Podburzone tłumy drobnomieszczuchów zwykle widywano uzbrojone w pały i kamienie.

Używanie zbroi: Drobnomieszczanie nie używają opancerzenia – chyba, że nagle, na siłę ktoś wcieli ich do armii czy obrony miasta – wtedy zwykle przywdziewają na siebie jakieś zdezelowane pancerze.

Używanie magii: Co? Magia? Jaka Magia? Chodzić do kościółka należy, chodzić i modlić się! A może nawet dostanie się od tego niepokalanego poczęcia?! Kto wie, dalibóg!!! I to w zasadzie jedyny rodzaj magii, jaki drobnomieszczuch uznaje. Każda inna magia to dzieło diabłów i demonów. Na stos z nią! Spalić czarodziejów! Inkwizycja dla pogromców!

Formacje: Jak sama nazwa wskazuje, drobnomieszczucha można spotkać zwykle w mieście. Ale w ostatnich czasach coraz częściej można natknąć się nań także w wiejskich osadach, na prowincji. Te mendy gnieźdzą się w swoich cuchnących kamienicach, spotykając się zwykle we własnym gronie – a tradycję swej profesji przekazując z pokolenia na pokolenie. Raczej trudno zobaczyć ich poza stałymi siedzibami – są zbyt skąpi, by wybierać się na dalsze lub bliższe wycieczki (chyba że właśnie wybierają się ożreć bliższą lub dalszą rodzinę z zapasów). W drużynach poszukiwaczy przygód też bardzo trudno o takową obecność – nie tylko ze względu na wszystkie w/w aspekty. No bo w końcu niby kto chciałby spędzać czas w towarzystwie drobnomieszczanstwa?

POZIOM Tytuł

1-4 DEWOTA

5-9 KOŁTUN

10-14 FILISTER

15-17 MISTRZ BIGOTERII

18-19 WIELKI DROBNOMIESZCZUCH

UMIĘJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Dulszczyzna** – moralność, której hołduje drobnomieszczanstwo, żaden szanujący się filozof nie nazwałby prawdziwą, etyka w pojęciu tej hołoty



naprawdę nie istnieje. Takie podejście do życia i elementarnych praw obyczajowo-społecznych nim rządzących, sprawia że drobnomieszczanin może w 10%/PU zignorować wpływy i konsekwencje wynikające z jego Punktów Esencji i Charakteru Esencjonalnego.

2. **Hipokryzja** – Drobnomieszczanie są tak wprawieni w kłamstwie i oszukiwaniu, że gdy ktoś próbuje używać tego typu działań przeciwko nim, mają prawo wykonać tyle dodatkowych rzutów obronnych ile mają PU i wybrać najkorzystniejszy wynik.
3. **Prostackwo** – płytkie gusta drobnomieszczucha powodują, że wszelkie oddziaływania typu kultura, sztuka, muzyka (śpiew itd., itp.) mają na niego znacznie mniejsze wpływy. Efekty takich umiejętności względem drobnomieszczucha można zmniejszyć o 20%/PU.
4. **Zacofanie** – drobnomieszczanin jest tak tępy i zacofany, że za każdym razem, gdy ktoś używa względem niego jakiejś umiejętności intelektualnej, umysłowej (nie tylko perswadujących, objaśniających, dydaktycznych ale i nawet parapsychicznych), to istnieje szansa, wynosząca 5%/PU, że działanie to w ogóle nie odniesie skutku.
5. **Obskurantyzm** – każdy przedstawiciel tej profesji niewiele robi sobie z poprawnego, cywilizowanego zachowania, powściągliwości i umiaru – jakiego należało by oczekiwać po osobie żyjącej w „sercu” cywilizacji. Czasami więc zachowanie drobnomieszczanina może być bulwersujące nawet dla barbarzyńcy. Za każdym razem, gdy drobnomieszczuch wykonuje jakąś uwłaczającą, cwaniacką czynność w obecności innych osób (np.

próbując oszukiwać na biletach w tramwaju konnym, twierdząc, że jego dwójka dorosłych potomków to jeszcze małe dzieci, więc należy się im zniżka) istnieje szansa (równa 1%/PU + 1%/POZ), że osoby postronne udadzą, że nic nie widzą, nie wiedzą o co chodzi itp. W niektórych sytuacjach może to wydatnie podnieść szansę powodzenia owego cwaniackiego działania (decyduje MG). Prawidłowe użycie tej umiejętności razem z *Dulszczyzną* pozwala wykorzystać tamtą także do ignorowania lub nawet modyfikowania przyrostu Punktów Esencji. Czasami jednak – jeśli drobnomieszczanin będzie nadużywał tej kombinacji, MG może zdecydować o zesłaniu na niego Kary Boskiej.

6. **Rźnięcie Głupa** – drobnomieszczuch potrafi zachowywać się w taki sposób (np. poprzez odpowiednią mowę, mimikę, wygląd itp.), że osoby, które mają okazję być tego świadkami (przez min. 1k10 rund) będą traktowały go, jakby jego wszystkie współczynniki psychiczne były obniżone o 15%/PU, co w różnych sytuacjach może dawać różnego rodzaju efekty. MG może uznać nawet, że do odkrycia prawdziwego stanu rzeczy potrzebne będą odpowiednie umiejętności, czary itp.

Od 1. POZ:

7. **Gnuśność** – drobnomieszczuch, ze względu na fakt, że zwykle nic nie robi, tylko gnuśnieje w swej sromocie – ciągle obrasta w tłuszcz. W skutek tego, na każdy PU o 10 kg zwiększa się jego waga oraz o 7 pkt. OB i 5 pkt. WYP.
8. **Obluda** – każdy drobnomieszczuch jest mistrzem oszukiwania innych i dlatego każda próba wykrycia kłamstwa jest znacznie trudniejsza. W skutek tego drobnomieszczuch może powtarzać nieudane testy CH tyle razy ile ma PU, a w dodatku Odp. nr 2 ofiary jest w czasie kłamstwa obniżana o 15%/PU.
9. **Ćwoctwo** – każdy drobnomieszczuch doskonale wie, jak należy (a w zasadzie NIE NALEŻY) się zachowywać w towarzystwie innych osób – szczególnie takich, których profesją się gardzi, a jakimś dziwnym zbiegiem okoliczności właśnie są w trakcie wykonywania swych zawodowych czynności. Wobec każdego fachowca przy pracy (a więc osoby posiadającej stopień używanej umiejętności zawodowej co najmniej na 3 PU) drobnomieszczanin jest w stanie tak mędrze narzekać i przeszkadzać mu przy robocie – że jeśli temu nie powiedzie się test Odp. nr 5 – to będzie miał o 5 pkt./PU obniżoną szansę na poprawne wykonanie umiejętności, zaś szansa na efekt pechowy i zawsze nieudany zwiększa się analogicznie. Drobnomieszczanin nie może wykonywać żadnych, innych czynności w czasie używania tej umiejętności.
10. **Bigoteria** – ponieważ drobnomieszczanie przejawiają bardzo pokazowe przywiązanie do spraw religijnych, za każdy PU otrzymują premię +10 do WI. Ze względu jednak na to, iż zainteresowanie to jest bardziej związane z całą kultową otoczką religii, niż z jej prawdziwą, duchową istotą, ZW drobnomieszczanina jest zmniejszane o 3 pkt./PU. Powyższy fakt powoduje dodatkowo, iż kapłani o podobnej do drobnomieszczan mentalności (a więc

co najmniej zgodni z drobnomieszczuchami charakterem; muszą też oczywiście wyznawać tą samą wiarę) są w stanie do niektórych swoich umiejętności obrzędowych wykorzystać 1/[7-PU] WI drobnomieszczanństwa (pod uwagę brana jest zawsze najwyższa WI w grupie drobnomieszczuchów) – jako dodatkowy modyfikator do tychże umiejętności.

Od 5. POZ:

11. **Ciemnogród** – drobnomieszczanin jest wyjątkowo odporny na zrozumienie wszelkiego rodzaju istotnych rzeczy, które dzieją się wokół niego. Wszelka nauka idzie mu opornie, [7-PU] razy wolniej (dłużej) niż normalnie, ale za to wszelkie gwałtowne zmiany egzystencjonalne, ingerujące w jego osobę (typu wysysanie ENŻ, otrzymywanie PO itp.) są znacznie słabsze (są zmniejszane o 15%/PU).
12. **Przechójstwo i Skurwielacja** – każdy drobnomieszczanin to mały, podły i wredny kmiot, który nie tylko folguje swym prymitywnym instyngtom ale jednocześnie ma nadzwyczajną skłonność do popadania w coraz to nowe ułomności. Dzięki tej umiejętności drobnomieszczuch może otrzymać jedną, wybraną przez siebie nadnaturalną zdolność pechową – za każdy z posiadanych PU.
13. **Kaczym** – Każdy drobnomieszczanin ma płytkie wymagania i faszyzującą mentalność, dzięki czemu wszelkiej maści demagogdy i uzurpatorzy uwielbiają się nimi otaczać i zabiegać o ich posłuch. Tłum czy zbiorowisko osób, w którym znajdują się przedstawiciele tej profesji ma obniżoną odporność na wszelkiego rodzaju sugestie w wysokości -1 pkt./PU za każdego drobnomieszczucha w tłumie (odnosi się do każdej osoby w zbiorowisku nie będącą drobnomieszczuchem). W dodatku obecność każdego drobnomieszczucha w otoczeniu populisty warta jest tyle ile PU on posiada (w przypadku określania efektów wynikających z Punktów Esencji).

Od 10 POZ:

14. **Zaprzężstwo** – drobnomieszczuch, który posiada jaką wstydliwą cechę – czyniącą go mniej wartościowym, sprawnym, wiarygodnym itp. albo np. nie akceptowanym w bliższym lub dalszym otoczeniu (typu ułomność, choroba psychiczna, ew. odmienna od większości orientacja seksualna itp.) potrafi stać się tak nienawistnie zapalczywym (oczywiście tylko na pokaz) przeciwnikiem innych osób – które dręczy jego przypadłość, że otoczenie w końcu zapomni o 1 wadzie/PU drobnomieszczucha. Ukrycie każdej z wad wymaga jednak min. 10k10 dni odpowiedniego przygotowania (typu urządzenie wieców anty-cośtamowych, publiczne piętnowanie innych „zwyrodnialców”, oficjalne odcinanie się od nich itp.). Dzięki temu gdy ktoś „z poza układu” będzie chciał wytknąć drobnomieszczuchowi jego przypadłość (ew. tylko ją zasugerować, zadać niewygodne pytanie itp.), ten jest w stanie dosłownie „zakrzyczeć” swego adwersarza (zmieniając temat rozmowy, atakując go za jego własne grzeszki, zarzucając mu brak gorliwości w tępieniu



„odmieńców” itp.). Istnieje jednak ryzyko – równe akt. POZ drobnomieszczucha, że przy awansie na wyższy POZ (sprawdzone standardowym testem %) jedna z jego skrytych wad wyjdzie na jaw (przez nieuwagę, brak cudzej dyskrecji lub nawet celową demaskację) – co spowoduje jego absolutną dyskredytację w oczach dotychczasowego towarzystwa (ze wszelkimi tego konsekwencjami, które MG powinien uwzględnić w fabule).

- 15. Przechrzta** – ponieważ wiara, którą praktykuje drobnomieszczuchstwo zawsze jest płytka i powierzchowna, nie jest wcale rzadkim zjawiskiem wśród przedstawicieli tej profesji częste zmienianie wiary. Żeby było jeszcze zabawniej – taki neofita ma szansę 7%/PU by całkowicie uniknąć wszelkiej odpowiedzialności z tego tytułu. Jednak takie zaprzędanie wcześniejszych ideałów można przeprowadzić tylko jednorazowo na każdym POZ drobnomieszczucha.

HERMENEUTYK

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ZYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
-	-	+	+	30+	20+	+	5+	-	+

ZW	Bgł. pocz.	PU
-	10	8

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
5	-	+	15+	+	-	5	5	5	-

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ZYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
2	1	3	2	6	1k5	1	+	+	1

ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł
-	+	1k5/4	1

Opis: Hermeneutyk jest profesją, której przedstawiciele zajmują się krzewieniem i rozwojem postępu. To

naukowcy, inżynierowie i filozofowie. Ludzie, którzy zrezygnowali ze zgłębiania tajemnic magii aby swe umiejętności opierać tylko i wyłącznie o potencjał własnego rozumu. Prowadzą więc badania naukowe i eksperymenty, starając się nie tylko wprowadzać nowe rozwiązania ale i udoskonalać to co już kiedyś zostało wymyślone.

Zarówno główną jak i drugorzędną cechą hermeneutyka można wybrać spośród współczynników psychicznych.

Kodeks postępowania: Dla hermeneutyka najważniejszy jest niezależny, nieskrępowany rozwój myśli naukowo-technicznej. Najwyższą zaś wartością moralno-etyczną jest rozwijanie zdolności poznawczych rozumu ras inteligentnych. W swej pracy i działaniach kierują się chęcią przysłużenia się ogółowi społeczeństwa – nie tylko zaś jego elitom, jak to mają w zwyczaju niektórzy przedstawiciele innych profesji. Ludzie którzy zagrażają rozwojowi lub chcą przywłaszczać sobie na wyłączność jego owoce budzą w większości hermeneutyków pogardę i niechęć. W większości a nie we wszystkich – albowiem jak i w wielu innych przypadkach tak i wśród szermierzy postępu zdarzają się osobnicy zaprzędający się złu – którzy do swych niecznych postępów dorabiają różne fałszywe ideologie i pragną samemu się „uwłaszczyć” na rozwoju i postępie. Krzywdzą przy tym niejednokrotnie masy niewinnych ludzi – ale na to już nie zwracają uwagi – w końcu „najważniejsze jest dobro nauki”...

Charakter: Każdy.

Wyznanie: Hermeneutyki zwykle wyznają religie ateistyczne zgodnie z mottem, że „Wolna myśl jest większa od bogów” lub czczą bogów postępu, nauki, rozwoju itp.

Rasy: Wszystkie elfy i półelfy, wszystkie krasnoludy, krzotowie, chochliki, wszystkie gnomy, niziołki, reptylioni, błękitni małaucy, zaladyni, driady, gorgony, wszystkie smoki. W przypadku rodzaju ludzkiego, półorków, uruk-jarów i czarnych trytonów nie są spotykane przypadki awansu powyżej 10 POZ.

Łączenie profesji: Profesję hermeneutyka można połączyć jednocześnie z wojownikiem, łowcą, orężmistrzem, piratem, szpiegiem, archeologiem, bardem, klerkiem, cechmistrzem, kupcem, astrologiem, alchemikiem, czempionem chaosu, magiem. Z kapłanem lub templariuszem można połączyć hermeneutyka tylko pod warunkiem, że będzie cenił bogów nauki lub wyznanie ateistyczne. W wyjątkowych okolicznościach (za zgodą MG) można też połączyć z awanturnikiem.

Używanie broni: Hermeneutyki starają się nigdy nie używać przemocy – bo ich bronią jest spryt i intelekt. Jeśli już są zmuszeni do użycia broni – to uwielbiają ją udoskonalać (np. rozszczepiane klingi sztyletów), tak by były bardziej skuteczne – a przez to szybciej zabijały i nie męczyły ofiar zbyt długim cierpieniem. Bez ograniczeń mogą się szkolić we wszystkich rodzajach broni zaawansowanej technicznie np. kusze czy broń palna.

Używanie zbroi: Hermeneutyki w swym codziennym życiu i pracy w ogóle nie używają uzbrojenia ochronnego. Jeśli zostają do tego zmuszeni

okolicznościami np. wojną to nigdy nie używają czegoś co ma OGR większe od 1/2; 1/3.

Używanie magii: Hermeneutycy byli kiedyś – w starożytnych czasach – czarodziejami, którzy odrzucili magię na rzecz poznania intelektualnego i przez to po dziś dzień pozostała w nich fascynacja do mocy magicznych. Magii nie używają jednak na co dzień – tylko wtedy kiedy zasady nią powodujące pozwalają im lepiej zrozumieć jakieś zagadnienia naukowe. Z tego powodu sięgają po różnego rodzaju specjalne przedmioty magiczne. Dzięki wrodzonemu talentowi analitycznemu potrafią także aktywować Potencjał Magiczny zawarty w magicznych pergaminach. Nie muszą przy tym rozumieć magicznego pisma ani zasad działania magii. Po prostu wystarczy by odpowiednio wcześniej mieli okazję poddać tylko taki pergamin wnikliwemu badaniu.

Formacje: Hermeneutycy rzadko podróżują, preferując osiadły tryb pracy, chyba, że w grę wchodzi szerzenie postępu. Wtedy bardzo chętnie przyłączają się do wszelkich grup „wolnych duchów” jak poszukiwacze przygód, wyprawy odkrywcze czy karawany przecierające nowe szlaki handlowe. Hermeneutycy – w przeciwieństwie do czarodziei wolą pracować zespołowo – kierując się mottem, że co wiele głów to nie jedna. Najczęściej można spotkać ich w terenach silnie zurbanizowanych – szczególnie w sercach cywilizacji, stolicach księstw i królestw itp. Dbając tam o przekazywanie swej wiedzy i umiejętności przyszłym pokoleniom, zakładają organizacje uczelniane takie jak akademie (uczelnia kładąca nacisk na profesjonalne szkolenie przede wszystkim umiejętności technicznych i ścisłych, specjalizująca się w kształceniu nowych zastępów hermeneutyków, czasem też adeptów alchemii), uniwersytety (uczelnia kładąca nacisk na wszechstronność przekazywania nowej wiedzy, szkoli się tu na poziomie profesjonalnym także innych przedstawicieli nauki jak archeologów czy czarodziei) – gimnazjony (te oferują rozwój umiejętności ścisłych na poziomie zawodowym, typu mineralogia, architektura) i likeony (a te na poziomie zawodowym kształcą nauki wyzwolone, jak historioznawstwo czy pisarstwo). Jeżeli jakaś grupa hermeneutyków chce zachować niezależność lub nie może znaleźć hojnego patrona by otworzył uczelnię, to zakładają zwykle tzw. Łoże Oświecenia. Są to tajne ugrupowania o charakterze towarzyskim i naukowym – przede wszystkim mają reprezentować siłę szermierzy postępu i pomagać tym, którzy z racji poglądów lub pracy mogą popaść w niełaskę możnych tego świata. Tak naprawdę mało kto wie o istnieniu tych organizacji, zaś w przedstawicielach większości zorientowanego kleru mają one nieprzejeźdźnych wrogów. To jest oczywiście jeszcze tzw. małe nic. Prawdziwie wyrotowymi organizacjami są bowiem jeszcze bardziej utajnione Wolne Łoże – które hermeneutycy tworzą z przedstawicielami profesji czarodziejских i innych społecznych. Wielokrotnie były oskarżane o knucie intryg i spiskowanie przeciw rządzącym celem obalania zastanego porządku. Tak zaś naprawdę organizacje te są strażniczkami wpływów ich członków i centrami decyzyjnymi podejmującymi próby oporu przeciwko skostniałym regułom

rządzenia, ośrodkami wolnej myśli i nieskrępowanego postępu.

POZIOM Tytuł

1-4	SZKOLARZ
5-9	EKSTENR
10-14	BAKALARZ
15-17	ADIUNKT
18-19	WIELKI MYŚLICIEL
20+	WIELKI MISTRZ NAUKI

UMIĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- 1. Akademickie Wykształcenie** – hermeneutyk może (a nawet musi) bez ograniczeń rozwijać umiejętność zawodową *Akademika*, przy czym zakresy posiadanej wiedzy nie są podstawowe tylko zaawansowane – dogłębnie obejmują całość wiedzy z poznanych dziedzin.
- 2. Mechanika** – umiejętność dająca teoretyczną wiedzę na temat zasad i sposobów działania, projektowania oraz analizowania różnego rodzaju mechanizmów, maszyn czy konstrukcji technicznych (w zależności od stopnia zaawansowania może to trwać od 10k10 rund do 10k10 dni). O tym czy urządzenie o danym stopniu komplikacji można zaprojektować lub zbadać decyduje MG, mając na uwadze wysokość PU. Użycie umiejętności wymaga testu $1/[6\text{-PU}] \text{ MD} + 1/[7\text{-PU}] \text{ INT}$.
- 3. Strukturalizm** – hermeneutyk jako wnikliwy, cierpliwy obserwator i analityk otaczającej go rzeczywistości jest w stanie dostrzegać (lub wnioskować o istnieniu) pewne jej elementy, które inni przeoczyli. W sytuacji kiedy więc towarzyszący hermeneutykowi bohaterowie nie zwrócili uwagi na jakiś utajniony przed nimi element (ukryty schowek, zamaskowana pułapka, zaskoczenie przez wrogów, sekretna wiadomość itp.) – MG wykonuje test $1/[10\text{-PU}] \text{ INT} + 1/10 \text{ MD} + 1/10 \text{ SZ} + 1/10 \text{ UM}$ i w zależności od wyniku może przekazać graczowi pewne wskazówki lub informacje – które samemu pozwolą mu wpaść na pomysł co takiego się przeoczyło. Ilość i rodzaj przesłanek MG określa mając na względzie PU i ew. POZ. Umiejętność tą można wykorzystać tylko wtedy, gdy było się świadkiem bezowocnych poszukiwań (zarówno fizycznych jak i intelektualnych) lub niefortunny poszukiwacze objaśnili hermeneutykowie co i jak poszukiwali.
- 4. Sofistyka** – dzięki tej umiejętności umysł hermeneutyka zostaje tak doskonale wyćwiczony, że o 15%/PU jest w stanie zmniejszyć skutki wszelkich oddziaływań mających za zadanie zaburzenie jego funkcjonowania (tj. obrażeń umysłowych, PO itp.).
- 5. Pedagogika** – hermeneutyk posiada tak doskonale wykształcone talenty poznawcze i objaśniające że o 10%/PU jest w stanie skrócić czas uczenia się dowolnej umiejętności. O tyle samo jest w stanie skrócić czas nauki jeśli on sam naucza kogoś innego jednej z posiadanych przez siebie umiejętności. Warunkiem jest wykonanie pomyślnych testów INT ucznia i hermeneutyka. Jeśli jeden będzie nieudany to umiejętność zostaje nauczona w swym standardowym czasie, zaś oba niepowodzenia

oznacza, że obie osoby nie są w stanie się zrozumieć i nauka wydłuża się o analogiczną wartość.

Od 1. POZ:

6. **Scholastyka** – hermeneutyk potrafi w znacznie większym stopniu niż jakikolwiek inny przedstawiciel ras inteligentnych rozwijać swoje zdolności intelektualne. O 10%/PU zwiększa to wszelkie PD zyskiwane za „poznanie” – w tym przypadku wynalazczość, inwencję, opracowanie nowego systemu filozoficznego lub teorii naukowej, bądź udowodnienie jej w praktyce itd. Poza tym na każdym POZ hermeneutyk obiera sobie jeden współczynnik psychiczny – aż do awansu na wyższy POZ każdy stały wzrost wybranego parametru będzie zwiększany o 1 pkt/PU.
7. **Dialektyka** – ta umiejętność daje doskonałe opanowanie zasad i prawideł logicznej dysputy, debатовania itp. Pozwala to dyskredytować adwersarzy w czasie rozmowy poprzez wytykanie im sprzeczności i błędów w ich wypowiedziach, postępowaniu, etyce itp. Po udanym teście 1/[6-PU] INT + 1/[7-PU] MD skutkuje to obniżeniem CH (o 20%/PU – przy czym zawsze zostanie mu min. 1% początkowej wartości) ofiary względem pozostałych obserwatorów i/lub uczestników zajęcia. Jeżeli jednak w rozumowaniu ofiary w rzeczywistości nie było żadnych błędów, nieścisłości czy sprzeczności – to część publiki może niekorzystnie zmienić swe nastawienie do hermeneutyka – gdy odkryje jego perfidie.
8. **Wewnętrzna Iluminacja** – dzięki tej umiejętności hermeneutyk jest w stanie wprowadzić się w stan pobudzenia intelektualnego, który zwiększa jego współczynniki psychiczne (oraz PUM, PM i GN) o 10 pkt/PU – w dodatku żaden z nich nie może się zmniejszyć w czasie trwania iluminacji. Pobudzenie kończy się gdy bohater je przerwie lub zemdleje z wycieńczenia – gdyż każda runda kosztuje go 2 pkt WT. Każde użycie umiejętności częstsze niż [PU] razy w ciągu jednego tygodnia powoduje otrzymanie 1k6 PO.
9. **Wolnomysłcielskie Wykształcenie** – hermeneutyk może bez ograniczeń rozwijać jedną, wybraną z poniższych, umiejętność zawodową: *Architektura, Cyrulika, Ludwisarstwo, Mineralogia, Rusznikarstwo* lub *Szkućnictwo*. Raz wybranej umiejętności nie można zmienić, zaś jeśli hermeneutyk w ogóle zrezygnuje z nauki to otrzymuje 1k10 (premiowane) dodatkowych PU.
10. **Doświadczenie Eksperymentalne** – Hermeneutyk jest w stanie dokonywać bardzo fachowych badań (całkowicie niemagicznych) dowolnego obiektu (przedmiotu, substancji itp.) tak by poznać większość jego właściwości. Nie musi to oznaczać jego całkowitej identyfikacji, poznania nazwy itd. – dzieje się tak tylko wtedy, jeśli już kiedyś miał do czynienia z analogicznym obiektem. MG mając na względzie wysokość PU i POZ hermeneutyka decyduje o tym jakie cechy może on odkryć, określić itp. (np. w przypadku przedmiotu magicznego mogą to być tylko te właściwości, które objawiają się jakimś fizycznym działaniem lub takowym są aktywowane).

Eksperyment może trwać od 6k10 minut do 10k20 dni i wymaga każdorazowego testu 1/[7-PU] INT. Różnica między eksperymentem a innymi badaniami pozostałych profesji (typu identyfikacja trucizny, magii, choroby itp.) polega na tym, że hermeneutyk zawsze jest w stanie tak prowadzić badanie by nie zmienić stanu pierwotnego obiektu (nie uszkodzić go, nie zmarnować itd.) obojętnie od warunków i okoliczności.

Od 5. POZ:

11. **Burza Mózgów** – hermeneutyk będąc w stanie pobudzenia intelektualnego (patrz *Wewnętrzna Iluminacja*) może wywołać (poprzez zainspirowanie ich do wysiłku intelektualnego) u swych współtowarzyszy (nie więcej niż 3 osoby/PU) swoistego rodzaju pasję umysłową, która objawia się zwiększeniem INT, MD, UM, PUM o 5 pkt/PU. Stan ten trwa maksymalnie [1 rundę/PU]xPOZ.
12. **Inżynieria** – umiejętność ta daje wiedzę i praktyczne zdolności potrzebne do konstruowania lub rozmontowywania (także późniejszego składania) wszelkiego rodzaju urządzeń, mechanizmów, maszyn, itd. Wymagany jest test 1/[6-PU] INT + 1/[7-PU] INT + 1/10 akt. ZR. MG może wprowadzić odpowiednie modyfikatory jeśli uzna, że bohater nie dysponuje wystarczającą liczbą PU do bezproblemowego manipulowania przy bardziej skomplikowanych rzeczach (np. pułapkach).

Od 10. POZ:

13. **Parapsychologia** – hermeneutyk jest mistrzem w wykorzystywaniu ukrytego potencjału własnego umysłu. Jeżeli znajdzie się w stanie *Iluminacji* to przez pewien czas jest w stanie rozszerzyć rozumowe zdolności poznawcze do postrzegania pozazmysłowego. Na czas 1 godziny/PU pozwala mu to użyć jednej z umiejętności psionicznych z poziomu Mocy Umysłowej nie wyższego niż 1/PU. Jeżeli dany poziom MU jest hermeneutykowi dostępny (bo posiada odpowiednią zdolność nadnaturalną lub odpowiednie szkolenie) to może zmniejszyć koszt użycia jego umiejętności o 15%/PU.
14. **Dydaktyka** – jeśli jakaś osoba objaśni hermeneutykowi specyfikę używanych przez siebie umiejętności, to ten jest w stanie pouczyć (trwa to 10k10 minut) ją w jaki sposób może wykonywać je lepiej. Przez najbliższe 4 godziny/PU taki bohater zyskuje premię skuteczności (o jej efektach decyduje MG zgodnie z logiką umiejętności) +15%/PU do jednej wybranej umiejętności lub 2%/PU do wszystkich umiejętności nie związanych z walką.

KLERK

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
-	-	-	(+)	15(+)	20+	-	30+	+	10(+)
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	15	7							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
+	15+	5+	10+	5	-	-	-	-	-
Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ									
ZYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
1	-	1	2	3	4	-	5+	1+	1
ZW	Od.	PU/POZ	Bgł						
1	+	1k3/4	1						

Opis: Klerkowie są bohaterami, którzy stoją na straży cywilizacji. Pełnią role stróżów porządku i hierarchii. Zajmują się tymi wszystkimi sprawami, bez których szare, codzienne życie cywilizacji przestało by istnieć a ona sama szybko obróciła się w gruzy. Można ich spotkać pośród każdego rozwiniętego ludu – a im bardziej zaawansowaną cywilizację on tworzy tym klerków jest tam więcej. Pełnią oni tam role kancelistów, urzędników, śledczych, dyplomatów, sędziów i zarządców. Ich domeną są więc miasta, osady, dwory i ministerialne gabinety – rzadko zaś można spotkać ich na prowincji czy we wsi, najczęściej trafia się tam „na zesłanie”. Są utrapieniem jednych a zbawieniem innych. Znienawidzeni przez szerokie masy pospołu ze względu na wysoką pozycję społeczną jaką daje im profesja – jednocześnie pożądanymi przez wszystkie rządzące elity. Bez nich bowiem żadnemu władcy nie udało by się utrzymać rządów – nie miałby kto wypełniać rozkazów i pilnować ich przestrzegania. Wszystkie wielkie imperia rozpadały się nie z przyczyn wojskowych ani ekonomicznych – ale dlatego że nie miały wystarczającej liczby biurokratów, którzy dbaliby o jego zarządzanie...

Główną cechą klerka jest CH lub MD, zaś drugorzędną INT, WI lub ta, która nie została główną. Żeby zostać klerkiem, trzeba co najmniej chodzić z SKS – choć w mniej hierarchicznych społeczeństwach pochodzenie nie ma znaczenia.

Kodeks postępowania: Klerk ponad wszystko musi przestrzegać obowiązującego systemu prawnego, który panuje w jego otoczeniu. Nie jest jego zadaniem kwestionować słuszność ustalanych praw – a tylko stać na ich straży – oczywiście na ile jest to zgodne ze zdrowym rozsądkiem i interesem królestwa, państwa, władzy itp. Wyznają zasadę, że „Prawo twarde, ale prawo – i musi ono istnieć” – bo bez prawa nie było by nic, zaś gdyby każdy kwestionował to co mu się w prawie nie podoba – to niebo zwałiby się wszystkim na głowy. Dbają o to by w społeczności, której są częścią – była wystarczająco dobrze rozbudowana biurokracja – tak by miała zdolność do zarządzania codziennymi sprawami tej społeczności. Czasami oczywiście zdarzają się klerkowie, którzy – doskonale orientując się w prawie – potrafią je wykorzystywać do własnych celów, zasłaniając nim każde swe działanie a nawet tego prawa nadużywają – naciągając jego interpretacje dla własnych korzyści. Jeżeli ich działaniem jest zbyt rzucające się w oczy i/lub np. grozi rozruchami społecznymi to inni klerkowie mogą dążyć – a nawet powinni, bo leży to w ich interesie – do złapania takiego skorumpowanego osobnika, udowodnienia mu winy, oskarżenia, osądzenia a następnie skazania i ukarania – tak by sprawiedliwości stało się zadość.

Charakter: Każdy praworządny.

Wyznanie: Klerkowie wyznają zwykle bogów prawa i porządku, a więc będą to głównie bogowie praworządni (jak Kartan czy Saradan) – choć czasem, szczególnie na obszarach zarządzanych przez różnego rodzaju potwory, demony itp. zdarzają się spore odstępstwa od tej zasady.

Rasy: Członek każdej rasy, która wytworzyła zorganizowaną cywilizację może zostać klerkiem.

Łączenie profesji: Można łączyć z profesją gwardzisty, szpiega, archeologa, kupca, hermeneutyka, czarnego rycerza, rycerza, templariusza, inkwizytora, kapłana, szamana, alchemika, czarnoksiężnika, iluzjonisty.

Używanie broni: Klerkowie prawie w ogóle nie używają broni – do czynienia przemocy wolą wykorzystywać swoje zbrojne sługi. Jeśli już zostaną zmuszeni – to w ostateczności sięgną po broń typu obuchowego, ew. jakąś poręczną broń będącą symbolem ich majestatu (np. w społeczeństwie feudalnym takim symbolem są bronie zbliżone do mieczy). W w/w broniach mogą się szkolić do 3 PU, zaś w broni dystansowej do 2 PU.

Używanie zbroi: Klerkowie mogą używać praktycznie każdej zbroi, ale nie zdarza się by paradowali w tych najcięższych – poza tym w pracy typowo urzędowej w ogóle nie zakładają zbroi – bo są im one zbędne.

Używanie magii: Klerków jako takich magia nie za bardzo interesuje, nie zagłębiają się bowiem z zasady jej funkcjonowania. Używanie magicznego uzbrojenia jest im obojętne, za to pożądanymi wszelkich specjalnych przedmiotów magicznych, które pomogą im lepiej wykonywać swą pracę np. medalionów wykrywających kłamstwo.



Formacje: Jak już to zostało wcześniej wspomniane klerkowie organizują się w struktury biurokratyczne, dzielące się zadaniami wedle pełnionych funkcji (np. sędziowie, dyplomaci itp.). Struktury te są zwykle hierarchiczne zaś ich liczba jest uzależniona od społeczności, którą zarządzają. Jeśli klerkowie wyruszają gdzieś poza swą biurokrację, to robią to tylko wtedy gdy mają jakieś zadanie do wypełnienia, rzadko z własnej inicjatywy. Nie lubią podróżować sami, dlatego często zabierają ze sobą swą świtę ze zbrojnymi lub najmują poszukiwaczy przygód do ochrony i pomocy w wykonywanych obowiązkach. Czasami – dla zwiększenia skuteczności działają w zespołach z innymi klerkami lub przedstawicielami kasty społecznej, którzy mogą być przydatni.

POZIOM Tytuł

1-4	BIURWAK
5-9	KAUZYPERDA
10-14	INTERWENIENT
15-17	RZADCA
18-19	ORDYNAT
20+	ARCYINTERWENT

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- 1. Prawoznawstwo** – każdy PU daje gruntowną wiedzę o systemie prawnym danej krainy (i +1k5 MD). Dogłębna znajomość reguł prawnych danego systemu pozwala też orientować się w regułach niektórych regionów pokrewnych, lokalnych itp. opartych na podobnych zasadach co znane kodeksy – w spornych sytuacjach MG może zażądać testu $1/[6-PU]$ MD. Interpretacja i wykorzystanie tej umiejętności zależy od pomysłowości graczy np. pozwalając zasłaniać swoje niejednoznaczne działania normami prawnymi (i) lub unikać odpowiedzialności powołując się na luki w prawie itd.
- 2. Asertywność** – klerk jest bardzo wprawny w przeciwstawianiu się wszelkim formom nacisku, sugestii czy zastraszania. Dzięki temu przy każdym testowaniu w/w sytuacji Odp. nr 2 wzrasta o 20%/PU. Umiejętność nie dotyczy sytuacji innych niż społeczno-biurokratyczne np. sprawdzania morale na polu bitwy.
- 3. Przejrzanie Osobowości** – dzięki tej umiejętności klerk zdobywa podstawową wiedzę dotyczącą rysów psychologicznych ras inteligentnych. W doświadczeniu może wykorzystywać tę wiedzę by poznać charakter swego rozmówcy. Wymaga to min. 2k10 rund bezpośredniej rozmowy i wymaga testu $1/[6-PU]$ INT + $1/[10-PU]$ MD. Na podstawie wysokości rzutu MG decyduje ile informacji może udzielić klerkowi o reputacji „badanego” (czyli wysokości jego Punktów Esencji i ew. jego Celach i Motywacjach).
- 4. Buchalteria** – ta umiejętność pozwala w bardzo sprawny i dynamiczny sposób wykonywać wszelkie czynności formalno-intelektualne wymagające wielokrotnego powtarzania pewnych akcji. Dzięki temu szybkość wykonania obliczeń, wyszukiwania informacji w księgach itp. (oraz umiejętności z tego typu czynnościami związanymi) wzrasta o 100%/PU. PD zdobywane za udane wykorzystywanie swoich

„służbistycznych zdolności” są zwiększane o 10%/PU.

- 5. Dyplomacja** – dzięki tej umiejętności klerk zyskuje pewne wyczucie i obycie towarzyskie. W każdej sytuacji społecznej która go spotka potrafi zachowywać się tak by nie urazić innych – nawet jeśli nie zna norm i obyczajów u nich panujących. Jeśli już do jakiegoś uchybienia doprowadzi – to ta umiejętność pozwoli zmniejszyć lub całkowicie zneutralizować (MG określa dokładny skutek mający na względzie wysokość PU) negatywne reakcje i odczucia osób urażonych. Umiejętność wymaga testu $1/[10-PU]$ CH + $1/[10-PU]$ INT + $1/10$ MD.
- 6. Kazuistyka** – w nadzwyczajnych sytuacjach (decyzja MG – np. w przypadku zagrożenia porządku lub próby obejścia prawa przez wysoko urodzone osoby, jawnego nepotyzmu itd.) klerk jest w stanie maksymalnie wykorzystać swoją elokwencję, oczytanie i zdolności retoryczne. Pozwala mu to zwiększyć CH i PR o 10 pkt/PU + 5 pkt/4 POZ. Ponadto bohater będzie sprawiał wrażenie jakby pozostałe współczynniki psychiczne miał wyższe o połowę w/w wartości. Umiejętność działa na otaczające klerka osoby przez 5 rund/PU.

Od 1. POZ:

- 7. Demagogia** – klerk jest w stanie aktywnie manipulować przypadkowymi zgrupowaniami typu zbiegowisko, tłum, publika itd. poprzez umiejętne wykorzystywanie frazesów, sloganów, deklaracji ideowych, niedomówień itp. Działa to względem nie więcej niż $[50 \text{ osób/PU}] \times \text{POZ}$ które mogą klerka usłyszeć i zrozumieć. Wymaga testu $1/[6-PU]$ MD + $1/[10-PU]$ CH + $1/[10]$ INT + $1/10$ PR. MG określa reakcję całości zbiorowości i oraz grupy manipulowanej mając na względzie wynik rzutu i wysokość PU.
- 8. Perswazja** – prowadząc rozmowę z istotą inteligentną klerk jest w stanie spróbować zmienić jej zdanie na temat jakiejś sytuacji, konkretnego problemu itp. Wymaga to udanego testu $1/[6-PU]$ CH + $1/[6-PU]$ INT. Ofiara może bronić się testem Odp. nr 2 [minus (1 pkt/PU) x POZ]. Nie można w ten sposób zmieniać całości poglądów rozmówcy. Każdej istocie inteligentnej można coś wyperswadować tyle razy ile ma się PU.
- 9. Konfrontacja** – w momencie gdy dochodzi do sytuacji konfliktogennych, sprzeczności interesów, niezgody itp. klerk jest w stanie doprowadzić do podjudzenia (co może spowodować utwardzenie stanowiska) lub zbagatelizowania słuszności (co może doprowadzić do złagodzenia stanowiska) maksymalnie 1 strony konfliktu, swary itp./ PU (dotyczy to także stron niezaangażowanych). Wymaga to testu $1/[6-PU]$ CH + $1/[10-PU]$ MD + $1/10$ INT. MG określa efekt użycia i zakres skutków tej umiejętności, mając na względzie nie tylko wysokość PU ale i początkowe nastawienie każdej strony (na której używana jest ta umiejętność) względem klerka.
- 10. Okrzesanie** – każdy PU daje znajomość pewnego określonego zakresu norm obyczajowych, prawnych i protokolarnych (np. danej rasy, społeczeństwa czy

królestwa). W momencie, gdy znajdzie się pośród ludzi tego typu normami się posługującymi może do rzutów na reakcję wykorzystywać bonus +1/10 CH/PU, w dodatku może wykonać liczbę rzutów równą PU i wybrać najkorzystniejszy wynik.

Od 5. POZ:

- 11. Immunitet** – klerk jest w stanie przekonać osoby cywilizowane o zapewnieniu mu szczególnych względów i pozytywnego traktowania (np. zachowania przy życiu czy uprzejmości w kontaktach służbowych). Wymaga to testy 1/[6-PU] CH + 1/[10-PU] PR, przy czym test można powtarzać tyle razy ile ma się PU.
- 12. Posłuch** – dzięki tej umiejętności klerk potrafi na pewien czas (określony szacunkowo przez MG na postawie wysokości PU i wyniku testu) pozyskać przychylność (która może się objawiać pod różnymi postaciami np. wspieraniem działań, podzieleniem poglądu lub wspieranie go swym autorytetem) nie tylko prostaczków, ale i innych istot, które są nastawione do klerka co najmniej neutralnie. Ich liczba w danym momencie nie może przekroczyć [1 osoby/PU]xPOZ, każdorazowe pozyskanie osoby wymaga udanego testu 1/[10-PU] INT + 1/10 CH. Umiejętności można używać w jednym tygodniu tyle razy ile ma się PU.
- 13. Indagacja** – przeprowadzając z jakąś osobą rozmowę (min. 10k6 minut podzielone przez PU) klerk jest w stanie uzyskać w ten sposób pewne przesłanki co do motywów jej postępowania, prawdomówności, zamiarów itp. Informacje te nigdy nie są dokładne – o ich naturze i ilości decyduje MG, pozwalają jednak domyśleć się najbardziej prawdopodobnej możliwości. Klerk kolejno testuje CH, MD i INT – zaś jego przeciwnik w/w obniżone o 15%/PU klerka. Na podstawie wysokości PU i wyników testów MG decyduje jakie informacje może udostępnić klerkowi.

Od 10 POZ:

- 14. Przesposobienie** – w ciągu 6k10 minut klerk jest w stanie poinstruować swoich sojuszników (nie więcej niż 2/PU na raz w danym dniu) tak by mogli używać którejs z jego umiejętności profesjonalnych przez najbliższe 5 godzin/PU tak jakby mieli 1 PU danej umiejętności. Wymagany jest też udany test INT klerka i MD przysposobianego.
- 15. Zarządzanie** – kiedy klerk kieruje wykonywaniem przez jego podwładnych, sojuszników, poddanych (obejmuje to 10 osób/PU) itp. zadań, czynności itp. to zyskują oni +5%/PU do szansy powodzenia lub skuteczności efektów jej użycia (jedna z premii do wyboru). Jeżeli klerk zarządza innymi dłużej niż 2 godziny/PU dziennie to wpada w stan analogiczny do znużenia z braku snu.

KUPIEC

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
-	-	-	-	20+	20+	-	20+	20+	+
ZW	Bgł. pocz.	PU							

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
15+	10+	5+	5+	-	-	-	-	-	-
Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ									
YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
2	1	2	1	5	5	-	3+	2+	-
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
-	+	1k3/3	1						

Opis: Kupiec jest profesją społeczną wysoce wyspecjalizowaną w handlu i finansach. Przedstawiciele tej profesji można znaleźć wszędzie, a przysłowie mówi, że gdyby tylko w Piekło albo Otchłani znalazło się coś co może przynieść zysk, to rychło powstałaby tam jakaś faktoria kupiecka, a jej założyciele z całą powagą swego majestatu zaczęliby negocjować wysokość ceł z samymi Książętami Ciemności. Kupców jednocześnie ceni się za ich spryt i inteligencję, smykałkę do wszelkich interesów – po równi nienawidząc ich za parweniuszostwo i kłujące w oczy bogactwo, na mocy którego mają skłonności do wywyższania się ponad stan. Jedni uważają, że bez kupiectwa nie istniała by cywilizacja, inni zaś to w nim upatrują źródło wszystkiego zła na świecie. Cóż – twierdzenia, jakoby kupcy mieszały się do wszystkich spraw tego świata, mącąc i korumpując może i zakrawają na kolejną, spiskową teorię dziejów, jednak o ich zgodności z prawdą każdy przedstawiciel ras inteligentnych powinien zadecydować samodzielnie...

Dla kupca podstawową cechą jest CH, zaś cechę drugorzędą może wybrać spośród pozostałych współczynników psychicznych.

Kodeks postępowania: Każdy kupiec dąży do bogacenia się. Kieruje się więc w życiu chęcią zysku – rozterki moralne w kwestii jego generowania pozostawia innym. Najczęstsza droga do tego bogactwa prowadzi przez zręczne pośrednictwo, poszukiwanie nowych, nieodkrytych do tej pory rynków zbytu i zaspokajaniu potrzeb towarowych różnych grup ludności. W jaki sposób tą drogą podążyć to już pozostaje w jego gestii – jednak kupcy prawie nigdy (bezpośrednio) nie posuwają się do przemocy. Są wirtuozami miarki i liczydła a nie magii i miecza. Oczywiście pieniądze nie są jedyną wartością jaką cenią w życiu – uznanie i status społeczny, który przy pomocy tych pieniędzy mogą zdobyć, są dla kupców równie ważne, jeśli nawet nie ważniejsze.

Charakter: Każdy jest chaotyczny.

Wyznanie: Praktycznie każde, ale rzadko się zdarza by czcili bogów związanych z złem i/lub chaosem bądź bóstwa sił natury. Często poświęcają się zgłębianiu tajników religii bezwyznaniowych.

Rasy: Każda, poza tryglodytami, piktami dzikimi, zaurusami, centaurami i czarnymi trytonami. Pośród półelfów i rozumnych jaszczurów nie spotyka się kupców powyżej 15 POZ, zaś w przypadku elfów, orków (także uruków), ogre, olbrzymów (i półolbrzymów) nie znane są przypadki awansu powyżej 10 POZ.

Łączenie profesji: Kupiec może być równocześnie wojownikiem, barbarzyńcą, kapłanem, magiem, iluzjonistą, alchemikiem, szpiegiem, awanturnikiem, archeologiem, bardem, klerkiem, hermeneutykiem, ew. za zgodą MG czarnoksiężnikiem, złodziejem, zabójcą lub łowcą.

Używanie broni: Kupiec może używać każdej broni ale do 3 PU może się szkolić w jednym, wybranym rodzaju małej broni podręcznej (jak pałka, sztylet czy krótki miecz) oraz jednej niewielkiej gabarytowo broni dystansowej (mała kusza, krótki łuk czy proca, ew. krótka broń palna).

Używanie zbroi: Kupcy mogą używać każdej zbroi, której Ogr nie przekraczają 1/2; 1/2.

Używanie magii: Magia leży poza zasięgiem zainteresowań kupców (złośliwi twierdzą, że także i poza zasięgiem ograniczonych zdolności umysłowych ich skażonego drobnomieszczaństwem rozumu), korzystają z niej niezmiernie rzadko – najczęściej będą to bronie osobiste, ew. inne, specjalne przedmioty pomagające im w wykonywaniu zawodu (np. złota moneta zawsze wracająca do właściciela).

Formacje: Kupcy często działają samotnie, jednak prawie nigdy samotnie nie podróżują. Często stają się pracodawcami grup poszukiwaczy przygód – podróżując z nimi w celu nadzorowania własnych interesów lub najmując ich do ochrony swoich karawan. Jeśli na danym terenie istnieje bardzo wielu kupców, to zazwyczaj łączą się w organizacje profesyjne. Są to owe osławione Gildie Kupieckie, które powstają z myślą o ochronie interesów swych członków, reprezentowaniem ich przed lokalnymi organami władzy czy wywieraniem wpływu na ich otoczenie, tak by podejmowały one jak najkorzystniejsze dla nich decyzje. Wiele gildii kupieckich działa pod oficjalnym patronatem władcy lub państwa – dbając nie tylko o równowagę wewnętrznego handlu, ale także zabezpieczając interesy patrona na rynkach zagranicznych. Gildie Kupieckie są bodajże najsilniejszymi organizacjami profesjonalnymi, ze zdaniem których liczą się władcy świata i szerokie masy ludności. Ich członkami



oczywiście nie mogą zostać ludzie z ulicy, bez żadnych udokumentowanych osiągnięć ani o szemranej reputacji bo wystawiliby to na szwank dobre imię takiej Gildii. Sama struktura gildii może być natomiast bardzo różna: zarówno luźna jak i scentralizowana, hierarchiczna lub równościowa – choć o wpływach w niej najczęściej decyduje majątek danego członka – także bardzo wysoki majątek osoby starającej się o członkostwo może być argumentem decydującym o przyjęciu. Na jego dictum inni członkowie mogą przysmknąć czy nawet na pozostałe wymagania względem takiego kandydata...

POZIOM Tytuł

1-4 PRZEKUPIEŃ

5-9 SUBIEKT

10-14 HANDLARZ

15-17 ARMATOR

18-19 MISTRZ HANDLU

20+ WIELKI MISTRZ KUPIECKI

UMIĘJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- 1. Ukrycie Wartości** – wspólna um. kasty złodziejskiej.
- 2. Rozpoznanie Kupieckie** – kupiec po krótkim okresie przebywania w nieznanym lub słabo znanym mu otoczeniu cywilizacyjnym, może zorientować się w specyfice np. lokalnego handlu, potrzeb towarowych, stosunków społecznych, czynników finansowych itp. Rozległość pozyskanej w ten sposób wiedzy zależy od wysokości PU (decyduje MG). Rozpoznanie może trwać od 10k10 godzin do 10k10 dni – w zależności od dokładności informacji i rozległości rozpoznawanego terenu (np. czy jest to pojedynczy targ, miasto czy cały region).
- 3. Ekonomia** – każdy PU daje dokładną znajomość systemu prawa handlowego 1 krainy. W oparciu posiadaną wiedzę z tej umiejętności kupiec potrafi nie tylko określić dokładną wartość każdego przedmiotu, który wpadnie mu w ręce ale także i jego wartość rynkową w danym regionie. Wymaga to od niego testu $1/[6-PU] INT + 1/[6-PU] MD$.
- 4. Targowanie** – kupiec potrafi w zręczny sposób komunikować się ze swymi klientami, tak by jak najbardziej korzystnie sprzedać lub zakupić interesujące go dobra. Wymaga to każdorazowego testu na $1/2 CH + 1/[10-PU] MD + 1/[6-PU] INT$. Adwersarz kupca zwykle wykonuje tylko test $1/4 CH$ (chyba, że posiada jakieś premie do targowania, analogiczną lub podobną umiejętność). Ten, komu rzut się nie powiódł przyjmuje cenę tego, kogo test zakończył się powodzeniem. Przy obu nieudanych testach przyjmuje się cenę uśrednioną. Jeśli oba były udane to przyjmowana jest cena tego kto miał wynik niższy, lub do transakcji w ogóle nie dochodzi, ew. obie strony mogą powtórzyć próbę targowania się, z tym że osoba nie będąca kupce powtarza swoje testy z kumulatywnym modyfikatorem –10pkt.
- 5. Uniżony Ton** – umiejętność prawienia komplementów i przyjmowania potulnej, uniżonej postawy, co pozwala w niektórych okolicznościach stopniowo zmieniać nastawienie innych osób do kupca. Wymaga udanego testu $1/2 CH$, przy czym nieudane testy można powtarzać tyle razy ile się ma

PU – bez ryzyka, że cel całkowicie zignoruje starania kupca.

- 6. Rozpraszenie Uwagi** – kupiec potrafi zręcznymi sztuczkami intelektualno-oracyjnymi na pewien krótki czas zdezorientować rozmówcę lub adwersarza, tak że przez ten czas będzie się on ciągle zastanawiał, o co tak naprawdę kupcowi chodzi, nie mogąc się skoncentrować na niczym innym. Czas ten trwa 1 rundę/PU i powiedzie się jeśli kupcowi uda się test 1/[6-PU] CH. Efekty tej umiejętności mogą być różne i ich interpretacja pozostaje w gestii MG. Może to być pomocne jeśli kupiec chce wcisnąć klientowi jakiś szmelc lub podróbkę, tak by ten się nie zorientował, przed walką może to zwiększyć podatność przeciwnika na zaskoczenie, zaś w trakcie samej walki za pierwszym razem obniżyć nieco zdolności bojowe wroga.

Od 1. POZ:

- 7. Natarczywość** – ta umiejętność pozwala po odpowiedniej przemowie (min. 1k10 r) i udanym teście 1/[6-PU] CH + 1/[10-PU] MD wpłynąć na decyzję rozmówcy (np. nakłonić do kupna lub zmiany podjętej decyzji). Ofiara może obronić się udanym testem Odp. nr 2, pomniejszonej o 15%/PU. Należy uważać z nadużywaniem tej zdolności – ponieważ np. zbyt naiwna natarczywość może negatywnie zmienić nastawienie osoby do kupca.
- 8. Przejrzanie Intencji** – po obserwacji zachowania klienta (min. 1k10 r), kupiec potrafi ocenić jego rzeczywiste zamiary np. co do kupna danego towaru czy zawarcia transakcji finansowej. Wymaga to udanego testu 1/[10-PU] SZ + 1/[10-PU] INT + 1/[10-PU] MD. Od 4 PU pozwala to podejmować próby przejrzania intencji innych osób, w sytuacjach z handlem nie związanych (np. chęć okradzenia lub zaatakowania kupca).
- 9. Retoryka** – jest to sztuka na tyle umiejętnego obracania słowem, by zwiększyć skuteczność którejś z innych zdolności kupca (nie koniecznie profesjonalnych) opartych na CH. Wymaga udanego testu 1/[6-PU] CH + 1/[10-PU] PR, co w konsekwencji pozwala zwiększyć jedno użycie umiejętności profesjonalnej następujące bezpośrednio po retoryce o 20%/PU.
- 10. Wmawianie** – sprytne przekonanie odpowiednimi słowami i nastawieniem jakiejś osoby by wykonała jakąś prostą czynność po myśli kupca (np. zakupiła jego towar). Wymaga udanego testu na 1/[6-PU] CH + 1/[10-PU] PR + 1/[10-PU] MD. Ofiara może bronić się testem odporności na sugestię (Odp. nr 2 podzielona przez PU). Nieudane wmawianie wobec wrogo nastawionych do kupca osób może się dla niego źle skończyć.
- 11. Refalsyfikacja** – kupiec jest w stanie – w oparciu o swoją wiedzę i doświadczenie – bezbłędnie rozpoznawać różnego rodzaju podróbki, falsyfikaty czy rzeczy sfalszowane. Wymaga to odeń udanego testu 1/[6-PU] SZ + 1/[10-PU] INT. Od 4 PU potrafi także samemu sporządzać różne niewielkie i mało skomplikowane podróbki (test 1/3 akt ZR + 1/10 INT + 1/[10-PU] MD).

Od 5. POZ:

- 12. Przekupstwo** – umiejętność przekonania danej osoby [wymaga to testu 1/[6-PU] CH + 1/10 MD, można powtarzać w przypadku niepowodzeń tyle razy ile ma się PU] by w zamian za jakieś gratyfikacje (pieniądze, posiadłości, tytuły, przedmioty magiczne itp.) pomogła kupcowi w jakiejś konkretnej sprawie. Ofiara może się bronić przed przekupstwem testem Odp nr 2 obniżonej o 5 pkt/PU, przy czym kupiec zawsze jest w stanie tak niejednoznacznie sugerować przekupstwo, że nigdy nie ponosi konsekwencji np. w przypadku niepowodzenia.
- 13. Bilansowanie** – w oparciu o swoją wiedzę i doświadczenie kupiec potrafi analizować wartość także rzeczy, które formalnie z handlem nie są związane. Może to być wycena jakiejś posiadłości, statku, szlaku handlowego, określenie skutków finansowych jakiegoś porozumienia politycznego, wpływu działań wojennych na handel itp. Wymaga to udanego testu 1/[6-PU] INT + 1/[10-PU] MD, przy czym w przypadku niepowodzenia można to powtarzać tyle razy ile się ma PU.
- 14. Omamianie** – kupiec w chwili zagrożenia swego życia lub majątku jest w stanie przekonać wroga do istoty, że bardziej przyda się im jeśli wezmą go do siebie na służbę niż gdyby wyrządziły mu jakąś szkodę. Jest to skuteczne względem maksymalnie 10 osób/PU w danej, konkretnej sytuacji i wymaga udanego testu 1/[10-PU] PR + 1/[10-PU] CH. Od 3 PU kupiec jest w stanie tak sprytnie lawirować tą zdolnością, że omamione przez niego osoby nie będą zwracały nawet uwagi na jego ew. próby ucieczki czy drobny sabotaż itp. (MG może jednak zażądać od gracza jakiegoś uzasadnienia, którym wmówi wrogom swoje racje i usprawiedliwienia).
- 15. Arywistyka** – dzięki tej umiejętności kupiec jest w stanie spowodować by inne osoby, świadomie lub podświadomie (np. lepiej od niego urodzone), w sposób pozytywny, nie zwracały uwagi na jego: [1 PU] urodzenie, pochodzenie społeczne itp., [2 PU] wygląd zewnętrzny lub zachowanie, preferencje itp., [3 PU] wysokość majątku i działalność profesjonalną, [4 PU] charakter, reputację czy Pułę Esencji. Zaś od 5 PU dotyczy się to też wszystkich czynów, które były np. wrogo wymierzone w taką osobę, na którą kupiec chce użyć arywistyki. Można to automatycznie zrobić względem (1 konkretnej osoby/PU)xPOZ. Jeżeli w towarzystwie osób uwarunkowanych do kupca arywistycznie ktoś „z poza koterii” zwróci kupcowi uwagę na któryś z w/w tematów, to takie osoby zmieniają do „obcego” nastawienie na mniej przychylnie i będą się starały by wszystkie osoby postronne postąpiły tak samo.

KASTA RYCERSKA

Do kasty rycerskiej należą: Czarny Rycerz, Paladyn, Rycerz, Rycerz Chaosu, Templariusz. Członkowie tej kasty wyróżniają się wśród przedstawicieli ras inteligentnych specyficznymi uwarunkowaniami społecznymi. Przede wszystkim są warstwą ludności stojącą – lub dążącą do stania na czele pewnego mniej

lub bardziej hierarchicznego porządku. Sami zresztą są twórcami tego porządku – i zwykle za punkt honoru stawiają sobie narzucanie tego porządku jako jedyne właściwego, wręcz naturalnego dla kolei wszechrzeczy. Jakkolwiek dalekie by to od prawdy było – to należy zauważyć, że świat Orchii jest uniwersum w którym ów rycerski pogląd na rzeczywistość ma się w jak najlepszej kondycji i nic nie wskazuje na to aby miał ulec jakimś zmianom. Wspomniany porządek i pogląd na świat nosi różne nazwy – w zależności od społeczności w której się go spotyka pojawiają się też pewne drobne różnice funkcjonalności, struktur czy organizacji. Najczęściej przyjęło się jednak określać go mianem feudalizmu – od nazwy jaką nosi on wśród rodzaju ludzkiego. Oczywiście to, że jest on systemem panującym nie oznacza, że od razu wszyscy go za taki uznają. Szczególnie wyróżniają się na tym tle rasy ceniące swą odwieczną niezależność – tak wewnętrzną jak i zewnętrzną. W oczach rycerstwa są oni uważani za barbarzyńców, dzikusów i zacofane relikty minionych epok. Przedstawiciel kasty rycerskiej samego siebie bowiem uważa za szczyt ewolucji społecznej – doskonałość, której nie sposób zarzucić zniżanie się do pospolitych bądź zacofanych norm. Mając takie pojęcie o swej warstwie darzy, do jak najmocniejszego usankcjonowania feudalizmu i ograniczania wpływów grup, które zastały porządek rzeczy kwestionują bądź dążą do jego obalenia. Co ciekawe – przedstawiciele rycerstwa spotyka się nie tylko w krainach feudalnych, bowiem niektórzy z nich, podróżując po świecie, zawędrowali w rejony zamieszkiwane przez społeczeństwa o mniejszej hierarchiczności. Tam zaś złożyli hołd np. elfom czy krasnoludom – za swego suwerena uznając całą rasę, co pozwoliło takiej społeczności tolerować zwyczaj takiego rycerstwa, zaś rycerze zyskali ich uznanie i wdzięczność (niejednokrotnie w wymiernych dobrach materialnych i społecznych).

W celu wyrażania swej elitarności i odstępstwa od pospołu, szerokich mas itd., itp. przedstawiciele tej kasty ustanowili – w drodze społecznej ewolucji – pewien uniwersalny kodeks zachowywania się, który nazywany jest Kodeksem Rycerskim. Używa się go w kontaktach z przedstawicielami szlachećnie urodzonych warstw społecznych – nie tylko innych rycerzy. Oto jego przykazania:

- Rycerz jest szlachetny i uczciwy w walce. Jeżeli jest to możliwe, dąży do rozstrzygnięcia konfliktu pojedynkiem. Nigdy nie stosuje forteli. Jeżeli ma to sens to stara się dostosować w czasie walki do broni przeciwnika.
- Rycerz jest waleczny i odważny. Poddaje się tylko w ostateczności. Nie narzeka na trudności, wysiłek i ból. Nigdy nie cofa się przed walką, chyba że suweren nakaże mu odwrót lub gdy jest ona bezsensowna (np. przeciwko dziesięciokrotnie liczniejszym siłom), ale nawet wtedy wycofuje się jako ostatni, chroniąc uchodzących sojuszników i przyjaciół.
- Rycerz zachowuje się przyzwoicie, godnie i dystyngowanie wobec swego suwerena – bez wahania wykonuje każde jego polecenie, jeśli nie koliduje ono z przyjętymi zasadami moralnymi i Kodeksem Rycerskim.

- Rycerz podejmuje walkę i naraża się dla sławy i chwały – splendoru i reputacji – nie zaś dla dóbr materialnych, które przy tej okazji może zdobyć.
- Rycerz jest dworny wobec kobiet – taktowny, uprzejmy, godny zaufania, nienaganny pod względem towarzyskim i etycznym, gotów walczyć o ich cześć i honor.

„...wtedy to bowiem zdarzyło się, że po Wielkiej Zarazie roku 278 śmierć żniwo niesłychane zebrała pośród szlachetnych synów Sześciu Królestw i mało który z ocalałych suwerenów potrafił wystawić więcej niż po kilkanaście kopii – jako i rady książęce świeciły pustkami. Strat zaś nie było kim i komu uzupełnić – bo w większości pomarli rycerze młodzi – ledwo dopiero ożenieni, którym spieszniej było na pola bitew niż do małżeńskiej alkowy. Czego zaś pominęła zaraza, tego dopełniły spory sukcesyjne – w krótkim czasie Królestwom Ludzi zaczęło grozić widmo krainy wdów i żałobnic. Gdy zaś Redegar łączyć zaczął łączyć owe opustoszałe Królestwa w Jedyny Osmund – na Orpas, ostatnie niezależne Księstwo-Królestwo powróciła z reptylińskiego dworu Isadumoranina Mędrca królowa Kastylionea, wdowa po Ray-Mundzie Kiranidanie. Pozostając w stanie wolnym, Redegar dążył do zjednoczenia Orpasu z Koroną przez pozyskanie małżeństwa z roztropną i wciąż powabną wdówką. Jakież było zdziwienie mego pana, gdy ta warunkiem zamążpójścia uczyniła podpisanie pewnego dokumentu. Zdziwienie tym większe – że dokument był nadaniem z woli samego Władcy Archagasty – i zezwalał, by na wszystkich ziemiach Kastylionei podległych godność profesji rycerskiej mogły kobiety piastować po równi z innymi – co do tej pory na prawie zwyczajnym zarezerwowane było tylko ich mężom i synom. Zdarzało się bowiem – że na zamorskich krainach i w landach obcych nam ras, gdzie spotykano związki i zakony naszego rycerstwu podobne – kobiety takowymi zajęciami się parały. Owa zaś rzecz przez myśl naszym panom feudalnym nawet przecisnąć się niepodobna. Gdzież tam bowiem – gadali – babom do miecza i konnicy śpieszno, gdy one do garów, pieluch i kołowrotka stworzone. Ledwo chłopca we dworze zabrakło – a tu już im się w dupach przewracało. Poczęli owi ludzie taki tumult po cichemu podnosić – na przemian kpiąc i złorzecząc „babskim porządkiem”. Radegar zaś w impasie niekiepskim się znalazł – w Dekrecie O Prawach I Przywilejach (tak bowiem wdowi dokument się nazywał) czarno na białym stało, że „na wszystkich podległych ziemiach” – a więc po ślubie także w całym królestwie owe niepopularne rzeczy dzieć się mogły i prawo miały. Jakby tego mało było – ustanawiał Dekret ten Powszechny Zakon Sufrażystek, na którego Pierwszą Damę (tak bowiem – mianem Dam – od tego czasu miano tytułować rycerskie białogłowy, męskiemu plemieniu zaś pozostawiając jeno godność Kawalera, nie jak dotąd dostojnego Rycerza – bowiem Rycerstwo miało być zarówno z mieczem jak i kądzielą) obsadzał Kastylionee. Król zaś chcąc nie chcąc – podjął decyzję by Dekrety podpisać – tym samym prawem je ustanawiając, dobro królestwa cenil bowiem wyżej od dobra patriarchalnej szlachty. Gdy wieść o tym się rozeszła – szybko bunt przeciwko królewskiej decyzji uczyniono – sam brat Redegara, Rahangrast na czele owego poruszenia stanął – jak głosił >>by babom ze łbów powybijając fanaberie i samą pierwszą orpaską ladcnicę do porządku i posłuszeństwa Koronie przywołać<<. Nim jednak zdążył siły swe w stolicy zebrać – na dwór króla pod rozkazy przebywającej tam Kastylionei przybyło dwadzieścia setek „spódnic” – pod chorągwiami i herbami swych nieodżałowanych w śmięci ojców, synów i braci. Tak oto formalnie powstał Zakon Powszechny – i mimo, że żadna z Dam ani razu miecza nie podniosła od dnia przybycia do Wielkiego Osmundu – w szybkim czasie zaczęło Rahangrastowi stronników ubywać. Ponad połowa szlachciców i męskiego kleru, który go poparł – zaginęła bez wieści lub nigdy do stolicy pod wezwanie arcyksięcia nie dotarła. Widząc te podstępne – trucicielskie zapewne i zdradzieckie zamiary „babskiego ruszenia” rokosz opuścił stolicę i udał się na ziemie rodziny królewskiej – gdzie Rahangrast ze swym wojskiem zamknął się w rodzinnej twierdzy i ogłosił powszechną wojnę rozpuszczenie umysłowej i zdradzie tradycji – jakich jego zdaniem >>orpaska ladcznica<< swymi knowaniami dopuścić się miała. Tak oto ledwo co zjednoczony Osmund stanął na

krawędzi „Babskiej Wojny Domowej”. Pierwsza Dama ruszyła zaś ze swym Zakonem Sufrażystek ku posiadłościom arcyksięcia, by oblegać go tak długo, aż uzna Dekret i jedność królestwa. Nie wybrała się jednak na to wojnę sama – potajemnie sprowadziła do królestwa z Archagasty najstraszliwszy spośród wszystkich zgromadzeń rycerzy służebnych. Na jej wezwanie przybyli bowiem templariusze-tulacze, którzy w obcych krainach służbę swą ofiarowali elfom, krasnoludom reptylonom i innym ludom – ich samych przyuczają do rycerskiej służby – co poza królestwem jaszczurów mało spotykane dotychczas było. Templariusze zaś owi mieli przyzwolenie samego Króla Archagasty – ponoć będącego Tajnym Kawalerem owego zgromadzenia. Mówiono bowiem, że ci templariusze – w odróżnieniu od innych zgromadzeń – w żadnych bogów wiary nie nosili – głosząc wolnomyślicielstwo i kult Rozumu – zwykłych śmiertelników na równi z bogami czczących – jako i sam Isadumoranin czynił względem Hasuga i Lahagana (którego wówczas nie wszyscy jeszcze za boga uznawali). Straszliwe owo zgromadzenie nosiło miano... Świeckiego Zakonu Rycerskiego – a jego Damy i Kawalerowie tajny pakt mieli zawarty z królową Orpasu. Pod ich sztandarami wielu obcych walczyło – głównie elfów i mieszaniców, którzy niez mordowani byli w swej służbie, okrutni w wojennym rzemiośle i potężni wiedzą a mocami posiadanymi. Ledwo Damy i Kawalerowie Świeckiego Zakonu połączyli się z siłami Sufrażystek a już zaczęli twierdzę arcyksięcia szturmować z marszu – atak na wszystkie 3 bramy przypuszczając jednocześnie z setkami drabin do murów przystawionymi. Gdy to skutku nijakiego nie przyniosło – choć więcej obrońców niż atakujących legło – natychmiast wycofali się templariusze poza zasięg pocisków obrońców i poczęli obóz dziwaczny rozbijać. W nim zaś chyżo sprowadzali drewna, stałe, budulce wszelakie a wozy mnogie – to rusz je rozkładając i na nowo montując. Okrętów nawet kilka – co nimi rzekami przybyli pod pole bitwy – na ląd wyciągnęli – dalej rozbierać na kawałki. W ciągu 2 dni i 2 nocy praca rzemieślnicza wrzała ostro w obozie templariuszy – a dziwowali się jej wszyscy – bo nawet szlachetne Sufrażystki małe miały pojęcie o prawdziwym rzemiośle (szlachetną sztukę



trucicielstwa i ziół miłosnych ważenia wyjąwszy oczywiście) jako zajęciu stanom niższym przypadłe. Rankiem dnia trzeciego przed twierdzą stała najpotężniejsza liczba machin bojowych jaką do tej pory ludzie widzieli – a rodzaje ich wzięte niejednokrotnie od wszelkich ras obcych – bo obok wież obłężniczych reptylonów stały krasnoludzie kusze wałowe, elfickie balisty i wszelkiego innego dzieła wojennego stworzenia. Tedy właśnie postulują – od owego dnia Bitwy W Królewskich Włościach – począć datowanie historii nowożytnych wojen, gdzie obok pancernego wojska właściwe miejsce zajęło to ja nazywam „artylerią” – machinami pociski we wroga miotającą. Ostrzał ten zaś trwał cały dzień i jeszcze noc – aż mury twierdzy z hukiem runęły i ledwo garstka obrońców go przetrwała – kryjąc się jako szczury w najgłębszych piwnicach, gdzie zapasami wina wynagradzali sobie porażkę. Gdy tylko szlachetny zamek zamienił się w dymiące rumowisko – Świecki Zakon Rycerski zniknął z pola bitwy równie szybko jak się na nim objawił, Sufrażystki zaś, na czele z królową odstąpiły od rzezi resztki obrońców – spiesząc do stolicy obwieścić swe zwycięstwo Redegarowi i gotować się do wesela. I od dnia Zaślubin Zjednoczenia – w dziesiątym dniu dziesiątego miesiąca 281 roku datuje się oficjalny spis znanej nam formy Kodeksu Rycerskiego – do którego Sufrażystki dopisały, iż: >>Każda Dama ma obowiązek bronić czci kobiecej płci po równi a nawet bardziej niż Kawalerowie, dając dowód tym samym cnoty, którą kobiety przewyższają płcią brzydką – a na każdy objaw i próbę upośledzania reagować z całą stanowczością i asortymentem dostępnych środków<<. Co oczywiście w żaden sposób nie zmieniło faktu, że białogłowa na koniu w pełnym pancerzu wciąż jeszcze wzbudza – i chyba długo wzbudzać będzie w niektórych kręgach uśmiech politowania i potajemne kpiny „panów szlachty”.

fragment kronik księcia Otheliana VI Filozofa, Wielkiego Radcy Dworu króla Radegara Widłobrodego

Wspólne Umiejętności Kasty Rycerskiej

- 1. Wyzwanie** – umiejętność wygłoszenia odpowiedniej przemowy celem sprowokowania przeciwnika do pojedynku. Wymaga testu CH (test można powtarzać w przypadku niepowodzenia tyle razy ile ma się PU). Jeżeli osoba wyzywana odmówi, będzie to traktowane jako skaza na jego honorze – MG powinien to odpowiednio uwzględnić w dalszej inscenizacji. Umiejętność można stosować wyłącznie w przypadku osób o co najmniej równym statusie. Wyzywanie kogoś spoza kasty rycerskiej ew. żołnierskiej może przynieść ujmę samemu wyzywającemu.
- 2. Rycerska Wytrwałość** – raz dziennie przedstawiciel rycerstwa jest w stanie podjąć nadzwyczajny wysiłek fizyczny i zebrać wszystkie pozostałe mu do tego siły. Powoduje to, że jego aktualna wartość WT zwiększa się o 50%/PU, co powoduje nie tylko natychmiastowe odzyskanie utraconej wytrzymałości ale i pozwala zużyć nadliczbowe punkty na przewidziane wysiłki.
- 3. Zamaszyste Cięcie** – jest to dwukrotnie wolniejszy atak o nadzwyczajnej sile, wymagający odpowiedniego miejsca na zamach. Jeżeli przeciwnik nie zdąży się odpowiednio zmienić pozycji przyjęcia trafionego ciosu (test akt. ZR minus 10 pkt/PU) to premia z SF ataku jest podwajana za każdy PU (1/2 SF przy 1 PU, 3/4 przy 2 PU, cała SF przy 3 PU itd.).
- 4. Powalenie** – zajmujący dwukrotnie więcej ataków niż zwykle cios mający za zadanie przewrócenie przeciwnika. Jeżeli nie powiedzie mu się test akt ZR (obniżony o 10 pkt/PU) to traci równowagę i przewraca się (ew. spada z konia itp.). Dopóki nie stanie na równe nogi nie może się aktywnie bronić,

rzucac czarow itp. Musi powtorzyc test akt. ZR by wstac, jezeli wciaz jest atakowany (zwanego walka przeciwko rycerzowi, ktory go obalil obowiazuja wciaz ujemne modyfikatory tej umiejetnosci). Nie atakowany moze wstac bez problemow w dowolnym momencie nastepnej rundy.

5. **Gniew Rycerski** – jest to specyficznego rodzaju szal bojowy, w ktory przedstawiciel rycerstwa moze sie wprowadzic na poczatku walki (jezeli bierze w niej udzial min. [6-PU] przeciwnikow/POZ rycerza), nie dluzej niz [1runda/PU]xPOZ. Dzieki niemu zyskuje premie do TR w wysokoosci 10 pkt/PU.
6. **Szkolenie Jazdy** – dystyngowanym obowiazkiem kazdego rycerza jest posiadanie umiejetnosci zawodowej *Jezdziectwo*, ktora moze on bez ograniczen rozwijac.
7. **Dwornosc** – umiejetnosc ta daje znajomosc zasad dobrego wychowania, odpowiedniego prowadzenia rozmow towarzyskich. Dzieki temu przedstawiciel rycerstwa moze powtarzac nieudane testy na reakcje tyle razy ile ma PU.
8. **Podtrzymywanie Zycia** – nadzwyczajne zaparcie sila woli pozwala przedstawicielowi rycerstwa przewyciezyc slabosci konajacego organizmu – przez co moze dzialac nawet w najcięższej agonii przez (1 runde/PU)xPOZ. Wymaga to od niego testu Odp. nr 5, przy czym niepowodzenie oznacza smierc w ciagu 1 rundy/PU.
9. **Odpornosc** – przedstawiciel rycerstwa jest znacznie bardziej odporny na strach niz zwykle pospolstwo. Dzieki temu moze wykonać tyle dodatkowych testow ile ma PU i wybrac najkorzystniejszy wynik.
10. **Pasja Bitewna** – jest to rodzaj furii, w ktora przedstawiciel rycerstwa moze wpaść pod wplywem silnych bodzcow emocjonalnych (smierc przyjaciela, ciezka zniewaga itp.). Dzieki temu moze skumulowac swój wigor i ruchliwosc przez 3 rundy/PU. Pozwoli mu to zignorowac czesciowo OGR ZR i SZ jakie naklada na niego zbroja, tarcza, hełm itp. Kazdy PU pozwala zmniejszyc OGR o jeden stopien (z 1/4 na 1/3, z 1/3 na 1/2, z 1/2 na 3/4) lub zwiększyc w/w parametry o 10 pkt na kazdy „wolny” PU – gdy nie ma juz czego zmniejszac.

CZARNY RYCERZ

„Weźńiecie 3 kopie mojego wasalstwa i ze 4 tuziny konnego pachołstwa. Na pograniczu winno się zebrać jeszcze z jakieś dwie kopy chołoty bez konia – i z takoz zbraniami silami podejdziecie pod tą najbardziej wysunięta na południowy-wschód strażnicę. Ma się tam odbyć turniej rycerski. Zaatakujcie o zmroku, jak będą już zbyt pijani by się bronić – musimy dać tym wagabundom nauczkę, żeby się raz na zawsze odczyli montowani ekspedycy na nasze terytoria. Prywatnej inicjatywy im się zachciało. Orkowi gniją po tych swoich granicznych garnizonach nic nie robiąc, a tym głupcom ubzduralo się przywracać tu prawo i sprawiedliwość. A takiego wałaha!! Przypiecie tyle szlachty do niewoli ile się da, a resztę wytnijcie w pierń. Tylko zostawcie w spokoju orkowych – bo jeszcze tu ich nam na karku brakowało – jak damy im spokój to może nie zareagują. Ale wszystkie babska – w jasyr. Bachorstwo – razem z nimi. A potem przypędzicie ich tutaj – ale najlepiej okružną drogą, tak żeby się poumieralo co niektórym – szczególnie takim, za których, wedle waszego uznania, nikt okupu wystarczającego dać nie będzie chciał. Reszcie rycerstwa niech jednak ani jeden zęb z paszczeki nie wypadnie!!! Nie wolno wam

zapominać, że przede wszystkim jesteśmy ludźmi honoru... włosy z głów – to co innego – te odrosną...”

Tan Kirkrat Zuchwały, renegeat tabadański (dawniej z rodu O'Viteros), pomniejszy książe z Czerwonnych Pustkowi

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
20+	20+	-	+	10+	+	10+	10+	20+	+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
+	45	8							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
4	4	2	2	3	2	2	2+	1+	2
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
1	+	2k3/3	4						

Opis: Czarni Rycerze to bezlitośni szlachcice, którzy wykorzystują Kodeks Rycerski do swych niecznych celów. Nie są wzorem miłosierdzia, jakkolwiek nie są też największym złem Orchii – potrafią być podziwiani przez jednych a nienawidzeni przez innych. Bierze się to z ich skłonności do wywyższania się ponad innych i pomiatania gorszymi od siebie – czyli w ich mniemaniu większością osób jakie spotykają na swej drodze. Wiele osób jednak pociąga i fascynuje pełne szaleńczego tempa i bezkompromisowości życie – które wydają się prowadzić Czarni Rycerze. W przeciwieństwie do paladynów – których uważają za niebezpiecznych fanatyków – nie dbają o zdanie i dobro innych, są uosobieniem egoizmu, przyozdobionym z lekka dwornością i wywarzeniem.

Aby w ogóle móc być czarnym rycerzem, należy posiadać szlacheckie pochodzenie (od klasy NKW wzwyż). Cechę główną czarnego rycerza może być ŻYW lub SF drugorzędną zaś INT, CH lub UM.

Kodeks postępowania: Czarny rycerz jest bardzo drażliwy na punkcie honoru i dobrych manier – może nawet bardziej niż inni przedstawiciele rycerstwa – przez co potrafi być mściwy za najdrobniejsze uchybienia etykiety, szczególnie jeśli są wymierzone przeciw niemu. Z drugiej jednak strony zdarza się, że naciąga zasady Kodeksu Rycerskiego na swą korzyść. Czarni rycerze bowiem mają obowiązek rozszerzania wpływów Zła – a ponieważ feudalizm doskonale się do tego nadaje, prawie nigdy nie posuną się do rażącego burzenia zastanego porządku, jako zdeklarowani wrogowie chaosu i anarchii. Jako władcy cechuje ich brak zainteresowań potrzebami poddanych – wyzyskują ich bez litości – oczywiście w granicach rozsądku, tak by nie „zadusić tych dojnych krów”. Mało tego – niewiele przejmują się każdą osobą, nie mogącą się legitymować szlachetną krwią. Czarny rycerz nie będzie miał więc skrupułów, żeby napaść na mieszczańską karawanę, pielgrzymkę chłopów do świątyni – czy np. zdzierać haracz za przejście przez swe ziemię od kapłanów. Samemu jednak nie zniży się do pospolitego rabunku – karawanę zaatakuję dla czystej przyjemności walki, kradzieże i gwałty pozostawiając swym sługusom. Jeśli w trakcie swego niecznego procederu trafi na szlachtę to nie zaniecha użycia każdego pretekstu by wsiąść ich w niewolę za okup (nigdy jednak nie zabije



bezbronno szlachcica, a tym bardziej innego rycerza). Sam oczywiście przedstawi tę sytuację jako „sugestię za rekompensatę gościny i ratunku z niebezpiecznego traktu”. Każdy czarny rycerz kieruje się w życiu swoista filozofią, nakazująca mu dbanie o swój interes, potęgę, sławę i posłuch – sprawy duchowości i współczucia pozostawiając innym. Jednocześnie starają się być perfekcjonistami na miarę swoich możliwości, uznając że świat jaki jest, taki jest – ważne by dawał mu szeroki wachlarz korzyści. Jeśli zaś świat i otoczenie nie chcą dać tego z własnej woli – to należy ich do tego nakłonić. Siłą, jeśli „uprzejmość” nie odniesie skutku. „Nie muszą nas lubić, ważne żeby się bali”, tak właśnie można uogólnić motto życiowe czarnego rycerza. Niejednokrotnie popychać go ono będzie do zawierania sojuszy z potężnymi siłami ciemności i mrocznej magii, obojętnie od konsekwencji jakie mogą się z tym wiązać. Czarny rycerz, który złamie powyższe zasady postępowania (np. przez zbytnią opieszałość) będzie odczuwał poważny dyskomfort moralny, związany z poczuciem niższości i słabości. W skutek tego ewentualne obniżenie jego nadzwyczajnych zdolności może być znacznie większe niż w przypadku innych profesji.

Charakter: Tylko praworządny zły.

Wyznanie: Czarni rycerze wyznają wiarę w bogów zła, czarnej magii, związanych z potęgą i bogactwami, licząc, że ich przychylność zapewni im wymierne korzyści. Zdarzają się też czasem czarni rycerze kultywujący religie bezwyznaniowe, szczególnie ci, którym nie przytrafiły się oczekiwane profity od wcześniej wyznawanych bogów.

Rasy: Ludzie, półelfy, urukowie (poza jarami), półorki, półolbrzymy, bardziej cywilizowane olbrzymy i maluki (poza błękitnymi), trytoni, smoki.

Łączenie profesji: Czarnego rycerza nie można łączyć z żadną inną profesją. Czasem – w bardzo rzadkich (dziś już prawie nie widywanych) sytuacjach spotyka się koligację z mistykiem, zabójcą lub inkwizytorem ale z powodu rozdziału koncentracji drogi życiowej na więcej zadań niż własne, profesja czarnego rycerza otrzymuje wtedy tylko 3/4 PD.

Używanie broni: Czarny rycerz ma obowiązek posiadać biegłość w trzech grupach broni (w których może się szkolić bez ograniczeń): 1) głównej broni konnej (jak kopia, lanca, włócznia itp.) 2) podstawowej broni konnej do walki wręcz – w razie potrzeby także i pojedynków (dowolny rodzaj prostej, poręcznej broni białej typu miecz, rapier czy młotek rycerski) 3) pobocznej broni – może być w razie potrzeby używana jako główna broń pieszka, niekoniecznie wykorzystywana do walki z konia (dowolny rodzaj broni białej, także ciężkiej, dwuręcznej, a nawet tak egzotycznej jak półtalerze czy łańcuchomiecze). Czarni rycerze mogą używać broni dystansowej (do 3 PU), jednak gardzą nią w czasie walki z innymi szlachciami, co najwyżej wykorzystując do polowania na zwierzynę i eksterminacji pospólstwa.

Używanie zbroi: Czarny rycerz może używać dowolnego rodzaju uzbrojenia ochronnego – choć preferują najcięższe zbroje i rycerskie tarcze.

Używanie magii: Czarni rycerze niezbyt są pojętni jeśli chodzi o znajomość praw rządzących magią – ale z wielkim zapałem pożądamy wszelkich zjawisk magicznych, które pomogą urosnąć im w siłę, szczególnie jeśli jest to magiczna broń, zbroje czy inne specjalne przedmioty. Czasami także preferują podsianie jakiś magicznych istot, które będą służyły im za wierzchowce, szczególnie jeśli mają jakieś demoniczne pochodzenie i zdolności. W miarę jak ta fascynacja wzrasta z wiekiem i doświadczeniem, czarny rycerz w pewnym momencie swego życia jest w stanie posługiwać się niektórymi formami magii. Tą umiejętnością zwykle uzyskuje od jakiejś potężnej, mrocznej siły – z którą się sprzymierzy (np. nieumarłym czarnoksiężnikiem czy demonem) – daje mu ona zdolności do adaptacji czarów czarnoksiężskich i demonologicznych w formę akcydensowej magii pasji. Kolejne czary może zdobywać od swego sojusznika lub nawet we własnym zakresie – jeśli skądś nauczy się magicznego pisma, by dokonywać właściwych przekładów czaru na pasje. Od momentu, gdy czarny rycerz posiada umiejętność pasji – potrafi też częściowo uaktywniać formy magii statycznej, zawartą w magicznych pergaminach (obojętnie od tego czy poznał już pismo magiczne czy nie) – jednak testy wykonuje tylko na 1/2 UM.

Formacje: Czarni rycerze prawie zawsze są samotnymi despotami lub bezlitosnymi wędrownikami. Czasami tylko otaczają się różnego rodzaju sługami, nie gardząc wtedy usługami osobników typu szpiedzy, awanturnicy czy wyznawcy złych kultów. Z tego powodu lubią obejmować przywództwo we wszelkiego rodzaju grupach poszukiwaczy przygód o złym etosie. Niewielkie grupy czarnych rycerzy można spotkać na dworach czy w armii, często tworzą tam

drużyny kawalerii – lubują się w otaczaniu socjetą, na równi z rzucaniem się w dziki wir walki. Raczej nie spotyka się by czarni rycerze tworzyli własne zakony rycerskie, choć i o takich chodzą słuchy. Znacznie większą frajdę sprawia im przystępowanie do już istniejących organizacji rycerstwa – zdobywanie w nich wpływów, korumpowanie członków, by w końcu przejąć władzę i wykorzystać ją do własnych celów.

POZIOM Tytuł

1-4	LEGAT CIEMIĘŻSTWA
5-9	ARBITER DYKTATU
10-14	SATRAPA
15-17	AUTARCHA
18-19	ABSOLUTOR
20+	ARCYCIEMIĘŻYCIEL

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Wyzwanie** – wspólna um. kasty rycerskiej, przy czym czarny rycerz w praktyce potrafi wyzwać przedstawiciela dowolnej, innej kasty, bez negatywnych konsekwencji – byle tylko był szlachcicem.
2. **Rycerska Wytrwałość** – wspólna um. kasty rycerskiej.
3. **Zamaszyste Cięcie** – jw.
4. **Powalenie** – jw.
5. **Szkolenie Jazdy** – jw.
6. **Podtrzymywanie Życia** – jw.
7. **Pasja Bitewna** – jw.
8. **Odporność** – jw., z tym że dotyczy całej Odp. nr 2, nie tylko strachu.
9. **Przyspieszone Zdrowienie** – wspólna um. kasty żołnierskiej.

Od 1. POZ:

10. **Gniew Rycerski** – wspólna um. kasty rycerskiej, z tym że dotyczy także zwiększenia obu cech czarnego rycerza.
11. **Ukrycie Witalności** – raz dziennie/PU czarny rycerz jest wstanie podjąć próbę ukrycia swoich sił życiowych – tak by pozostać niezauważonym dla wszelkiego rodzaju istot (ew. odpowiednich czarów czy mocy) potrafiących kierować się zmysłem widzenia ENŻ (np. martwiaki lub demony). Zdolność ta mija po upływie (1 rundy/2 POZ czarnego rycerza)xPU lub w momencie podjęcia agresywnych działań przeciwko istotom, których chce się uniknąć. Poprawne użycie wymaga testu 1/2 MD.
12. **Pozyskanie Złego** – po udanym teście 1/[7-PU] CH czarny rycerz jest w stanie stopniowo zmienić nastawienie do siebie bezpośrednio widzianą, inteligentną (min. 40 INT) istotę związaną z negatywną sferą egzystencji (np. martwiaka albo czarta itp.). Pozyskana istota nie zaatakuję rycerza – chyba, że on ją sprowokuje.
13. **Przerażenie** – Wykorzystujący dwukrotnie więcej ataków niż normalnie cios, na którym czarny rycerz skupia całą swą negatywną energię. Jeżeli atakowany nie wykona udanej obrony przed strachem (Odp. nr 2 zmniejszona o 10 pkt/PU) to ucieka w popłochu, porzucając swój dobytek. Test może powtarzać co

rundę, pierwsze powodzenie przerywa ucieczką. Jeżeli czarny rycerz używa umiejętności częściej niż raz dziennie/PU, to powoduje to natychmiastowe wyczerpanie WT i otrzymanie 1k3 PO.

14. **Odkrycie Zachwiania Esencji** – poddając swoje otoczenie wnikliwemu badaniu przez min. 1k10 rund (wzrokiem, dotykiem, rozmową itp.) czarny rycerz jest w stanie zlokalizować (i ew. zidentyfikować – jeśli posiada wystarczająco wysoki PU; decyduje MG) źródło, które powoduje zaburzenie potencjałów Esencji. Spowodowane to jest zwykle przez obecność istot o określonym, dobrym lub obojętnym charakterze (czasem może to zrobić względem istot o praworządnym, neutralnym lub chaotycznym charakterze, jeśli pochodzą z innej sfery lub mają odpowiednio wyniosłą liczbę Punktów Esencji).
15. **Emanacja Zła** – czarny rycerz może roztoczyć wokół siebie aurę Esencji Zła, przez co nie mogą go zranić istoty o dobrym charakterze, jeżeli nie wykonają udanego testu Odp. nr 3 (pomniejszoną o 15%/PU). W zależności od wysokości PU może to uniemożliwić lub wydatnie utrudnić wykorzystanie względem czarnego rycerza także innych umiejętności – niekoniecznie bojowych czy agresywnych (decyduje MG).

Od 5 POZ:

16. **Gniew Zła** – wykonując dwukrotnie wolniejszy atak czarny rycerz może skoncentrować na nim całą swą gniew i negatywną energię, tak by dotkliwiej zranić przeciwnika. Zwiększa to o 25 pkt/PU obrażenia i o 150%/PU uszkodzenia zadawane przez broń. Zdolności tej można użyć nie częściej niż 1 raz dziennie/PU (inaczej po jej użyciu następuje wyczerpanie WT i otrzymanie 2k5 PO) – trwa ona przez (1 rundę/2 POZ czarnego rycerza)xPU.
17. **Dworność** – wspólna um. kasty rycerskiej.
18. **Emanacja Negatywnych Sfer** – jeżeli w danej rundzie czarny rycerz dokona całkowitej koncentracji (powstrzymując się od wykonywania innych czynności) jest w stanie wprowadzić się trans łączący go astralnie ze Sferami Egzystencji Negatywnej. Powoduje to, że zyskuje on +10 pkt/PU do wszelkich rzutów obronnych przeciwko umiejętnościom (profesjonalnym, naturalnym lub nawet o magicznym charakterze jak czary) istot o dobrym charakterze (czasami także neutralnym – jeśli np. są wyznawcami dobrych bogów itp.). Trans taki jest niesamowicie wyczerpujący – każda runda powoduje stratę [10-PU] pkt WT.

Od 10 POZ:

19. **Magiczna Pasja** – wspólna um. kasty czarodziejkiej. Jeżeli chodzi o Kręgi Czarów dostępnych do adaptacji to 10 POZ czarnego rycerza jest traktowany jako 0 POZ odpowiedniej profesji.

PALADYN

„Za najslabszych z pośród słabych, za najniższych z pośród uciśnionych, mój głos za tych którzy pozostają milczący – ma pięć w imieniu niewinnych!!!”

zawołanie paladyna Tan Arturiusa z Orkusa

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
20+	20+	-	+	+	10+	+	20+	20+	10+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	45	8							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
4	4	2	2	2	3	2	3+	1+	2
ZW	Odp.	U/POZ	Bgł						
2	+	2k3/3	4						

Opis: Paladyn to nieustraszonego rycerza, bojownika o wolność i sprawiedliwość, orędownika dobra i braterstwa. Obrońca słabych i uciśnionych, wyzwoliciel krzywdzonych panien (mężatek także), rozjemca zwaśnionych, nieugięty tropiciel zła, hańby i sromoty. Odwaga jest jego wiarą, zaś pancerna pięść ostatnią instancją sprawiedliwości – samodzielnie wymierzająca kary, gdy ludzkie i boskie prawa zawodzą a wyrządzonych krzywd nie ma kto naprawić.

Aby w ogóle być paladynem należy posiadać szlachetne urodzenie (od klasy NKW wzwyż). Cechą główną i drugorzędą można wybrać spośród: ŻYW, SF, MD, UM, WI, CH, PR.

Kodeks postępowania: Paladyn kieruje się po równi zasadami Kodeksu Rycerskiego co swą wewnętrzną moralnością nakazującą szerzyć mu Dobro i zwalczać przejawy Zła, wszędzie tam, gdzie tylko się pojawiają lub choćby szykują do działania. Ze szczególną sumiennością dążą do demaskowania i ew. eliminacji (jeśli żadna sprawiedliwa kara nie zostanie wymierzona przez sądy powszechne lub boską sprawiedliwość) Czarnych Rycerzy i Rycerzy Chaosu, ich sług, popleczników i wszelkiej maści odszczepieńców, którzy za nic mają życie innych. Zdarza się przez to, że popadają w konflikt z prawami lokalnej władzy lub nawet antagonizują przeciwko sobie potencjalnych sojuszników (np. inkwizycję – z powodu nie popierania ich metod działania). Paladyn uznaje jednak wyższość swojej moralności od jakiegokolwiek innego imperatywu, kierując się mottem, że „Tylko gwiazdy bogów nade mną, a prawo moralne we mnie!”. Paladyn jest rycerzem, który uznaje system feudalny – uważając, że jest on najlepszą z możliwych segregacją społeczną – gdzie każdy ma wyznaczone miejsce podług swych zdolności wynikłych z urodzenia. Uważa, że skoro jest predestynowany do szlachetności i wspaniałości to powinien chronić wszystkich „gorszych” od siebie, bo los poskąpił im urodzenia. Paladyni są więc znani z dobroci i łagodności z jaką traktują swych poddanych – nie mając jednak zamiaru znosić podziałów klasowych. Straciliby wtedy uprzywilejowaną pozycję, tracąc wielkie możliwości jakie daje ona w zwalczaniu Zła i Chaosu. Jeżeli chodzi o gromadzenie dóbr i przywilejów to paladyn nigdy nie gromadzi ich dla siebie – starając się, o ile to możliwe i uzasadnione, pomagać innym swoją pozycją społeczną oraz

wspierać własnym majątkiem potrzebujących. Posiadając wielką wiarę w to co robi (co niektórzy „maluczcy” biorą za fanatyzm) – paladyn, który sprzeniewierzy się powyższym zasadom znacznie odczuwać tak wielki dyskomfort moralny, że jego nadzwyczajne umiejętności mogą zostać obniżone w znacznie większym stopniu niż np. mogłoby się to zdarzyć przedstawicielom innych profesji.

Charakter: Tylko praworządny dobry.

Wyznanie: Paladyn ma obowiązek wyznawać religię tylko i wyłącznie jednego z bogów reprezentujących Dobro – najlepiej aby był on w dodatku praworządny lub neutralny (np. Asteriusz lub Graam).

Rasy: Ludzie, półelfy, uruk-jarowie oraz błękitni malaucy.

Łączenie profesji: Paladyna nie można łączyć z żadną inną profesją. Czasami zdarzało się by paladyn był jednocześnie mistykiem, orędmistrzem, mnichem lub astrologiem, najwięksi bohaterowie antyku (np. Gorlam) potrafili piastować obie te profesje. W czasach obecnych jest to raczej niespotykane – jeśli jednak już taka sytuacja zajdzie, to paladyn otrzymuje na swoją profesję tylko 3/4 PD – z powodu tego, że musi rozpraszać swą wewnętrzną koncentrację na



jeszcze inne zajęcie (jednak druga profesja rozwija się normalnie).

Używanie broni: Paladyn ma obowiązek szkolenia się w następujących grupach broni: 1) broni zasadniczej do walki konnej, której Bgł można rozwijać bez ograniczeń (lanca, kopia, ew. włócznia – przy czym może to być też inna broń drzewcowa nie przeznaczona do szarżowania, o ile jej używanie jest uzasadnione) 2) broni podstawowej do walki spiesznej (miecz, młot, topór, wekiera itp. – mogą to być nawet bronie ciężkie i dwuręczne), którą także można rozwijać bez ograniczeń 3) innej broni pobocznej, głównie do walki konnej (może to być dowolny rodzaj broni ręcznej, o ile przystoi on godności rycerskiej, przykładowo szabla lub koncerz), mogą ją rozwijać do 4 PU. Paladyni gardzą bronią dystansowymi, nawet jeśli w rzadkich przypadkach jej używają, to nigdy w otwartym polu, na ubitej ziemi – szczególnie przeciwko innym członkom kasty rycerskiej. Dowolny inny rodzaj broni mogą rozwijać do 2 PU.

Używanie zbroi: Paladyn może używać każdego rodzaju uzbrojenia ochronnego, choć jeśli go na to stać to stara się używać jak najcięższego i najlepszego jak to tylko możliwe – nigdy nie waha się płacić rzemieślnikom wysokich cen, uważając że tym samym wynagradza ich sowicie za ich ciężką pracę. Do 4 PU może paladyn rozwijać biegość w walce tarczami.

Używanie magii: Paladyn zasadniczo uznaje i rozumie potrzebę istnienia magii – jednak stanowczo gardzi wszelkimi jej spaczonymi formami – jak magią śmierci, strachu czy rozkładu. Będzie dążył do ograniczenia działania i skutków każdej magii, która może wyrządzać krzywdę innym. Jest w tym nieugięty zarówno dla czarodziei, kleryków jak i każdego innych istot (np. używających bez opamiętania jakiś potężnych przedmiotów magicznych, stwarzających zagrożenie dla otoczenia). Paladyn na tyle intuicyjnie jest w stanie pojmować pewne statyczne formy magii, że umie uaktywniać magiczne pergaminy (jeśli zna język magiczny w którym są zapisane np. nauczył go jakiś życzliwy czarodziej lub kapłan). Zbierając wiedzę i doświadczenie o otaczającym go świecie – w pewnym momencie swego życia paladyn jest w stanie rozumieć zasady działające magią, że będzie w stanie adaptować niektóre czary kapłańskie czy inkwizytorskie (jeśli przedstawiciele tych profesji udostępnią i objaśnią paladynowi swoje czary) w formę rytuałów. Dokładne ujarzmienie tej umiejętności wiąże się zwykle z wypełnieniem jakiejś świętej misji dla swego boga. W nagrodę za to zwykle jakiś kapłan z zaprzyjaźnionej świątyni objawi paladynowi tajniki rzucania rytuałów.

Formacje: Paladyni są zwykle samotnymi tułaczami, rzadko znajdującymi zrozumienie w oczach innych. Czasami przyłączają się lub stają na czele grup poszukiwaczy przygód o dobrym (ew. nie-złym) etosie. Jeśli paladyn uzna że ma zbieżne cele z jakąś organizacją wojskową, to może wstąpić w szeregi regularnej armii (ew. wyprawy wojennej), byle wszedł w skład jednostek kawaleryjskich. W odróżnieniu jednak od innych rycerzy nie przykłada wagi do tego czy będzie służył w jednostce szlacheckiej czy pospolitej. Gdy w jakiś okolicznościach paladyni

napotykają na wyjątkowe trudności w wypełnianiu misji swej profesji – wtedy podejmują decyzję o założeniu profesyjnego zgromadzenia zakonnego (lub wstąpieniu do jednego z już istniejących i założenie jego nowej placówki-kolonii). Taka organizacja będzie koordynować wysiłki i skupiać wokół siebie środki i siły na wypełnianie najcięższych zadań – rzadko jednak dbając (jak zwykle Zakony Rycerskie) o sprawy materialno-prestiżowe. Takie zgromadzenia paladynów niejednokrotnie muszą działać tajemnie – by móc skutecznie wykonywać swe dzieło – Zło nigdy nie śpi, za to prawie zawsze ma przytłaczającą przewagę liczebną i materiałową.

POZIOM Tytuł

1-4	POŚLANIEC DOBRA
5-9	STRAŻNIK DOBRA
10-14	ORDYNANS DOBRA
15-17	MISTRZ ŚWIATŁOŚCI
18-19	WIELKI MISTRZ PRAWOŚCI
20+	ARCYPALADYN

UMIĘJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Wyzwanie** – wspólna um. kasty rycerskiej.
2. **Rycerska Wytrwałość** – jw.
3. **Zamaszyste Cięcie** – jw.
4. **Powalenie** – jw.
5. **Gniew Rycerski** – jw.
6. **Pasja Bitewna** – jw.
7. **Szkolenie Jazdy** – jw.
8. **Dworność** – jw.
9. **Podtrzymywanie Życia** – jw.
10. **Miłosierdzie** – po udanym trafieniu paladyn może wstrzymać się od zadania części obrażeń, celowo osłabiając siłę uderzenia. Następny jego atak na tego wroga (bezpośrednio po użyciu tej umiejętności) będzie zazwyczaj wcelowany w okolice już wcześniej zranioną, więc zyskuje premie do Obrażeń i Trafienia w wysokości +10% (z wartości nie zadanych obrażeń) /PU.

Od 1. POZ:

11. **Odporność** – wspólna um. kasty rycerskiej, z tym że dotyczy także szoku.
12. **Przywrócenie Witalności** – koncentrując całą swą pozytywną energię paladyn potrafi pobudzić siły życiowe osoby, z którą wejdzie w fizyczny kontakt („skóra przy skórze”, np. nakładając mu dłonie na głowę). Pozwala to przywrócić 5 lekkich ran /POZ paladyna (dodatkowo zwiększane o 10 pkt/PU). Zamiast tego można podjąć próbę przywrócenia ENŻ lub leczenia ran głębszych – w wysokości 1/10 powyższej wartości. Moc ta jest dostępną dla paladyna w ciągu 24 godziny 1 raz/PU.
13. **Wykrycie Zachwiania Esencji** – paladyn potrafi emocjonalnie wyczuć i w przybliżeniu zlokalizować (zasięg i dokładność zależy od wysokości PU, decyduje o tym MG) źródło zachwiania potencjałów Esencji – które jest spowodowane obecnością istot o określonym, obojętnym lub złym charakterze – ew. praworządnym, neutralnym lub chaotycznym (jeśli istoty te są pochodzenia nadnaturalnego lub posiadają

odpowiednio wyniosłą ilość Punktów Esencji). Podczas używania umiejętności wymagana jest całkowita koncentracja paladyna.

14. Emanacja Dobra – paladyn jest w stanie roztoczyć wokół siebie aurę Esencji Dobra, przez co nie mogą go zranić osoby o złym charakterze – chyba, że uda im się test Odp. nr 3 (zmniejszonej o 15%/PU). W zależności od wysokości PU może to uniemożliwić lub wydatnie utrudnić wykorzystanie względem paladyna także innych umiejętności – niekoniecznie bojowych czy agresywnych (decyduje MG).

15. Przyspieszone Zdrowienie – wspólna umiejętność kasty żołnierskiej.

16. Litania – paladyn potrafi odśpiewać swoistego rodzaju hymn modlitewny, który ma podnieść morale w sercach jego sojuszników (ew. innych istot, byle nie były do paladyna negatywnie nastawione) – działa na towarzyszy w promieniu 1/[10-PU] SZ (w metrach). O 10 pkt/PU zwiększa TR i odporność na strach. Jeżeli podczas celebrowania litanii paladyn podejmuje jeszcze inne czynności (np. walkę) MG może odpowiednio do sytuacji zmniejszyć premie.

Od 5. POZ:

17. Odegnanie Złego – poprzez koncentrację swej mocy w odprawienie odpowiednich inkantacji modlitewnych, połączonych z okazaniem symbolu swego boga (wymagany test 1/[7-PU] WI) paladyn jest w stanie zmusić do ucieczki przez 3 rundy/PU istoty związane z negatywnymi sferami egzystencji. Działa to na (1 istotę/2 POZ paladyna)xPU, jeśli nie powiedzie im się test na Odp. nr 3 (podzielonej przez PU). Jeżeli istoty są tylko częściowo, w sposób nietrwały związane z taką sferą (np. zostały stworzone magią, są martwiakami itp) to paladyn może nawet podjąć próbę ich zniszczenia (nie więcej niż połowę powyższej ilości) – co powiedzie się jeśli „ofiarom” nie uda się test Odp. nr 5 (minus 5 pkt/PU).

Od 10. POZ:

18. Odprawianie Magicznych Rytuałów – wspólna um. kasty kleryckiej. Względem Kręgów Czarów dostępnych paladynowi jego 10 POZ traktuje się jako 0 POZ odpowiedniej profesji.

19. Paladyńska Aura – dzięki temu paladyn używając *Emanacji Dobra* rozciąga ją w promieniu 0,5m/PU, tak że może ona obejmować także sojuszników paladyna o dobrym charakterze. Paladyńska aura pozwala także neutralizować niektóre rodzaje złych czarów – np. rzucane przez kapłanów złych bóstw czy magów o złym charakterze – dzieje się tak jeżeli czarującemu nie powiedzie się test Odp. nr 5 (minus 10 pkt/PU).

RYCERZ

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
20+	20+	10+	+	-	+	-	20+	20+	10+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	45	6							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
-	5+	-	10+	-	10+	5+	5+	-	-
Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ									
YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
4	4	3	3	1	2	-	2+	1+	2
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
1	+	2k3/4	4						

Opis: Rycerz jest osobą, która odebrała elitarnie i długoletnie przeszkolenie bojowe oraz dogłębnie poznała tajniki dworskiej etykiety. Członkowie tej profesji czują się predestynowani, ze względu na swoje pochodzenie, do przewodzenia szerokim masom ras inteligentnych, ze szczególnym uwzględnieniem ich elit: szlachty i wszelkiego rodzaju magnaterii. Są zwolennikami elitaryzmu – stoją na straży konserwatywnych stosunków społecznych – uważając, że dobre dla ogółu może być tylko to co już kiedyś się sprawdziło (w domyśle: oni sami i system, którego są forpocztą) – a skoro już się sprawdziło to nie ma najmniejszej potrzeby tego zmieniać i udoskonalać, bo mogło by to wprowadzić niepotrzebne zamieszanie. By zostać rycerzem trzeba wywodzić się tylko i wyłącznie z klasy szlacheckiej – od NKW wzwyż. Cechą główną rycerza jest jeden z jego parametrów fizycznych (poza SZ), zaś cechą drugorzędną może być inny dowolny współczynnik fizyczny ew. MD lub CH.

Kodeks postępowania: Rycerz w swych działaniach musi się ściśle kierować zapisami Kodeksu Rycerskiego – przy czym pewne jego szczegóły mogą być różne w zależności od rasy i krainy, z której rycerz się wywodzi. Najmniejsze uchybienie tym zasadom może nieść dla rycerza bardzo poważne konsekwencje – łącznie z utratą „zdolności honorowej” (a więc faktyczną degradacją społeczną) bądź śmiercią. Każdy rycerz za punkt honoru pojmuje sobie uczestniczenie w strukturze feudalnej. Dąży więc do złożenia hołdu suwerenowi (feudalnemu możnowładcy bądź członkowi panującego rodu) – dzięki temu zyska jego poparcie, będzie mógł zabiegać o estymę i sławę wśród innych. Da mu to w przyszłości możliwość przyjmowania hołdu od innych – niżej usytuowanych od niego. Rycerz będzie dążył nie tylko do podporządkowania sobie uboższej szlachty – ale także i mieszczan i chłopów, którzy staną się jego zapleczem ekonomicznym, przez to będzie mógł rozporządzać realną siłą względem innych feudałów, zyskiwać ich względy i uznanie.

Charakter: Każdy praworządny, choć najczęściej spotyka się prw-nt, dobre i złe charaktery są wśród tej profesji marginalne.

Wyznanie: Rycerze stawiają sobie za punkt honoru przyjęcie (najlepiej uroczyste) wiary – w bogów praworządnych, ew. związanych z wojną i walką. Są zwykle hojnymi darczyńcami świątyń, ceniąc sobie względy kleru, jakie dzięki sojuszowi „miecza z kadzielnicą” pozyskują.

Rasy: Ludzie, urukowie (oraz półorkowie do 15 POZ), reptylioni, lizardowie, malaukowie, kamiukowie, trytoni błękitni, smoki, złote elfy, krzatowie, półelfy, półolbrzymy. Wśród bardziej cywilizowanych olbrzymów spotyka się czasem rycerzy z POZ nie wyższym niż 10.

Łączenie profesji: Rycerz można łączyć tylko z kapłanem, inkwizytorem, klerkiem lub orężmistrzem. W wyjątkowych okolicznościach – za zgodą MG – można połączyć z czarnoksiężnikiem lub alchemikiem. W czasach starożytnych – pierwsi założyciele kasty rycerskiej z woli bogów byli czasem mistykami – jednak nie słyszano aby takie rzeczy obecnie się zdarzały.



Używanie broni: Rycerz ma obowiązek szkolenia się w 3 grupach broni (w 2 bez ograniczeń i w jednej do 4 PU). Musi to być: 1) broń do walki konnej (lanca, kopia, włócznia itp.); 2) broń podstawowa do szermierki (miecz, szabla, koncerz itp.) oraz 3) broń poboczna (topór bojowy, młotek rycerski, korbacz itp.). Rycerze gardzą bronią dalekiego zasięgu – choć niektórzy z nich (np. urukowie czy elfy) czasem jej używają (nie mogą jednak rozwijać biegłości powyżej 1 PU). Rycerz nigdy nie użyje tak „niegodnego” oręża przeciwko innej osobie szlacheckiej urodzonej – a co dopiero innemu rycerzowi. Każdą inną bronią mogą rozwijać do 2 PU, choć rzadko się zdarza, by rycerz szkolił się w jakiejś nieobowiązkowej broni.

Używanie zbroi: Rycerze mogą używać każdego rodzaju opancerzenia ochronnego, choć preferują najcięższe zbroje i tarcze. Do 4 PU mogą rozwijać umiejętność walki tarczą. Poza walką jednak raczej nie spotyka się ich w opancerzeniu, tylko bogatych szatach i płaszczach.

Używanie magii: Rycerze gardzą magią, bowiem nie za bardzo potrafią zrozumieć zasady władania nią. Z tego powodu – jeśli używają magicznego uzbrojenia (bo z magicznych przedmiotów wykorzystują raczej tylko bronie, zbroje tarcze i hełmy), mają ograniczone zdolności do dostrajania się – testują tylko 2/3 UM. Jeżeli już używają jakiejś wyjątkowo potężnej broni

magicznej – to nigdy nie posuną się do zastępowania magii walką – np. jeżeli magiczny miecz potrafi palić wrogów strumieniami ognia to rycerz użyje tej mocy tylko w krytycznej sytuacji zagrożenia życia – przykładowo otoczony przez wielu wrogów.

Formacje: Rycerzy zwykle spotyka się towarzyszących swemu suwerenowi (od 1k5 do nawet 10k10, w zależności od dostojęstwa i władzy suwerena) lub na ziemiach mu podlegających (które niejednokrotnie dostają na własność, za wierną służbę). Jeśli grupują się w oddziały wojskowe to prawie zawsze tworzą kawalerię. Czasami podróżują w mniejszych lub większych grupach – prawie zawsze w otoczeniu kilku, kilkunastu sług. Najpopularniejszą jednostką rycerską jest tzw. „kopia” – składająca się z samego rycerza, jego giermka (jest to jego uczeń, przyszły adept rycerskiej profesji – najczęściej dziecko szlacheckiego urodzenia, od wczesnej młodości przyuczane do tej roli), 2-3 zbrojnych sług (gwardzistów, ew. najemników lub wojowników) oraz masztalera (sługi opiekującego się końmi i/lub ekwipunkiem całej „kopii”) czasem także (jeśli rycerz jaki znacniejszy) herolda (popiecznika wywodzącego się z bogatego mieszczaństwa lub uboższej szlachty, który zajmuje się akomodacją i anonsowaniem swego rycerza – zwykle jest to dyplomata będący klerkiem, zajmuje wszelkimi przyziemnymi sprawami urzędowymi, czasem – jeśli jest kupcem – również dba o dochody pana). Samotni rycerze czasem przyłączają się do wolnych drużyn – poszukiwaczy przygód, łowców skarbów itp. w poszukiwaniu sławy i okazji do wykazania się męstwem. Bardzo rzadko jednak rycerz będzie się spoufalzał z takimi osobami – szczególnie jeśli są niżsi stanem. Raczej będzie dążył do objęcia przywództwa w grupie.

Rycerze – szczególnie tacy nie posiadający suwerena – zakładają lub wstępują do specjalnych, jedynych w swoim rodzaju organizacji profesjonalnych – zwanych Zakonami Rycerskimi. W takim przypadku suwerenem rycerza automatycznie uznaje się Zakon, a konkretnie: ciało nim rządzące (Kapitułę lub Pierwszego Kawalera). Zakony są zwykle ściśle hierarchiczne – niejednokrotnie łączą się z w obieranych zadaniach i celach z przedstawicielami kleru – np. szkoląc lub przyjmując do swego grona rycerzy-kleryków. Współpracują zwykle z oficjalnymi kościołami lub władzami – jednocześnie ceniąc i dbając o niezależność. Dążą do podniesienia swego prestiżu, a przez to, statusu społecznego jego członków. Szczególnym przejawem działalności zakonów jest podporządkowywanie sobie innych organizacji profesjonalnych, szczególnie z kast społecznej i żołnierskiej.

POZIOM Tytuł

1-4	KNECHT
5-9	JUNKIERZ
10-14	NOBLES
15-17	WIELKI JUNKIER
18-19	MISTRZ RYCERSTWA
20+	WIELKI MISTRZ RYCERSTWA

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- 1. Wyzwanie** – wspólna um. kasty rycerskiej. Dodatkowo jeśli rycerz pokona wyzwanego przeciwnika to względem świadków pojedynku premie wynikające z reputacji (patrz Punkty Esencji) są mnożone przez PU.
- 2. Rycerska Wytrwałość** – wspólna um. kasty rycerskiej.
- 3. Zamaszyste Cięcie** – jw., z tym, że ujemny modyf. ZR przeciwnika wynosi 10 pkt./PU.
- 4. Powalenie** –jw.
- 5. Odporność** – wspólna um. kasty rycerskiej.
- 6. Gniew Rycerski** – jw., z tym że rycerz może zwiększyć również jedną z cech.
- 7. Szkolenie jazdy** – wspólna um. kasty rycerskiej – z tym że premie *Jeździectwa* wynoszą 15 pkt/PU.
- 8. Przyspieszone Zdrowienie** – wspólna um. kasty żołnierskiej.

Od 1. POZ:

- 9. Defensywny Atak** – rycerz atakując w danej rundzie może podwoić OB swojej broni. TR jest obniżane wówczas o w/w wartość, pomniejszoną o 5%/PU.
- 10. Ofensywny Atak** – rycerz w trakcie ataku w danej rundzie może całkowicie zrezygnować z OB swojej broni, tak by TR było powiększone o w/w wartość + jej 10%/PU.
- 11. Pasja Bitewna** – wspólna um. kasty rycerskiej.
- 12. Podtrzymywanie Życia** – jw.
- 13. Dworność** – jw., z tym że w niektórych przypadkach (np. względem popleczników swego suwerena) do testu na reakcję może wykorzystać CH zamiast PR.
- 14. Znajomość Heraldyki** – umiejętność daje dogłębną wiedzę (wymagany test 1/[7-PU] MD) na temat godów i herbów rodów szlacheckich, ich historii i ew. powiązań. Na początku dysponuje się wiadomościami z rodzinnej krainy, każdy kolejny PU pozwala nabyć wiedzę o heraldyce wybranej sąsiedniej lub już wcześniej odwiedzonej krainy. Umiejętne posłużenie się tą umiejętnością pozwala czasem pomnożyć przez PU premię CH za urodzenie (jednak tylko względem innych, szlachećnie urodzonych).
- 15. Przystawianie** – umiejętność wstrzymania się od zadania obrażeń po udanym trafieniu bronią obowiązkową, z możliwością późniejszego ich zadania (trwa to niecały segment szybkości, więc mało prawdopodobne by ofiara zdążyła w międzyczasie coś zrobić – jest zdana na łaskę i niełaskę rycerza). Takie opóźnione zranienie – ze względu na to że jest starannie przymierzone ma zwiększone o 5%/PU obrażenia i o 50%/PU uszkodzenia (zadawane zbroi).

Od 5. POZ:

- 16. Straszliwe Cięcie** – ta umiejętność pozwala używać *Zamaszystego Cięcia* jednocześnie względem 2 przeciwników/PU, o ile są odpowiednio ustawieni w zasięgu broni rycerza (decyduje o tym każdorazowo MG). Taki atak ma dodatkowo zwieszony mnożnik uszkodzeń o 0,5/PU (np. jeśli broń z mnożnikiem uszkodzeń x1,5 jest użyta przy 3 PU to po udanym

wykonaniu umiejętności będzie miała x3 czyli x1,5 + x0,5 + x0,5 + x0,5).

- 17. Wytrącanie** – dzięki tej umiejętności można tak używać *Powalenia*, by w przypadku nieudanego obalenia przeciwnika siła uderzenia została przeniesiona na jego broń lub tarczę. Przez to – jeśli ofierze nie powiedzie się test 1/2 SF, obniżonej o wagę broni/tarczy (wartość ta jest zwiększana o 50%/PU) to jeden z tym przedmiotów zostaje upuszczony. Od 4 PU można wykorzystywać tą zdolność również w przypadku, jeśli trafienie w ogóle się nie powiodło, ale test TR był w granicach, które sugerowały by „kontakt” z tarczą lub bronią przeciwnika.

RYCERZ CHAOSU

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
20+	20+	5+	-	5+	5+	5+	20+	-	10+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	45	5+1k6							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
1k5	1k5	1k5	1k5	1	2	3	3+	+	2
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
2	+	1k10/3	4						

Opis: Rycerze chaosu są przewrotnymi, siejącymi grozę i postrach antybohaterami. Zostali stworzeni, bądź powołani (a czasem także z własnej woli składali przysięgę) by stać na straży chaosu i jego wiecznej zmienności. Oczywiście biorą pod uwagę tylko i wyłącznie negatywne oblicze chaosu – dlatego zwykli śmiertelnicy biorą ich za niebezpiecznych schizoli i socjopatów. Ten bowiem, kto jest gotowy jednocześnie służyć Podwójnej Sile Przewodnej – i Złu i Chaosowi, bierze na siebie odpowiedzialność reprezentowania najwyższego majestatu Zmienności – relatywizmu moralnego i uczynkowego. Stąd też Chaos i Zło uważnie dobierają swoje sługi – nie każda osoba, która chciałaby sobie ułożyć „wygodną” egzystencję pod bokiem potężnych Esencji Przewodnych – jest godna by dostąpić zaszczytu zostania Rycerzem Chaosu. Dlatego też wielu niedoszłych adeptów i pretendentów do tej „szlachećnej” profesji już dawno pochłonęło szaleństwo i destrukcja – którym tak chcieli służyć, ale nie mieli zbyt wiele wiary w „sprawę” by dostąpić tej godności.

Rycerz chaosu nie może samodzielnie wybrać sobie swojej Cechy Głównej ani Cechy Pomocniczej. Sama Esencja Chaosu dokonuje tego wyboru za niego przy pomocy mistycznego połączenia z ciałem giermka podczas rytuału inicjacji kończącego jego szkolenie profesyjne (dlatego też wyboru może dokonać MG – albo kierując się własnymi przesłankami, albo losując je testem 1k10 spośród wszystkich parametrów podstawowych).

Kodeks postępowania: Rycerze chaosu – mimo iż reprezentują swą osobą całą naturę i majestat Esencji Chaosu – uważają, że system feudalny doskonale nadaje się do realizacji ich celów. Ponieważ do

najbardziej sprawiedliwych systemów on nigdy nie należał i raczej należeć nie będzie – doskonale oddaje oblicze Zła, którego idee wcielają w życie. Chaosyta (tak bowiem czasami nazywa się tych rycerzy) nie składa jednak typowego hołdu feudalnego – może to zrobić i np. stanąć w służbie jakiegoś tyrana – ale za swego najwyższego feudalnego władcę zawsze będzie uznawał wysłanników Otchłani (czyli Chaotycznie Złej Sfery Egzystencji) lub jakieś mniej sprecyzowane siły i moce z nią (lub jej podobnymi sferami) związane. Może także postawić sobie za cel samemu zostać taką Siłą Reprezentującą. Oczywiście wtedy jego zadanie będzie znacznie trudniejsze, bo mało który suweren (z tej czy innej Sfery) zgodzi się przyjąć na służbę takiego lennika, który przy pierwszej nadarzającej się okazji pozbawi go władzy i/lub życia – bo tak będzie nakazywał mu etos strażnika Negatywnej Zmienności.

Ponieważ rycerz chaosu przyjmuje zasady rządzące feudalizmem jako pewnego rodzaju grę, która jest wygodna dla zdobycia przewagi Esencji Zła i Chaosu w Bezmiarach Wieloświata – dlatego będzie się w pewnym stopniu – na swój przewrotny sposób – do nich stosował. Dotyczy to także kodeksu rycerskiego. Skoro jednak chaosyta dąży do eliminacji wszystkiego istnienia, które nie podziela jego zdania, to, co będzie miał do zaoferowania swym adwersarzom stanowić może jedynie wypaczoną parodię Kodeksu. Jego pierwotne założenia będzie stosował tylko względem swych sojuszników lub... wrogów, których uzna za godnych przeciwników (a więc takich, którzy zasługują na bezpośrednią śmierć z ręki rycerza chaosu – bo nieźle zaleźli mu za skórę). Nie oznacza to wcale, że chaosyta ma na każdym kroku oddawać się pospolitej grabieży wieśniaków oraz gwałceniu ich żon i córek – to raczej zostawi swym sługusom. Samemu zaangażuje się do siania destrukcji i zgorznienia dopiero w momencie, gdy uznają to za niezbędne – jeśli bezpośrednio zagrożona będzie przewaga Negatywnej Zmienności. Sytuacja taka może się zdarzyć wtedy, jeśli np. w okolicy pojawi się drużyna dowodzona przez paladyna (a składająca się z mnichów, wolontariuszy i kapłanów oraz innych pomyłonych „pomazańców dobra i sprawiedliwości”). Tym samym chaosyta wcale nie musi przeciwko nim otwarcie wystąpić – może na przykład porwać córkę czy żonę jednego z misjonarzy (którą następnie zhańbi i wcieli do swego haremu) albo urządzić wyprawę wojenną na ziemię wrogiego rycerza. Bowiem dzięki temu Chaos i Zło zatrumfują...

Charakter: Tylko i wyłącznie chaotycznie zły.

Wyznanie: Rycerze chaosu mogą w ogóle nie przyjmować żadnej wiary. Jeśli już służą jakimś bogom – to tylko i wyłącznie tym, którzy należą do Chaotycznie Złego Kręgu Boskości.

Rasy: Ludzie, wszystkie olbrzymy (i półolbrzymy), uruk-tan, uruk-har, ciemne elfy, ciemne krasnoludy, kamiukowie, błękitni trytoni oraz niektóre smoki (głównie te zaliczane do grona Wielkich np. Czerwone).

Łączenie profesji: Profesji rycerza chaosu nie można łączyć z żadną inną profesją. W czasach starożytnych widywano jednak chaosytów-dwuklasówców. Jak podają zakazane kroniki – szczególnie wśród



przywódców armii Tego Którego Imienia Nie Powinno Się Wymawiać spotkać można było połączeni tej profesji z mistyką. Jednak z powodu specyfiki profesji chaosyckiej w takim przypadku otrzymuje ona tylko 1/2 normalnego doświadczenia (choć druga profesja rozwija się normalnie).

Używanie broni: Rycerz chaosu nie ma obowiązku posiadania biegłości w określonej broni. W społeczeństwach występujących na Orchii przyjęło się, że chaosyta bez ograniczeń może szkolić się w trzech grupach broni – podobnie jak rycerz. Będzie to więc broń do walki konnej, do walki konno-piesznej oraz broń pomocnicza, przeznaczona typowo do walki pieszej.

Używanie zbroi: Chaosyta może używać dowolnego rodzaju pancerza jaki uzna za stosowny. Jeżeli uzna za stosowne latać po okolicy z gołą dupą, to też mu to wolno...

Używanie magii: Rycerze chaosu nie lubią ani nie przepadają za żadną magią, która nie jest bezpośrednio związana ze Negatywnym Chaosem. Dlatego jeśli mają do czynienia z pozostałymi postaciami magii (np. magicznymi przedmiotami lub źródłami PM, itp.) to ich UM są obniżane o połowę (np. podczas dostrajania się do artefaktu czy korzystania z jakiejś mocy magicznego przedmiotu, itd.). Chaosyta potrafi też skoncentrować w swym umyśle ścieżki interferencji pochodzące z Otchłani i wykorzystać je do aktywowania magicznych pergaminów – przy tym wcale nie musi rozumieć zasady ich działania, czyni to niejako odruchowo – dzięki łączącym go stale związkom z Sferami Egzystencji Negatywnego Chaosu. Ta sama właściwość pozwala mu też w ograniczonym stopniu posługiwać się nadmagicznymi zdolnościami przemian. Jeśli rycerz będzie wystarczająco potężny, by zagłębić się w najskrytsze istoty magii – posiadzie w pewnym momencie zdolność do adaptowania niektórych czarów. Może to czynić na zasadach podobnych do władania magią przez Czempionów Chaosu. Rycerz Chaosu nie może jednak adaptować czarów dowolnej profesji – mogą to być formuły przynależne jedynie czarnoksiężnikom, demonologom, szamanom lub kapłanom. Czasem – jeśli MG dopuści – także inkwizytorom lub unikalne formuły tworzone przez samych czempionów chaosu. Chaosyta nie potrafi się jednak wyuczyć takich czarów samodzielnie – musi mieć nauczyciela z odpowiedniej profesji, który za każdym razem wyjaśni mu naturę działania danego czaru. Taki nauczyciel musi mieć

chaotycznie złych charakter – inaczej chaosyta nie będzie w stanie niczego pojąć – straci cierpliwość i „skasuje” pedagoga.

Formacje: Jeśli rycerz chaosu wchodzi w skład oddziału wojskowego to jest mu to obojętne jakiego typu jest to jednostka. Jedyne co będzie go interesować, to czy on sam stanie na jej czele, lub wejdzie w skład grona oficerskiego. Czasami jednak – choć bardzo rzadko – zdarza się, że pojedynczy chaosyta walczy jako szeregowi wojacy. Czynią to jednak z przekory a nie pokory – jeśli np. chcą pokazać jak bardzo gardzą oficerską hołotą, której przypadło w udziale stanąć na czele takiej armii.

Rycerze chaosu często lubią spędzać czas poza Pierwszą Sferą Materialną – jeśli więc mają taką okazję – to z lubością udają się do mateczników swych bluźnierczych władców, znajdujących się w Otchłani (lub innej, podobnej Sfery Negatywnego Chaosu). Gdy już spotyka się ich na Orchii, to zwykle trzymają się w grupach istot podobnych sobie – np. krocząc na czele demonicznych armii. Poza tym lubią podporządkowywać sobie bohaterów o podobnych charakterach – także w ich otoczeniu zdarza się zobaczyć czasem jakiegoś chaosytę (np. na dworze władcy, który jest czarnym rycerzem czy czarnoksiężnikiem). W pozostałych przypadkach (szczególnie na terenach cywilizowanych) powszechną metodą zdobywania potencjalnych współników i sojuszników jest ich korumpowanie. Kogo zaś nie mogą skorumpować – tego zniszczą (nie koniecznie cieleśnie). Rycerze Chaosu zwykle nie tworzą własnych, samodzielnych organizacji profesjonalnych – zadowolają się uczestnictwem w innych, szerszych strukturach społecznych. Jeśli już postronnym osobom przyszłoby spotkać jakiś Zakon Rycerzy Chaosu to raczej nie będzie to miało miejsca w Pierwszej Sferze Materialnej...



POZIOM Tytuł

1-4	PIEWCA DESTRUKCJI
5-9	STRAŻNIK BEZECENSTWA
10-14	HEROLD OTCHŁANI
15-17	MISTRZ APOKALIPSY
18-19	ARCYCHAOSYTA
20+	WIELKI ARCYCHAOSYTA

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. Rycerska Wytrwałość – wspólna um. kasty rycerskiej, z tym, że chaosyta wykorzystuje w tym celu wrodzoną zdolność do korzystania z interferencji Sfer Chaosu, więc może jej używać dowolną ilość razy. Jednak każde użycie danego dnia częstsze niżby odpowiadało wysokości PU (np. 3 PU to 3 razy dziennie) powoduje nadmierne przeciążenie psychiki bohatera (w końcu wiąże się z ekspozycją swego istnienia na oblicze Czystej Zmienności – pozbawionej tak umiłowanego, negatywnego pierwiastka), a przez to otrzymaniem każdorazowo 1k6 PO.

- 2. Zamaszyste Cięcie** – wspólna um. kasty rycerskiej., z tym, że ujemny modyf. ZR przeciwnika wynosi 12 pkt./PU.
- 3. Powalenie** – j.w.
- 4. Emanacja Negatywnego Chaosu** – rycerz chaosu może roztoczyć wokół siebie nienaturalną aurę wypaczonej, niszczycielskiej esencji chaosu. Dzięki temu każda istota o praworządnie dobrym charakterze nie jest w stanie wykonać przeciw niemu żadnej bezpośredniej akcji, jeśli nie oprze się temu efektowi specjalnemu (test odp. nr 5 zmniejszonej o 15%/PU). W zależności od wysokości PU emanacja ta może poważnie utrudnić lub uniemożliwić w/w osobom podejmowanie także innych, mniej bezpośrednich działań.
- 5. Kawaleria Szaitana** – jak wspólna um. rycerstwa *Szkolenie Jazdy*, z tym że chaosyta równie dobrze może rozwijać *Powożenie* zamiast *Jeździectwa* (tylko jedna um. do wyboru).

Od 1. POZ:

- 6. Niszczące Uderzenie** – dwukrotnie wolniejszy atak bronią, który – jeśli dosięgnie celu (choć nie koniecznie musi zranić) zadaje znacznie więcej uszkodzeń zbroi przeciwnika. Są one zwiększane o 100%/PU, przy czym podstawy mnożnik uszkodzeń jest zwiększany o $x0,5/3$ POZ chaosyty. Należy przy tym pamiętać, że cios taki może uszkodzić także broń lub tarcze wroga – jeśli np. trafienie się nie powiodło ale wynik testu na TR miał wartość, która sugerowałaby „skrzyżowanie” broni chaosyty z tarczą lub bronią przeciwnika.
- 7. Wyzwanie** – wspólna um. kasty rycerskiej, z tym, że chaosyta jest wszystko jedno (nie ponosi żadnych negatywnych konsekwencji) jakiej profesji i stanu jest wyzywany przeciwnik.
- 8. Gniew Rycerski** – wspólna um. kasty rycerskiej.

9. Odporność – j.w. z tym, że dotyczy także odp. nr 10.

10. Komitywa – chaosyta, jako przedstawiciel Połączonych Esencji Negatywnej Zmienności jest w stanie przekonać każdą istotę o chaotycznie złym charakterze (z którą jest w stanie się w danej chwili skontaktować, choć niekoniecznie muszą się na wzajem rozumieć), by nie podejmowała przeciwko niemu agresywnych działań (tak długo jak rycerz chaosu się od takich powstrzyma). Wymaga to testu $1/[10-PU] INT +1/[7-PU] CH$, przy czym można go powtarzać w przypadku niepowodzenia tyle razy ile ma się PU. Jednak porażka może oznaczać, że cel źle zinterpretował intencje chaosyty – przez co może go zaatakować, a nawet dążyć do jego całkowitego unicestwienia.

Od 5. POZ:

11. Plugawe Lżenie – jest to odpowiednie wykorzystanie *Wyzwania*, z tym że trwa znacznie dłużej (decyduje MG), bowiem rycerz chaosu potajemnie wplata w swe słowa moc interferencji Otchłani. Powoduje to,

że nawet jeśli *Wyzwanie* się nie powiedzie lub przeciwnik go nie podejmie (przy odpowiednio wysokim PU *Lżenia* i *Wyzwania* nie jest nawet konieczne by rozumiał chaosytę – o ile MG wyrazi zgodę), będzie przez pewien czas nienaturalnie zaaferowany, wzburzony i zaintrygowany tym zdarzeniem. Przez 1 dzień/PU będzie się to objawiać różnego rodzaju dekoncentracją, nadmiernym podirytowaniem itp. Zwykle MG może uznać, że taka osoba działa w *Niesprzyjających Warunkach* – choć w zależności od okoliczności i inwencji samego chaosyty może zamienić ten efekt na coś innego. Jeśli rycerz chaosu używa tej umiejętności częściej niż 1 raz dziennie/PU, to znaczy, że przestaje panować nad swym postępowaniem (każde następne użycie powoduje otrzymanie 1k10 PO).

12. Esencjonalne Objawienie – jeżeli w bliższej lub dalszej okolicy pojawi się nadmierne nagromadzenie potencjału wrogiej Esencji (czyli w praktyce, każdej nie będącej Chaotycznie-Złą – np. bohaterowie o znacznej liczbie punktów Esencji Dobra i/lub Praworządności) opiekuńcza potęga rycerza chaosu poinformuje go o tym fakcie (np. przy pomocy snu, bezpośredniego objawienia itp.). Forma, szybkość, łatwość zrozumienia takiego przekazu zależy jednak od PU – decyduje o tym MG.

13. Destrukcja – umiejętności tej można użyć przeciwko dowolnemu celowi, który już wcześniej został poddany działaniu *Niszczącego Uderzenia*. Kosztem trzykrotnie większej liczby ataków niż zwykle chaosyta może podjąć próbę uszkodzenia którejś części ekwipunku wroga (np. tarczy, zbroi, broni lub też czegoś innego – o ile będzie to zgodne z logiką inscenizacji) tak by wyeliminować ją z użytku aż do czasu całkowitej naprawy. Nie oznacza to jej całkowitego zniszczenia – po prostu staje się ona na razie bezużyteczna (np. zbroja/tarcza traci większość wartości obronnych, broń ulega stepieniu). Umiejętność zostanie wykorzystana pomyślnie, jeśli nie powiedzie się test WT przedmiotu (zmniejszonej o 15%/PU).

14. Pasja Bitewna – wspólna um. kasty rycerskiej.

Od 10. POZ:

15. Władanie Przemianami – będąc wybrańcem Chaosu i Zła, chaosyta jest w stanie podejmować ryzykowane próby odmieniania rzeczywistości przy pomocy potężniejszych od niego sił nadprzyrodzonych. Bez problemu może używać Przemian Chaosu, jednak w przypadku Przemian Półboskich podstawowa szansa zwrócenia na siebie uwagi wzrasta czterokrotnie. Końcowa szansa zwrócenia uwagi na przemianę (dowolnego rodzaju) jest obniżana o [PU/20] jej wartości.

16. Szalfuria – dopóki rycerz chaosu pozostaje pod wpływem Gniewu Rycerskiego lub Pasji Bitewnej jest w stanie wpłynąć na inne istoty o chaotycznym złym charakterze w taki sposób, by im także udzieliły się efekty jednego z w/w stanów – jednak tylko z połowiczną skutecznością. Umiejętność ta działa maksymalnie na 4 istoty/PU, o ile pozostają w zasięgu zmysłów chaosyty. Nie mogą być to także istoty wrogo do niego nastawione, lub tak głupie, że

nawet nie będą w stanie instynktownie wyczuć, o co chodzi rycerzowi chaosu.

Od 15 POZ:

17. Iluminacja Chaosem – jest to umiejętność, która odpowiada u rycerza chaosu za posługiwanie się czarami. Zasady jej używania są analogiczne do umiejętności *Mate Arkana Chaosu* – dostępnej czempionom chaosu. Względem kregów dostępnych czarów 15 POZ chaosyty traktuje się jak 0 POZ odpowiedniej profesji. Podstawowa różnica w wykorzystywaniu magii polega tu dodatkowo na tym, że rycerze chaosu w ogóle zerwali z pewnymi praktykami wykorzystywanymi przez kasty magiczne. Chaosyta bowiem w ogóle nie zna się na rzucaniu czarów – on tylko posiada pewne formuły czarów – zinterpretowane przy pomocy nauczyciela jako adaptacje „w duchu wiecznej zmienności”. Cała procedura rzucania czaru wygląda w tym przypadku podobnie jak u chaoklasy, z tym, że rycerz chaosu używa swego ciała jako bramy astralnej, przez którą nawiązuje kontakt z czystą Esencją Chaosu. I to ona właśnie – poprzez ścieżki swojej interferencji zawiązuje (w sobie tylko znany sposób) strumienie Potencjału Magicznego w czary i wysyła je przez „bramę”. MG powinien uwzględnić tą specyfikę w niektórych sytuacjach. Polega to głównie na tym, że ktoś, kto będzie próbował wykryć magię u rzucającego czary chaosyty – wyczuje jedynie powierzchowne jej zaburzenia (objawiające się co najwyżej w efekcie danego czaru). Za to osoby posługujące się umiejętnością wykrywania zachwiań równowagi odczuwają bardzo potężne wpływy sfery lub opiekuńczej potęgi, z której rycerz chaosu skorzystał.

TEMPLARIUSZ

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ZYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
15+	20+	(5+)	(5+)	(5+)	15+	10+	20+	-	15+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
+	40	7							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ZYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
3	4	2	4	1	2	1	2+	+	+
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
1	+	(2k3)/4	5						

Opis: Templariusz jest specyficzną profesją, która wyewoluowała z elitarnych strażników świątynnych. Swe życie poświęcają gromadnemu zagłębianiu tajemników wiary i ochronie swych współwyznawców. Chronią święte miejsca, szlaki pielgrzymkowe i obiekty kultu – spotyka się ich wszędzie tam, gdzie w danym momencie są potrzebni innym. Niejednokrotnie bywają zajadłymi przeciwnikami kleru – broniąc różnorodności swego kultu nie godzą się na ich dogmatyczne postrzeganie. Spowodowało to, że niejedno zgromadzenie padło pod ciosami inkwizycji własnego kościoła – tak więc przyjaźni między tarczą a kadzidłem trudno w tym przypadku uświadczyc.

Ponieważ templariusze rozwinęli się niejako niezależnie od ustroju feudalnego – członkami tej profesji mogą być osoby nie będące szlachtą lub wywodzące się ze społeczeństw niehierarchicznych. Zwykle wraz z ukończeniem szkolenia następuje pasowanie na rycerza połączone z nadaniem szlachectwa – jeśli jest to potrzebne. Należy jednak pamiętać, że tacy „parweniusze” nie zyskują wielkiej przychylności konserwatywnych elit.

Cechą główną templariusza jest WI lub ŻYW, drugorzędną SF, UM, CH lub MD.

Kodeks postępowania: Formalnie templariusze niewiele mają wspólnego z feudalizmem, są bowiem rycerzami nastawionymi otwarcie i przyszłościowo na zmiany i rozwój – zarówno swój jak i otoczenia. Nie przejawiają tym samym typowego dla rycerstwa konserwatywności – są w końcu nazywani rycerzami służebnymi – służbę innym uważają bowiem za honor i przywilej. Służbą innym mają za zadanie udowodnić swoje szlachectwo. Za suwerena uważać będą własną wspólnotę wyznaniową oraz zakon. Ci bardziej tradycjonalistyczni – szczególnie związani z religiami o takim (konserwatywnym) etosie – mogą czasem składać hołdy feudalne jak zwykli rycerze. Wciąż jednak obowiązuje ich nadrzędność wspólnoty i zakonu nad strukturą feudalną. Templariusze po równi kierują się wytycznymi Kodeksu Rycerskiego co Kodeksu Templarów – przy czym ci o charakterach neutralnych lub chaotycznych nakazy obu Kodeksów będą stosować raczej względem własnej wspólnoty wyznaniowej niż na zewnątrz. Oto zaś jak brzmi Kodeks Templarów:

- Templariusz nie powinien posiadać żadnego majątku, gdyż celem



jego życia jest służba bratnim w wierze istotom, a nie egoistyczne gromadzenie dóbr materialnych. Jeżeli przed wstąpieniem do zakonu posiadał jakiegokolwiek majątek, musi go na rzecz powyższego przekazać. Wszystkie dobra materialne zdobyte w czasie wypraw, wojen itd. winny trafić na konto zakonu, ku ogólnemu pożytkowi całej społeczności. Jednocześnie templariusz za zgodą przełożonych może korzystać z dóbr materialnych potrzebnych mu przy wykonywaniu profesji (tj. środków transportu, uzbrojenia, depozytów PM, przedmiotów magicznych itp.)

- Templariusz służy swym bogom broniąc, chroniąc i opiekując się współwyznawcami oraz studiując zasady swej religii, analizując jej prawa, poznając, pielęgnując historię i tradycję, dając jednocześnie na to przykład swym życiem i postępowaniem. Celem templariusza nie jest pozyskiwanie nowych wyznawców – od tego są kapłani, ani jakiegokolwiek śledzenie herezji czy też aktywne eksterminacja innowierców – od tego jest inkwizycja. Z zaangażowaniem za to templariusz powinien poświęcić się odszukiwaniu nowych, bratnich wyznań (np. półbogów) – by rozwijać swój światopogląd. Jakkolwiek, biorąc pod uwagę niedoskonałość struktur klerykańskich, jeśli templariusz dostrzeże (w oparciu do posiadanej wiedzy teologicznej) jakieś patologiczne lub skrajnie odstępujące od normy postępowania kleryków lub ich wiernych, powinien niezwłocznie zawiadomić o tym odpowiednią instancję swego Kościoła. Jeśli znikąd nie uzyska pomocy, po uzgodnieniu ze swoją kapitułą sam zająć się tą sprawą, starając się, o ile to możliwe uniknąć rozlewu krwi współwyznawców.
- Templariusz nie powinien postępować pochopnie względem wszelakich napotkanych „herezji” w swej wierze – powinien pamiętać iż każda ortodoksja była lub będzie kiedyś herezją i na odwrót. Wiarę można interpretować na różne sposoby – nie zawsze ta najbardziej powszechna jest tą najbardziej pożądaną. „Herezje” (czasem też i ortodoksje) są groźne jedynie wtedy, jeżeli w rażący sposób kłócą się ze Słowami Bożymi (a nie przepisami prawa kanonicznego). Wszelakie kodeksy religijne są zazwyczaj jedynie interpretacją słów bożych dokonaną przez śmiertelników i są dobre dla kleryków, nie powinny zaś stanowić wyznacznika postępowania templariusza – ten po równi kieruje się logiką co intuicją (irracjonalizmem).
- Mimo iż chwalebna śmierć w obronie wiary jest dla templariusza największym zaszczytem, powinien on wystrzegać się nieuzasadnionej agresji skierowanej przeciwko innym religiom. Uczestnictwo w wojnach religijnych jest dozwolone jedynie w wypadkach nadzwyczajnego zagrożenia wiary jej wyznawców lub miejsc świętych. Templariusz nie uznaje Dżihadu – świętej wojny o ideologię – żyje by służyć prostym ludziom a nie podstępny politykiem, intrygantem, imperialistom i obłudnym kapłanom mającym na celu jedynie poprawę swego bytu materialnego.
- Templariusz jest wierny i posłuszny swej kapitule, nigdy nie zaatakuje templariusza-współwyznawcy, wszelakie spory starając się rozstrzygać w drodze

sądowej lub postanowionego przez kapitułę współzawodnictwa. Kiedy jest zmuszony walczyć wbrew swej woli dąży do obezwładnienia lub ogłuszenia przeciwnika.

Charakter: Każdy praworządny. Istnieją odstępstwa od tej reguły, jeśli jakaś religia nie dopuszcza praworządnego charakteru (i tylko wtedy). Jednak postaci o charakterach neutralnych otrzymują tylko 2/3 PD, zaś chaotyczni 1/2 PD na profesję templariusza.

Wyznanie: Każdy templariusz ma obowiązek posiadania za religię specyficznej formy politeizmu – przy czym w odróżnieniu od tego pospolitego (patrz opis religii) ten jest jedyny w swym rodzaju – koncentruje się bowiem na obydwu podstawach. – odpowiadając konkretnemu Kręgowi Bogów. Każdemu takiemu politeizmowi odpowiada bowiem konkretny zakon, pracujący na rzecz współwyznawców wszystkich wchodzących w skład politeizmu wyznań. Religie bezwyznaniowe również mają swoich templariuszy.

Rasy: Teoretycznie każda rozwinięta rasa inteligentna posiada w swych szeregach templariuszy, choć w niektórych są bardzo nieliczni – wśród ras nie posiadających hierarchicznej struktury (elfy, krasnoludy, gnomy itp.) rzadko spotyka się templariuszy powyżej 15 POZ.

Łączenie profesji: Templariusze bardzo rzadko poświęcają się innej profesji – jeśli gracz podejmie taką decyzję to musi ją solidnie uzasadnić. Istnieje możliwość połączenia z astrologiem, mnichem, bardem, hermeneutykiem, elementalistą, demonologiem lub alchemikiem. Templariusze unikają łączenia się z profesją kapłańską – jednak istnieją takie rzadkie przypadki. W dawnych czasach spotykano też templariuszy-mystyków, ojców-założycieli zakonów.

Używanie broni: Ze względu na to, iż templariusze wyewoluowali od strażnika świątynnego, ich uzbrojenie, podyktowane pieszymi metodami walki, różni się nieco od wykwapowania przeciętnego rycerza. Nie szkoleni w manewrach konnych, preferujący formacje piechoty templariusze rzadko szkolą się w posługiwaniu kopiami i lancami – tylko do 2 PU. Ich uzbrojenie obowiązkowe obejmuje 3 grupy broni, które mogą bez ograniczeń rozwijać (tylko jeden rodzaj w danej grupie, pozostałe tylko do 3 PU): ofensywną, defensywną i zasięgową. Ofensywnymi bronią posługują się podczas ataku – zazwyczaj jest to jakiś cięższy oręż półtoraręczny lub dwuręczny (może być drzewcowy) zadający znaczne obrażenia (topory obosieczne, halabardy, ciężkie miecze i szable) choć osoby wywodzące się z wyższych klas będą unikały używania broni uważanych za plebejskie (piki, kosy, cepy itp.). Broń defensywna to broń, którą walczą templariusze na pozycjach i formacjach obronnych, używając jednocześnie tarczy. Z tego powodu musi to być broń jednoręczna, o dosyć sporej obronie bazowej (przynajmniej +15). Bronią zasięgową jest broń, której templariusze używają do walki na dystans, głównie do obezwładnienia przeciwnika. Najczęściej spotykane i używane przez templariuszy są proce, kamienie i sieci. W wyjątkowych przypadkach mogą oni używać kuszy i łuków z pociskami zadającymi obrażenia obuchowe. Ostrej broni zasięgowej templariusze używają tylko

podczas obrony obleganych placówek. Bez ograniczeń mogą rozwijać jedną *Oburęczność*.

Używanie zbroi: Podobnie jak inni rycerze mogą używać każdego opancerzenia, ale nie gardzą lżejszymi modelami. Za to wśród tarcz preferują te najcięższe, piechotne – rzadko kiedy walcząc konno. Bez ograniczeń mogą rozwijać umiejętność walki tarczami.

Używanie magii: Templariusze nie zajmują się typowo czarodziejską czy klerycką magią, interesuje ich bardziej jej nadprzyrodzona istota, niż konkretne efekty, jakie można przy jej użyciu dokonać. Pociągają ich szczególnie przedmioty magiczne pochodzenia boskiego – relikty, potrafią ich używać bez typowych innych ograniczeń. Znając pewne właściwości magii, potrafią także uaktywniać czary zawarte w magicznych pergaminach. Przy odpowiednio wysokim doświadczeniu życiowym zainteresowanie magią procentuje u templariuszy zdolnością do posługiwania się formami magii rytualnej. Czary które mogą być adaptowane w formę rytuałów są jedyne i unikalne w swoim rodzaju (ich opis znajduje się w rozdziale z czarami) – dostępne są tylko dla templariuszy w trakcie podnoszenia się na wyższe POZ (przy każdym awansie, od momentu nabycia umiejętności posługiwania się rytuałami, poznaje się 1 czar) – choć czasem można je też zdobyć w inny sposób np. jako nagroda za wykonanie misji dla zakonu. Najpotężniejsi templariusze jako nieliczni przedstawiciele kast nie-magicznych potrafią operować Potencjałem Magicznym – wykorzystując go do własnych celów, głównie przy odprawianiu rytuałów. W momencie nabycia umiejętności operowania PM templariusz otrzymuje od zakonu magiczny medalion prezentujący symbol zakonu. Ma on identyczne moce i właściwości do osobistego symbolu bóstwa, które otrzymują członkowie kasty kleryckiej po ukończeniu szkolenia profesjonalnego.

Formacje: Organizacja tej profesji jest ściśle określona, co wyróżnia ją spośród innych – nie jest bowiem do pomyslenia aby jakiś templariusz pozostawał poza swoją macierzystą organizacją (choć takie przypadki się zdarzają). Templariusze pogrupowani są otóż w 10 zakonów – z których każdy służy innej grupie wyznawców, związanych z politeizmem danego zakonu (ich dokładne opisy znajdują się na końcu profesji). Każdy zakon posiada specyficzną hierarchię – jej opis w tabelce – która jest jednak identyczna, obojętnie od wyznawanej religii. Oprócz tego z każdego zakonu wydzielane są lokalne zgromadzenia, sprawujące pieczę nad konkretnym terenem. Na jej czele stoi zawsze najstarszy hierarchią templariusz, któremu przysługuje miano Pierwszego Kawalera (lub Damy). Organem zarządzającym całym zakonem jest Kapituła – składająca się z wszystkich Pierwszych. Na czele kapituły – będąc najwyższym organem dowódczym – jest Primas (czyli Pierwszy/a Pośród Równych) lub Arcygamia (jeśli społeczność wiary i zakonu uznaje równoprawność płci – władzę sprawuje jednocześnie kobieta i mężczyzna: Primas i Primassa). W czas zagrożenia militarnego organ dowódczy przejmuje zwykle dyktaturę militarną nad całym zakonem i podlegającymi jego opiece strukturami wiernych. Wedle legend nad każdym zakonem stoi

jeszcze ojciec-założyciel, Pierwszy Templariusz danego zakonu, który pośredniczy między ziemską hierarchią a boskimi patronami, rzadko jednak angażując się w sprawy doczesne. Każdy członek zakonu jest jednocześnie częścią jego sił zbrojnych (przede wszystkim najcięższej piechoty) – przy czym w jej skład wchodzi też żołnierze spoza głównego zakonu – zwani Braćmi Stowarzyszonymi, którzy są uznawani za członków wspólnoty, nie muszą jednak przestrzegać rygorystycznie jego hierarchii (przez co nie przysługują im jej przywileje). Są nimi osoby nie będące templariuszami, ale wyznające tą samą wiarę (np. rycerze, łowcy lub gwardziści).

POZIOM Tytuł

1-4	NOWICJUSZ
5-9	KLAUZURYSTA
10-14	OFECJAŁ
15-17	STARSZY TEMPLAR
18-19	MISTRZ TEMPLARII
20+	ARCYTEMPLAR

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- 1. Wielka Witalność** – jak wspólna um. kasty rycerskiej *Rycerska Wytrwałość*, z tym że można jej używać częściej niż raz dziennie lub zamiast odzyskiwać WT, zmniejszyć agonię o 1/4 wartości umiejętności. W tych dwóch przypadkach należy wykonać test 1/2 Odp. nr 2. Niepowodzenie oznacza, że próba się nieudła a w dodatku templariusz pada nieprzytomny i na stałe traci [6-PU] pkt. WT.
- 2. Sugestywne Samozdrowienie** – po udanym teście 1/[6-PU] WI templariusz jest w stanie podwoić swoje naturalne (wynikające z ŻYW) Samozdrowienie. Działa to przez 1 dobę/PU.
- 3. Dworność** – wspólna um. kasty rycerskiej.
- 4. Powalenie** – jw.
- 5. Odporność** – jw., z tym że dotyczy to także klątw, przekleństw i kar boskich oraz zaklęć o takim charakterze.
- 6. Walka W Tłoku** – wspólna um. kasty żołnierskiej; dotyczy także jednoczesnego używania tarczy.

Od 1. POZ:

- 7. Atak Oslaniający** – templariusz potrafi tak zaatakować w danej rundzie by zwiększyć OB broni lub tarczy o pewną wartość (nie może być większa niż 30%/PU). TR jest zmniejszane o połowę wartości dodatkowej.
- 8. Atak Obezwładniający** – zajmujące dwukrotnie więcej ataków niż normalnie *Powalenie* (można użyć także broni dystansowej typu sieć lub kusza z bełtami ogłuszającymi) które powoduje automatyczne oszołomienie przeciwnika (traktuje się go jakby był w *Złych Warunkach*). Jeśli nie powiedzie mu się test Odp. nr 4 (minus 15 pkt/PU tej umiejętności) natychmiast traci przytomność. Całkowity koszt opóźnienia ataku w segmentach można podzielić przez PU, przy czym wciąż umiejętność ta zajmuje czterokrotnie więcej ataków niż zwykle – po prostu szybciej się ją ukończy.

9. Teologia – templariusz otrzymuje 10%/PU więcej PD za tzw. „poznanie” – przy wszelkich okazjach, gdy rozwija swą wiedzę o własnym kulcie, wierze, wspólnocie wyznaniowej itp. (więc jeśli MG nie przewidział takich okoliczności dla przeciętnych bohaterów to jednak templariuszowi powinien przyznać jakiegokolwiek PD). Doświadczenie jakie gromadzi dzięki tej umiejętności pozwala mu także zwiększyć swą WI o 5 pkt/PU względem przedstawicieli kasty klerycznej (np. na sądzie inkwizycji czy podczas próby wiary).

10. Bitewne Natchnienie Wiary – za każdym razem gdy znajdą uzasadnione okoliczności (np. zagrożenie współwyznawców, atak na siedzibę zakonu, śmierć przełożonego itp.) templariusz potrafi wpaść w szał, trwający aż do momentu w którym ustanie okoliczność go wywołująca (przy czym MG może celowo skrócić czas trwania przed spełnieniem tego warunku w zależności od wysokości PU templariusza). Szał ten objawia się połączonymi efektami *Gniewu Rycerskiego* i *Pasji Bitewnej*.

11. Związek Taktyczny – templariusz potrafi poinstruować swych towarzyszy broni (nie więcej niż 3 osoby/PU) by ustawili się w walce na tyle ergonomicznie, że nie będą sobie przeszkadzali. Dzięki temu mogą oni wykorzystywać efekty *Walki W Tłoku* minimalnego poziomu (jeśli już ją mają, MG może zwiększyć jej PU – nie więcej niż o jeden poziom za każdy poziom tej umiejętności i *Walki W Tłoku* templariusza) tak długo, jak templariusz jest w stanie utrzymać nad nimi kontrolę (w każdej rundzie walki wymagany jest test CH).

12. Przeciwdziałanie – jeżeli templariusz z minimum o rundę wcześniej wyprzedzeniem był w stanie przewidzieć jakiś agresywny działaniem wroga (lub inne zagrożenie bezosobowe typu pułapka lub spadający głaz) względem jego sojusznika (bądź innej postronnej osoby) może podjąć próbę przejęcia fizycznej krzywdy na siebie zajmując jego miejsce (np. celowo dać się trafić pociskiem, ciosem broni lub czarem). Powiedzie mu się to jeśli wykona udany test 1/[10-PU] akt. SZ + 1/10 akt. ZR. Ponieważ poświęcając się templariusz jest w stanie lepiej się przygotować od niedosłej ofiary – krzywda która odniesie będzie o 5%/PU mniejsza (dokładny efekt ustala MG). Poza tym – jeżeli dysponuje odpowiednio wysokim PU – będzie w stanie swoim czynem zapobiec dalszemu wystawieniu chronionej osoby na niebezpieczeństwo (np. skutecznie odpychając ją z zagrożonego terenu). MG decyduje o tym czy w konkretnej sytuacji templariusz ma możliwość użycia tej zdolności (może być np. zbyt daleko by przyjąć na pierś ciosy mieczy, ale może skupić na sobie uwagę łuczników). Umiejętność zajmuje zwykle całą rundę.

Od 5. POZ:

13. Brawurowe Natarcie – templariusz może obniżyć o dowolną wartość OB broni i/lub tarczy, analogicznie zwiększając TR. Umiejętność działa przez 1 rundę/PU, przy czym OB jest zmniejszona tylko przez połowę tego czasu.

14. Formacja Wojenna – templariusz jest w stanie tak poinstruować podległy mu oddział (nie więcej niż 5 osób/POZ)xPU by ustawił się w szyk bojowy – obronny, zaczepny lub szturmowy. Dzięki temu otrzymują oni premię +5 pkt/PU do OB, TR lub SZ (z zależności od rodzaju formacji). W każdej rundzie walki templariusz testuje 1/[10-PU] MD + 1/[10-PU] CH czy udało mu się utrzymać formację w porządku.

15. Teologiczne Kształcenie – templariusz powinien posiadać umiejętność zawodową *Grabarstwa*. Może ją rozwijać bez ograniczeń. Zamiast tego może wybrać *Religioznawstwo*, ale takie wykształcenie dostępne jest zwykle tylko dostojniejszym członkom zakonu (co najmniej Ofecjałom).

16. Odprawianie Magicznych Rytuałów – wspólna um. kasty kleryckiej. Względem dostępnych templariuszowi Kręgów Czarów 5 POZ traktuje się jak 0 POZ.

Od 10 POZ:

17. Operowanie Potencjałem Magicznym – wspólna um. kast magicznych.

18. Zapożyczenie Umiejętności – templariusz może wyuczyć się jednej z średnich (od 1 d 4 POZ) umiejętności profesjonalnych rycerza (w uzasadnionych okolicznościach także innego przedstawiciela kasty rycerskiej), wojownika (ew. gwardzisty), kapłana, klerka, awanturnika lub nekroskopa – o ile jest to zgodne z etosem macierzystego zakonu. Zamiast tego może to być jedna ze wspólnych umiejętności kasty żołnierskiej. Raz wyuczonej umiejętności nie można zmienić – jeśli zaś templariusz w ogóle zrezygnuje z nauki to otrzyma 1k5 dodatkowych PU.

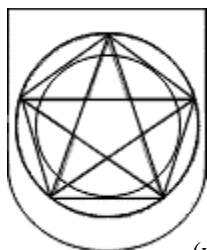
19. Odpowiedzialność – analogicznie do *Przeciwdziałania*, tylko że odnosi się do wszelkiego rodzaju zagrożeń psychologiczno-społecznych (zastraszenie, lincz, sprowokowanie do pojedynku). Templariusz testuje tą umiejętność na 1/[10-PU] akt. SZ + 1/10 WI – bo tu musi się wykazać połączeniem sprytu, samozaparcia i refleksu.

Opisy Zakonów Templarii:

GWIEZDNY ZAKON MĄDROŚCI

Przynależność: wyznawcy Praworządnie Dobrego Kręgu Boskości.

Symbolika: Symbolem używanym przez Zakon jest pentagram (tzw. „biały”, nieodwrócony) wpisany w pentagon opisany na złotym kole. Całość wpisana jest w jeszcze jedno, większe koło. Jest to symboliczne przedstawienie białej magii i związanej z nią pozytywnej energii. Wyraża mądrość, dobro i równościową sprawiedliwość.



Zawołaniem Gwiezdnego Zakonu (wypisanym drobnymi runami na każdej linii symbolu) jest: „Z gwiazd przybyliśmy, do gwiazd odchodzimy – by z gwiazd powrócić”.

Opis: Templariusze Gwiezdnego Mądrości są niestrudzonymi orędownikami sprawiedliwości społecznej, nieprzejednanymi wrogami wyzysku i

tyranii – pod jakąkolwiek postacią w jakiegokolwiek dziedzinie istnienia. Zakon ten jest zwolennikiem utopijnego ładu społecznego, nierealnego wręcz porządku państwowego, będącego uosobieniem najwyższych idei dobra i prawości. Z tych powodów wiele osób uważa ich za niezrównoważonych fundamentalistów. Oskarża się ich wzniesienie zamieszek, inspirowanie przewrotów i wiele innych bezceństw – które jakoby miałyby doprowadzić do ostatecznego zwycięstwa Utopii – Krainy Wiecznej Szczęśliwej. Pomimo niechęci jaką cieszy się ten zakon – mało kto ma odwagę otwarcie występować przeciwko jego postępowaniu. Zawsze bowiem działają w zorganizowanych gromadach, niejednokrotnie zgłębiają tajemnice potężnych mocy białej magii, poza tym potrafią przekonywać do swych idei szerokie masy społeczeństwa – zawsze łaknącego bajek o wyzwoleniu od ucisku, końcu niedoli itp., itd. Gwiezdni Templariusze są święcie przekonani o swym wyjątkowym, mesjanistycznym posłannictwie – potrafią dążyć do swych celów nawet jeśli okoliczności czynią je nierealnymi lub beznadziejnymi.

Siedziby: Ze względu na wymienione wyżej okoliczności trudno jest spotkać samotne placówki tego zakonu. Znajdują się one zwykle na terenie krain i państw aprobujących metody działania Gwiezdnego Zakonu. Największe siedziby są budowane tylko i wyłącznie na ziemiach księstw czy miast-państw będących bezpośrednią własnością zakonu. Tylko tam czują się w pełni bezpieczni i mogą bez obaw wprowadzać w życie swoje założenia. Ponieważ zakon zdołał wywalczyć sobie miejsce w wielu krainach – jest niemal pewne, że na każdym z Dziesięciu Archipelagów istnieje jakaś główna komandoria-matecznik. Właśnie takim na wprost niezależnym (choć uznającym zwierzchność Imperium Katanów) miastem-państwem jest Tagara Biała, w której rządy sprawuje właśnie Zakon i jego Bracia Stowarzyszeni...

KULTYŚCI SREBRZYSTEGO BRZASKU

Przynależność: wyznawcy Praworządnie Obojętnego Kręgu Boskości.

Symbolika: Symbolem jest wschodzące słońce – przedstawia się je zazwyczaj w postaci symbolicznego półkola widnokręgu, wewnątrz którego ukazana jest część wyłaniającej się zza horyzontu tarczy słonecznej, z sześcioma wielkimi promieniami światła. Widnokrąg zwykle bywa czerwony – słońce i promienie białe lub żółte. Zawołaniem templariuszy Srebrzystego Brzasku jest: „My, Ktorzy Niesiemy Oświecenie!!!” lub też spotykane czasem „My Jesteśmy Światłem Świata”.

Opis: Kultuści Brzasku są – jeśli nie najliczniejszym – to z pewnością najbardziej popularnym – szczególnie wśród wyższych i średnich warstw społeczeństwa. Są bowiem wielkimi zwolennikami technokracji – rządów oświeconych fachowców. Ich mottem jest >>>Skuteczność. Dyscyplina. Stabilizacja<<<. Uważają, że doskonałe zbilansowanie społeczne można osiągnąć



tylko i wyłącznie krzewiąc pośród rozumnych ras zdobycze cywilizacji. Uważają za wrogów wszystkich, którzy cywilizację odrzucają – dlatego są gotowi „cywilizować” na siłę każdego dzikusów, nawet ogniem i mieczem – jeśli taka zajdzie potrzeba. Uważają prawo za najwyższą ideę i głoszą bezwzględne jemu podporządkowanie. Są niestrudżonymi tropicielami korupcji i bezprawia.

Siedziby: Ze względu na swój etos Templaria Srebrzystego Brzasku jest mile widziana w prawie każdym cywilizowanym państwie, królestwie czy mieście. Ich główne komandorie można więc znaleźć w każdej stolicy krain na Archipelagu Centralnym, Zachodnim i Północno-Zachodnim. Sieć mniejszych placówek można spotkać praktycznie wszędzie tam gdzie ciągną się uczęszczane szlaki – ludzie prawi zawsze mogą znaleźć tam schronienie i odpoczynek. Jeżeli chodzi o siedem pozostałych archipelagów, to Zakon uważa te tereny za dzikie – a więc dopiero co wymagające ich „działalności misyjnej”. Jeśli więc można spotkać tak jakieś pojedyncze zgrupowania Kultystów Brzasku, to są one wciąż nieliczne.

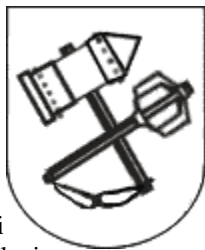
PANDONICI PANCERNEJ PIĘŚCI

Przynależność: wyznawcy Praworzadnie Złego Kręgu Boskości.

Symbolika: Symbol zakonu jest prosty i stanowi go wekiera skrzyżowana z młotem bojowym – oba połączone temblakami. Ma to przedstawiać potęgę, siłę i nieugięty porządek. Zawołanie Pandonitów brzmi: „Za Krew, Śmierć i Honor” oraz rzadziej używane: „Chcesz Pokoju? Gotuj się do wojny!!!”.

Opis: Templariusze Pancерnej Pięści są zakonem sprzyjającym wszelkim formom tyranii – za doskonały uznając zcentralizowany porządek władzy, a jedynym sprawnym systemem absolutną monarchię. Uważają, że wszelkie problemy należy rozwiązywać siłą. Tych, którzy sprzeciwiają się ich metodom, uważają za słabych głupców, nie wartych uwagi i pomocy. Wspierają silnych władców, mocne armie i zdecydowanych, zdeterminowanych bohaterów. Twierdzą, że tylko ludzie wybijający się ponad przeciętność ugodowego społeczeństwa mają prawo zmieniać zasady urzędowania świata, narzucając swą wolę innym. Z powodu swego światopoglądu Pandonici dorobili się przezwiska Niosących Burzę, Zwiastunów Złego Nowin.

Siedziby: Można ich spotkać prawie na każdej wojnie, swe siedziby ustanawiają wszędzie tam gdzie dzieją się jakieś dziejowe zawieruchy – zaś na stałe osiedlają się, gdy uznają, że swym autorytetem i mieczami mogą wesprzeć silną władzę elit (a konkretnie pojedynczych osób) ponad tłumami. Znana jest ich twierdza na Orkusie Wielkim w Tagarze Czarnej oraz na Zachodnim Archipelagu, w Squamish (Albion Zachodni). Podejrzewa się Pandonitów o sprzyjanie Ciemnym Elfóm, jednak żadnej stałej siedziby zakonu na ich ziemiach dotychczas nie zaobserwowano.



HOSPITALERZY ŚWIATŁA

Przynależność: wyznawcy Neutralnie Dobrego Kręgu Boskości.

Symbolika: Symbolem

Hospitalerów jest płonące serce z umieszczonym wewnątrz złotym kielichem, pełnym magicznej Wody Życia (ma to wyrażać wiecznie odradzające się życie). Zawołanie templariuszy Światła brzmi: „Pochwałę życia głosić będę – bo nic co z niego – obce mi nie jest, hańby bowiem przynosić nie może”. W niektórych regionach znani są też z innego zawołania: „Pokój nasz wam zanosimy – jego wam dajemy”



Opis: Templariusze ci zwani są czasem Szpitalnikami lub Rycerzami-Rozjemcami – ze względu na zamiłowanie do pokoju. Za swą misję uważają pomagać w cierpieniu i chorobie rozumnym, tak by każdy miał prawo cieszyć się życiem. To oczywiście trudne i idealistyczne założenie – jakby oderwane od rzeczywistości, w tym niebezpiecznym i niespokojnym świecie, pełnym wojen i cierpienia. Jednak wszędzie gdzie się pojawiają, wnoszą odrobinę spokoju i piękna – jakby na osłodę cierpień rozumnym. Za ich Braci Stowarzyszonych służą całe zastępy mnichów i paladynów – gotowi służyć pomocą i radą wszystkim tym, którym trudno dźwigać brzemię życia. Hospitalerzy wierzą bowiem, że ten kto choć jedno życie uratuje, może zbawić cały świat...

Siedziby: Niewiele jest stałych siedzib zakonu, gdyż jego templariusze podróżują wszędzie tam, gdzie należy zapobiegać rozlewowi krwi – z tego powodu są mile widziani we wszystkich krainach miłujących pokój. Słyną ze swoich ogromnych obozów wędrownych, które przemieszczają się z miejsca na miejsca – w zależności od potrzeb. Jedną z większych komandorii mieści się w Tagarze Białej, kilka mniejszych wybudowano na Elmanalu, Kaldonei (na Zachodnim Archipelagu) i Andalayi (na Almochadii).

EKWILIBRYŚCI

Przynależność: wyznawcy Neutralnie Obojętnego Kręgu Boskości.

Symbolika: Za symbol Ekwilibryści używają dwóch, różnobarwnych trójkątów, połączonych razem ze sobą w kształt heksagramu. Z każdego wierzchołka figury zwisa kropla – symbolizują one 6 Naczelnych Esencji pozostających w doskonałej równowadze. W heksagram wpisane jest koło podzielone na trzy równe części trójramienną swastyką. Całość stylizowana jest na Kryształ Czasu, z tym, że zamiast Kryształfer są trzy mniejsze heksagramy – wszystko ma to symbolizować najwyższą doskonałość natury jaką jest połączenie Esencji Neutralności z Esencją Obojętności. Zawołaniem templariuszy jest: „I wszystko co jest, już raz było, i nic nowego pod słońcem nie ma” oraz: „Wszystko zginie w ogniu i odrodzi się wewnątrz na nowo!”.

Opis: Templariusze Ekwilibrysty wierzą w cykliczność wszystkiego co widzialne i niewidzialne. Znani są



głównie z niewielkiego zaangażowania w sprawy cywilizacji – poświęcając się badaniom natury Bezmiarów Wieloświata. Mają wewnętrzne przeczucie – lub przesłankują to na podstawie prowadzonych badań – o najwyższej doskonałości połączenia Neutralności z Obojętnością (a więc dogmatu o aktywnej nieingerencji). W jakiś sposób podejrzewają, że równowaga wszystkich potencjałów Esencji może odbić się na rzeczywistości w sposób niekorzystny – a to co może doń doprowadzić, to przede wszystkim odwieczna walka Dobra ze Złem i Porządku z Chasoem. Przeciwstawiają temu wyważoną stoickość, dążąc do tego by Neutralność lub Obojętność zyskała znaczący prymat nad pozostałymi Esencjami. Z tego powodu są postrzegani przez postronnych za dziwaków i ignorantów. Wbrew temu pojęciu w ich postępowaniu jest ukryta logika – przejawiająca się dyskredytowaniem i osłabianiem innych światopoglądów na rzecz tego co sami Ekwilibrysty nazywają Wyważoną Równowagą.

Siedziby: Związanych z kultami natury templariuszy można spotkać wszędzie tam, gdzie te religie są najsilniejsze – przy czym ich siedzibą może być zarówno samotna warownia w środku dziczy jak i rytualna jaskinia na klifowym urwisku brzegu morza. Doprawdy – gdy przemierza się bezdroża nigdy nie można być pewnym, kiedy i gdzie trafi się na siedzibę Ekwilibrystów. Swoisty renesans przeżywają kultury natury wśród społeczności rozumnych jaszczurów – które zasiedliły mnóstwo opuszczonych przed wiekami osad przodków na Wielkim Walu i większości Orkusów.

CYRYNICI DNIA OSTATNIEGO

Przynależność: wyznawcy Neutralnie Złego Kręgu Boskości.

Symbolika: Symbolem jest bez-zuchwa czaka (różnego koloru, choć zwykle biała na czarny tle lub bordowa na tle żółtym) o długanych, prostych zębach. Z pod nich wystaje promieniście 8 piszczeli. Nad czaszką widnieje inskrypcja ozdobnymi runami (będąca zawołaniem Cyrynitów): „Z prochu powstałeś, w proch cię obrócimy” (czasem jest to: „Jesteśmy panami świata!”).

Opis: Zakon ten jest najbardziej różnorodnym wewnątrz... i najbardziej zantagonizowanym. Nawet wśród templariuszy z zewnątrz nie występuje tak chorobliwa zawiść, rywalizacja i wyścig o wpływy jak pośród poszczególnych odłamów Cyrynitów – służących zazwyczaj jednemu z 3 stronnictw, reprezentujących śmierć, strach i zbrodnię (między którymi lawiruje zdrada) – w których koalicję tworzą wyznawcy poszczególnych Starszych Bogów, sprzymierzający się wedle etosu z pomniejszych półbogami i sługami zła. Bywa, że ta walka o wpływy przenosi się na zewnątrz – ponieważ członkowie zakonu i podlegających mu wspólnot religijnych bardzo pragną utrzymać pozorna równowagę dla dobra całości. Ofiarami tych zamierzeń padają głównie... przedstawiciele innych Złych



Kręgów, a w znacznie mniejszym stopniu Dobra. Cóż – zło nie zawsze destrukcji dobra służy.

Siedziby: Cyrynici są związani głównie z przedstawicielami kasty złodziejskiej – więc to w jej organizacjach należy wypatrywać siedzib zakonu. Na pewno istnieje jedna główna komandoria – w Tagarze Czarnej oraz kilka mniejszych – w Tagarze Szarej, każdym Pirackim Królestwie oraz na ziemiach podległym Ciemnym Elfom. Ponoć niektórzy lokalni władcy olbrzymów i gigantów (szczególnie na Archipelagach Zachodnich i Pajęczym) sprzyjają Cyrynitom, udzielając im schronienia i ziem, chodzą nawet słuchy o ekskluzywnej siedzibie zakonu na Orkus-Tanie, wyspie będącej lenną posiadłością każdej Katańskiej rodziny panującej. Cyrynitów nie interesuje ekspansja poza granice Pierwszej Sfery Materialnej – jednak niektórzy twierdzą, że utrzymują oni stałe placówki w jej obszarze... jednak gdzieś poza Orchią!

KONWENT WOLNEGO DUCHA

Przynależność: wyznawcy Chaotycznie Dobrego Kręgu Boskości.

Symbolika: Templariusze wolnego ducha używają za symbol tzw. czarnego pentagramu (czyli pentagramu odwróconego do góry nogami) wpisanego w koło. Pola na zewnątrz pentagramu mają symbole odpowiadające naczelnym bogom tego Kręgu – Złotą Kulę (Fortuna), Adamandytowego Byka (Kas-Handil), Kielich Wina (Pian-Apis) i Uskrzydłony Rydwan (uśpiona bogini). Najwyższe pole jest pozostawione puste – co ma symbolizować niepoznaną naturę Chaosu. Zawołanie Konwentu brzmi: „Podążaj za mną ku ogniu, w mrok i śmierć” (czasem używana jest forma „Czy podążysz za mną w ogień? Czy podążysz za mną w ciemność? Czy podążysz za mną w śmierć?”).



Opis: Templariusze ci wierzą w potęgę zmian – zdecydowanie odrzucając statyczne formy istnienia, szanują jednak życie istot inteligentnych i starają się ograniczać negatywny wpływ destrukcyjnego chaosu i zła. Z tego względu aktywnie, zbrojnie przeciwstawiają się pochodom sług Otchłani i Piekła (którego nienawidzą szczególnie). Z Konwentem związana jest organizacja Poszukiwaczy Zaginionej Bogini, składająca się z niektórych templariuszy i ich Braci Stowarzyszonych, badaczy starożytności, mędrców i astrologów. Poszukują oni Uśpionej Bogini – opiekunki podróżników, obieżyświatów i poszukiwaczy przygód – pchniętej w odmęty zapomnienia przez zawistny kler konserwatywnych wyznań. Ułożone, drobnomieszczańskie środowiska to właśnie tych templariuszy obwiniają za „wybuch” gorączki poszukiwaczy przygód – jaka została rozpętana po zaginięciu bogini. Jaka jest prawda – to każdy powinien określić we własnym zakresie. Faktem jest, że Konwent wierzy w wypełnienie się proroctw, mówiących o Gwiezdnym Exodusie – do którego zostaną dopuszczeni rozumni po powrocie bogini. Kiedy gwiazdy będą we właściwym porządku...

Siedziby: Najślawniejszymi siedzibami i głównymi ośrodkami templariuszy Konwentu jest: Nowy Allarion – twierdza wypadowa na granicy Otchłani oraz Drugie Sanktuarium – pograniczne miasto templariuszy w samym Piekło, stamtąd bowiem kierują oni swymi ruchami przeciw siłom reakcji i zła. Utrzymują też wiele placówek w mnogich Sferach Egzystencji Chaosu. Na Orchii posiadają kilka większych komandorii – wiadomo o co najmniej jednej na każdym z 10 Archipelagów, a snuje się domysły także o siedzibach na tajemniczych lądach za Oceanem Burz. Oczywiście napotkani Konwentuści zaprzeczają tym spekulacją – to co wiadomo na pewno, to fakt że w Olgriem na Orkusie Wielkim znajduje się twierdza, będąca jednocześnie bramą do Nowego Allarionu. Co do miasta-bramy do Piekła, to jego lokalizacja jest ściśle strzeżoną tajemnicą zakonu – mówi się tylko, że jest gdzieś na południowych rubieżach Archipelagu Pajczego...

ZGROMADZENIE CZERWONEJ APOKALIPSY

Przynależność: wyznawcy Chaotycznie Obojętnego Kręgu Boskości.

Symbolika: Symbolem jest heksagonalne pole z umieszczoną centralnie w nim rozłożystą gwiazdą sześcioramienną. Heksagon i gwiazda są podzielone przekątnymi łączącymi wierzchołki. Całość jest zwykle w dwukolorowym kontraście (najczęściej spotyka się czerni i czerwień). W każdej z 6 części heksagonu jasnemu polu odpowiada ciemna część gwiazdy i na odwrót – jasnej gwiazdzie dla kontrastu ciemne pole. Zawołaniem Zgromadzenia jest: „A końca świata doczekamy tylko MY!!!”. Istnieje też druga sentencja – znana tylko najbardziej wtajemniczonym: „My jesteśmy między świecą a gwiazdą – stoimy między mrokiem a światłością”.

Opis: Jeden z mniejszych liczebnością zakonów, powiązany z kultem niszczących mocy natury. Mają swój własny fatalistyczny światopogląd – czasem zwani są z jego powodu Dziećmi Apokalipsy. Głoszą nadejście jakiegoś bliżej nie sprecyzowanego kataklizmu dziejowego. Pociągają przez to za sobą masy nawiedzonych proroków, astrologów i filozofów – gęsto zasilających Brac Stowarzyszoną. Widuje się najrzadziej z tego powodu, że... prowadzą szeroko zakrojoną „działalność misyjną” poza Orchią i granicami Pierwszej Sfery Materialnej – mając na swych usługach wielu wybitnych demonologów, zagłębiają tajniki podróży międzysferalnych, by w porę wykryć źródło mającego nadciągnąć – w/g ich słów – nadnaturalnego kataklizmu.

Siedziby: Ich siedziby są niewielkie, zwykle rozsiane z daleka od miast i uczęszczanych traktów. Przypominają zwykle opuszczone samotnie – można je spotkać prawie na każdym Archipelagu – i jak to już zostało wcześniej powiedziane – w wielu miejscach poza Orchią. Tak więc gdyby komuś przyszło kroczyć między światami niech będzie pewien, że prędzej czy później natknie się tych starych znajomych. Doskonałą łączność między porzucanymi placówkami

zapewnia Dzieciom Apokalipsy system międzywymiarowych, magicznych portali.

ŚWIADKOWIE ARMAGEDONU

Przynależność: wyznawcy Chaotycznie Złego Kręgu Boskości.

Symbolika: Symbolem templariuszy Armagedonu jest szesnastoramienna, strzelista, rozłożysta gwiazda (zwana supernową, ma różne kolory i tło, a czasem także nieregularne kształty – w zależności od lokalnego zgromadzenia). W centrum gwiazdy znajduje się grot (odwrócony trójkąt równoboczny z wklęsłym „daszkiem”) – jest to powszechnie przyjęty znak negatywnego chaosu. Całość ma symbolizować cel zakonu – rozprzestrzenianie zamętu, rozkładu i zniszczenia. Zawołaniem Świadców jest: „A Otchłań kroczy za nami!”.



Opis: Jest to chyba ten zakon, który budzi we wszystkich największą trwogę i grozę, reprezentując to ca w chaosie jest najgorszego – w dodatku jako połączone potęgi. Niejednokrotnie z templariuszami Armagedonu kroczą Bracia Stowarzyszeni rekrutujący się spośród rycerzy chaosu i czempionów chaosu – oraz wszelkiego innego zwyrodnialstwa i występku. Gdziekolwiek się pojawiają – ta cień pada na świat, zaś w ich zawołania kryje się straszliwa prawda. Niejednokrotnie bowiem templariusze ci mają za sprzymierzeńców istoty rodem z Otchłani – lub bardzo dbają by inni tak myśleli. Ktokolwiek wpadnie w ich ręce – spotka go straszliwy los nieumarłego lub wypaczonego mocami chaosu niewolnika pozbawionego własnej woli. Świadkowie Armagedonu głoszą szalone prorocstwo o wielkiej bitwie Zakonów Templarii w dzień końca świata – według nich pokonają w niej sprzymierzonych ze sobą wyznawców dobra, gdyż cała reszta zachowa niezaangażowanie, przypieczętowując tym samym na zawsze losy odradzającego się wiecznie Bezmiaru Wieloświatów.

Siedziby: Zakon ten działa – podobnie jak kościoły, które chroni – w najgłębszej tajemnicy. Otwarcie kroczyć odważają się tylko na terenach podległych władzy Książąt Otchłani. Jako jedni z niewielu mają swoje placówki w samej Otchłani oraz na obrzeżach wielu Sfer Egzystencji Negatywnych. Można podejrzewać, że posiadają co najmniej jedną siedzibę na Orkusie – w Czarnej Tagarze. Podobno sporymi względami cieszą się także pośród włości Ciemnych Elfów i Ciemnych Krasnoludów.

ŚWIECKI ZAKON RYCERSKI

Przynależność: wyznawcy religii bezwyznaniowych.

Symbolika: Symbolem Świeckiego Zakonu Rycerskiego jest przysadzista, czerwona gwiazda (zwykle na czarnym, błękitnym lub zielonym tle) odwrócona do góry nogami. Wewnątrz niej znajduje się Wszechwidzące Oko wpisane w Trójkąt. Jest to metafora potęgi wyzwolonego rozumu – ma także upamiętniać mistycznego Najwyższego Architekta. Według legendy był on potężnym tytanem, którego działania spowodowały, że Bezmiary Wieloświata



obrały kształt i porządek taki jaki znany jest do dzisiaj. To za jego sprawą odeszli Ojcowie Bogów, Rasy Kolonizatorów wyruszyły w Gwiezdne Exodusy, zaś Starsi Bogowie zmuszeni zostali do stworzenia Ras Inteligentnych.

Templariusze Świeckiego Zakonu upamiętniają Architekta niejako w podzięcie za dar istnienia. Zawołaniem Świeckiego Zakonu jest: „Wolna Myśl jest większa od bogów!” lub hasło haftowane na sztandarach: „Nie ma religii wyższej niż Prawda!”.

Opis: Najbardziej tajemniczy zakon templariuszy, znienawidzony zarówno przez większość kleru i inkwizycji jak i sporą liczbę rycerstwa, w tym inne zakony templariuszy. Jako jeden z nielicznych zakonów dopuszcza do członkostwa w swych władzach Braci Stowarzyszonych, głównie szlachtę – choć złośliwi sugerują, że w celu zyskania jak największej liczby zwolenników – sypią nadaniami szlacheckimi na prawo i lewo. Nie jest to do końca prawda – bo większość Pierwszych Dam i Kawalerów, która nigdy nie była templariuszami może wykazać w swych papierach bogatą tradycję rodową. Faktem jest, że czasem nadaje się szlachectwo nie-templariuszom – jeżeli są szczególnie zasłużeni dla zakonu. Świecki Zakon Rycerski niejednokrotnie działa w strukturach głęboko utajnionych, posadza się więc go o spiski i wrogie knowania przeciw panującym. Rzeczywiście zakonowi bardzo zależy na utrzymaniu całkowitej niezależności nawet od władz królewskich i państwowych – uważają, że tylko w ten sposób będą mogli zapewnić maksymalne bezpieczeństwo współwyznawcom – a raczej osobom, które odrzucają wiarę w bogów, wybierając absolutną wolność i siłę myśli przeciwko ciemności i zabobonom.

Siedziby: Nie znane są wszystkie komandorie tego zakonu, szczególnie jeżeli Świecki Zakon posiada jakieś w miastach. Wiadomo, że jawne placówki zakładane są z dala od większych, zurbanizowanych siedzib. Najbardziej znanymi są 3 twierdze: jedna założona kilkadziesiąt staj na południe od Stołecznego Miasta Osmundu, na Orkusie Małym w pobliżu Halandii oraz na Zachodnim Archipelagu w Axitanie – na ziemiach Imperium Brithunii leży też główna kwatera zakonu – w Xantusie. Wiadomo też o i przynajmniej jednej siedzibie na wyspach Książęcego Ideru i na pograniczu Czerwonych Pustkowi Orkusa Wielkiego w Macierzy.

KASTY MAGICZNE

Mianem kast magicznych określa się dwie kasty – klerycką i czarodziejską. Są to dwie osobne kasty – opisane dokładnie poniżej – jedyną rzeczą jaka je łączy jest umiejętność aktywnego władania różnymi formami magii. Potrafią więc one nie tylko używać formuł magicznych – powszechnie zwanych czarami lub runami mocy, ale także prowadzić nad nimi badania, udoskonalając swą wiedzę i zwiększając tym samym skuteczność władania samą magią. Każda z tych kast robi to swój własny sposób – kiedy klerycy wykorzystują

do tego łaskę i objawienia opiekuńczych bytów (zwykle: bogów), czarodzieje zaś czynią to w oparciu o własną osobę, jej przymioty, wiedzę i ciągle rozwijaną potęgę (co w systematyce czyni ich podobnymi zwykłemu naukowcom). To, że aktywnie potrafią posługiwać się magią zawdzięczają zestawowi pewnych wspólnych umiejętności magicznych, które – większość z nich potrafi rozwijać zgodnie z logiką swojej profesji.

Przed wszystkim jednak warto zwrócić uwagę na tzw. podstawowe umiejętności rzucania czarów oraz umiejętności adaptowania czarów. Umiejętności podstawowe (opisane osobno przy każdej kaście) umożliwiają ich posiadaczom w sposób aktywny zdobywać i doskonalić moc rzucania czarów. Umiejętności adaptacyjne służą zaś, do tego, by czary znane już w formie podstawowej rzucać w nieco odmiennych sposób – np. pozbywając się pewnych ograniczeń nakładanych przez umiejętności podstawowe. Zwykle wiąże się to z szybszym lub mniej ograniczającym rzucaniem czarów. By jednak móc w ogóle rzucić czar przy pomocy umiejętności adaptacyjnej – należy najpierw, jak sama nazwa wskazuje, dokonać jego adaptacji. Adaptacja czaru z jego formy prostej jest niczym innym jak tylko jego uprzednim dostosowaniem (np. przez odpowiednią naukę czy badania) do sposobu rzucania przy pomocy odmiennych umiejętności czarowania. Przedstawiciele kast magicznych – żeby podjąć się adaptacji muszą wprawdzie posiadać min. 1 PU właściwej ich kaście umiejętności podstawowej. Inne profesje z kast niemagicznych nie mają takiego ograniczenia – w ich przypadku jest to bowiem związane z zupełną niemożliwością nauczenia się skomplikowanego procesu rzucania czarów w sposób podstawowy. Zamiast tego od razu dokonują adaptacji czaru na dostępny dla ich profesji sposób czarowania. Oczywiście zwykle muszą im w tym pomóc odpowiedni nauczyciele – przedstawiciele profesji, której czaru chcą się wyuczyć (choć kilka profesji nie-magicznych, ze względu na swoją specyfikę, potrafi sobie radzić bez nauczycieli). Członkowie kast magicznych nie mogą sobie jednak pozwolić na taką „fuszerkę” – dlatego wymagane jest opanowanie „sztuki podstaw”.

Adaptacji można wtedy poddać formułę dowolnego, znanego czaru – wedle reguł należnych każdej umiejętności adaptacyjnej (jest to przy każdej z nich dokładnie opisane). Trwa to zwykle 3 dni na każdy Krąg Czarów – po tym okresie można już używać tego czaru w tej jednej, konkretnej umiejętności adaptacyjnej. Dlatego też, jeśli chce się ponownie ten sam czar zaadaptować tym razem dla innej umiejętności – proces adaptacyjny należy rozpocząć od nowa. Należy przy tym jednak pamiętać, że każda umiejętność adaptacyjna pozwala posługiwać się tylko pewną określoną, skończoną liczbą czarów – więc należy się dobrze zastanowić jakie formuły i dla jakiej umiejętności chcemy zaadaptować. Proces ten bowiem jest nieodwracalny – nie można zrezygnować z raz wykonanej adaptacji i na jej miejsce wykonać nowej. Nawet jeśli bohater utraci pamięć, popadnie w szaleństwo lub umrze i zostanie wskrzeszony (ew. zamieniony w nieumarłego) nigdy nie utraci zdolności rzucania poprzednio zaadaptowanych czarów.

Umiejętności adaptacyjne jednej profesji pozwalają adaptować w jej formę także czary innych profesji – o ile

mechanika inscenizacji daje bohaterowi do nich dostęp. Np. dwuklasowiec kleryk-czarodziej może adaptować w formy autoratywne lub pasywne zarówno czary profesji kleryckiej jak i czarodziejskiej. Dlatego też w/w dwuklasowiec nie może np. posiadać dwukrotnie umiejętności czarów autoratywnych – jednej dla formuł kleryckich i osobnej dla czarodziejskich. Jest to niedozwolone. Powyższe uwagi tyczą się także połączeń profesji nie-magicznej z profesją magiczną.

Wspólne Umiejętności Kast Magicznych

1. Czary Autoratywne – jest to adaptacyjna metoda czarowania. Jej nazwa wywodzi się stąd, że posiadanie odpowiedniej liczby i poziomu czarów zaadaptowanych do tej umiejętności świadczy o autorytecie rzucającego. Jest to bowiem dosyć specyficzna umiejętność. Polega na odpowiednim wyuczeniu się czaru na pamięć, tak dokładnie by można go było użyć w każdych okolicznościach, gdy zajdzie taka potrzeba.

- Czar zaadaptowany autoratywnie nie wymaga w ogóle koncentracji do przypomnienia sobie jego formuły – tą formułę się po prostu zna, nie trzeba więc o niej myśleć.
- Dzięki temu rzucić go można już w rundzie, w której zadeklarowało się jego użycie. Czar zostanie rzucony ze swym normalnym opóźnieniem – więc jeśli jest ono odpowiednio „zwięzłe” – czary autoratywne można rzucać co rundę. Nie można natomiast rzucić kilku czarów w jednej rundzie – nawet jeśli miałyby odpowiednio mało segmentów. Udane rzucenie czaru autoratywnego jest sprawdzane standardowym testem UM.
- Po rzuceniu czaru autoratywnego można dokonać oczyszczenia umysłu (właściwego dla każdej z podstawowych metod czarowania bohatera – patrz *Illuminacyjne* i *Ortodoksyjne Rzucanie Czarów*). Nie jest to jednak wymagane do ponownego rzucenia czaru autoratywnego. Czary autoratywne można rzucać bez tej czynności – wtedy jednak przeprowadza się test $1/[7-PU] UM$ minus 1 pkt. za każde kolejne rzucenie czaru bez oczyszczenia umysłu.
- Zadna gestykulacja w ogóle nie jest wymagana podczas rzucania tych czarów – wystarczy głośna deklamacja formuły; dzięki temu autoratywnie można czarować również w bardziej niesprzyjających warunkach, niżby na to pozwalała metoda podstawowa danej kaście. Można więc rzucać czary np. jadąc powoli na wierzchowcu, używać broni i pancerzy – ale wciąż nie jest dozwolone używanie uzbrojenia zakazanego danej profesji czy jazda galopem.
- Każdy PU pozwala zaadaptować 10 formuł czarów z dwóch kolejnych Kręgów (pierwszy PU – I i II Krąg czarów, kolejny PU – III i IV Krąg Czarów... itd.). Autoratywnie nie można adaptować czarów z Kręgów Specjalnych ani czarów rzadkich (tzw. specjalnych).

2. Rzucanie Znaków – jest to adaptacyjna metoda czarowania. Ponoć wymyślił ją w dawnych czasach pewien czarodziej z myślą o przedstawicielach kast

nie-magicznych, by uprościć im naukę czarów adaptowanych. Sposób ten przyjął się niektórych kręgach – tak, że dziś sięgają po niego nawet członkowie kast magicznych. Ta umiejętność polega właściwie na całkowitej eliminacji wszelkich, niewygodnych elementów klasycznych metod czarowania, zaś cały proces przekształcania strumieni PM w czar sprowadza do wykonywania odpowiedniej gestykulacji (stąd nazwa, czyli czary rzucające przy pomocy znaków gestykulacji rąk). Oczywiście znaki te rządzą się własną, ściśle określoną systematyką – i należy jej surowo przestrzegać, jeśli chce się uzyskać żądany efekt czaru.

- Rzucenie znaku następuje w tej samej rundzie w której zadeklarowało się jego użycie. Formuły czaru nie trzeba sobie przypominać wcześniej, ponieważ jest ona przypomniana „na bieżąco” – równocześnie z odpowiednimi momentami gestykulacji. Oczywiście ta dosyć skomplikowana operacja psychomotoryczna wymaga odpowiedniej wprawy. Dlatego tą metodę czarowania sprawdza się testem $1/[7-PU] UM + 1/[10-PU] akt. ZR$.
 - To czy do rzucenia znaku potrzeba obu lub jednej ręki zależy od typu czaru (patrz wskazówki nt. znaków, poniżej). Dlatego też zwykło się korzystać z osobistego PM – obojętnie od tego ile rąk potrzeba do wykonania znaku. Jeśli jednak ktoś ma obie ręce zajęte i/lub chce skorzystać jednak z zewnętrznego źródła PM – jest na to przewidziany odpowiedni gest w czasie rzucania znaku, który wykonuje się zaraz na początku, pobierając odpowiednią ilość PM ze źródła. Zwiększa on jednak opóźnienie czaru o 1 sg. W czasie rzucania znaków można nosić nawet ciężkie i niedozwolone danej profesji opancerzenie – jedyne ręce muszą pozostawać wolne. Czasami niektóre znaki można rzucać przy związanych rękach – o ile więzy pozwalają odpowiednio układać dłonie do znaku (decyduje o tym MG).
 - Nie trzeba oczyszczać umysłu po rzuceniu znaku, ponieważ umiejętność ta nie wymaga skomplikowanych procesów intelektualnych, korzysta raczej z wyuczonych odruchów. Jest to natomiast czynność bardzo wyczerpująca fizycznie (z powodu skomplikowanej gestykulacji i odpowiedniego napięcia mięśni), każdy znak zużywa $[10-PU] pkt. WT$. Można rzucać znaki runda po rundzie (aż do fizycznego wycieńczenia), ale nie jest dozwolone rzucanie kilku znaków w tej samej rundzie.
 - Każdy PU daje możliwość zaadaptowania 10 czarów (stworzenia 10 znaków) – obojętnie od ich typu i trudności. Jednak znaki z Kręgów Specjalnych są dwukrotnie trudniejsze w adaptacji, dlatego traktuje się je jakby „były warte” 2 zwykłych czarów (np. jeden PU pozwala w pełni zaadaptować 5 czarów z Kręgów Specjalnych).
- 3. Spontaniczne Rzucanie Czarów** – nie jest to typowa umiejętność rzucania czarów, tylko raczej pochopny sposób pobudzania strumieni Potencjału Magicznego. Umiejętność tą można wykorzystać do każdej formuły czary, która została zaadaptowana w odpowiedniej umiejętności (należy więc jakkolwiek umiejętność adaptacyjną posiadać). Polega to na

- pośpiesznej (a przy tym bardzo ryzykownej) próbie zawiązania Potencjału Magicznego w czar, z pominięciem wielu czasochłonnych czynności.
- Czar taki jest rzucany w momencie podjęcia decyzji. Ponieważ w ogóle są pomijane wszystkie czynności związane z przypominaniem sobie sposobu formułowania czaru (nie wymaga transu koncentracyjnego ani oczyszczającego) testuje się tą umiejętność na $1/[10-PU]$ UM + $1/[10-PU]$ akt. SZ (ta wartość jest dodatkowo obniżana o 1 pkt. za każdy krąg czaru). Jeśli czar został rzucony pomyślnie – oznacza to, że jego opóźnienie jest zmniejszane o połowę. Jeśli pozwala na to SZ czującego można w ciągu jednej rundy rzucić kolejny, dodatkowy czar spontaniczny.
 - Ze względu na pominięcie wielu istotnych czynników – ważnych dla czarowania adaptacyjnego (szczególnie jeśli chodzi o *Rytuły*) MG ma prawo zdecydować o zużyciu dodatkowego PM, wymaganego do rzucenia czaru spontanicznego – ilość ta zależy powinna od jego zdroworozsądkowej oceny w każdej konkretnej sytuacji (przy czym przyjmuje się, że im więcej czarujący ma PU, tym ta ilość powinna być mniejsza). Plusem tej metody jest, to, że czar rzuca się siłą samego umysłu – a więc nie innego – poza zachowaniem przytomności (choć niekoniecznie poczytalności) – nie jest wymagane do spontanicznego czarowania.
 - **Uwaga:** Czarowanie spontaniczne jest bardzo niebezpieczne. Wartość która pozostaje między 100 a maksymalną wartością pomyślnego rzucenia czaru spontanicznego jest bowiem dzielona na pół. Dolne wartości (tj. bliższe szansie powodzenia umiejętności) oznaczają rzucenie innego czaru niż się zamierzało. Oznacza to, że jeśli test się nie powiedzie, ale jego wartość będzie właśnie w tych granicach – MG powinien zdecydować jaki czar (i gdzie) został rzucony. Jeśli natomiast nieudany test będzie miał wartość powyżej tego pułapu – automatycznie oznacza to Pechowe Rzucenie Czaru. W niektórych sytuacjach MG może uznać, że spontaniczne rzucenie czaru natrafiło na interferencję jednej ze Sfer Chaosu – i może przy tym skorzystać z zasad czarowania *Arkanami Chaosu* (patrz umiejętności chaoklasty).
4. **Wykrywanie Magii** – jest to trwająca pełną rundę koncentracja, połączona z delikatnym badaniem (ogłędziny, dotyk itp.) danego obiektu (przedmiotu, obszaru, istoty) w celu wyczucia emanującej z niego magii. Wymaga udanego testu UM. Jeżeli jest nieudane to procedurę badawczą można powtórzyć – jednak nie więcej razy niż ma się PU. Jeżeli wszystkie próby zawiodą, to badacz uznaje obiekt za pozbawiony magii (dlatego też MG nie powinien pozwalać uczestnikom by znali wyniki testów – mogło by ich to bowiem odpowiednio zasugerować).
 5. **Umagicznianie** – jest to specjalistyczna umiejętność nasycania Potencjałem Magicznym nieożywionych substancji organicznych i nieorganicznych – niezbędna przy większości twórczych działań (pisanie magicznych pergaminów, umagicznianiu przedmiotów i nadawaniu im cech, itd.). Każdy PU pozwala umagiczniać obiekt na odpowiedni Stopień Magii (patrz **Tworzenie Przedmiotów Magicznych**).
 6. **Operowanie Potencjałem Magicznym** – pozwala swobodnie przelewać PM z jednego źródła do innego (np. z własnego ciała do amuletu), pod warunkiem, że żadne z nich nie ma blokady. Trwa to zwykle 1 rundę na 10 PM, przy czym MG może skrócić ten czas w zależności od wysokości PU. Powodzeniu umiejętności wymaga testu UM. Nieudany test można powtarzać tyle razy ile ma się PU, ale każde kolejne niepowodzenie oznacza rozproszenie 5% z początkowo przelewanej wartości. Nieudane przelanie powoduje całkowite rozproszenie PM. W krytycznych sytuacjach ta umiejętność pozwala na celowe rozproszenie nadmiernej liczby PM, który bohater skądś pobrał, ale nie ma w czym przechować (wymaga to testu analogicznego jw.), dzięki czemu negatywne ryzyko z tym związane jest zmniejszane (jak bardzo – to zależy od wysokości PU).
 7. **Wykrycie Blokad PM** – jest to umiejętność wymagająca pełnej koncentracji, pozwala sprawdzić czy źródło PM (np. amulet) nie posiada założonego zabezpieczenia przed pobieraniem z niego Potencjału przez niepowołane osoby (wymagany test UM). Pozwala z mniejszą, bądź większą dokładnością (zależy od wysokości PU) określić typ blokady (jej moc w ekwiwalencie PM oraz osobę, która go założyła), po udanym teście INT. Trwa to 1k6 rund.
 8. **Identyfikacja Runów** – pozwala rozpoznawać znaczenie symboli runicznych oraz ew. czary, które zostały w nie wpisane. Wymaga to testu $1/[6-PU]$ UM + $1/10$ MD i trwa 1 rundę na każdą runę (należy przy tym znajdować się w odległości co najmniej $1m + 1m/PU$ od rozpoznawanych znaków).
 9. **Ścieranie Runów** – jest to umiejętność usuwania zapisu runicznego bez uaktywniania zawartej w nim mocy magicznej. Trwa to 3k10 rund. Wymaga testu $1/2$ UM + $1/[10-PU]$ MD, przy czym nieudany rzut można powtarzać tyle razy ile ma się PU. Ostateczne niepowodzenie oznacza jednak aktywację magii run.
 10. **Tworzenie Figur Magicznych** – pozwala to rysować na trwałym, gładkim podłożu figur o czarodziejskich właściwościach (np. koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram, itd.). Kreski, które tworzą figurę składają się z niezwykle cienkich linii, rysowanych równoległe do siebie, których ilość zależy od ilości boków figury (1 dla koła, 2 dla oka, 5 dla pentagramu itd.). Narysowanie pojedynczej linii wymaga udanego testu $1/[7-PU]$ ZR + $1/[10-PU]$ MD + $1/[10-PU]$ UM, trwa 1k10 godzin i zużywa $[10-PU]$ PM. Dodatkowo każda figura powinna być wpisana w okrąg wyznaczający jej granicę. Linie można rysować w sposób trwały, utrudniający uch zniszczenie – zajmuje to dwukrotnie więcej czasu i kosztuje dodatkowo 1500 szt.zł za linię (jest to koszt specjalnych ingrediencji zabezpieczających). Wtenczas szansa ich udanego unieszkodliwienia jest zmniejszana o 15%/PU. Zastosowanie figur magicznych może być różnorodne – zależy to tylko od inwencji uczestników inscenizacji. Najpopularniejszą formą ich wykorzystywania jest wpisywanie czarów (które zwykle aktywują się po wkroczeniu do wnętrza figury jakiejś istoty). W takim przypadku ilość



czarów, jakie można wpisać zależy od rozmiarów zewnętrznego okręgu – taki o średnicy 1m pozwala pomieścić wszystkie możliwe czary I kręgu, 2m średnicy – I i II Kręgu, 3m średnicy – I, II i III Kręgu itd. Czary do figur wpisuje się wykonując test analogiczny do wpisywania na Magiczny Pergamin. Odpowiedni typ, ułożenie i wykonanie figury magicznej pozwala nawet ustalić kolejność czy specjalną systematykę aktywacji wpisanych w nią czarów (takie „algorytmy” czarowania należy wpięrow ustalić z MG – zanim przystąpi się do rysowania figury). Podczas wykonywania 1 figury magicznej można powtórzyć tyle nieudanych rzutów ile ma się PU.

11. Rozpoznawanie Figur Magicznych – umiejętność ta pozwala rozpoznać rodzaj figury magicznej oraz jej przeznaczenie, oraz (w zależności od wysokości PU) daje pewne informacje o autorze (np. z jakiej klasy lub kasty pochodził). Badanie należy przeprowadzić z odległości min. 2m/PU, trwa ono 1 rundę/bok figury i wymaga testu $1/4 \text{ UM} + 1/[10\text{-PU}] \text{ MD}$. Każdą figurę można badać w przypadku niepowodzenia nie więcej razy niż ma się PU. Ostateczne fiasko oznacza, że badacz uznaje figurę za pozbawioną mocy bazgroły lub taką, która już dawno została unieszkodliwiona/wykorzystana.

12. Unieszkodliwianie Figur Magicznych – jeżeli udało się prawidłowo rozpoznać figurę magiczną, to można podjąć próbę jej unieszkodliwienia. Wymaga to oddzielnego przerywania każdej z linii figury (trwa 1k3 rundy). Sprawdza się to testem $1/[7\text{-PU}] \text{ UM} + 1/10 \text{ ZR}$. W ciągu unieszkodliwiania jednej figury

można powtórzyć tyle nieudanych testów ile ma się PU – przy czym ostateczne niepowodzenie oznacza aktywację mocy całej figury. Jeśli wszystkie linie zostaną prawidłowo przerywane, figura traci moc. Jeśli ma się do czynienia z figurą utrwaloną MG może zażądać użycia odpowiednich narzędzi.

PARĘ WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH ZNAKÓW

Poniżej znajdują się zasady podstawowego adaptowania czarów na gesty znaków magicznych. Przedstawione tu zostały nie tylko po to by można było sprawdzić ilu rąk potrzebuje nasza postać akurat do rzucenia takiego a nie innego czaru-znaku. Jeśli bowiem uczestnicy inscenizacji mają taką ochotę – mogą nudne rzucanie kostkami zamienić – na bardzo ekscytujące pokazy rzucania znaków „na żywo”. MG może wprowadzić tą zasadę jako opcjonalną – dla urozmaicenia rozgrywki – oczywiście o ile zgodzą się na to wszyscy gracze. Wtedy – zamiast rzutu kostkami – całe gremium będzie oceniało tego, kto w danym momencie rzuca czar przy pomocy znaku. Przede wszystkim powinni ocenić czy poprawnie wykonał wszelkie gesty i czy czasowo zdążył je wykonać przed upływem opóźnienia czaru. W oparciu o taką ocenę MG może podjąć decyzję czy znak się powiódł, czy też nie i jaki wywarł efekt (jeśli np. gracz wykona znak zręcznie, zgrabnie i względnie szybko – można uznać, że doszło do Nadnaturalnego Rzucenia Czarów).

- Czary z kręgów I-X rzuca się przy pomocy jednej ręki (dla czarów kasty kleryckiej dominującą ręką rzucania będzie prawa – dla czarodziejskich zaś lewa); Liczba wyprostowanych palców w tej ręce oznacza numer Kręgu z którego pochodzi czar. Wydawałoby się, że można tak przedstawić tylko Kręgi I-V – dlatego jeśli zachodzi potrzeba użycia czaru z jednego z wyższych kręgów to: najpierw, kolejno rozprostowuje się wszystkie palce dłoni (dochodzimy w ten sposób na V Krąg) – a następnie odwracamy dłoń na drugą stronę, szybko zginając wszystkie palce. Gdy już to zrobimy – możemy znowu rozprostować tyle palców ile potrzebujemy by otrzymać końcowy, wymagany krąg.
- Czary z kręgów specjalnych rzuca się przy użyciu obu rąk. Także czary zaawansowane (tzw. specjalne) rzuca się przy pomocy dwóch rąk. Liczba wyprostowanych palców u ręki drugorzędnej (czyli odpowiadającej za magię specjalną) oznacza numer kręgu – więc jeśli żaden nie zostanie wyprostowany, oznacza to czar specjalny z kręgu I-X.
- Ręce kierujemy zawsze tam, gdzie chcemy czar rzucić. W przypadku mało doprecyzowanych celów każda profesja wypracowała własny system określania takiego kierunku (np. ręce skierowane do góry; w dół; albo jedna do góry, jedna w dół itp.) – dlatego pozostawiamy szczegóły inwencji uczestników.

A teraz ułożenie rąk – ono bowiem odpowiada za to, z której strefy pochodzi rzucany czar (czyli którą odporność musimy użyć, by się przed nim obronić):

- W przypadku iluzji, hipnozy, omamów ręka musi zostać ugięta pod kątem prostym w łokciu;

- Sugestia, strach, uroki wymagają rzucenia znaku z idealnie wyprostowanej ręki;
- W przypadku zaklęć, klątw czy przekleństw znak musi być rzucony z ręki ugiętej w łokciu tak, by przedramię było ułożone równoległe do ramienia (przylegało doń);
- Szok i paraliż umysłowy wymagają zgięcia ręki w łokciu pod kątem 45° względem ramienia;
- Przy rzucaniu czaru energii magicznej czy efektu specjalnego należy zgiąć rękę w łokciu tak by przedramię z ramieniem tworzyły kąt rozwarty;
- Podczas czynienia znaku na paraliż fizyczny, choroby czy trucizny ręka w pierw musi być zgięta w kąt prosty, a następnie należy ją całkowicie wyprostować;
- Dla pyłów, gazów i wyziewów ręka musi przejść z pozycji kąta rozwartego do pozycji kąta ostrego;
- Na temperature, kwas i inne czynniki fizyczne znak czyniony jest z pozycji ręki zgiętej równoległe ramię do przedramienia – a następnie przechodzi w pozycję ugięcia pod kątem prostym;
- Elektryczność i magnetyzm wymaga uczynienia znaku ręką wyprostowaną, która przejdzie w pozycję kąta ostrego;
- Znak na polimorfie i petryfikację ma postać przejścia z kąta prostego do pozycji równoległej ramienia przy przedramieniu;

A teraz gestykulacja samymi palcami. Odpowiada ona wszelkim niuansom, szczegółom i wariantom formuły czaru. Jest ona oczywiście wykonywana tylko tymi palcami, które zostały rozprostowane do określenia Kręgu czaru. Nie podajemy tu dokładnych kombinacji, ponieważ każda profesja wypracowała swoje standardy – zależą one przede wszystkim od indywidualnego charakteru adaptacji konkretnej formuły czaru. Z tego powodu szczegółowe opracowanie pozostawione zostało uczestnikom inscenizacji.

KASTA KLERYCKA

Do kasty kleryckiej należą: Astrolog, Druid, Inkwizytor, Kapłan, Mistyk, Mnich, Półbóg, Szaman. Osoby parające się tymi profesjami cieszą się zwykle sporym uznaniem społecznym – nawet jeśli nie dorównuje on ich pozycji majątkowej. Istnieje jednak wiele społeczeństw, gdzie to właśnie kler stoi na szczytach drabiny społecznej. Zawdzięcza to swej historii – bowiem to przedstawiciele tej kasty jako pierwsze oderwały się od spraw typowo ziemskich i zwróciły się w stronę rzeczy i bytów transcendentalnych. Klerycy od niepamiętnych czasów poszukiwali łaski, wiedzy i oświecenia – które miała im zesała sfera istnień boskich. Umiejętności jakie zdobywali dzięki zgłębianiu tajemnic swoich bytów opiekuńczych dawały im ogromny posłuch pośród „szaraczków”. Wśród ludów pierwotnych miewali czasem nieograniczoną władzę – bowiem jako jedyni potrafili przy pomocy Wiary wytłumaczyć wiele niezrozumiałych zjawiska (zwykle interpretowanych w taki sposób, by samemu odnieść z tego jak największe korzyści). Mimo iż wieki zabobonnej ciemnoty minęły już dawno (choć ciemnota i zabobon wciąż mają się dobrze) – gdzieś tam jeszcze to echo „złotego wieku” – przejawiające się głównie tym, że kler lubi dzierżyć

władzę nad „rzędem dusz” i sprawować pieczę nad moralnością podległych im mas rozumnych. Oczywiście w skrajnych przypadkach dochodzi do tego jeszcze przywiązanie do konserwatyizmu i chęć udowodnienia otoczeniu, że moralność własnej Wiary jest lepsza od wszystkich innych moralności. I być może jest w tym ziarno prawdy – szczególnie jeśli chodzi o wyznania bogów hedonistycznych – ale należy pamiętać, że nadmierna zapalczywość kleru niejednokrotnie rozpałała zarzewia krwawych i brutalnych wojen religijnych.

Przedstawiciele tej kasty dzielą się nie wedle konkretnych profesji, ale podług wiary, którą wyznają. Każda taka wiara tworzy własną organizację ponadprofesyjną – zwaną fachowo Kultem. W skład kultu wchodzi zwykle każda z podorganizacji – odpowiadających istniejącym wewnątrz wiary profesjom kleryckim. Z tego powodu – niektóre kulty nie posiadają przedstawicieli pewnych profesji, jeśli ich etos jest niezgodny z etosem wiary. Poszczególne części kultu zwykle nie mają ściśle zhierarchizowanej struktury – dzieje się tak tylko w przypadku wiar o praworządny etosie. W pozostałych przypadkach organizacje profesyjne zachowują sporą niezależność, ich kontakty są zaś bardzo rozluźnione – choć wszyscy posiadają silne poczucie wspólnoty, które to łączy ich na płaszczyźnie niekoniecznie tylko duchowej. Do kultów nie koniecznie mogą należeć osoby tylko duchowne – czasem spotyka się tam członków profesji o silnie „uduchowionym” etosie – np. paladynów, templariuszy, demonologów czy chaoklastów. Takie postacie nazywane są zwykle Braćmi/Siostrami Służebnymi – swoją działalnością duchową służą bowiem całej ekumenie (wspólnocie religijnej). Poszczególne kulty prowadzą ze sobą wyteżoną rywalizację – choć w przypadku wyznań o tożsamej podstawie moralnej lub społecznej (np. w obrębie kultów Dobra czy Praworządności) ta rywalizacja nie powinna mieć agresywnego oblicza. Rzadko się zdarza, żeby np. kapłani Asteriusza „podbierali” wiernych kultowi Graama albo próbowali nawracać wyznawców Oriaka, twierdzić, że ich bóg jest głupi i pomyłony. Jeszcze inaczej rzecz się ma w przypadku kultów względem siebie antagonistycznych – tam w ogóle rzadko się zdarza by jeden drugiemu próbował zabierać członków. Od razu bowiem dochodzi do konfrontacji – a przeciwnik jest przedstawiany jako warty pogardy, którego nawrócić można co najwyżej nabijając go na pal lub pałac na stosie. Wojny religijne nie są zjawiskiem częstym na Orchii, ale gdy już jakaś wybuchnie – wtedy staje się zagrożeniem dla całego istniejącego obrazu świata. Potrafią bowiem pochłaniać imperia i obalać władców wedle kaprysu chwili – stąd też przyjęło się powiedzenie, że: „Łaska bogów na pstrym koniu jeździ!”.

Wspólne Umiejętności Kasty Kleryckiej

1. Illuminacyjne Rzucanie Czarów – jest to podstawowa umiejętność rzucania czarów dla kasty kleryckiej – potrzebna jej profesjom także do samodzielnego tworzenia nowych czarów i formuł adaptacyjnych. Klerycy nie badają magii samodzielnie. Zdolność posługiwania się czarami zawdzięczają więc opiekuńczym mocom, w które wierzą – i to o nie głównie opierają swe umiejętności

do rzucania czarów. Z tego względu nie zachodzi potrzeba zapisywania formuł czarów w odrębnych Księgach (tak jak to np. czynią czarodzieje). Wystarczy, że kleryk raz pozna jakiś czar – a już zawsze będzie w stanie go użyć. Czasami klerycy praktykują zapisywanie czarów w księgach (nie koniecznie magicznych) – dla celów dydaktycznych. Może bowiem zająć potrzeba, że siły wyższe zechcą, aby kleryk nauczył danego czaru kogoś innego (np. przedstawiciela kasty niemagicznej, która posiada jakąś umiejętność adaptowania czarów). Do tego zaś będzie mu potrzebna jakaś podręczna forma „pomocy naukowej”. Jednak dydaktyczne zapisy czarów diametralnie różnią się od ortodoksyjnego przypisywania czarów do Ksiąg Czarodziejskich. Są bowiem subiektywny zapisem stanów emocjonalnych, odczuć i przeżyć kleryka podczas rzucania konkretnej formuły – więc próba wykorzystania takiego zapisu – nawet z magicznej książki – do bezpośredniego rzucenia czaru (tak jak to czynią czarodzieje) nastęrczałaby mnóstwa trudności.

- Zamiast tego kleryk, chcący rzucić poznany wcześniej czar, wprowadza się w trans, mający połączyć go z siłą opiekuńczą – która pomoże mu w dokładnym przypomnieniu formuły czaru. Siła ta zsyła na niego pod koniec danej rundy rodzaj objawionej egzaltacji – dzięki, której kleryk jest gotowy do rzucenia czaru.
- W rundzie następującej bezpośrednio po zejściu egzaltacji można rzucić czar. Jeśli w tym momencie tego nie zrobi, uniemożliwia mu to rzucenie tego czaru później, bowiem subtelne modulacje głosu i skomplikowane połączenia wyrazowe odchodzą w niepamięć. By móc rzucić czar kleryk nie musi w ogóle gestykulować, może także być częściowo ograniczony (np. noszonym pancerzem lub uzbrojeniem), nie może być jednak skrupowany w stopniu utrudniającym zorientowanie się w przestrzeni (jeśli np. znajduje się w sieci, czy został przywalony jakimś obiektem). No i oczywiście musi mieć możliwość głośnego wymówienia magicznej formuły. Koniec końców robi to niejako w imieniu swej mocy opiekuńczej – od niej posiadał dar czarowania, nie może się więc „wstydzić” rzucania czaru. Jeżeli kleryk korzysta z zewnętrznego źródła PM, to nie musi go koniecznie trzymać w ręce – ważne, żeby stykał się z nim „na gołej skórze”. Pomyślne rzucenie czaru wymaga standardowego testu UM.
- Bez względu na to, czy czar został rzucony, klerykowi przerwano jego wygłaszanie czy też sam z tego zrezygnował – nim będzie mógł rzucić nowy czar – musi ponownie połączyć się ze swą siłą opiekuńczą, tym razem by oczyścić swój umysł z przeżyć związanych z dotychczasowym rzucaniem. Trans trwa 1 rundę – tym czasie kleryk może wykonać działania, które zadeklarował na początku rundy przed wprowadzeniem się w trans. Muszą to być jednak czynności mało skomplikowane i nie

można ich zmieniać w trakcie transu. Wtedy bowiem, gdy on trwa, kleryk nie jest obecny swą świadomością „na tym świecie” – wszystko wykonuje więc automatycznie. W niektórych sytuacjach może to być niebezpieczne, jednak dobrą stroną jest fakt, że w żaden sposób nie można takiego transu przerwać. Trans może być przeprowadzony w dowolnej rundzie po rzuceniu czaru – w między czasie można korzystać także z innych form magii nie będących czarami – jak pergaminy czy moce magicznych przedmiotów.

- Ta dosyć egzotyczna forma rzucania czarów ma jednak swoje plusy – bowiem jeśli coś przeszkodzi klerykowi w pierwszym czy drugim etapie – istnieje szansa wynosząca 10%/PU, że dzięki opiece siły wyższej będzie można tę niedogodność zignorować i pomyślnie zakończyć cały proces. Oprócz tego klerycy adaptujący znane sobie czary mogą o w/w wartość skrócić czas na to potrzebny.
- ## 2. Odprawianie Magicznych Rytuałów
- jest to adaptacyjna metoda czarowania. Polega ona na zastąpieniu wielu typowych elementów rzucania czaru przez jego odpowiedniki związane z odprawianiem obrządków kultowych. Adaptację czaru przeprowadza się wedle specyfiki każdej z poszczególnych profesji – które końcowe rytuały dostosowują do swojego etosu. Formuła czaru zaadaptowana w rytuał charakteryzować się może np. odprawianiem modłów, złożeniem bogu ofiary, stworzeniu odpowiedniego misterium, użyciu jakiegoś symboli kultu, zapaleniu konsekrowanych świec, wyrysowaniu rytualnych figur. Dokładna postać rytuału zależy przede wszystkim od indywidualnej inwencji adaptującego – z tego powodu rytuały dla tego samego czaru przedstawicieli jednej profesji mogą się znacznie od siebie różnić. Dokładne szczegóły adaptacji są więc pozostawione w gestii MG i inwencji pozostałych uczestników inscenizacji. Minimalny czas odprawiania rytuału musi wynosić 1 rundę/krąg zaadaptowanego czaru.
- Najważniejsze, by odprawić rytuał z odpowiednim wyprzedzeniem – bowiem efekt czaru zaadaptowanego na rytuał pojawi się nie wcześniej niż po czasie odpowiadającym podwojonemu opóźnieniu czaru.
 - Wszystkie użyte w czasie rytuału misteria (świece, spirytualia, religijne śpiewy) mają za zadanie wciągnąć do procedury rzucania czaru pewną część mocy opiekuńczej kleryka (choć w niektórych przypadkach nie będzie to bóstwo ale np. Najgłębsza Istota Wszechświata albo jedna z Esencji itp.). Robi się tak, ponieważ magiczne rytuały opierają się bardziej o wiarę (lub siłę woli) niż wiedzę. Dzięki temu można także w wydatny sposób zmniejszyć ilość potrzebnego PM (decyduje o tym MG mając na uwadze wysokość PU i inwencję adaptującego). Poprawne odprawienie rytuału sprawdza się testem $1/[7-PU] WI + 1/10 UM$. Jeśli się nie powiedzie – całą procedurę należy wykonać od nowa.

- W momencie kiedy właściwie zostają odprawione wszystkie misteria i wyda się przeznaczony na nie PM, dochodzi do aktywacji magicznej mocy czaru (ale jeszcze nie do jego rzucenia). Od tej chwili strumienie Potencjału Magicznego zostają częściowo związane w formułę magiczną i wyruszają w międzywymiarową wędrówkę. Będą krążyć między Sferami dopóki osoba odprawiająca rytuał nie przywoła ich stamtąd do miejsca w którym się znajduje (wskazując cel czaru). Nastąpi to jednak nie wcześniej niż zostało to wspomniane w pierwszym punkcie (patrz wyżej). Natomiast zaletą tego rozwiązania jest to, że czar można przywołać w wiele godzin po odprawieniu rytuału – jednak nie później niż 1 dzień/PU. Po tym czasie strumienie PM giną bezpowrotnie w Bezmiarach Wieloświata.
 - Mistrz rytuału przywołuje jego moc i dokładnie w tym momencie występuje efekt zaadaptowanego weń czaru. Nie można przywołać kilku rytuałów w ciągu jednej rundy ale UWAGA: można w fazie odprawiania misterii połączyć ze sobą kilka rytuałów w jeden obrzęd i przywołać efekty ich czarów jako jedną, połączoną całość. Istnieją jednak spore ograniczenia – można to zrobić z nie więcej niż 1+1/PU zaadaptowanymi czarami. Poza tym w takim przypadku na każdy dodatkowy czar-rytuał zwiększa się o 2 pkt szansa Pechowego Rzucenia Czarów podczas testowania poprawności każdego z rytuałów.
 - Można też tak odprawić rytuał, by wola odprawiającej go osoby nie była wymaga do sprowadzenia czaru. Wtedy jednak należy zadeklarować okoliczności, w których moc czaru zostanie aktywowana – musi się to odbyć w czasie misterii i MG może wymagać wtenczas jakiegoś dodatkowego PM lub nowych elementów ceremonii. Ograniczenia przedziałów czasowych pozostają bez zmian.
 - Istnieje jeszcze jedna, ciekawa właściwość rytuałów. Ponieważ używane w nich strumienie Potencjału Magicznego przemierzają obce przestrzenie – niejednokrotnie bywa tak, że oddziałują tam na inne, wolne strumienie naturalnego PM, czasami nawet „ciągną” je za sobą. Mistrz ceremonii może dzięki temu podjąć próbę zawiązania owych interferencji w kolejny czar – identyczny jak ten, którego efekt właśnie przywołał (może jednak tak czynić tylko dla rytuałów składających się z jednego czaru). Czar taki zostanie rzucony w następnej rundzie z normalnym dla siebie opóźnieniem, kosztem wydania analogicznej ilości PM jak podczas pierwotnego rytuału. Poprawność zawiązania jest sprawdzana analogicznym testem jak podczas misterii. Jeśli czar zostanie „sprowadzony” prawidłowo – to w rundzie następującej po wywołaniu jego efektu można powtórzyć procedurę „zawijywania interferencji”. I można robić to tak długo, aż mistrz rytuału zadecyduje, że kończy „łańcuch czarów” lub do momentu pierwszego nieudanego testu. Nie można ponownie zawiązać strumieni, jeśli minął już maksymalny czas obowiązyujący dla danego rytuału.
 - Każdy PU pozwala dokonać adaptacji 7 dowolnego rodzaju czarów.
- 3. Odporność Na Złą Wolę** – dzięki nadzwyczajnemu oddaniu, jakie każdy kleryk reprezentuje względem

swej siły opiekuńczej, zyskuje on nadzwyczajną odporność na wszelkiego rodzaju klątwy, przekleństwa, różne formy zaklęć itp. Pozwala mu to zignorować jedną próbę konfrontacji jego osoby z jednym z czynników odpowiadających Odp. nr 3 – tak jakby taka próba w ogóle nie została podjęta. Tą szczególną umiejętność kleryk może wykorzystać w jednym miesiącu tyle razy ile ma PU. Jeżeli jest właśnie miesiąc poświęcony sile opiekuńczej kleryka – to umiejętność tą można wykorzystać analogiczną ilość razy – ale w każdym tygodniu tego miesiąca!



- 4. Krąg Mocy** – klerycy, będący członkami jednej religii, mogą, chwytając się za ręce, utworzyć krąg, w którym wszyscy mogą użyć części swej mocy jednemu z nich (zazwyczaj najdostojniejszemu, o najwyższym POZ). Wymagane jest do tego tylko to, aby mistrz ceremonii i co najmniej połowa uczestników posiadała tą umiejętność. Każdy z członków zużywa [10-PU] PM na zainicjowanie kręgu i rozpoczęcie Modlitwy Mocy. Mistrz ceremonii musi wykonać udany test WI (zwiększonej o 1 pkt./każdy PU każdego uczestnika) aby pomyślnie poprowadzić Krąg Mocy. Od tej pory może on czerpać PM z osobistego potencjału i symboli religijnych wszystkich członków, którzy kontynuują modlitwę. Przerwanie modlitwy przez któregoś z członków uniemożliwia dalsze pobieranie jego PM – przy czym mistrz ceremonii dokładnie wie kto i kiedy przerywa modlitwę. Jakikolwiek rozerwanie „kręgu rąk” powoduje zakończenie ceremonii. Umiejętność ta ma także zbawienny wpływ na jej posiadaczy – bowiem w czasie odprawiania ceremonii ich naturalna regeneracja PM zostaje zwiększona dzięki pomnożeniu jej przez PU. Dlatego czasem praktykuje się ją, gdy żaden z kleryków nie ma już możliwości wzniesienia Intencji

a potrzeba szybko nowego PM. MG może zezwolić także na inne wykorzystywanie tej umiejętności – jeśli uczestnicy inscenizacji wykazaliby się inwencją nie kolidującą z logiką gry. Powszechnie używa się Kręgu Mocy np. w czasie szkoleń profesjonalnych na wyższe POZ – w celu obdarzenia adeptów formułami nowych czarów.

5. **Przeklęcie** – kleryk, który zaniesie udaną modlitwę do swej siły opiekuńczej (udany test WI i ZW) może nałożyć przekleństwo na wybraną istotę (ta broni się odp. nr 3 podzieloną przez PU). Nie może ono zagrażać jej życiu, ale zwykle bardzo je utrudni. Może mieć postać jakiejś fobii (np. lęku wysokości), pecha (obniżenie do testów niektórych współczynników) czy spiętrzenia niepożądanych okoliczności (nagła nienawiść lokalnego feudała). Rodzaj przekleństwa powinien być uzgodniony z MG przed jego rzuceniem – jego moc musi być uzależniona od wysokości PU. Przekleństwo można też nałożyć na jakiś obiekt – i wtedy ściśle określić w jakich okolicznościach zostanie uwolnione (np. przejdzie na pierwszą osobę, która go dotknie); jest to popularny sposób zabezpieczania wotów świątynnych. **Uwaga:** kleryk nie powinien nakładać przekleństw częściej niż 1 raz/PU w tygodniu ani też rzucać nimi wedle własnego widzimisię, na prawo i lewo. Może go to narazić na upomnienie albo nawet Karę Bożą. Krytyczne niepowodzenie podczas modlitwy może spowodować nałożenie klątwy na samego siebie, a nawet i swoich towarzyszy.
6. **Intencja** – kleryk wznosząc błagalną prośbę do swej siły opiekuńczej (wymagany udany test 1/[6-PU] WI) może otrzymać łaskę w postaci odzyskania całego, osobistego PM. Jeśli umiejętność się nie powiedzie a bóg zwróci na to uwagę (należy wykonać dodatkowy test ZW) MG może zdecydować o użyciu zasady analogicznej jak w przypadku nieudanej modlitwy. Intencję można zaniesić do swego patrona tyle razy w ciągu jednego tygodnia ile ma PU – każde kolejne może go narazić na ryzyko Kary Bożej.

ASTROLOG

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
-	-	-	-	10+	20+	10+	10+	+	20+
ZW	Bgl. pocz.	PU							
+	20	10							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
2	-	2	1	3	5	4	3+	+	3
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgl						
2	+	1k6/3	1						

Opis: astrologowie są tajemniczymi osobnikami, bez reszty oddanymi zgłębianiu tajemnic gwiazd i przeznaczenia. Swe umiejętności i wiedzę opierają na obserwacji ruchów ciał niebieskich i badaniu wzajemnego oddziaływania obcych sfer. Starają się zrozumieć jak te uwarunkowania wpływają zarówno na całą, otaczającą rzeczywistość jak i pojedyncze, znajdujące się w niej elementy. Jego domeną jest czas i przestrzeń, przewidywanie zachodzących w tym

obszarze zdarzeń i losów – w teraźniejszości, przeszłości a nawet przyszłości. Ze względu na te rozległe, czasochłonne badania astrolog jest zwykle osobą oderwaną od codziennego życia, mało dbającą o przyziemne sprawy – jego spojrzenie sięga bowiem daleko poza to, co dane jest doświadczać zwykłym śmiertelnikom. Jest to jednocześnie najbardziej kontrowersyjna profesja kasty kleryckiej – i gdyby nie silne zainteresowanie pierwiastkiem duchowym, bardziej pasowałaby do kasty czarodziejkiej. Tak jednak nie jest, a to dlatego, że to co najbardziej interesuje astrologa to wpływ transcendentnego pierwiastka boskości na losy i przeznaczenie.

Główną cechą astrologa musi być MD, cechę drugorzędą może on sobie dobrać wedle woli z pośród WI, INT, SZ lub UM.

Kodeks postępowania: astrolog dąży do zdobycia jak największej wiedzy (a czasem i władzy) nad czasoprzestrzenią – pragnie zgłębić tajemnicę sensu istnienia, która – według niego – musi być zapisana w gwiazdach. Dlatego, jak to mówi złośliwe przysłowie „Częściej będzie spoglądał w niebo niż pod własne



nogi”. Sprawy błahe nie wzbudza jego najmniejszego zainteresowania, ale jeśli tylko uzna, że jakieś zdarzenia lub okoliczności mogą mieć jakieś znaczenie w „Wielkim Planie Wszecrzeczy”, to od razu będzie gotowy rzucić wszystko, byleby odkryć ukryte przeznaczenie takiego faktu. Swoje zdolności profetyczne traktuje jak najpotężniejszą naukę – pałając gorącą nienawiścią do wszelkich osób, które będą chciały się posunąć do jej profanacji. Prawdziwy astrolog ma więc w pogardzie zarówno jarmarcznych wróżbitów jak i ich głupkowatych klientów. Stawiania horoskopu i wróżenia losu dokona na zlecenie tylko wtedy, kiedy uzna, że może to być ważne dla jego pracy – pomagając odkryć ukryte fragmenty łamigłówek. W tym fachu nie cieszą zbytnią popularnością „komercjalni” astrologowie – którzy chcą na swej profesji obłowić się bogactwami zsyłanymi przez zadowolonych klientów. Niestety tacy osobnicy zdarzają się dosyć często – budząc wstręt i odrazę u prawdziwych Czcieli Gwiazd. Mimo, iż zwykle astrologowie nie mieszają się do spraw

politycznych – jeśli już zostaną przez kogoś zmuszeni do wróżenia przyszłości (np. z rozkazu jakiegoś władcy) będą się starali uciekać od kłamstwa. Fałszywe przepowiednie mogą bowiem rzucić niesławę i hańbę na astrologa. Jeśli nie będą komuś chcieli pomagać – to prędzej już zamącą obraz przekazu niż go oszukają. Jeśli jednak włączą się jakieś wydarzenia z własnej woli – bo uznają to za ważne – wtedy mogą bardzo chętnie służyć pomocą innym przedstawicielom ras inteligentnych. Mimo, iż astrologowie są osobami o głębokiej sferze duchowości, nie zależy im szerzeniu własnej wiary – także bardzo krytycznie podchodzą do samych bogów, niejednokrotnie się z nimi wadząc i tocząc teologiczne spory (o ile oczywiście są na tyle potężni, by zasługiwać na ich uwagę).

Charakter: astrolog może być praktycznie każdego charakteru – musi on jednak ściśle współgrać z etosem wyznawanej religii. Bardzo rzadko się też zdarza by reprezentował sobą charakter zły.

Wyznanie: astrologowie mogą wyznawać religię związaną z Neutralnym lub Obojętnym Kręgiem Boskości – czasami także oddają cześć innym bóstwom (np. o dobrym lub chaotycznym charakterze) jeśli są oni patronami gwiazd, jasnowidzenia, przepowiedni, losu, czasu itp. Dozwolone jest pojawienie się nielicznych astrologów kultuwujących religie bezwyznaniowe – takie osoby wcale nie tracą nic ze swego uduchowienia, będą bowiem poszukiwali transcendentu poza istotami bogów, dążąc do zgłębiania tajemnic samego Kosmosu, Bezmiarów Wieloświata – poszukując w nim tego co zwykle się nazywać Najgłębszą Istotą Wszelkiego Świata. Oddają oni cześć rozumnemu pierwiastkowi pierwotnego stworzenia, w nim dopatrując się źródła wszelkiej boskości, przy którym bogowie są tylko zarozumiałymi głupcami i tyranami.

Rasy: praktycznie każda poza plemionami elfów (i półelfów), bo one już nigdy nie będą się zajmować czytaniem strumieni czasu – pomimo tego, że to właśnie spośród tej rasy wywodzili się najpotężniejsi astrologowie starożytności. Także wśród bardziej prymitywnych ras, plemion ich mieszkańców (olbrzymy, tryglodyci, kamiukowie, orkowie itp.) raczej nie spotyka się astrologów powyżej 10 POZ.

Łączenie profesji: astrologa można jednocześnie połączyć z wojownikiem, orężmistrzem, szpiegiem, archeologiem, bardem, hermeneutykiem, alchemikiem, czarnoksiężnikiem, demonologiem, magiem, nekroskopem i iluzjonistą. W wydatkowych (solidnie umotywowanych) sytuacjach możliwe jest połączenie astrologa z łowcą, templariuszem lub paladynem.

Używanie broni: dozwolone dla astrologa są tylko te bronie, które nie będą kolidowały z etosem jego wiary, najlepiej nie cięższe od jednoręcznych. Ponieważ astrologowie nie lubią posuwać się do użycia przemocy mogą osiągnąć najwyżej 2 PU, i to w nie więcej niż 4 biegłościach.

Używanie zbroi: Podobnie jak w przypadku broni, jest to ściśle uzależnione od etosu religii, a że astrologowie raczej nie wyznają bogów wojny i przemocy, raczej trudno będzie spotkać astrologa w pełnej zbroi płytowej.

Używanie magii: Magia u astrologów wiąże się z czasem i przeznaczeniem – dlatego też używają i tworzą takie jej formy, które mogą być przydatne podczas kontaktu i badania wspomnianych sfer istnienia. Inne formy nie są oczywiście zabronione – ale są bardzo rzadko spotykane, a ich używanie może zostać odebrane u innych czcicieli gwiazd jako objaw ignorancji lub głupoty. Astrolog nieco inaczej postrzega rolę pierwiastka boskiego w magii – uważając go tylko za pośrednika, nad którym stoją siły jeszcze bardziej potężne i niepojęte niż bogowie. Dlatego też mniejszą rolę odgrywa tu łaska i objawienia zsyłane przez siłę opiekuńczą. Ze względu na systematykę badań prowadzonych nad magią, boskością, czasem i wszechobecnym losem profesja ta w działaniu przypomina bardziej przedstawicieli kasty czarodziejskiej niż typowych kleryków. Jeśli chodzi o czary – to astrolog zdobywa nowe formuły podobnie jak inni członkowie tej kasty. W czasie szkolenia profesjonalnego otrzymuje od swych nauczycieli wiedzę na temat 1k6 formuł czarów. W czasie podnoszenia na wyższe POZ, objawiona zostaje jedna formuła z każdego, dostępnego dlań Kręgu Czarów. Nowych czarów mogą go nauczyć inni astrologowie lub też – w postaci nadprzyrodzonego objawienia – może zesłać je siła opiekuńcza. Jednak jako jedyni klerycy – astrologowie potrafią samodzielnie nauczyć się formuł czarów. Jeśli tylko znajdą dydaktyczny zapis jakiegoś czaru są w stanie go rozszyfrować bez pomocy nauczyciela – korzystając przy tym tylko i wyłącznie ze swoich umiejętności (głównie *Kabały* i *Czytania Przeszłości*). Także w procesie tworzenia nowych czarów nie jest konieczny element transcendentalnej opieki – mogą je tworzyć również na zasadach zbliżonych do kasty czarodziejskiej.

Formacje: Astrologowie rzadko kiedy tworzą samodzielne organizacje profesjonalne, są bowiem samotnikami z natury i cenią sobie systematyczną pracę w zaciszu własnej pracowni. Dla astrologa jest to bowiem najważniejsze miejsce na świecie. Właśnie w pracowni inwestuje przeważającą część swoich dochodów, latami wyposażając je w kolejne księgi, mapy, cyrkle, astrolabia, nowe globusy, silniejsze teleskopy i tym podobny sprzęt. Astrologia nie jest, niestety, nauką tanią – na stworzenie pracowni z prawdziwego zdarzenia stać tylko nielicznych, najbogatszych. Dlatego sporo adeptów tej sztuki kończy jako wędrowni chiromanci, nie mogą sobie zapewnić godziwego miejsca pracy, a będąc zbyt dumnymi by poszukać sobie jakiegoś bogatego sponsora. Zresztą takie praktyki nie są mile widziane – astrolog bardzo ceni sobie własną niezależność, i woli zdychać z głodu niż zaspokajać ambicje i zachcianki jakiegoś pierwszego, lepszego paniczyka. U niektórych Czycieli Gwiazd ta obsesja niezależności posuwa się czasem tak daleko, że sami dążą do przejęcia władzy – szczególnie jeśli mogą legitymować się elitarnym urodzeniem.

Poza tymi „okolicznościami” astrologów można spotkać w pobliżu miejsc będących ośrodkami nauki, magii czy mistycznych kultów. Szczególnie liczni są na niektórych uczelniach. Bardzo cenią sobie także towarzystwo czarodziejów, nierzadko przystępując do stworzonych przez nich bractw. Jeśli astrolog opuszcza

swe miejsce pracy, to tylko wtedy, gdy widzi ku temu jakieś istotne powody, które mogłyby ową pracę popchnąć do przodu. Z tego powodu czasem spotyka się astrologów w przeróżnych grupach poszukiwaczy przygód, z tym, że najczęściej to oni są osobami, które takie grupy tworzą i zbierają dla osiągnięcia własnych celów.

Jeżeli natomiast możemy mówić o jakiegokolwiek formie samo-organizacji tej profesji to warte uwagi są jedynie tzw. Lorze Hermetyczne – będące mniej lub bardziej formalnymi grupami astrologów współpracujących dla osiągnięcia wspólnych celów. Lorze takie zazwyczaj albo są otwarte dla innych przedstawicieli magii i nauki, chcących podjąć współpracę z Czcielami Gwiazd, albo są częścią organizacji innych profesji o podobnym charakterze.

POZIOM Tytuł

1-4 OBSERWATOR

5-9 OKULTYSTA

10-14 PROFETYSTA

15-17 MISTRZ KABALISTYKI

18-19 PAN CZASU

20+ WŁADCA PRZEZNACZENIA

UMIĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- 1. Iluminacyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty kleryckiej.
- 2. Odprawianie Magicznych Rytuałów** – jw.
- 3. Odporność Na Złą Wolę** – jw.
- 4. Czary Autoratyczne** – wspólna um. kast magicznych.
- 5. Spontaniczne Rzucanie Czarów** – jw.
- 6. Wykrywanie Magii** – jw.
- 7. Operowanie PM** – jw.
- 8. Ścieranie Runów** – jw.
- 9. Unieszkodliwianie Figur Magicznych** – jw.
- 10. Umagcznianie** – jw. (modyf.: + 1 pkt./PU);
- 11. Identyfikacja Figur Magicznych** – jw., z tym, że astrolog może podejmować próbę rozpoznania z dwukrotnie dalszej odległości niż normalnie.
- 12. Identyfikacja Runów** – jw.
- 13. Tworzenie Figur Magicznych** – wspólna um. kast magicznych, z tym że tworzone przez astrologa od razu zyskują premię -5%/PU do prób ich unieszkodliwiania (-20%/PU w przypadku figur utrwalanych).
- 14. Astrologia** – umiejętność ta daje dogłębną wiedzę (w spornych sytuacjach MG może zarządzić test MD) na temat ciał kosmicznych, rozpoznawania konfiguracji „sfer niebieskich”, ich wzajemnych powiązań, ruchów, koniunkcji itp. Dzięki temu można podjąć próbę wytyczenia komuś horoskopu – czyli określenia jak w/w uwarunkowania będą wpływały na jego osobę w najbliższym czasie. Wymaga to testu $1/[10-PU] WI + 1/[10-PU] INT + 1/[7-PU] MD$. Jeśli osoba taka jest przy „stawianiu” horoskopu (co trwa min. jedną noc), to może zyskać +/-5 pkt./PU (w zależności od tego jak poszło astrologowi) do niektórych współczynników, umiejętności lub odporności (dokładne określenie zależy od okoliczności, MG może podjąć o tym decyzję w uzgodnieniu z resztą uczestników). Jakże poza tym wskazówki da horoskop to zależy już tylko i

wyłącznie od inwencji uczestników inscenizacji i specyfiki przypadków, dla których „stawiany” jest horoskop. Horoskop ma moc tylko do końca bieżącego miesiąca księżycowego (kalendarz w/g cykli księżycowych jest umieszczony mi. w rozdziale opisującym Maragistan)

- 15. Spirytualizm** – astrolog może wybrać, czy chce się podjąć nauki kleryckiej umiejętności *Intencji* czy zamiast tego czarodziejskiej *Medytacji*.

Od 1. POZ:

- 16. Profetystyka** – daje zdolność ograniczonego przepowiadania przyszłości w oparciu o posiadaną wiedzę, doświadczenie oraz przy pomocy odpowiednich, sekretnych rekwizytów (np. wnętrzości ofiarnych zwierząt, karty do wróżb ew. przedmioty magiczne). Ułożenie wróżby trwa 1k5 godzin (przy czym MG może odpowiednio skrócić ten czas mając na względzie wysokość PU) – nie można tego robić w ciągu jednego dnia częściej niż się ma PU. Wymagany jest test $1/[10-PU] INT + 1/[10-PU] WI + 1/10 UM$. W zależności od jego wyniku MG może dać astrologowi pewne informacje, wskazówki na temat celu wróżby. Należy pamiętać o tym, że mogą one dotyczyć tylko przyszłości – zwykle więc wróżba ma za zadanie odpowiedzieć na pytanie „Czy pomyślne będzie [...]?”, albo dać przybliżoną, najbardziej prawdopodobną wiedzę na temat przyszłych losów jakiegось poznanej istoty, przedmiotu czy tym podobnego elementu rzeczywistości.

- 17. Kabała** – analogicznie jak *Profetystyka*, ale może dotyczyć tylko i wyłącznie teraźniejszości (w dodatku przy teście zamiast INT bierze się pod uwagę MD). Przy pomocy kabały można np. odkryć imię tajemniczego prześladowcy drużyny poszukiwaczy przygód, dowiedzieć się o przybliżonym położeniu jakiegось obiektu, lub osoby itp.

- 18. Czytanie Przeszłości** – umiejętność ta umożliwia poznać przy pomocy czytania z gwiazd, interferencji sfer itp. co działo się z badaną (dotykiem, astrologicznymi przyrządami i innymi rekwizytami) przez astrologa istotą lub przedmiotem przez ostatnie 1k10 dni + 15 dni/PU. Wymaga to testu $1/[10-PU] UM + 1/[10-PU] WI + 1/[10-PU] MD + 1/10 INT$ i zużywa co najmniej 1 PM na każdy pożądaný dzień. W zależności od wyniku rzutu i wysokości PU MG może przedstawić astrologowi mniej lub bardziej wiarygodne i dokładne informacje.

- 19. Znajomość Runów** – wspólna um. kasty magicznej; w przypadku astrologa dotyczy tylko Runów Esencji.

Od 5. POZ:

- 20. Okultyzm** – po wprowadzeniu się w odpowiedni nastrój i używając specjalnych rekwizytów (np. figur magicznych) astrolog jest w stanie przywołać sobie aktualny wizerunek, w czasie rzeczywistym, [1 PU] znajomego przedmiotu, [2 PU] postaci lub [3 PU] miejsca. Potężni astrologowie potrafią nawet zobrazować niewyraźne szczegóły [4 PU] bliższego otoczenia oraz [5 PU] ukazać zamazany obraz wizji

znajdującym się w pobliżu osobom. Wizja trwa przez 6 rund/PU + 1 rundę/3 POZ astrologa. Niektóre stany psychiczno-emocjonalne czy przedmioty (np. halucynacje, organy nadnaturalnych stworzeń) są w stanie wydatnie zwiększyć czas trwania wizji, jeśli się nimi prawidłowo pokieruje/użyje. Używanie *Okultyzmu* częściej niż raz dziennie może prowadzić do szaleństwa, każdorazowo wiąże się bowiem z otrzymaniem 2k3 PO.

21. Wykrywanie Blokady PM – wspólna um. kast magicznych.

Od 10. POZ

22. Krąg Mocy – wspólna um. kasty kleryckiej; astrolog będący mistrzem ceremonii jest w stanie dodatkowo zwiększyć o 10%/PU szansę powodzenia dowolnej umiejętności profesjonalnej.

23. Przekłęcie – wspólna um. kasty kleryckiej.

DRUID

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
10+	+	+	-	+	20+	10+	20+	-	20+

ZW	Bgł. pocz.	PU
-	30	12

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
3	2	2	1	1	5	4	3+	+	3

ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł
2	+	2k3/3	2

Opis: Druidzi są niestrudzonymi czcicielami i wielbicielami natury oraz jej opiekuńczych sił nadprzyrodzonych (nie tylko bogów). Dzięki temu sami wypełniają misję obrońców dzikiej przyrody i obszarów nie tkniętych wpływem cywilizacji. Przeważająca większość z nich to samotnicy, którzy



czierpią radość i sens życia ze swobodnego, nieskrępowanego obcowania z naturą. Uważają, że wszelkie przejawy cywilizacji niszczą naturalną równowagę istniejącą w świecie, dlatego też przeciwstawiają się jej w miarę swych możliwości.

Rzadko się zdarza, aby druidami zostawali przedstawiciele wyższych warstw społecznych – tylko u ras nie posiadających hierarchizacji taka profesja uznawana może być za zaszczytną – w pozostałych przypadkach może się to wiązać z deklacją albo co najmniej ostracyzmem. Podstawową cechą każdego druida może być WI lub MD, zaś cechą drugorzędną ŻYW, UM lub CH.

Kodeks postępowania: Druidzi uważają, że wszystkie rasy inteligentne zostały pierwotnie stworzone by żyć w zgodzie z naturą. Dzika przyroda – tak jak ją zastali miała być im domem i opiekunką. Miała ich karmić i chronić – ponieważ już w momencie stworzenia stali się jej częścią, elementem wielkiej, wszechogarniającej równowagi. Rasy inteligentne odrzuciły jednak to dobrodziejstwo i łaskę. W większości zrywając z tym „naturalnym” przymierzem zaprzeczyli tym samym celowości jego istnienia. Na skutek własnej pychy, lub podjudzani przez nieprzychylnych naturze bogów postanowili stworzyć wypaczony, obrzydliwy Twór. Tworem tym jest właśnie cywilizacja – wychodząca naprzeciw przyrodzie i za wszelką cenę chcąc ją sobie podporządkować. Druidzi starają się więc unikać jej – gardząc nawet wytworami cywilizacji, takimi jak stalowa broń, zaawansowany technologicznie ekwipunek (zadowolają się narzędziami z naturalnych materiałów, jak kamień, drewno czy kość). Obszarów, które pod jarzmo cywilizacji jeszcze się nie dostały będą bronić przed nią za wszelką cenę, nawet jeśli mieliby oddać za to życie. Mają zresztą potężnego sprzymierzeńca – bo jest nim cały świat natury. Druid uważa, że porządku tego świata nie należy nigdy zakłócać – należy tylko z nim współistnieć, nie starając się tam nic zmieniać. Obojętnie bowiem jak bardzo nie był on brutalny, od równowagi tego naturalnego porządku zależy istnienie wszelkiego życia. Z tego powodu druidzi sprzeciwiają się wszelkim formom ingerowania w przyrodę i jej bezmyślnej eksploatacji. Dlatego sami nie akceptują polowań na dziką zwierzynę – nawet jeśli są one urządzane wyłącznie dla zdobycia pożywienia. Większość druidów jest z tego powodu wegetarianami – jeżeli już spożywają jakieś mięso, to konieczne musi to być mięso istot zakłócających prawa natury, np. niektórych potworów (o ile ich mięso jest jadalne). Na podstawie tych zachowań powstało jednak wiele nieprawdziwych legend o kanibalizmie druidów – jest to nieprawda, bowiem druid nigdy nie zabije istoty inteligentnej jeśli ta go do tego nie zmusi (np. atakując druida lub niszcząc przyrodę). Wciąż bowiem panuje przekonanie, że rozumni jeszcze kiedyś się „nawrócą” i będą żyli z naturą w zgodzie – dlatego też należy starać się zachować ją w niezmienionej, niezniszczonej formie – dla pożytku przyszłych pokoleń. Każdy kto podziela ich punkt widzenia, może liczyć na pomoc i życzliwą radę Czycieli Natury – wielu z nich cieszy się bowiem zasłużoną sławą i szacunkiem. Druidom nie zależy na krzewieniu wiary w bogów, których wyznają – znacznie ważniejsze jest szerzenie szacunku

i czei dla samej przyrody – dlatego takimi właśnie przesłankami starają kierować się w życiu.

Charakter: Tylko neutralnie obojętny.

Wyznanie: Druidzi mogą wyznawać tylko i wyłącznie bogów związanych z siłami przyrody, najlepiej pochodzących z Neutralnie Obojętnego Kręgu Boskości, choć w zależności od przynależności do Kręgu Druidzkiego zdarzają się od tego pewne odstępstwa (np. bóstwa płodności, magii czy śmierci). Istnieją rzadkie przypadki, kiedy druidzi w ogóle odrzucają kult bogów – uważając ich za sprzecznych z naturą. Wtenczas moc swą czerpią bezpośrednio z otaczającej ich, bezosobowej przyrody – której to oddają hołd.

Rasy: Każda za wyjątkiem orków, uruków, półorków, krasnoludów, ciemnych elfów, gnomów, reptylionów, kamiuków, gamegonów. Wśród ludzi, półolbrzymów, niziołków, pichtów wyniosłych, zaladynów, uruk-jarów i chimerów nie spotykają się druidów powyżej 15 POZ.

Łączenie profesji: Druida można łączyć z profesją barbarzyńcy, łowcy, wojownika, elementalisty lub nekroskopa. W wyjątkowych i uzasadnionych okolicznościach można też połączyć z demonologiem lub awanturnikiem. Chodzą też słuchy o tym, jakoby miało istnieć tajemne stowarzyszenie druidów-zabójców, zajmujące się eliminacją osób zagrażających Równowadze – nie wiadomo jednak ile jest prawdy w tych pogłoskach. Nawet gdyby takie połączenie było możliwe, druid otrzymywałby tylko 3/4 normalnej ilości PD na swoją profesję.

Używanie broni: Druidzi mogą używać tylko i wyłącznie broni pochodzenia naturalnego (kamienie, pały, maczugi itp.) lub wykonanej z naturalnych materiałów (drewniane, kamienne lub kościane siekiery, cepy, noże, młoty itp.). Z w/w uzbrojenia druid może szkolić się do 3 PU w nie więcej niż 3 grupach broni. Szczególną rolę w obrzędach religijnych odgrywają też sierpy (można się szkolić do 4 PU) ale druidom nie wolno używać tej świętej broni w walce przeciwko istotom inteligentnym i zwierzętom.

Używanie zbroi: Druidzi mogą używać opancerzenia każdego rodzaju, pod warunkiem, że jest ono wykonane z naturalnych materiałów (drewno, skóry).

Używanie magii: Magia druidycka znacznie różni się od typowych mocy kleryckich. Jest bowiem związana z przyrodą, roślinami i zwierzętami. Jej celem jest służenie i chronienie tych domen, więc trudno spotkać druida, który używałby lub tworzył inne rodzaje magii. Odstępstwa od tej zasady są dozwolone tylko w nadzwyczajnych okolicznościach – np. kiedy chce się stworzyć świętą broń dla łowcy-obrońcy natury, wtedy można nieco wykroczyć poza naturalną domenę magii druidyckiej – i np. stworzyć specjalnie dla niej cechy lub czary o znacznej sile bojowej. Jak już to zostało powiedziane wcześniej, dla druidów bogowie są ważni, ale nie najważniejsi. Swą magiczną moc czerpią więc po równo z sił przyrody jak i łaski nadprzyrodzonej. Czarując nie zwracają się do bogów tylko jednoczą z otaczającą naturą i Równowagą – ona sama podpowiada im jak mają tkąć strumienie Potencjału Magicznego. Od bogów natury otrzymują natomiast najbardziej podstawowe formuły czarów. W

momencie ukończenia szkolenia profesjonalnego moce nadprzyrodzone obdarzają druida wiedzą na temat 1k5 czarów – także w czasie każdego kolejnego szkolenia na wyższy POZ druid poznaje w ten sposób 1 wybraną formułę z któregoś z dostępnych dla niego Kręgów Czarów. Nie jest to jednak jedyny sposób, w jaki druidzi mogą poznawać nowe formuły. Inną, najpowszechniej stosowaną metodą jest nauka od starszych druidów – istnieje bowiem bardzo silna tradycja przekazywania potężniejszej wiedzy z pokolenia na pokolenie – z ust do ust (czasem tylko ta wiedza zostaje spisana, a raczej wyryta, w jakiś świętych miejscach, głazach ofiarnych itp. – jest to w zasadzie jedyny przypadek spisywania dydaktycznych formuł czarów druidyckich). Druid-nauczyciel może przekazać młodszemu adeptowi formułę czaru w imię jego zasług, jako nagrodę za wypełnienie zadania ważnego dla danego Kręgu Druidyckiego itp. W czasie nauki nie korzysta on przy tym wcale z mocy nadprzyrodzonych, ale odwołuje się do pierwotnych sił natury, przy ich pomocy pomagając zrozumieć uczniowi zasadę działania czaru i jego miejsce w wielkim porządku Równowagi. Istnieje też trzecia sposobność nauki czarów – wymieniana tylko w świętych legendach, mało kto bowiem był w stanie jej doświadczyć, a nawet jeśli już takie rzeczy zdarzają się dzisiaj, to zwykle trzymane są w najgłębszej tajemnicy. Otóż mniej lub bardziej potężne czary związane z domenami zwierząt i roślin może przekazać druidowi sama Natura – i to bez pomocy bogów czy innych nauczycieli. Po prostu, cała otaczająca druida przyroda wytwarza wtenczas rodzaj pierwotnej, zbiorowej świadomości – jakby Najgłębszej Inteligencji Natury – która zsyła na druida oświecający trans. To właśnie podczas takiego mistycznego transu druid pozna nową formułę czaru. Może się tak stać np. jeśli przyroda będzie chciała podziękować druidowi za wierną służbę i ochronę przed zagrożeniem itp. W tradycji czcicieli natury takie objawienia są uważane za jeszcze bardziej święte niż te pochodzące od bogów – dlatego należy je utrzymywać w najgłębszej tajemnicy. Jest to bowiem łaska indywidualistyczna, dostępna tylko i wyłącznie dla tego jednego druida – z tego powodu wiedzy, którą się tak zdobędzie nie można przekazywać nikomu innemu (chyba, że sama przyroda nakaze inaczej); druid nie powinien więc np. nauczać innych osób czarów w ten sposób uzyskanych.

Formacje: Druidzi są samotnikami z natury i przystosowania – każdy z nich ma zwykle jakiś obrany (lub wyznaczony przez starszych) rewir, nad którym ma zadanie sprawować opiekę. Z tego powodu będzie bardzo niechętnie opuszczał swój „matecznik” – zrobi tak tylko jeśli będzie miał ku temu naprawdę ważny powód. Dopiero gdy na danym terenie znajduje się zbyt wielu druidów (głównie młodych, dopiero co przeszkolonych; druidzi bowiem prawie zawsze na adeptów swej profesji przysposabiają porzucane lub osierocone dzieci, rzadko zdarza się by ktoś celowo przeznaczył swe dziecko na przyszłego druida – choć taka tradycja wciąż jest silna np. wśród elfich plemion), niektórzy z nich wyruszają w świat. Będą podróżować tak długo, aż nie odnajdą własnego „matecznika” – terenu, który będzie wymagał ich

opieki. Po drodze zaś będą się starli – jak to tylko będzie możliwe – krzewić kult natury wśród innych. I to właśnie z tej grupy najczęściej wywodzą się przedstawiciele tej profesji, których spotyka się w grupach łowców przygód.

Druidzi posiadają własne organizacje profesyjne – zwane Kręgami Druidyckimi. Na Orchii istnieją 4 takie naczelne kręgi (ich opis znajduje się poniżej). Są to organizacje o luźnej strukturze, będące bardziej stowarzyszeniami filozoficzno-religijnymi. Każda z nich zapewnia swym członkom pomoc, wspiera podczas szkoleń profesyjnych, opiekuje się tymi, którzy tego wymagają itd. Krąg Druidycki jest też najważniejszym, wewnętrznym trybunałem, o wielkim autorytecie dla jego członków. Kręgi Druidyckie nie posiadają żadnej, stałej struktury dowodzenia czy przywództwa. Przedstawiciele danego Kręgu z jednej okolicy spotykają się zwykle raz w roku na kilkudniowych ceremoniach religijnych – wtedy także zachodzi okazja do przyjęcia nowych członków i omówienia najważniejszych spraw minionego roku. Tylko niektóre lokalne wspólnoty Kręgów posiadają stałe siedziby takie, jak uroczyska, święte jaskinie czy naturalne miejsca obronne. Czasem też zdarza się by wydelegowani członkowie z każdego Kręgu na danym obszarze (lub krainie) zebraли się razem, gdy zajdą jakieś wyjątkowe okoliczności – np. jeśli pojawi się jakieś zagrożenie lub trzeba osądzić druida z poza Kręgów, dopuszczającego się haniebnych wykroczeń. Nie wszyscy druidzi należą do Kręgów – jest to bowiem specjalny honor i wyróżnienie, a przyjęcie w grupę jego członków nie powinno nastąpić wcześniej niż na 6-7 POZ (nawet jeśli druid jest wychowankiem osób już należących do Kręgu). Niektórzy zaś czciciele natury bardziej od wspólnoty cenią sobie osobistą niezależność.

POZIOM Tytuł

1-4	SŁUGA PRZYRODY
5-9	PRZYRODNIK
10-14	OPIEKUN NATURY
15-17	OBRONCA RÓWNOWAGI
18-19	WIELKI OPIEKUN NATURY
20+	ARCYDRUID

UMIĘJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Iluminacyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty kleryckiej.
2. **Krąg Mocy** – jw.
3. **Przeklecie** – jw.
4. **Intencja** – jw.; druid zamiast do sił nadprzyrodzonych może zanieść swą prośbę ku siłom natury – powodzenie powoduje odzyskanie tylko połowy brakującego PM, ale za to w przypadku fiaska natura nigdy nie podniesie ręki na swego obrońcę, co najwyżej przestanie na pewien czas wysłuchiwać prośb – jeśli druid stanie się zbyt nachalny; dzięki temu można używać Intencji do sił natury kilka razy w ciągu dnia – zamiast kilka razy w jednym tygodniu do bogów.
5. **Wykrywanie Magii** – wspólna um. kast magicznych.
6. **Operowanie PM** – jw.
7. **Wykrycie Blokady PM** – jw.

8. **Identyfikacja Runów** – jw.

9. **Ścieranie Runów** – jw.

10. **Rozpoznawanie Figur Magicznych** – jw.

11. **Unieszkodliwianie Figur Magicznych** – jw.

12. **Pozyskiwanie Zwierząt** – druid jest w stanie ostrożnie zbliżyć się do grupy zwierząt (nie więcej niż 5 osobników/PU) i postępować z nimi później na tyle łagodnie, by zaczęły stopniowo zmieniać swoje nastawienie do niego (np. z nieprzyjawnego na obojętne, z obojętne na przychylne itd.). Wymaga to testu 1/[6-PU] CH + 1/[10-PU] INT + 1/[10-PU] MD – druid może powtarzać nieudany rzut tyle razy ile ma PU. Niepowodzenie oznacza niemożliwość dalszego pozyskania. Jeśli by się zdarzyło, że zwierzę będzie głodne, lub wrogo nastawione – druid odpowiednio wcześniej wykryje chęć zaatakowania go. Jeżeli druid w danym momencie będzie posiadał więcej niż jedną grupę pozyskanych zwierząt – to może się zdarzyć tak, że te pozyskane wcześniej będą z biegiem czasu coraz bardziej dystansować się od druida – aż w końcu powrócą do swego pierwotnego nastawienia i cały proces będzie trzeba zacząć od nowa.

Od 1. POZ:

13. **Znajomość Natury** – każdy PU daje dokładną i całkowitą wiedzę na temat form życia występujących w jednym, wybranym regionie (druid jest w stanie automatycznie ją rozpoznać – przy czym liczba dostępnych informacji będzie zależała nie tylko od wysokości PU ale i życiowego doświadczenia druida). Na podstawie tej wiedzy może także podejmować próby identyfikowania istot (lub obiektów np. prastarych drzew) na nieznanym sobie obszarach – wymaga to testu 1/[7-PU] MD. W zależności od wyniku testu będzie mógł np. stwierdzić czy identyfikowany cel jest naturalną formą życia, potworem, martiwakiem, golemem itp.

14. **Wykrycie Zachwiania Równowagi** – pełne współgranie z naturą, jakiego potrafi doświadczać druid pozwala mu wykrywać w naturalnym otoczeniu (las, dzicz, pustynia itp.) wszelkie objawy zaburzenia równowagi sił. Przy min. 1 rundzie koncentracji jest w stanie określić i w przybliżeniu zidentyfikować źródło takiego zaburzenia, wywołane obecnością istot o charakterze innym niż neutralny – w promieniu 1/[6-PU] SZ. Poza obszarami dzikimi (np. w pobliżu cywilizacji) umiejętność ta jest bardzo wytłumiona – pozwala tylko i wyłącznie na wyczuwanie obecności innych stworzeń natury, i to z połową normalnego zasięgu.

15. **Znajomość Ziół** – druid, jako znawca przyrody, może bez ograniczeń rozwijać umiejętność zawodową *Zielarstwo*.

16. **Współżycie Z Naturą** – druid jest w stanie bez problemów przystosowywać się do naturalnego środowiska. Pozwala mu to odnajdywać wystarczającą ilość żywności (tylko roślinnej) oraz wody – nawet tam, gdzie wydawałoby się to trudne do zrealizowania (np. na pustyni). Na początek potrafi godziwie wyżywić tylko siebie, ale każdy kolejny PU pozwala mu odnajdywać odpowiednio większe ilości. Jeśli więc odpowiednio wszystko

rozdysponuje – może nakarmić i napić nawet kilka osób (lub kilkanaście – przy odpowiednio małych, „głodowych” racjach). Każdy PU daje mu też znajomość 1k5 ziół.

- 17. Wtopienie W Naturę** – w naturalnym otoczeniu druid potrafi poruszać się bezgłośnie, nie pozostawiając śladów ani tropów – obce istoty inteligentne mają znikome szanse zauważenia, a nawet zwierzęta będą miały problemy z wycuciem go (MG powinien uwzględnić to w postaci, odpowiednich do PU, modyfikatorów umiejętności, gdyby jednak trafił się ktoś na tyle potężny, by podjąć taką próbę). W terenie półdzikim (np. w pobliżu wiejskich osad) druid także może próbować wtopić się w naturę, ale MG może podjąć decyzję o odpowiednim obniżeniu prędkości poruszania się. Druida łatwiej jest też wtedy dostrzec, choć jeśli powiedzie mu się test 1/[6-PU] ZR to i tak będzie miał wielokrotnie większą szansę na zaskoczenie innych (o szczegółach decyduje MG mając na uwadze okoliczności i wysokość PU druida).
- 18. Odprawianie Magicznych Rytuałów** – wspólna um. kasty kleryckiej.
- 19. Odporność Na Złą Wolę** – jw., z tym że dotyczy także hipnozy oraz naturalnych form iluzji (np. fatamorgana, zwiady po ziołach narkotycznych itp.)
- 20. Tworzenie Figur Magicznych** – wspólna um. kast magicznych.

Od 5. POZ:

- 21. Naznaczenie Zwierzęcia** – podczas specjalnego rytuału druid przelewa dotykem w wybrane zwierze 10k10 PM, dzięki czemu może (jeśli się skoncentruje) odbierać rzeczywistość za pomocą jego zmysłów. Wymaga to testu 1/[6-PU] UM. Naznaczenie działa przez 5 dni/PU + 1 dzień/2 POZ druida. Umagicznione zwierze ma dzięki temu dwukrotnie zwiększone: [1 PU] Obronę i [2 PU] WYP skóry, [3 PU] WT, [4 PU] ENŻ oraz [5 PU] ŻYW.
- 22. Pozyskanie Potencjału Z Tworów** – umiejętność ta umożliwia druidowi pobranie PM z dowolnego, nieożywionego elementu otoczenia, który swym istnieniem narusza naturalny porządek przyrody (np. most na rzece, budynek w puszczy) – uzupełniając dzięki temu swój osobisty PM. Nadwyżkę PM można przelać do symbolu (jeśli posiada się odpowiednią umiejętność). Jednorazowo można pobrać – za każdy PU 1k10 PM z pełnych 100kg masy. Wymagany test 1/[10-PU] UM. Powoduje to także uszkodzenia obiektu – 10 uszk. za 1 PM. Używanie tej umiejętności częściej razy niż ma się PU wystawia druida na nadmierny, nieporządny kontakt z istotą tworów cywilizacji – co może się objawiać otrzymaniem 1k3 PO za każde nadużycie.
- 23. Umagicznianie** – wspólna um. kast magicznych; kiedy tworzy przedmioty mające służyć naturze i równowadze w przyrodzie, zyskuje +3 pkt./PU do wyników testów.

Od 10 POZ:

24. Spontaniczne Rzucanie Czarów – wspólna um. kast magicznych.

25. Czary Autoratywne – jw.

OPIS KRĘGÓW DRUIDYCKICH

WIELKI KRĄG ŻYCIA

Opis: Członkowie tego kręgu oddają się zgłębianiu tajemnic życia i śmierci – ich domeną są przede wszystkim zwierzęta i rośliny, ich cykl życiowy, przemijanie. Za szczególną misję uważają więc ochronę gatunków, które mogą wyginąć przez rabunkową gospodarkę istot inteligentnych. Wśród członków tego kręgu spotyka się przede wszystkim czcicieli bogów życia, płodności i dzikiej przyrody. Czasami zdarzają się też wyznawcy sił opiekujących się duszami istot żywych w Szarej Krainie – dokąd, jak wierzą druidzi, udają się też dusze wszystkich



zwierząt.

Mechanika: Druidzi Życia gardzą używaniem przemocy – dlatego po broń sięgną tylko w przypadku ostatecznego zagrożenia życia. Ich pacyficzna postawa pozwala szkolić się im (do 4 PU) w wybranej sztuce walki wręcz – którą mogą używać w celach samoobrony; ponadto członkowie tego kręgu mają możliwość wyszkolenia się w umiejętności:

- **Ekologia** – druidzi Kręgu Życia uczyni z wiedzy przyrodniczej prawdziwą naukę. Dzięki znajomościom form życia mogą używać umiejętności *Pozyskiwanie Zwierząt* względem 2 grup zwierząt +1 grupa/PU, bez ryzyka, że którakolwiek z tych grup znacznie traci swoje obłąskawienie. Ekologia daje także znacznie szerszy zakres wiedzy w przypadku *Znajomości Natury* (szczegóły – zależne od PU – ustala MG).

WIELKI KRĄG RÓWNOWAGI

Opis: Przedstawiciele Kręgu Równowagi interesują się wpływem jaki wywierają na siebie wzajemne wpływy Esencji Prawa, Neutralności i Chaosu. Zgłębiają ich wzajemne korelacje, a przez to często spotyka się tu czcicieli bóstw chaosu – szczególnie jeśli są związani z jakimiś niszczycielskimi mocami przyrody (np. sztormy, kataklizmy, klęski żywiołowe).

Mechanika: członkowie tego kręgu mogą używać nieco innych broni, niżby na to pozwalał etos druidyckiej profesji – nie mogą być to jednak bronie typowo

bojowe – powodujące otwarte rany (dlatego preferowana jest broń obuchowa i ew. obezwładniająca); poza tym druidzi Równowagi mogą szkolić się w umiejętności:

- **Ekwilibrystyka** – dzięki tej umiejętności druid może (jeśli istnieje zagrożenie Wielkiej Równowagi) wezwać na pomoc siły natury, które dokonają wytworzenia się, wybranej przez niego Przemiany. W przypadku zauważenia przez nieprzychylne siły istnieje spore prawdopodobieństwo (decyduje MG), że przyroda stanie w obronie swego czciociela i nie pozwoli na wywarcie nań Kary Bożej. W ten sposób można jednak użyć tej umiejętności najwyżej raz w życiu za każdy PU. Przekroczenie tego limitu nie dość, że może wystawić druida na normalne konsekwencje, to w dodatku zwiększ szansę na zauważenie o 1/4.

WIELKI KRĄG ISNIENIA

Opis: Druidów z tego kręgu interesuje przede wszystkim wpływ jaki wywiera upływ czasu na rozwój i uwarunkowania natury – zarówno w przeszłości, w czasach obecnych jak i w przyszłości. Często spotyka się tu czciocieli bóstw praworzędnych – jeśli w jakiś sposób są związani z upływem czasu (np. tradycją) lub jego istotą. To w tym Kręgu można spotkać także największą liczbę druidów-przedstawicieli religii bezwyznaniowych (oddających hołd czystym siłom natury).

Mechanika: Tradycja tego Kręgu Druidyckiego pozwala jego członkom (jako jedynym z pośród wszystkich innych druidów) szkolić się w dodatkowej profesji Astrologa; poza tym członkowie Kręgu zyskują możliwość nabywania umiejętności:

- **Temporystyka** – obcowanie z istotą trwania, przemijania i odrodzenia powoduje, że druid staje się mniej wrażliwy na upływ czasu, przez co potrafi zachować pełnię sił do późnego wieku. Każdy PU przedłuża jego maksymalny wiek o 10% (odpowiednio za każdym razem modyfikując granicę starości). Poza tym zasady dotyczące demencji starczej i nagłej śmierci ze starości są modyfikowane tak, jakby druid miał żyć [1+PU] razy dłużej od normalnych przedstawicieli swej rasy.

WIELKI KRĄG ŻYWIOŁÓW

Opis: Przedstawiciele tego Kręgu interesują się najbardziej elementarnymi podstawami natury, jakimi są tworzące ją żywioły ognia, wody, powietrza i ziemi. Reszta typowo druidyckich zainteresowań schodzi tu na dalszy plan, dlatego też w skład kręgu wchodzi czciociela bóstw reprezentujących nie samą naturę ale czyste formy żywiołów (np. Gotam-Gor czy Vorvados).

Mechanika: Członkowie tego Kręgu mogą używać broni i zbroi posiadającej metalowe elementy, o ile w jakiś sposób jest ona jakoś związana z którymś żywiołem (np. łuki z powietrzem, harpuni z wodą, oskardy z ziemią itp.); oprócz tego mają możliwość szkolenia się w następującej umiejętności:

- **Podstawy Elementalistyki** – poznawanie tajników żywiołów powoduje, że druidzi tego Kręgu potrafią skutecznie przeciwstawiać się ich efektom. Każdy PU pozwala korzystać z umiejętności *Odporność Na*

Złą Wolę także przeciwko efektom jednego z wybranych żywiołów (zasady przekładania żywiołów na czynniki odpornościowe znajdują się przy opisie profesji elementalisty). 5 PU pozwala stosować w/w umiejętności w przypadku, gdy zachodzi okoliczność połączenia dwóch czynników (np. przekleństwa i żywiołu ognia, albo dwóch żywiołów w czarze specjalnym).

INKWIZYTOR

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
10+	10+	-	5+	15+	10+	10+	+	-	20+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
+	35	10							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
3	4	2	2	4	3	4	2+	+	3
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
2	+	1k5/3	3						

Opis: Inkwizytorzy są „rycerzami wiary”. Bronią współwyznawców przed herezykami, sektami i zakusami kapłanów wrogich wyznań. Stawiają opór wszelkim przeciwnikom wiary, którzy staną na ich drodze – a swą walkę prowadzą słowem lub ogniem i mieczem, jeśli zajdzie taka potrzeba. Są postrachem innowierców, odstępców i zaprzańców. Dla zdrajców własnej religii potrafią być jeszcze bardziej bezlitośni i nieustępliwi, niż względem innych, zewnętrznych zagrożeń. Ich głęboka religijność i zapał predestynuje ich do roli bohaterów, którzy stają „na pierwszej linii” wojny z bezbożnikami. Z tego też powodu inkwizytorzy uważają się za wybrańców, stojących w kolejce do zbawienia znacznie bliżej transcendentu niż reszta „maluczkich”. Przez takie podejście potrafią sobie zarówno zaskarbić przychyłność przywódców kultu, jak i wzbudzić niechęć szeregowych wiernych, niepewnych jutrzejszego dnia – kiedy to ich własny, publicznie wyrażony pogląd na „skąpców ze świątyni” zostanie oficjalnie uznany za herezję...

By w ogóle zostać inkwizytorem, należy posiadać min. 75 WI, 50 MD, 50 CH, Główną cechą inkwizytora może być WI lub CH, zaś cechą drugorzędną może wybrać wedle woli z pośród pozostałych 8 współczynników. Aby inkwizytor mógł awansować na wyższe POZ musi udowodnić swej organizacji profesjonalnej szczerą wiary i zapał religijny – co najczęściej polega na podejściu do specjalnej próby: tzw. *Inicjacji Fundamentalnej* (patrz opisy Szkoleń).

Kodeks postępowania: W kulcie religijnym inkwizytor ma do odegrania zupełnie inną rolę niż kapłan – być może nawet znacznie ważniejszą. O ile zadaniem tego ostatniego jest pozyskiwanie nowych wiernych i krzewienie religii – o tyle zadaniem inkwizytora jest tej wiary umocnienie i dopilnowanie aby nie doznała uszczerbku. Dotyczy to zarówno ubywania wiernych jak i sprzeniewierzenia się zasadom wiary. Niestety – nie zawsze jest możliwe pogodzenie obu tych celów. Często bowiem zdarzają się odstępstwa od religii już na najniższych poziomach kultu – u wiernych i ich

najbliższych opiekunów duchownych. Wtedy nie dość, że zagrożona jest liczebność religii – to w dodatku z tego samego źródła pochodzi zagrożenie jej dogmatów. Tak właśnie rodzą się herezje – najwięksi wrogowie inkwizycji. W konflikcie między liczebnością religii a jej czystością inkwizytor zawsze wybierze wariant idealistyczny – i będzie święcie przekonany o słuszności swych decyzji, nawet jeśli w skutek jego działań „pogłowie” wiernych „co nieco” się zmniejszy. Oczywiście bardzo łatwo tu o przekroczenie pewnej granicy – za którą to inkwizytor staje się heretykiem – ale są to przypadki sporadyczne i rzadko spotykane (a najczęściej po prostu tuszowane i ukrywane przez duchową hierarchię – aby nie zrażać pozostałych wyznawców). Nie oznacza to, że inkwizytor ma od razu za każde podejrzone zachowania posyłać na stos (choć niektórzy tak właśnie robią – szczególnie, jeśli służą bogom zła). Każde, ewentualne, oskarżenie o herezję musi (teoretycznie) zostać poprzedzone wnikliwym i w miarę bezstronnym śledztwem. Inkwizytor musi pamiętać, że jeśli hierarchowie i przełożeni jego kultu (lub nawet sama siła wyższa) nie uznają jakiegoś przypadku za „szczególnie niebezpieczny” – to inkwizytor ma obowiązek starać się odciągnąć „zbląkaną owieczki” ze nieprawomyślnej drogi. I musi do tego użyć słów a nie przemocy (np. wygłaszając wykład teologiczny). Dopiero gdy perswazja i retoryka zawiodą, wolno mu sięgnąć po dalsze instancje. Jeśli zaś już kogoś oskarży, to musi doprowadzić go przed najbliższy organ sądu religijnego – nie wolno mu samodzielnie podejmować decyzji o wyeliminowaniu „obiekta” – gdyż jego subiektywny osąd może być mylny. Tym bardziej decyzja o fizycznej eksterminacji musi być wnikliwie przemyślana – nie mówiąc już o takich środkach ostatecznych jak uwięzienie lub zniszczenie duszy, bo są to instancje wykorzystywane bardzo, bardzo rzadko. Jeśli jednak zdarzy się, że inkwizytor będzie zmuszony samodzielnie podejmować decyzje (np. w przypadku nowo odkrytych kultów, nieznanych dotychczas odłamów religii itp.) – z dala od przełożonych i głównej wspólnoty religijnej – to o radę i wskazówki musi zwrócić się do swej siły wyższej. Jeśli zaś nie otrzyma żadnych wytycznych ani od sił boskich, ani od jej ziemskich namiestników, to albo musi tymczasowo zaprzestać dalszych działań albo zdać się na osąd własnej wiary – traktując taką okoliczność jako próbę. Wtenczas o wszelkich samodzielnych decyzjach i



związanych z nimi działaniach musi powiadomić przełożonych – podczas najbliższej, nadarzącej się okazji. Jeśli bowiem inkwizytor nie jest posłuszny hierarchii, nie wypełnia z pełną dyscypliną jej poleceń – to cała jego misja mija się z celem, wyrządzając religii więcej szkód niż pożytku. Istotną – choć najbardziej ukrywana rolę inkwizytora jest też eliminacja wrogich istot nadprzyrodzonych, które wierze mogą zagrażać, choć nie koniecznie powodują pojawianie się nowych herezji. Oczywiście strażnik wiary nie lata po świecie (jak paladyn czy wiedźmin), całe życie polując na potwory, bestie i wszelakie demony – bo mija się to z jego powołaniem. Jeśli jednak zostanie poinformowany o pojawieniu się „czegoś takiego” w „swoim rewirze” – niezwłocznie podejmie działania zapobiegawcze. Przy czym pod kategorię „niebezpiecznego bytu nadnaturalnego” może być podciągnięty zarówno awatar lub prorok wrogiego boga, demon w ogóle z bogami nie związany jak i wyjątkowo potężny inkwizytor obcej religii.

Od powyższych zasad mogą istnieć pewne (lub nawet znaczne) odchylenia, związane z etosem konkretnej religii. Bardzo rzadko się bowiem zdarza, aby wyznawcy dobra sięgali po psychiczną i fizyczną przemoc, podczas gdy ich oponenti będą takie działania usprawiedliwiać właśnie dogmatyką. Zaś najbardziej paradoksalna sytuacja może zachodzić w przypadku inkwizytorów bóstw chaotycznie złych – ci potrafią „w imię sprawy” wyrzynać i niszczyć wszystko co żywe – nawet własnych wyznawców i siebie nawzajem – uznając to za powinność wobec religii, której niewypełnienie byłoby właśnie postrzegane jako „herezja”...

Charakter: każdy, na jaki tylko pozwala etos danej religii.

Wyznanie: Inkwizytor może (a właściwie musi) oddawać cześć dowolnemu bogu – ważne by czcił jego i tylko jego. Nie może być ani bezbożnikiem, ani wielowiercą – nawet jeśli będzie odnosił się do takich postaw z tolerancją, samemu nie wolno mu „zbożyć ze ścieżki konfesji”. Nie może także zmienić wyznania – zdrada religii wiązałaby się z wydaniem wyroku śmierci – więc nawet jeśli znalazłby opiekę u nowego boga (i jego instytucji) to będzie wiódł wyjątkowo trudne życie, ścigany aż po grób, a może nawet i dalej. Należy zauważyć, że najliczniejsi inkwizytorzy wywodzą się z kultów o silnej hierarchizacji, a więc głównie bogów praworządnych. Nie oznacza to, że inni inkwizytorzy nie istnieją. W przypadku pozostałych religii są oni nieliczni – i pozostają na pozycjach „defensywnych” – nie rozpalają stosów na

prawo i lewo. Dotyczy to szczególnie religii związanych z siłami natury i żywiołami – trudno bowiem, żeby inkwizytor boga ognia zaskarbił uznanie dla swej wiary, podróżując od miasta do miasta i wznecając pożary...

Rasy: ludzie, półelfy (do 15 POZ), ciemne elfy, wszystkie krasnoludy, wszystkie orki (i półorki), reptylioni, zaladyni, niektóre wielkie smoki. Wśród malauków, półolbrzymów, driad i gnomów nie spotyka się inkwizytorów powyżej 10 POZ.

Łączenie profesji: Profesję tą można połączyć ze szpiegiem, zabójcą, klerkiem, magiem, czarnoksiężnikiem a w wysoce uzasadnionych przypadkach również z alchemikiem lub łowcą. Spotyka się także inkwizytorów-rycerzy (lub czarnych rycerzy), jednak ma to miejsce tylko w przypadku członków niektórych zakonów rycerskich, bezpośrednio związanych z jakimś kościołem.

Używanie broni: Inkwizytor może posiadać jedną tzw. świętą broń (w której może szkolić się bez ograniczeń) – ma ona reprezentować potęgę i majestat jego wiary. Jednak używać jej można tylko w wyjątkowych okolicznościach (np. strażnicy religii dobra prawie nigdy nie podniosą jej przeciwko przedstawicielowi ras inteligentnych) – decyzję o tym należy uzgodnić z MG. Poza tym inkwizytor może używać każdej innej broni, jaką dopuszcza etos jego religii (może się szkolić do 3 PU w nie więcej niż 2 takich grupach broni). Uznaje się zasadę, że w przypadku nadzwyczajnego zagrożenia wiary, inkwizytor może sięgnąć po każdą skuteczną broń, jaka tylko znajdzie się pod ręką.

Używanie zbroi: Inkwizytor może używać każdej zbroi, współgrającej z zadaniami wyznawanej przez niego wiary (tarcze i hełmy w ogóle używane są rzadko). Zwykle jednak nie lubią korzystać z opancerzenia posiadającego OGR wyższe niż 1/3; 1/3.

Używanie magii: Magia, którą może posługiwać inkwizytor pochodzić może tylko i wyłącznie od jego opiekuńczej siły nadnaturalnej. Z tego powodu inkwizytorzy bardzo niechętnie używają przedmiotów magicznych (a nawet pergaminów z czarami czy źródeł PM) które nie są powiązane z ich religią. Już samo bowiem posiadanie czegoś takiego może spowodować nałożenie pokuty na inkwizytora – czy to przez boga, czy też jego namiestników (zwierzchników). Magia i czary, których może używać inkwizytor powinna służyć obronie wiary, religii i całego kultu, dawać podporę innowiercom – choć nie koniecznie walczy z nimi. Z drugiej jednak strony inkwizytor jest pięścią i mieczem boga. A ten – choć jest wszechpotężny – nie może być wszędzie na raz, zaś do niektórych wydarzeń i działań w ogóle może nie przywiązywać uwagi – przez co strażnik doktryn musi być jego okiem i ramieniem. Czasem będzie zmuszony zareagować z odpowiednim wyprzedzeniem i wyjść poza kanony powszechnie praktykowanej magii, jeśli tego będzie wymagać dobro religii. Dlatego też MG może dopuścić tworzenie czarów (czy przedmiotów magicznych) o mniej konwencjonalnych efektach niż normalnie – byle z umiarem i logiką kultu. Formuły czarów, które poznaje inkwizytor mogą pochodzić tylko i wyłącznie z boskich objawień. Członkowie tej profesji uważają nauczanie czarów

kleryckich (nawet przez i dla współwyznawców) za bluźnierstwo i obrazę boskiego majestatu – tolerują zaś tylko praktyki kapłanów (z tego też powodu bardzo podejrzanie patrzą na niezależną magię szamanów czy astrologów). Inkwizytor w czasie szkolenia profesyjnego otrzymuje 3 formuły czarów. To, ile formuł będzie mu objawione w czasie rozwoju bohatera zależy tylko i wyłącznie od łaski jego boga. W zależności od tego jak gorliwie wypełnia swoją misję może otrzymywać czary sporadycznie, tylko przy awansach na wyższy POZ, po każdej pomyślnie zakończonej misji religijnej albo też wcale. Także liczna otrzymywanych wtenczas czarów może być różna. O tym wszystkim powinien zdecydować MG, obiektywnie oceniając zaangażowanie inkwizytora.

Formacje: Inkwizytorzy mogą działać zarówno pojedynczo jak i w grupach, również ściśle współpracując z kapłanami. Wszelkie formy kooperacji podejmują tylko względem swych współwyznawców. Do religii nawet o podobnym etosie odnoszą się z rezerwą – nie znaczy to, że nie można ich spotkać w grupach poszukiwaczy przygód. Takie przypadki się zdarzają – szczególnie jeśli jej członkami są klerycy lub osoby bardzo religijne – muszą jednak wyznawać, jeśli nie tą samą wiarę, to przynajmniej religie do siebie zbliżone. Inkwizytorzy prowadzą pracę zarówno „osiadłą” jak i „mobilną” – wszystko to zależy od okoliczności w którym przyjdzie im działać i nakazów własnej wiary. Inkwizytorzy tworzą własne organizacje profesyjne – osławione Święte Oficja. Są to sztywno zhierarchizowane grupy, tworzone w celu zwiększenia skuteczności pracy inkwizycji. Każdy członek ma tam ściśle określone miejsce, zakres obowiązku do wykonania. Najczęściej Oficjum podzielone jest na trzy wydziały (filary). Pierwszym z nich jest Sąd Inkwizycyjny – najwyższa władza religijna, wyrokująca we wszystkich istotnych sprawach kultu. Jej członkami mogą być wyłącznie inkwizytorzy, pełniący jednocześnie funkcję sędziów (klerków). W przypadku bardziej licznych grup z Filaru Sądowego wydzielona jest stała gromada inkwizytorów bez przerwy, na okrągło obradująca w głównej siedzibie Oficjum. Gromada musi być dyspozycyjna o każdej porze – bowiem to jej przypadają sprawy najwyższej wagi. Pozostałe grupy stanowią mniejsze składy sędziowskie (nawet jedno, dwuosobowe), które „wysła się w teren” gdy zachodzi taka potrzeba. Drugi filar stanowią Hufce Śledcze. Inkwizytorzy doń należący mają za zadanie stale działać „wśród żywej tkanki kultu” by być gotowym do tropienia, ścigania i łapania herezji, wiarołomców, wrogów wiary itp. Hufce mają zazwyczaj do pomocy fanatyczne oddziały zbrojnych (gwardii lub rycerstwa – rzadko bowiem spotyka się tu ludzi najmowanych za pieniądze), mających za zadanie ochraniać inkwizytorów i służyć im pomocą w wypełnianiu obowiązków. Ostatnim – najważniejszym filarem jest Kongregacja. W jego skład wchodzi strażnicy wiary o największym autorytecie i zapale religijnym. Ich zadaniem jest bowiem doradzać obu pozostałym Filarom, pilnować aby działania Oficjum nie stały w sprzeczności z głoszonymi przez kapłanów doktrynami wiary – oraz owe doktryny i kanony dogmatyczne popierać swym



prestżem. Najwyższe władze (lub przywódca) Oficjum pochodzą najczęściej z członków Kongregacji, dlatego zadaniem tego Filaru jest troszczenie się o sprawne funkcjonowanie całej Organizacji. Same Święte Oficja zwykle ściśle współpracują z innymi organizacjami kultu religijnego – przede wszystkim z Kościołami, dlatego też – jak już wspomniano na początku – często spotyka się inkwizytorów współpracujących z kapłanami. Czasem inkwizycja pełni rolę służebną wobec stanu kapłańskiego, czasem zaś podporządkowuje go sobie. Zdarzają się też przypadki równoważności obu organizacji profesjonalnych, jak też i spora niezależność względem siebie – i znów jest to uwarunkowane specyfiką konkretnej religii.

POZIOM Tytuł

1-4	STRAŻNIK WIARY
5-9	EGZORCYSTA HEREZJI
10-14	SUFRAGAN WIARY
15-17	POGROMCA HEREZJI
18-19	ARCYINKWIZYTOR
20+	WIELKI ARCYINKWIZYTOR

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Iluminacyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty kleryckiej.
2. **Krąg Mocy** – jw.
3. **Intencja** – jw.
4. **Odporność Na Złą Wolę** – jw.
5. **Rzucanie Znaków** – wspólna um. kast magicznych.
6. **Operowanie PM** – jw.
7. **Tworzenie Figur Magicznych** – jw.
8. **Rozpoznawanie Figur Magicznych** – jw.
9. **Identyfikacja Runów** – jw.
10. **Katechizm** – Każdy PU pozwala inkwizytorowi na obranie sobie pojedynczego, ściśle określonego typu adwersarzy (np. kapłanów wrogiej religii, konkretną kategorię demonów itp.). Względem takich

osobników, jest on w stanie, w sposób wyjątkowy wykorzystać wszystkie zasady własnej religii, doprowadzając się do szczególnego rodzaju ekstazy religijnej. Objawiać się ona będzie zwiększeniem zdolności obronnych o 5%/PU przed wszelkiego rodzaju wrogimi działaniami dotyczącymi sfery duchowej (np. czarowanie, lub wykorzystywanie innych, specjalnych – lub profesjonalnych – umiejętności).

Od 1. POZ:

11. **Ścieranie Runów** – wspólna um. kast magicznych.
12. **Unieszkodliwianie Figur Magicznych** – jw.
13. **Wykrywanie Magii** – jw.
14. **Wykrycie Blokady PM** – jw.
15. **Czary Autoratywne** – jw.
16. **Elokwencja Inkryminacyjna** – w momencie, gdy inkwizytor jest głęboko przekonany o słuszności swego postępowania, popieranego wolą samych sił wyższych (np. podczas oskarżenia na sądzie inkwizycyjnym) jest w stanie odpowiednio powoływać się na względy etyczne, prawa moralne i precedensy karne, tak by inne istoty inteligentne także to uznały. Pozwala mu to zwiększyć o 5%/PU obie Cechy. Czasem nawet pozwala mu to o w/w wartość zwiększyć szansę powodzenia niektórych testów (np. na reakcję czy podczas przekonywaniu o prawdomówności).
17. **Fundamentalizm** – bezkrytyczny stosunek, jaki inkwizytor żywi wobec swego wyznania pozwala mu ze wzmoczoną mocą podejmować działania przeciwko innowiercom i zdrajcom. Podczas atakowania takiego osobnika, inkwizytor może skupić całą czystość swej wiary by wyrzucić na nim swój religijny gniew. Powoduje to, że jeśli nie obroni się on przed tą formą klątwy (test Odp. nr 3 podzielonej przez PU) będzie się go traktować (tylko podczas działań przeciwko temu inkwizytorowi) jakby znajdował się w *Ciężkich Warunkach*. Jeżeli zaś nie powiedzie mu się test Odp. nr 5 to należy go uważać tak (względem inkwizytora i jego sojuszników, współmiernych), jakby miał jakąś ułomność (najczęściej będzie to *Pechowiec* – choć w pewnych przypadkach MG może dopuścić także inne). Tej umiejętności można użyć względem konkretnej istoty nie częściej niż ma się PU. W niektórych okolicznościach MG może zezwolić na użycie *Fundamentalizmu* także poza walką – podczas innych, agresywnych działań o charakterze niemagicznym.
18. **Transcendentalna Inspiracja** – po udanym teście 1/[7-PU] WI inkwizytor jest w stanie, siłą samej woli religijnej, zmusić ciało do szybszego regenerowania sił życiowych. Pozwala to podwoić swoje Samozdrowienie na okres najbliższej 1 doby/PU. W niektórych okolicznościach pozwala to też przyspieszyć inne zdolności regeneracyjne organizmu np. skrócić czas potrzebny na rekonwalescencję po ciężkiej chorobie, wskrzeszeniu czy wyjściu z agonii itp. Szczegóły należy ustalić z MG w każdym przypadku osobno – mając na względzie wysokość PU.

Od 5. POZ:

19. Ekskomunika – jest to potężniejsza wersja *Przeklęcia* (wspólna um. klerycka). W uzasadnionych okolicznościach może ona zagrażać życiu i zdrowiu np. jeśli zostanie obłożony nią zdrajca wiary. Częstotliwość nakładania ekskomuniki zależna od PU dotyczy w dodatku nie tygodnia a pojedynczego dnia. Oprócz tego opiekuńcza siła jest zwykle bardziej wyrozumiała dla swego obrońcy (w przypadku kar i upomnień MG powinien odpowiednio złagodzić efekt – w zależności od wysokości PU).

20. Obrona Wiary – wiedza jaką inkwizytor zdobywa podczas swego szkolenia oraz wpajany do niej entuzjazm pozwala, pozwala mu energicznie reagować na nadnaturalne zagrożenia wiary. Po udanym teście $1/[7-PU] WI + 1/[10-PU] MD + 1/10 INT$ pozwala mu to bezpośrednio odegnąć takie niebezpieczeństwo lub znaleźć sposób na pośrednie wyeliminowanie zagrożenia (np. procedurę odegnania jakiegoś demona, awatara itp.). Zasoń wiedzy i sposoby działania zależą tu będą ściśle od zaistniałej sytuacji – decyzję o tym podejmuje MG w oparciu o wysokość POZ i PU inkwizytora.

21. Umagiczianie – wspólna um. kast magicznych; ma +1 pkt./PU do końcowych wyników testów.

22. Odprawianie Magicznych Rytuałów – wspólna um. kasty kleryckiej.

23. Religijność – inkwizytor może bez ograniczeń rozwijać umiejętność zawodową *Religioznawstwo*.

Od 10 POZ:

24. Spontaniczne Rzucanie Czarów – wspólna um. kast magicznych.

25. Demaskacja – inkwizytor jest w stanie emocjonalnie (a czasem także, przy odpowiednio wysokim PU, w sposób empiryczny – na podstawie zewnętrznych poszlak, jeśli nie ma możliwości emocjonalnego wyczucia) wykryć i w przybliżeniu zidentyfikować obecność potężnych istot, wrogo nastawionych do jego religii (np. wysoko-poziomowego kleryka albo awatar z obcej sfery egzystencji). Wymaga to minimum 1 rundy pełnej koncentracji i działa zazwyczaj w promieniu $1/[7-PU] WI$ (liczonej w m). Czasami może zająć okoliczność, że nawet sama siła opiekuńcza poinformuje o takiej obecności inkwizytora (np. przy snu lub objawienia). Zdarzyć się tak może np. jeśli w pobliskiej krainie założy swą siedzibę wrogi kult, zostanie sprowadzony wrogi awatar itp. Ilość i rodzaj przekazywanych informacji określa MG mając na uwadze wysokość PU.

26. Ochrona Kultu – inkwizytor powinien być gotowy bronić religii i współwyznawców nie tylko gorącym słowem i doktrynalnym błogosławieństwem ale i wykazywać daleko idącą inicjatywę. Dlatego też może on wyuczyć się jednej z poniższych umiejętności: *Walka W Tłoku* (wsp. um. żołnierska), *Cichy Chód* (wsp. um. złodziejska) lub *Podtrzymywanie Życia* (wsp. um. rycerska). Raz wybranej umiejętności nie można zmienić. Jeżeli w ogóle zrezygnuje z nauki – inkwizytor otrzyma dodatkowe 1k6 PU.

KAPŁAN

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
(10+)	+	(10+)	-	(10+)	20+	10+	10+	10+	20+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
+	30	10							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
3	3	2	2	1	4	4	1+	+	4
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
3	+	3/4	2						

Opis: Kapłan jest osobą, którego zadaniem jest Misja. Misja z powołania, której życiowym celem staje się krzewienie i służba dla kultu religijnego – wiary w wybraną, transcendentalną siłę nadprzyrodzoną. Kapłani prezentują przekrój całego ustroju społecznego – wśród nich można spotkać zarówno szlachtę (a nawet książęta) jak zwykłych chłopów. Misję swą prowadzą w zróżnicowany sposób – pędząc samotniczy tryb życia, albo wstępując lub zakładając wielowarstwowe struktury kleru. Ich działania – w zależności od warunków społecznych i okoliczności historycznych potrafią przynosić im zarówno zaszczyty oraz respekt jak i równie dobrze stają się powodem mieszanych uczuć, jakie żywić wobec nich mogą niektóre grupy społeczne. Jedno jest pewne – kapłanów można spotkać wszędzie, przez co są najpopularniejszą profesją tej kasty.

Główną cechą kapłana jest WI, cechą drugorzędną może wybrać z pozostałych współczynników – jednak musi być ona ściśle związana z etosem wyznawanej religii (wymagana zgoda MG).

Kodeks postępowania: Naczelnym i najważniejszym zadaniem kapłana jest głoszenie słów bożych – a przez to rozprzestrzenianie domen, w których znane będzie imię naczelnej, nadnaturalnej siły opiekuńczej kapłana. Jeśli gdzieś imię to jeszcze nie jest znane, to kapłan musi się postarać zmienić ten stan rzeczy – w miarę swoich możliwości – słowem i czynem udowadniając głębię własnej wiary. Gdzie zaś imię i nauki boskie są już znane – tam kapłan ma obowiązek przyciągać do swego kultu osoby niezdecydowane oraz służyć swymi umiejętnościami i doświadczeniem pozostałym wiernym – sprawują obrzędy religijne, nauczając zasad i kanonów wiary, interpretując zsyłane przez boga objawienia oraz poszukując i szkoląc przyszłych kapłanów. Im większą liczbę wiernych uda mu się pozyskać (oraz z im większą liczbą wiernych będzie jego zasługa dla wiary. Podstawą postępowania i życia kapłanów wyznaczają dogmaty ich religii – fundamentalne prawdy wiary, nie podlegające dyskusji, przyrodzone bowiem boskiej inteligencji, i przez nią objawiane. Kapłan zaś może co najwyżej poddać je interpretacji i adaptacji kulturowej – tak, by każdy wierny mógł pojąć ich istotę (choć nie koniecznie musi je wszystkie rozumieć – ważne by stosował się do ich zaleceń). W ten właśnie sposób kapłan pełni funkcję pośrednika między transcendentem a jego wyznawcami. Nakazy religii będą się różnić w zależności od tego, któremu bogu

jest ona poświęcona – dlatego też postępowanie i tryb życia poszczególnych kapłanów różnią się. Jeśli kapłana jest sługą boga wiedzy i nauki, to będzie podróżował po świecie, nauczając innych. Jeżeli prowadzi go bóg wojny – będzie towarzyszył armiom, w bitwie oddając mu hołd. Kapłan będzie przedkładał dobra doczesnego świata nad sprawy „dalsze” – tego życia nie dotyczące. Mimo, iż głównym zainteresowaniem sług bożych jest opieka nad duszami i sumieniami wiernych, to wielu z nich nie będzie gardzić pieniędzmi – w końcu każda religia ma swoje potrzeby, a krzewienie wiary może być kosztowne. Dlatego też można spotkać zarówno Kościoły posiadające wielkie majątki, wpływy i władzę jak i zgromadzenia, które nie mają stałych świątyń, bo uznają bogactwo za bluźnierstwo...

Charakter: Każdy, jaki tylko dopuszcza religia kapłana.

Wyznanie: Każde, przy czym kapłani nie mogą być wyznawcami politeizmów – nawet jeśli usługiwać będą wiernym o takim światopoglądzie. Istnieją pewne wyjątki od tej zasady, a dzieje się tak, jeśli bogowie wyznawani politeistycznie uznawani są za jedną, transcendentalną całość – z takim przypadkiem zetknięto się np. u Almohadów – ludzi zamieszkujących Archipelag Południowo-Zachodni, których kapłani służą od razu całemu panteonowi



bogów.

Rasy: Przedstawiciel każdej rasy (poza centaurami, kamiukami i Mniejszymi Smokami) może zostać kapłanem, jednak wśród elfów (poza ciemnymi), wszystkich krasnoludów, hobbitów, olbrzymów i czarnych trytonów nie spotykane są przypadki awansu powyżej 15 POZ.

Łączenie profesji: Profesję kapłana można połączyć z gwardzistą, kondotierem, łowcą, orężmistrzem, wojownikiem, dowolnym przedstawicielem kasty złodziejskiej, także społecznej (poza hermeneutykiem), rycerzem, magiem, czarnoksiężnikiem, iluzjonistą, alchemikiem. Za zgodą MG – w uzasadnionych okolicznościach – kapłan może być równocześnie templariuszem lub demonologiem.

Używanie broni: Jest to ściśle uzależnione od religii, ale większość z pokojowo (lub nie-agresywnie)

nastawionych wiar niezbyt mile widzi przelewanie krwi przez kapłanów – więc w ich przypadku dozwolona jest jedynie broń obuchowa. Kapłan może szkolić się do 3 PU w jednej grupie dozwolonej broni oraz do 2 PU w dwóch innych takowych grupach.

Używanie zbroi: Zależy to (podobnie jak w przypadku broni) w głównej mierze od etosu wyznawanej wiary – kapłani bogów wojny mogą używać każdego opancerzenia, podczas gdy ci kultuwujący bóstwa miłości, życia itp., nie mogą w ogóle używać uzbrojenia obronnego (wyjątkiem może być np. posługiwanie się tarczą, jeśli należy stanąć w obronie czyjegoś życia, wolności itd.).

Używanie magii: Magia, którą posługują się kapłani nie zależy od nich samych – jest zsyłana w darze od siły nadnaturalnej, która wybiera śmiertelnika na swego sługę. Formy tej magii mają służyć religii, jej pogłębianiu i szerzeniu, rzadko kiedy przyjmując otwarty, agresywny charakter – dlatego np. dominują tu czary defensywne. Nie oznacza to, że kapłan nie może korzystać z innych dziedzin magii (np. ofensywnej magii jakiegoś przedmiotu magicznego) – pod warunkiem, że jest to zgodne z etosem wiary. Jednak odstępstwa od powyższych zasad podczas samodzielnego tworzenia magii (szczególnie nowych czarów i przedmiotów magicznych) może być odebrane przez siłę opiekuńczą (lub jej śmiertelnich namiestników) za bluźnierstwo. Z tego powodu wszelaka tego typu działalność powinna być konsultowana albo bezpośrednio z bóstwem albo z wyższymi instancjami przełożonych – aby nie doszło do złamania dogmatów wiary. Wszyscy kapłani bardzo ostrożnie podchodzą do typowych przedmiotów magicznych – szczególnie, jeśli zostały stworzone przez nie-kleryków. Znacznie większą estymą darzą tzw. relikty, którym nadnaturalną moc nadali nie śmiertelnicy ale istoty boskiego pochodzenia. Wiele zgromadzeń kapłańskich i świątyń posiada zresztą takie przedmioty, darząc je najwyższym kultem i używając ich tylko w wyjątkowych okolicznościach. Jeśli chodzi o poznanie formuł czarów – to w przypadku kapłanów jest to procedura ściśle związana z religijnym powołaniem do służby boskiej – i różni się nieco od systematyki innych profesji. Za każdym razem gdy kapłan zyskuje dostęp do kolejnego Kręgu Czarów (poczynając od momentu ukończenia szkolenia profesjonalnego), jego siła opiekuńcza objawia mu 1k5 formuł nowych czarów. To czy będzie w stanie poznać pozostałe czary, zależy tylko i wyłącznie od jego zaangażowania w służbę religii. Jeśli będzie ono satysfakcjonujące dla siły transcendentalnej (ocenia to MG), to może mu ona objawiać pojedyncze formuły w wybranym przez siebie czasie, miejscu i okolicznościach. Bogowie czasem dają też wolną rękę wyższym przełożonym kapłana, by ci nauczali go (za przyzwoleniem i z pomocą boskiego natchnienia) nowego czaru, np. jeśli kapłan wypełni jakąś ważną misję dla swej wspólnoty religijnej. Z tego też powodu kapłanowi nie wolno samodzielnie nauczać czarów innych osób, jeśli jego siła opiekuńcza nie wyrazi na to zgody.

Formacje: Stan kapłański działa w różnych strukturach, warunkach i okolicznościach. Mogą zarówno

samodzielnie podróżować po świecie (ew. wieść pustelniczy tryb życia, w odciętym od świata miejscu) jak i pracować na rzecz religii w wielkich, liczących nawet po kilkanaście tysięcy członków ugrupowaniach. Z natury rzeczy kapłan powinien być „wszędobylski” w swej misji propagowania wiary (ale nie wścibski i natarczywy – by nie zniechęcać potencjalnych wiernych). Z tego powodu, jak już to wcześniej wspomniano, można spotkać ich w wielu, czasem nawet dziwnych miejscach. Mogą to być zarówno szeregi drużyn poszukiwaczy przygód, wiejskie ekumeny, wielkomiejskie społeczności, jak i pałace szlachty oraz dwory władców. Czasami zdarza się, że to pierwotne zainteresowanie sprawami „maluczkich” zostaje wypaczone, i bardziej niż o zbawianie dusz i sprawy „nie z tej Orchii” zaczyna kapłanów interesować polityka i intrygi. Wielu z nich zamienia żebrać miś na kipiące złotem i klejnotami bazyliki – wszystko zależy od osobistej giętkości sumienia i interpretacji zasad wiary. Co wcale nie musi znaczyć, że jest to godne pochwały i/lub miłe bogom...

Kapłani tworzą specyficzne organizacje wewnątrzprofesyjne – zwane Kościołami. Każdy Kościół służy zwykle jednej religii, jest to bowiem organizacja, która ma integrować wspólnotę religijną i służyć jej wiernym. Tworzący Kościół kapłani przyjmują mniej lub bardziej sformalizowaną hierarchię (której stopnie odzwierciedla system awansu tytułowego, przedstawiony w tabelce poniżej). Awans w tej hierarchii przebiega jednak inaczej niż w zwykłych, świeckich organizacjach – tu bowiem najbardziej liczą się sprawy duchowe i zaangażowanie w kwestie wiary. Ponieważ jednak często dochodzi do odstępstw i wypaczeń tych ideałów, niektóre Kościoły unikają tworzenia sztywnych, formalnych hierarchii organizacyjnych – dzieląc się na niewielkie, lokalne wspólnoty. Każda z nich tworzy wtedy niezależną całość, współpracującą z innymi na zasadzie braterstwa wiary i dobrej woli współwyznawców. Marginalizowane jest w ten sposób ryzyko pojawienia się wewnątrz organizacji odstępstwa siły, dającej do przejścia pełni władzy duchowej (a może nawet i świeckiej) nad całą religią. Czynią tak szczególnie kapłani bogów związanych z siłami natury, np. żywiołami, elementarnymi zjawiskami wszechświata. Na drugim biegunie są zaś Kościoły bogów (szczególnie praworządnych), których kapłani działają wewnątrz potężnych, wielowarstwowych struktur o biurokratycznym charakterze. Co prawda takie formacje tworzą znacznie większe ryzyko na pojawienie się patologii, ale ich skuteczność działania i środki, którymi mogą dysponować są znacznie większe. Niejednokrotnie wykorzystują więc swą potęgę do ekspansji, zarówno duchowej (także podporządkowując sobie organizacje profesjonalne innych profesji kleryckich) jak i „ziemskiej” (np. wywierając wpływy i naciski na lokalnych władców i organizacje profesji nie-kleryckich).

POZIOM Tytuł

1-4	AKOLITA
5-9	LITURGISTA
10-14	WIKARIUS(Z)
15-17	PREZBITER
18-19	WIELKI KANONIK

20+ ARCYKAPŁAN

UMIĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Illuminacyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty kleryckiej.
2. **Odprawianie Magicznych Rytuałów** – jw.
3. **Odporność Na Złą Wolę** – jw.
4. **Krag Mocy** – jw.
5. **Przeklęcie** – jw.
6. **Intencja** – jw., z tym że w przypadku kapłana częstotliwość dotyczy nie tygodnia, ale każdego dnia.
7. **Operowanie PM** – wspólna um. kast magicznych.
8. **Spontaniczne Rzucanie Czarów** – jw.
9. **Czary Autoratywne** – jw.
10. **Nauki Wiary** – kapłan musi obowiązkowo posiadać umiejętność zawodową Religioznawstwo. Może ją bez ograniczeń rozwijać, w dodatku premia do WI wynosi 10 pkt./PU – zaś wiedza dotycząca własnej religii jest bardzo duża, znacznie szersza niż u innych osób świeckich.

Od 1. POZ:

11. **Rozgrzeszenie** – kapłan od swej siły opiekuńczej otrzymuje moc odpuszczania współwyznawcom [1 PU] grzechów lekkich i [2 PU] ciężkich, [3 PU] przekleństw, [4 PU] klątw i [5 PU] Kar Bożych. Szansa na powodzenie wynosi 5%/PU + 1%/2 POZ kapłana, zaś współwierny musi dodatkowo wykonać udane testy WI i ZW, by rozgrzeszenie przyniosło skutek. Ceremonia związana z rozgrzeszeniem może kosztować zwykle od kilku szt. zł za zwykły grzech do kilkunastu tysięcy szt. zł za najcięższe przewiny (pieniądze te zwykle są wydawane na opłacenie/zakup ofiary, czary wspomagające itp. – pozostała nadwyżka jest wydawana na potrzeby kultu i samej świątyni).
12. **Pieśń Mszalna** – kapłan potrafi zaintonować i koncelebrować rodzaj pewnego chorału modlitewnego, mającego pokrzepić serca i dusze współwiernych. Wszyscy sojusznicy kapłana, którzy usłyszą modlitwę otrzymują premię +5 pkt./PU do TR, OB oraz obrony przed strachem. Dodatkowo, osoby wyznające tą samą wiarę (lub religią o pokrewnym etosie) mają zwiększoną także WI i ZW. W każdej rundzie odprawiania chorału wymagany jest test MD kapłana – odpowiednio obniżonej, jeśli wykonuje on jeszcze inne czynności w tym samym czasie.
13. **Opoka Wiary** – kapłan jest w stanie, powołując się na swą siłę opiekuńczą, odprawiając do niej odpowiednią prośbę i okazując jej symbol (wymaga testu 1/[7-PU] WI), odegnąć niektóre prymitywne istoty nie będące ani zwierzętami, ani istotami inteligentnymi (np. wyjątkowo głupie potwory). Dotyczy to także niektórych, pozbawionych świadomości istot, związanych i obcymi sferami (np. animowanych zwłok, bezwolnych, bezrozumnych martwiaków, pomniejszych żywiołaków, podrzędnych golemów itp.). Kapłan może skorzystać z opoki tylko, jeśli w/w istoty zagrażają jego religii i

współwrotnym. Powiedzie się jeśli istoty te nie wykonają udanego testu na Odp. nr 3, przy czym może ona próbować powtórzyć test w każdej rundzie ucieczki. Niektórzy kapłani, jeśli pozwala im na to etos i specyfika religii, są dodatkowo w stanie podjąć próbę przejścia i podporządkowania sobie takich istot (np. kapłani bogów żywiołów potrafią przejmować kontrolę nad pomniejszych żywiołakami związanymi z żywiołem ich boga zaś kapłani śmierci są w stanie zrobić to samo z animowanymi zwłokami, umrzykami itp.). Na raz nie można kontrolować więcej niż [1 istoty/3 POZ kapłana]xPU. Dotyczy to tylko tych stworzeń, którym nie powiódł się test Odp. nr 4 (pomniejszonej o 5 pkt./PU)

- 14. Nietykalność** – w sytuacji bezpośredniego zagrożenia życia, kapłan powołując się na transcendentalny majestat, jest w stanie przekonać wrogo doń nastawioną istotę by nie czyniła mu krzywdy. Wymaga to udanego testu $1/[10\text{-PU}] \text{ CH} + 1/[10\text{-PU}] \text{ WI}$, przy czym test można powtórzyć tyle razy ile ma się PU. Powodzenie może oznaczać też, że kapłan może się starać np. o łagodniejsze potraktowanie jego wiernych, uszanowanie świętości przybytku bożego itp. powtórnie wykorzystując tą umiejętność, jednak już z kumulatywnym mod. -5 pkt. za każdy, następny efekt. MG może uznać, że nietykalność nie zadziałała w przypadku osób będących wyznawcami religii antagonistycznych do wiary kapłana.

Od 5. POZ:

- 15. Namaszczenie** – za pomocą poświęconych olejków (zwykle pozyskiwanych z łożu magicznych stworzeń) i odprawienia odpowiedniej ceremonii (test WI, można powtarzać w przypadku niepowodzenia tyle razy ile ma się PU) kapłan jest w stanie obdarzyć jedną osobę częścią łaski bożej, jakiej sam miał zaszczyt dostąpić w momencie powołania. Istota ta nie może jednak wyznawać światopoglądu antagonistycznego z religią kapłana (groziłoby to zesłaniem Klątwy, lub Kary Boskiej na obu bohaterów). Powoduje to zwiększenie ŻYW, WYP i OB skóry o 30%/PU. W momencie gdy w ten sposób powiększona ŻYW zejdzie do normalnego poziomu (np. w skutek ran), namaszczenie przestaje działać.
- 16. Identyfikacja Runów** – wspólna um. kast magicznych.
- 17. Ścieranie Runów** – jw.
- 18. Rozpoznawanie Figur Magicznych** – jw.
- 19. Unieszkodliwianie Figur Magicznych** – jw.

Od 10. POZ:

- 20. Wykrywanie Magii** – wspólna um. kast magicznych.
- 21. Wykrycie Blokady PM** – jw.
- 22. Tworzenie Figur Magicznych** – jw.
- 23. Umagicznienie** – jw., z tym, że kapłan zyskuje premię +5 pkt./PU do końcowej wartości testu w przypadku tworzenia przedmiotów magicznych, mających służyć jego wierze i/lub bezpośrednio z etosem religii związanych.

SZCZEGÓŁOWA SYSTEMATYKA POTĘPIENIA

W Kryształach Czasu funkcjonuje kilka „okoliczności” które objawiają się wpływem sił nadprzyrodzonych na życie bohaterów. Ich główne oblicze, w postaci ułomności i błogosławieństw zostało już omówione przy okazji kreowania nowego bohatera. Pozostałe przypadki takich oddziaływań – przy czym w chodzi tu głównie o skutki negatywne, wynikłe głównie z jakiś przewinień bohaterów – są opisane w innych częściach Xiąg. Tutaj jednak zebrane zostały do poglądowego omówienia z powodu opisu profesji kapłańskiej. Jej przedstawiciele (niektórzy) są bowiem „w mocy” neutralizowania niektórych z tych „niedogodności”. Zostały więc one tu przypomniane – wraz z ew. adnotacją gdzie należy szukać więcej informacji o nich.

Grzechy – w mechanice Kryształów Czasu nie funkcjonuje specyficzna, osobna postać zasad, które opisywały by coś, co ze świata rzeczywistego znamy pod pojęciem grzechu, czy występku lub zbrodni popełnionej przeciwko moralności. Na Orchii (oraz w większości innych światów uniwersum KC) pojęcie grzechu jest ściśle związane z religią i wiarą w bogów. Pod tym pojęciem kryją się wszelkie uczynki, które nie są miłe opiekuńczym siłom transcendentalnym. Ponieważ bogów jest wielu, nie koniecznie coś co jest grzechem u oczach jednego boga będzie nim w oczach innego – jednak relatywizm ten nie dotyczy wyznawców ich religii. Zwykli śmiertelnicy, gdy popełnią występki przeciwko zasadom wiary, którą wcześniej przyjęli, będą odczuwali z tego powodu dyskomfort duchowy – świadomi potępienia jakie może ich za to spotkać ze strony siły opiekuńczej i wspólnoty religijnej. A skoro wystąpi u takiej osoby żal za grzechy, pojawi się także chęć odkupienia winy. Rozgrzeszenie, jakiego może udzielić kapłan, jest najprostszym sposobem pokuty. Należy jednak pamiętać, że ofiara na rozgrzeszeni nie działa jak zapłata na targowisku. Zbawienie duszy jakiego po śmierci ma dostąpić wierny dokonuje się „z łaski boga” a nie za cenę jego uczynków. „Dobre” uczynki bowiem (a konkretnie – miłe bogu) utwierdzają tylko wiernego w swym zbawieniu, grzechy od zbawienia oddalają – i nie znikają z oczu boga, nawet jeśli zostały odpuszczone. Siła opiekuńcza może co najwyżej grzechy wybaczyć, ich istnienia nie można jednak cofnąć. Dlatego bohaterowie powinni mieć to na uwadze, za każdym razem gdy dopuszczają się popełnienia grzechu, a potem w duchu liczą na to, że będą się mogli z nich wykupić złotem i kosztownościami. Ofiara pieniężna ma tu bowiem znaczenie symboliczne a nie doraźne – wyraża ona zadośćuczynienie całej wspólnotie religijnej, która została „dogłębnie zraniona” postępowaniem grzesznika. Oczywiście zupełnie innym przypadkiem jest działanie, gdy jakaś osoba popełnia grzechy w pełni ich świadoma, ponieważ wiara już od niej odeszła – a swymi czynami chce zademonstrować swe definitywne zerwanie z religią (i np. przejście na inną)...

• **Grzechy lekkie** – pod tym pojęciem rozumie się zwykle mniejsze wykroczenia przeciw zasadom religijnym. Takie, które nie ściągają automatycznie potępienia na głowę grzesznika, ale też nie przysporzą mu ani przychylności, ani pobłażania wspólnoty i boga. Kapłańskie *Rozgrzeszenie*

powoduje, iż wymazaniu ulega połowa Punktów Esencji odpowiedzialna za uczynek powodujący lekkie zgrzeszenie – jednak w przypadku recydywy (powtórne popełnienie tego samego grzechu) odpuszczenie grzechu traci moc. Dzięki pomyślnemu rozgrzeszeniu siła opiekuńcza oraz wspólnota religijna nie zwracają już więcej uwagi na uczynek bohatera, którym zgrzeszył. Co nie oznacza, że ulega on „wymazaniu” w oczach innych. W szczególności „nietypowych” przypadkach cena rozgrzeszenia może się równać nawet 1k5 szt. zł + 5 szt. sr./POZ kapłana odpuszczającego grzech.

- **Grzechy ciężkie** – są to uczynki, które w sposób rażący, agresywny i świadomy (czasem także nieświadomy) wyrządzają szkodę całej religii, wywołując niezadowolenie sił opiekuńczych. Odpuszczenie takiego grzechu powoduje jedynie to, że bóstwo nie będzie zwracało na niego uwagi (np. podczas sądu na duszą albo w przypadku późniejszych, drobniejszych przewin nie nałoży na bohatera jakiejś potężniejszej kary), choć pamiętać o nim we wspólnocie i na zewnątrz wciąż może być żywa. Recydywa powoduje negację rozgrzeszenia. Przy szczególnie trudnych grzechach cena ceremonii może wynosić nawet 1k10 szt. zł + 1 szt.zł./POZ kapłana odpuszczającego grzechy.

Przekleństwa – można się „nabawić” głównie wtedy, gdy popadnie się w niełaskę u jakiegoś kleryka, bowiem wszyscy przedstawiciele tej kasty dysponują zwykle mniej lub bardziej potężniejszą umiejętnością rzucania przekleństw. Nie musi to wcale oznaczać występkę przeciwko własnej religii – przekleństwo może być w końcu sprowadzone przez jakiegoś wrogiego kapłana. Z tego też względu trudno tu mówić o recydywie – przekleństwa mają zwykle ściśle określone, różnorodne działanie, które nie ma charakteru odnawialnego – jednorazowe *Rozgrzeszenie* w zupełności wystarczy do jego zdjęcia. Oczywiście możliwe jest, że jeden bohater zostanie kilka razy obłożony identycznym przekleństwem – jeśli np. uweźmie się na niego jakiś mściwy inkwizytor itp. Czasami przekleństwami mogą być obłożone także przedmioty (niekoniecznie magiczne) lub inne istoty – wtedy sam kontakt lub przebywanie w pobliżu (ew. jakieś inne, szczególnie okoliczności) mogą spowodować uaktywnienie przekleństwa. Cena zdjęcia przekleństwa nie przekracza zwykle 1k100 szt. zł. + 10 szt. zł./POZ kapłana udzielającego rozgrzeszenia.

Klątwy – są zwykle formą tymczasowych, okresowych lub powracających kar nakładanych na bohatera przez siły nadprzyrodzone. Czasem klątwę potrafi sprowadzić specjalny rodzaj przedmiotów magicznych – najczęściej tych, które w procesie tworzenia zostały magicznie wypaczone (patrz opis magicznych przedmiotów przeklętych). Także niektóre potężne stworzenia (np. niektóre martwiaki) mają moc nakładania klątw. Najczęściej spotykaną formą klątwy jest czasowe (lub objawiające się w szczególnych okolicznościach) obłożenie bohatera jakąś ułomnością, bądź inną przypadłością utrudniającą, lub nawet zagrażającą jego życiu. W przypadku klątw trudno jest jednoznacznie stwierdzić, czy częściej otrzymuje się je od własnych czy

od cudzych bogów, dlatego i tutaj nie mają zastosowania zasady dotyczące grzesznej recydywy (choć w szczególnych przypadkach MG może iść na odstępstwo od tej reguły). Z powodu trudności jakie nastęca usunięcie klątwy, cena *Rozgrzeszenia* może wynosić nawet 10k100 szt. zł. + 50 szt. zł./POZ kapłana udzielającego rozgrzeszenia.

Kary Boskie – mają one postać zwykle bardzo potężnej, negatywnej ingerencji w istotę bytu danej istoty. Karami Boskimi są one nazywane głównie dlatego, że mało która potęga jest w stanie dokonywać takiej ingerencji, a najczęściej robią to właśnie bogowie. Kary te mają postać jednorazową ale ciągłą i dlatego najtrudniej jest je zneutralizować – zwykle trzeba do tego użyć mocy innej siły transcendentalnej (choć i od tej reguły istnieją czasem wyjątki). Kara Boska może być nałożona w przypadku uczynienia postępkę, który w wyjątkowy sposób rozgniewa któregoś z bogów (np. używanie Przemian albo wielka zbrodnia przeciw religii). Szczególnym przypadkiem kary boskiej o odnawialnym charakterze są Ułomności, które zostały dokładnie opisane w Rozdziale II – tam także znajduje się szczegółowa procedura neutralizowania ułomności – która składa się zwykle nie tylko z *Rozgrzeszenia* ale i jednoczesnego utworzenia *Kregu Mocy* oraz użycia specyficznej, potężnej magii. W przypadku typowych Kar Boskich wystarczy zwykle samo pomyślnie *Rozgrzeszenie*. Jednak należy pamiętać, że w szczególnym przypadku kara może zostać przeniesiona na rozgrzeszającego (zamiast całkowitej neutralizacji) – jeśli np. postąpi on przeciw woli własnego boga. Koszt odprawienia ceremonii zwykle wynosi 100k100 szt. zł. + 100 szt. zł./PU kapłana odpuszczającego grzechy.

MISTYK

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
5+	(+)	10+	(+)	(+)	15+	10+	20+	5+	25+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
+	20	9							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
1	(3)	1	(3)	(3)	3	1k5	3+	+	1k5
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
1k5	+	1k5/2	1						

Opis: Mistyk jest bohaterem który doświadcza szczególnej, osobistej łaski sił nadprzyrodzonych, które dały mu dar utrzymywania ze sobą stałego, mistycznego kontaktu. W skutek tego szczególnego oddziaływania, mistyk ma za zadanie dopełnić jakieś szczególne przeznaczenie, które zostało mu predestynowane wolą bogów. W zależności od tego przeznaczenia będzie on pełnił rolę proroka, wieszczącego nadchodzące zmiany lub ważne, z religijnego punktu widzenia, wydarzenia historyczne. Staje się przez to głosem, przez który wolą swą objawi transcendent; będzie oczami, którymi siła opiekuńcza spojrzy na świat i swych wiernych; a w końcu będzie rękami, za pomocą których bóg ukarze istotom

śmiertelnym cuda, dziwy, wizje, świadczące o jego mocy i potędze.

Obie cechy mistyka można wybrać dowolnie, jednak jedną z nich musi być WI, zaś druga nie może stać w jawnej sprzeczności z etosem religii.

Kodeks postępowania: Zasady postępowania w życiu mistyka są ściśle uregulowane przez wolę boską, dlatego też na samym początku gracz powinien, wspólnie z MG, ustalić w jakim celu mistyk został powołany do życia i ściśle się tymi wytycznymi kierować. Mistyk nie dąży do aktywnego przyciągania wiernych do religii, nie może też jednak ich od niej odstraszać. Nawet więc jeśli jego celem będzie napiętnowanie odstępstwa w wierze, nie powinien każdego spotkanego śmiertelnika straszyć potępieniem i straceniem jego duszy w Otchłań. Mistyk dąży bowiem przede wszystkim do wypełnienia planu swej siły opiekuńczej – za wszelką cenę. Wypełni on wolę sił nadprzyrodzonych, nawet jeśli miałyby to się odbić na liczności wiernych. By jednak zapobiegać odpływowi wiernych, mistyk ma obowiązek użyć całej dostępnej mocy nadnaturalnej i zdolności magicznych by ukazywać obecnym i potencjalnym wiernym potęgę



oraz majestat boski. Jeśli zaś nie ma możliwości ukazywać cudów żywych, prawdziwych wiarą – to dla dobra religii ma obowiązek je... spreparować. W końcu czego to się nie robi dla Absolutu.

UWAGA: Mistyk swą profesją zwykle jest „obdarowany” z woli bogów opiekujących się nim, dlatego to oni „szkolą” go na 0 POZ. Czasami też zdarza się, że siła opiekuńcza poleca któremuś ze swych kościołów opiekować się od urodzenia do

dojrzałości dzieckiem, które zostało wybrane na mistyka – wtedy do początkowego jak i późniejszego szkolenia wymagany jest 1 nauczyciel z każdej istniejącej w kościele profesji kleryckiej.

Charakter: Każdy, dozwolony etosem religii.

Wyznanie: Każde. Mistyk nie musi być koniecznie oddany tylko jednemu bogu. Może wypieniać wolę kilku sił opiekuńczych, które połączyły swe działania dla osiągnięcia wspólnego celu, a mistyka uczyniły swym narzędziem do realizacji swych planów. Wtenczas traktuje się wyznanie mistyka, jako szczególnego rodzaju politeizm, na który składają się wszystkie bóstwa, z polecenia których działa (zwykle jednak nie zdarza się, by wspólnie działali bogowie o sprzecznych charakterach). Nie istnieją co prawda mistycy religii bezwyznaniowych, ale zdarzają się mistycy, którzy służą półbogom-ateistom (lub agnostykom) – patrz opis profesji półboga.

Rasy: Każda.

Łączenie profesji: W dzisiejszych czasach nie znane są przypadki łączenia profesji mistyka z jakąkolwiek inną. W dawnych, starożytnych czasach – przed i krótko po Czasie Czerni znano dziś już zapomnianą sztukę łączenia tej profesji z funkcjami kasty rycerskiej, bardem, alchemikiem, magiem, czy orężmistrzem. Potrafili to jednak tylko nieliczni z pośród legendarnych bohaterów a obecnie sytuacja taka graniczy z cudem.

Używanie broni: Mistyk nie jest mistrzem w używaniu broni, nawet jeśli jest związany z religią bogów wojny. Jego prawdziwą bronią jest dana przez transcendentną moc, dlatego nie może rozwinąć żadnej biegłości powyżej 2 PU.

Używanie zbroi: Prawdziwą zbroją mistyka jest jego wiara, dlatego wszelkie materialne pancerze mają tylko drugorzędne znaczenie. Jeśli etos religii na to pozwala, to może używać dowolnej zbroi, jednak wszelkie OGR SZ w takim samym stopniu ograniczają jego UM.

Używanie magii: Magia mistyków jest najbardziej tajemniczą i nietypową magią z pośród wszystkich typów magii używanych przez kastę klerycką i próżno szukać jej odpowiedników nawet wśród kasty czarodziejskiej. Ta magia jest bowiem „nie z tej Orchii” – pochodzi bezpośrednio z woli, jaźni i łaski wszystkich bytów opiekuńczych mistyka, dlatego trudno scharakteryzować jakąś konkretną sferę magii w której wyspecjalizowali się mistycy. Uważa się, że dla dobra misji religijnej mistyk może posługiwać się każdym typem magii, jeśli tylko nie zaszkodzi on religii i będzie bezpiecznie prowadził do celu. Z tego względu mistyk ma spore pole do popisu przy tworzeniu nowych form magii jak czary, przedmioty magiczne czy relikwie – ważne jednak by swoją pracę konsultował ze swymi boskimi opiekunami. Może się nawet zdarzyć, że udzielą mu one daleko idącej pomocy w tym przedsięwzięciu. Ze względu na specyfikę etosu tej profesji mistyk ma niejako obowiązek tworzenia nowych czarów i magii dla dobra swego wyznania (lub swego multi-wyznania). Wiąże się z tym też zdolność używania relikwii bez żadnych typowych ograniczeń w tego rodzaju sytuacjach. Podobnie rzecz się ma z innymi magicznymi przedmiotami, broniąmi czy zbrojami.

Jeśli jednakże pochodzą one od obcych, wrogich wyznań – boscy opiekunowie mogą postawić mistykowi jeden warunek: że będzie je musiał zniszczyć po użyciu, z tego względu należy rozważyć z nich korzystać. Mistyk potrafi instynktownie uaktywniać magię statyczną zawartą w pergaminach, nawet nie znając zasady ich działania (np. gdy są to pergaminy z czarami czarodziejskimi), wtedy bowiem zdaje się na łaskę opiekunów (co w szczególnych sytuacjach może wymagać dodatkowego testu WI dla pomyślnego zakończenia czaru). Większość mistyków niejako rodzi się z częścią magicznej mocy swych opiekunów, dlatego jego magia jest tak naprawdę ich magią (choć czary, które rzuca wciąż traktuje się jak formy magiczne „zwykłych śmiertelników”). Na samym początku mistyk dysponuje wszystkimi podstawowymi formułami czarów swej profesji (czyli takich które nie są opisane jak czary „Rzadkie” lub „Specjalne”). W czasie awansów na wyższe poziomy, jeśli połączy się ze swym opiekunem/opiekunami (zwykle służy do tego umiejętność *Święty Trans*) to może doznać objawienia formuł nowych czarów – co najmniej jednego. Jednak to ile ich będzie i z którego Kręgu – to zależy wyłącznie od łaski boskiej, więc wymagana jest w tym przypadku konsultacja z MG (do niego zależy ostateczna decyzja). Jeśli przy szkoleniu na wyższy POZ mistyk korzysta z pomocy inno-profesyjnych nauczycieli swego kościoła (tak jak to zostało wspomniane na samym początku) to właśnie na nich siła opiekuńcza zsyła objawienie formuły – i wszyscy razem (jednocześnie) muszą nauczyć mistyka czarów. Rzadko kiedy zdarza się by mistyk poznawał nowe czary w jakiś innych okolicznościach – nawet jeśli już tak się dzieje, to zawsze w w/w sposób, czasami nawet może być wymagana jakaś dodatkowa ofiara, wyjątkowe zaangażowanie itp. Czasem nowe czary mistyk poznaje... po śmierci – po udanej *Konsekracji* lub pomyślnym przejściu *Wniebowstąpienia* – w końcu opiekunowie mogą zawsze zechcieć powtórnie postać go do Sfery Materialnej.

Formacje: Trudno jest wskazać jakąś konkretną formację, w której spotyka się mistyków – jedyną pewną rzeczą jest bowiem fakt, iż nie tworzą oni własnych organizacji profesyjnych. Czasami może się stać tak, że jakiś mistyk zgrupuje wokół siebie niewielką grupkę osób o charakterze sekty – w taki w właśnie sposób (w starożytności) mistycy-wieloklasowcy zakładali np. zakony rycerskie (bądź templarie). Jednak zazwyczaj działają w strukturach już istniejących organizacji profesyjnych własnej religii. Poza tym mogą z powodzeniem być samotnymi wędrowcami, jak i podróżnikami, się do grup (np. poszukiwaczy przygód) osób, które uznają za pomocne w wypełnianiu swej misji. Lub których etos nie jest sprzeczny z ich własnych, najbardziej ceniąc sobie towarzystwo innych, bratnich kleryków lub czarodziei.

POZIOM Tytuł

1-4	ALUMN
5-9	GŁOSICIEL SŁOWA
10-14	CUDOTWÓRCA
15-17	BOGOCHWALCA
18-19	WIELKI CUDOTWÓRCA
20+	MISTRZ MISTYKI

UMIĘJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- 1. Iluminacyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty kleryckiej.
- 2. Odporność Na Złą Wolę** – jw.
- 3. Przekleście** – jw.
- 4. Krąg Mocy** – jw., z tym, że mistyk uczestnicząc w ceremonii, jest w stanie zwiększyć skuteczność niektórych umiejętności innych uczestników. Może to zrobić wobec nie więcej niż 1 umiejętności/PU dla każdego członka ceremonii (to mistyk decyduje których). Dzięki temu mogą oni wykorzystać jego PU *Kręgu Mocy* zamiast własnego PU.
- 5. Operowanie PM** – wspólna um. kast magicznych.
- 6. Identyfikacja Runów** – jw.
- 7. Ścieranie Runów** – jw.
- 8. Wykrywanie Magii** – jw.
- 9. Czary Autoratywne** – jw.
- 10. Konsekracja** – raz dziennie/PU, w przypadku jeśli mistyk spodziewa się śmierci, może zwrócić się do swych opiekunów, aby wywarły pomoc na jego oprawcach. Może prosić o to nie dłużej niż [1 rundę/PU]xPOZ, do powodzenia wymagany jest udany test 1/[6-PU] WI (oraz czasami dodatkowy test ZW). Oddając się swemu bogu mistyk może liczyć na to że: [1 PU] ten ześle na winnych jego śmierci jakiś jednorazowy, nieprzyjemny efekt (np. kilka czarów ew. przemianę o niepożądanych przezeń skutkach; [2 PU] ukarze ich jakimś ciężkim przekleństwem (nawet zagrażającym życiu); [3 PU] ześle klątwe; [4 PU] uśmierci ich lub nawet [5 PU] ześle Karę Bożą. Po użyciu tej umiejętności, jeśli mistyk umrze, to ma o 50% zmniejszoną szansę na udane przywrócenie do życia (przy czym ta wartość zmniejsza się o 10% przy 2 PU, do 40% - na 3 PU wynosi już tylko 30% itd.).

Od 1. POZ:

11. Pomniejsza Improwizacja – mistyk jest w stanie, w oparciu o swą nadnaturalną więź z siłą opiekuńczą wykrywać przeróżne okoliczności, zdolności czy obiekty, tak by wykonać pewną prostą czynność, która zostanie wzięta przez osoby postronne za swego rodzaju cud. Ponieważ ów „cud” powstaje z pomieszania przeróżnych sfer (tj. zaburzenie strumieni PM, częściowa Przemiana, iluzja, transmutacja, mistyfikacja itp.) większość osób nie jest w stanie dokładnie zidentyfikować jego prawdziwej natury i bierze właśnie za zjawisko paranormalne, nadprzyrodzone. Umiejętność można wykorzystać na każdym POZ dwukrotnie więcej razy niż ma się PU. Przy pomocy *Pomniejszej Improwizacji* można:

- **1 PU:** na kilka rund użyć jakiejś obcej umiejętności z gatunku dyplomatycznych lub prostej zdolności psionicznej (czas trwania określa MG w zależności od okoliczności);
- **2 PU:** poznać jakąś konkretną informację (o ile pozwala na to logika inscenizacji);

- **3 PU:** dokonać nieznacznych zmian w dowolnym obiekcie materialnym (np. zmienić jego kolor, naprawić przedmiot itp.);
- **4 PU:** przywołać efekt dowolnego czaru, który już kiedyś się widziało (z Kręgu nie wyższego niż 1/2 dostępnego obecnie mistykowi Kręgu Czarów);
- **5 PU:** stworzyć natychmiast dowolny, niemagiczny przedmiot, którego wartość nie przekracza 50 szt.zł/POZ;

Czasami MG może pozwolić wykorzystać tą umiejętność w jakiś inny sposób, w zależności od okoliczności i intencji mistyka (byle nie wykraczać zbytnio poza w/w ramy).

- 12. Mistyczny Opór** – każdy PU pozwala wybrać sobie jedną, konkretną, znaną istotę nadnaturalną będącą bogiem, półbogiem lub stworzeniem o podobnej im potędze. Za każdym razem, gdy ta wrogo nastawiona (zazwyczaj) istota będzie próbowała wyrządzić krzywdę mistykowi (np. czarem, Przemianą, Karą Boską itp.), ten może roztoczyć nad sobą sferę boskiej opieki, łącząc się z przyjaznym sobie bytem tak, że zaistnieje szansa (5%/PU) szansa, iż owe działanie w ogóle nie dojdzie do skutku, albo nie będzie miało wpływu na mistyka (choć może np. odnieść skutek na otaczające go osoby).
- 13. Święty Trans** – mistyk jest w stanie połączyć się ze swoją siłą opiekuńczą, częściowo usypiając własną świadomość, tak że może ona wywierać na jego ciało bezpośredni wpływ (np. użyczyć części swej percepcji, pokierować działaniem mistyka, zesłać mu objawienie itp.). Dzięki temu, w czasie transu może zwiększyć swój poziom Mocy Umysłowej o liczbę PU, zregenerować 5%/PU PM lub wprowadzić się w stan autohipnozy. W czasie trwania transu mistyka utrzymują przy życiu siły nadprzyrodzone, jednak nie może on trwać dłużej niż (4 godz./POZ)xPU, a wprowadzić się weń można nie częściej niż raz w tygodniu na każdy PU (częstsze wykorzystywanie transu może spowodować otrzymywanie 1k3 PO). Tą umiejętność czasem używa się też w innych celach np. jeśli siła opiekuńcza ma zamiar podnieść mistyka na wyższy POZ, nauczyć go nowych czarów itp.
- 14. Spontaniczne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kast magicznych.
- 15. Wykrycie Blokady PM** – jw.

Od 5. POZ:

- 16. Wielka Improwizacja** – mistyk jest w stanie, w sposób aktywny, pokierować częścią boskiej mocy tak, aby uzyskać efekt analogiczny do klasycznej Przemiany. Ponieważ jednak korzysta on z mocy swych opiekunów (zazwyczaj za ich całkowitą aprobatą), chroni go ona w bardzo wydatny sposób, tak, że szansa na zauważenie przez wroga bóstwa jest zredukowana o 1/7 na każdy PU. Jest jednak pewne ograniczenie, bowiem z *Wielkiej Improwizacji* można skorzystać nie częściej niż raz/PU na każdym POZ.
- 17. Odprawianie Magicznych Rytuałów** – wspólna um. kast kleryckich.

Od 10. POZ:

18. Fascynacja Wiarą – raz w życiu na każdy PU, po udanym teście WI i ZW mistyk może podjąć próbę dostąpienia zaszczytu wniebowstąpienia, czyli opuszczenia świata żywych i udania się do Sfery Egzystencji swej siły opiekuńczej. Użycie tej umiejętności jest zwykle zarezerwowane tylko dla mistyka, który w znaczny sposób przysłużył się bogu, lub jeśli to właśnie siły opiekuńcze zapragnęły by on do nich dołączył. Prawie zawsze poprzedzone jest to jakąś znaczną, ulubioną bytom boskim ofiarą. Jeśli próba się nie powiedzie, to przez 7 tygodni (minus tydzień/PU) mistyk będzie trwał w stałej agonii (nie zabije go ona, pod warunkiem, że w czasie jej trwania nie otrzyma, żadnych ran) – ze wszystkimi tego konsekwencjami. Pomyślnie wniebowstąpienie mistyka może objawiać się różnymi, stałymi zmianami w jego dotychczasowej osobie – najczęściej powoduje wzrost obu cech o 10k10 pkt. oraz możliwością zmiany tyłu dowolnych współczynników (podstawowych lub pomocniczych) ile ma się PU, każdego o +/-1k50. W zależności od wysokości PU, WI i innych czynników MG powinien także dokonać innych zmian – np. cała osoba mistyka zostaje przeniesiona na plan Egzystencji jego boga, dzięki czemu w sferę materialną może stępować pod postacią kogoś z białych martwiaków lub awatara, może zostać uznany za jednego z wyższych sług bożych (jak anioł), otrzymać własną półsferę egzystencji – służącą mu za ochronne sanktuarium itp.

19. Umagicznianie – wspólna um. kast magicznych; ma +2 pkt./PU do końcowych wyników testów.

MNICH

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
+	5+	15+	10+	10+	20+	10+	15+	-	15+
ZW		Bgł. pocz.		PU					
+	50	10							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
2	3	4	3	3	5	4	1+	+	3
ZW		Odp. PU/POZ		Bgł					
2	+	1k5/2	5						

Opis: Mnich jest klerykiem, będącym wzorcowym wcieleniem altruizmu i empatii. Jego rolą jest poświęcenie i pomoc każdej, żywej istocie – służy mu ku temu cały wachlarz specjalistycznych zdolności, bowiem mnich to lekarz nie tylko ciał ale i dusz oraz rozumów. I biada temu, kto stanie na jego drodze, by bowiem krzewić swe miłosierdzie, każdego mnicha uczyniono też mistrzem sztuk samoobrony, których nie zawaha się użyć, gdy tylko czyjeś życie lub zdrowie zostanie zagrożone. I nie jest istotne kto jest krzywdzicielem, a kto ofiarą – poświęcenie jest najważniejsze, a wszelkie uprzedzenia są zagrożeniem, którego należy się wyzbycić.

Główną cechą mnicha może być ZR, MD lub WI, a drugorzędna inna z w/w lub CH.

Kodeks postępowania: Mnichowie kierują się w życiu naczelną zasadą, iż każde już narodzone życie rozumne (przede wszystkim zwierząt bądź istot inteligentnych, czyli stworzeń znających emocje, a przede wszystkim potrafiących odczuwać ból i cierpienie) jest najwyższą wartością w całym Bezmiarze Wieloświata, należy przeto je chronić oraz opiekować się nim. Mnichowi przez to nie wolno krzywdzić ani zwierząt ani innych istot inteligentnych. Z tego powodu musi być obowiązkowo wegetarianinem lub weganem, zabronione jest także używanie jakichkolwiek form przemocy – obojętnie czy fizycznej, czy psychicznej. Mnich po siłę sięgnie tylko wtedy, gdy w jego obecności czyjeś życie stanie się zagrożone – nigdy jednak nie wolno mu zabić kogoś innego (chyba, że będzie to absolutnie konieczne i nieuniknione, nawet wtedy powinien to zrobić szybko i zadawania niepotrzebnego cierpienia) – zamiast tego będzie dążył do rozjemczego, polubownego załatwienia każdego starcia, konfliktu –



tak by jak najmniej osób z tego powodu ucierpiało. Jeśli już jest zmuszony podjąć walkę, to będzie się za wszelką cenę starał ogłuszyć lub obezwładnić przeciwnika – i w tym celu może przedsięwziąć każde działanie, jakie uzna za konieczne. Mnichowi nie wolno także gromadzić nadmiaru dóbr materialnych – złoto, kosztowności i inne drogocenne rzeczy musi przeznaczać na środki lecznicze, wspieranie ubogich czy zakup PM niezbędne do rzucania czarów leczniczych (wyznaje zasadę, że pieniądze są potrzebne, ale nie są niezbędne). Ma obowiązek udzielić pomocy lekarskiej i ulżyć w cierpieniu każdemu poszkodowanemu, który tego wymaga – niezależnie od jego statusu społecznego, rasy czy religii – nawet jeśli jest to osoba wroga, która samemu dąży do unicestwienia osób takich jak mnich i jemu podobni. W kontaktach z takimi istotami mnich może użyć wszelkich metod, które mogłyby zmienić to postępowanie, ale niedopuszczalne jest posługiwanie się szantażem nieudzielania pomocy, także nieetyczne

wydają się wszelkie przedsięwzięcia typu pranie mózgu czy magiczna zmiana osobowości. Przy udzielaniu pomocy materialnej, duchowej lub lekarskiej musi przede wszystkim pamiętać o maksymie „Przede wszystkim – nie szkodzić”, dwukrotnie więc zastanowi się zanim zaprzestanie udzielania pomocy jeśli np. jego niedoszły podopieczny sobie tego nie życzy.

Charakter: Tylko i wyłącznie charaktery dobre.

Wyznanie: Mnich może wyznawać wiarę w każdego boga, który ma powiązanie z ochroną lub siłą życia, płodnością itp (np. Graam lub Arianna). Zdarzają się ponoć mnisi wyznający religie bezwyznaniowe, a nawet tacy, którzy swe nadprzyrodzone moce czerpią od półbogów-ateistów, ale są to wyjątkowo rzadkie przypadki.

Rasy: Każda, choć wśród uruk-hai/tan/har, olbrzymów i półolbrzymów oraz niebieskich trytonów nie spotyka się przypadków awansu powyżej 10 POZ. Istnieje też kilka specyficznych ras (np. czerwone smoki, kamiukowie czy czarni trytoni), wśród których, ze względu na ich negatywny etos, w ogóle nie mogą występować mnichowie.

Łączenie profesji: Profesji mnicha nie zwykło się łączyć z żadną inną – aczkolwiek na przestrzeni wieków zdarzało się słyszeć o dwuklasowych mnichach: cechmistrzach, paladynach czy templariuszach, ale MG może dopuścić takie połączenie tylko w wysoce uzasadnionych okolicznościach.

Używanie broni: Ponieważ mnisi są zadeklarowanymi pacyfistami, nie wolno im się posługiwać żadną bronią bojową, co najwyżej broniąmi obezwładniającymi typu sieci, bola czy łańcuchy – a w ostateczności laskami, kosturami bądź procami. Mnisi mogą za to bez ograniczeń szkolić się w dowolnej liczbie biegłości walki wręcz, pod warunkiem, że sztuki te wykorzystują wyłącznie do samoobrony oraz ochrony słabszych i cierpiących.

Używanie zbroi: Poza szatami mnisi nie używają żadnych innych osłon ciała typu zbroje, tarcze czy hełmy. Nie wolno im także używać osłon ciała czy ubrań wykonanych ze skór niewinnie zabijanych zwierząt.

Używanie magii: Mnisi specjalizują się w magii leczniczej, chroniącej i pielęgnującej życie (zarówno w sferze fizycznej jak i psychicznej) – więc tylko takim jej rodzajem mogą się posługiwać. Oczywiście istnieją pewne odstępstwa od tego – szczególnie jeśli w grę wchodzi niebezpośrednie przeciwdziałanie cierpieniu i krzywdzie (np. czary powstrzymujące fizycznie agresora, lub przedmioty o mocy hipnozy, ew. odstraszenia), można wtedy takich form używać, o ile służyć będą one dobrem celom – a jedyną osobą, która w wyniku ich używania odniesie krzywdę może być tylko sam mnich (poświęcający się dla innych). Należy więc o tym bezwzględnie pamiętać, zarówno podczas używania przedmiotów magicznych jak i tworzenia nowych przedmiotów bądź czarów. Dosyć ciekawe miejsce w używaniu mnisiej magii zajmują byty boskie – bowiem każdy mnich uważa swego boga (jeśli jest wierzący) za sprzymierzeńca w obronie życia, udzielaniu pomocy i służbie bliźnim – a nie za pana i władcę. Z tego więc względu byty opiekuńcze nie odgrywają zasadniczej roli w całej sztuce

czarowania, one tylko niejako pomagają mnichom w tym procesie – bowiem swymi działaniami mnisi świadczą o ich łaskawości i dobrodziejstwie. Mnich uczy się władać magią, poszukując wsparcia we własnej sile życiowej, bogów jedynie prosząc o pomyślność w tych poszukiwaniach. Szczególnie bowiem miejsce w magii mnichów zajmują tzw. źródła życia – esencjalne sfery, od których cały życie w Bezmiarach Wieloświata wzięło swój początek, i do których całe życie zmierza – od początku aż do końca i powtórnego początku każdego Wielkiego Cyklu Istnienia. Mędrzy innych profesji nazywają te „osobliwości” Kosmosu mianem Kronosfer, ale wśród mniszey profesji znane są pod różnymi nazwami. Zawsze jednak obdarzane najwyższą czcią, jako najdoskonalsza forma istnienia życia, świadoma Istota Wszechświata, filary istnienia – od których początek biorą nawet wszyscy bogowie z życiem związani. Wszystko więc jest połączone niewidzialnym łańcuchem zależności – i dlatego rolę pierwiastka transcendentnego w magii mnichów pełnią właśnie owe „osobliwości” – w podobny sposób, w jaki u druidów rolę nadrzędną stanowi cała, istniejąca Przyroda. Stąd też biorą się wyjątkowe przypadki mnichów-bezwyznaniowców. Po ukończeniu szkolenia profesjonalnego mnich poznaje 1k5 wybranych przez siebie czarów leczniczych (niekoniecznie z I Kręgu – sam powinien zdecydować, które będą mu najbardziej potrzebne w przyszłej służbie). Inne czary może zdobywać podczas awansu na wyższe POZ (zwykle 1-2 formuły) lub w czasie nauki u innych mnichów. W obrębie tej profesji kleryckiej nie istnieje bowiem restrykcja dotycząca wymaganej zgody bytów opiekuńczych na rozpowszechnianie magii – pod warunkiem, że mnich samemu też będzie, chętny do nauczania innych uczniów swej profesji. Zdobywanie formuł czarów poprzez boskie objawienia jest tu rzadkie – tak powszechną i skuteczną jest bowiem forma wewnątrzprofesyjnej dydaktyki. Nauka magii w przypadku mnichów-bezbożników odbywa się w oparciu o analogiczną instytucję wzajemnej edukacji – z tym, że aby nauczyć nowej formuły takiego osobnika potrzeba nie jednego mentora, a aż dziesięciu nauczycieli (choć nie koniecznie wszyscy muszą być tej samej religii – w końcu i tak wszystko zmierza ku Kronosferom). Dzięki temu specyficznemu pojmowaniu spraw absolutu, każdy mnich jest też w stanie aktywować magię dowolnego pergaminu, pod warunkiem, że zawiera on czary lecznicze. Podobnie sprawa się ma z leczniczymi mocami przedmiotów magicznych – mnich może je aktywować nawet bez dostrajania się, a nawet i bez identyfikacji przedmiotu.

Formacje: Profesja mnicha posiada bardzo charakterystyczną organizację wewnątrzprofesyjną. Ponieważ uznają oni, że mogą być potrzebni wszędzie tam, gdzie ktoś potrzebuje pomocy, przy szkoleniu nowych adeptów kierują się regułą, iż „Na każdego, jednego Mnicha Osiadłego musi przypadać jeden Mnich Wędrowny”. Ci, z pośród mnichów, którzy należą do grupy tzw. „osiadłych” tworzą własne, regionalne zgromadzenia – mające zwykle jakieś duże, stałe siedziby. Znane są one powszechnie pod mianem Lazaretów, i pełnią one funkcję ogólnie dostępnych lecznic – gdzie pomoc i wsparcie znajdzie każdy, kto

tylko się o nią tam właśnie zwróci. Lazarety można spotkać przede wszystkim w pobliżu dużych skupisk miejskich (np. pomiędzy trzema Tagarami) lub bezpośrednio w obrębie murów miejskich (jak w Gett-War-Garze), rzadziej gdzieś na terenach wiejskich lub dzikich – choć i takie się zdarzają (dlatego np. próżno szukać elfiej lecznicy w pobliżu uczęszczanych terenów). W tych klasztorach-klinikach (o raczej słabo shierarchizowanych strukturach) często można też spotkać służących tam przedstawicieli innych profesji o zbliżonym etosie (kapłanów, paladynów, templariuszy a nawet i druidów). Jeżeli na jakimś obszarze nagle wyszkoli się nadmierną liczbę mnichów osiadłych, to zwykle wysła się taka grupa z misją założenia nowego ośrodka, tam gdzie go jeszcze nie ma, a może być teraz lub w przyszłości potrzebny. Mnisi z drugiej grupy, ci wędrowni – jak sama nazwa wskazuje mają obowiązek przemierzania krain wzdłuż i wszerz w poszukiwaniu tych, którym mogą pomóc swoją wiedzą, umiejętnościami, magią lub środkami. Tych raczej trudno spotkać stale w jednym miejscu, podróżują nieustannie tam, gdzie sądzą, że mogą być potrzebni – jeśli gdzieś wybucha zaraza, szykuje się wojna lub dzieje się krzywda zwykłym ludziom. W zasadzie gracz nie powinien mieć wyboru do której grupy należy (bo o tym decydowali jego mentorzy, a więc pośrednio... MG) – jednak czasami można dopuścić taką możliwość. Należy jednak pamiętać, że większość poszukiwaczy przygód wywodzi się z grupy wędrownych. Trudno bowiem odgrywać postać stale uzależnioną od wspólnoty, bo nawet jeśli będzie mieć do dyspozycji wszystkie jej środki i wsparcie, to raczej mało prawdopodobne by uzyskiwał dispensę na każdą wyprawę drużyny. Z drugiej strony wędrowni mnich niech nie wyobraża sobie ciepłej emeryturki wiejskiego znachora. Nie ma także jakiejś nadrzędnej reguły, dyktującej mnichowi utrzymywanie kontaktu tylko i wyłącznie z osobami o nieantagonistycznym etosie. Może się przecież tak zdarzyć, że mnich wyrusza za grupą osób czyniących zło – po to by je naprawiać, lub mu zapobiegać, wtedy powstaje wiele ciekawych możliwości dla inscenizacji: na froncie zła drużyna – dobry mnich...

POZIOM Tytuł

1-4	DEMERYT
5-9	EREMITA
10-14	ANACHORETA
15-17	BRAT MIŁOSIĘRDZIA
18-19	DIAKON MIŁOSIĘRDZIA
20+	ARCHIDIAKON

UMIĘJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Illuminacyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty kleryckiej.
2. **Odporność Na Złą Wolę** – jw.
3. **Krąg Mocy** – jw.
4. **Intencja** – jw.
5. **Odprawianie Magicznych Rytuałów** – jw.
6. **Operowanie PM** – wspólna um. kast magicznych.
7. **Natychmiastowa Pomoc** – za każdym razem, gdy mnich podejmuje próbę przekształcenia strumieni Potencjału Magicznego w jakiś efekt (np. czar, zaklęcie z różdżki lub pergaminu, specjalną moc

przedmiotu magicznego używającą PM itp.), a nagle uzna, że czyjeś zdrowie lub życie znalazło się w niebezpieczeństwie, może wywołać gwałtowną interferencję chronosferyczną, przez co cały dotychczasowy PM tego przekształcenia zostanie zamieniony w leczniczą energię i skierowany na potrzebującego. 1 PM leczy 1 pkt. ŻYW/PU, a zasięg pomocy nie może przekraczać zasięgu przekształcenia bazowego, opóźnienie zawsze wynosi [6-PU] sg. Użycie tej umiejętności można zadeklarować nawet, jeśli już wcześniej zadeklarowało się inną. Ważne, żeby (szczególnie w przypadku czarów) zrobić to zanim wystąpi efekt poprzednio deklarowanej czynności, która zostaje unieważniona; w mechanice inscenizacji oznacza to moment zanim wykona się test sprawdzający tamtej umiejętności). Jeżeli mnich celowo, z wyprzedzeniem deklaruje użycie pomocy – musi określić, na jakim przekształceniu PM ją oprze. W wyjątkowo trudnych okolicznościach MG może wymagać udanego testu 1/[7-PU] UM + 1/[10-PU] WI.

8. **Medykus** – każdy mnich obowiązkowo musi posiadać umiejętność zawodową *Felczarki*, którą może rozwijać bez żadnych ograniczeń. Dodatkowo zna dwukrotnie więcej ziół i gatunków istot (wiedzy medycznej o nich), niż normalnie by z tej umiejętności wynikało i przy jej pomocy jest w stanie pobrać normalną ilość komponentów; zna także znacznie więcej chorób (nawet rzadkich i/lub niekoniecznie dotyczących tylko istot inteligentnych).
9. **Lazaretnictwo** – ze względu na solidne kształcenie, jakie odebrał mnich, może on bez ograniczeń rozwijać umiejętność zawodową *Pasterstwa*, *Cyrułiki* lub *Zielarstwa*. Raz wybranego zawodu nie można zmienić, zaś jeśli mnich w ogóle zrezygnuje z nauki, to otrzyma 1k6 PU.
10. **Ofiarność** – zadeklarowany pacyfizm mnicha powoduje, że za każdym razem, gdy rozwiąże jakiegoś konflikt bez walki, albo pokona przeciwnika nie zabijając go może otrzymać PD, nawet jeśli normalnie nikt inny by ich w takiej sytuacji nie dostał. Oznacza to, że jeśli zamiast uśmiercenia: daruje życie (lub obezwładni), odda w ręce sprawiedliwości, uśpi wroga, itd. to może otrzymać za niego nawet do 50%/PU Punktów Doświadczenia, które inni dostaliby dopiero za jego zabicie. Nie oznacza to wcale, że mnich jest tchórzem – dobrze bowiem wie, kiedy zbliża się ostateczność starcia. Wskutek tego znacznie trudniej go zaskoczyć, co przy odpowiednio wysokim PU może uniemożliwiać zaskoczenie go nawet przeciwnikom potężniejszym od niego (o premiach decyduje MG, zgodnie z logiką danej sytuacji, PU, okolicznościami itp.).



//poświęcenie – ENŻ we współczynnik; może taki czar

Od 1. POZ:

11. **Farmaceutyka** – umiejętność tak daje mnichowi kompleksową wiedzę i zdolności, potrzebne do

wyrobienia specjalistycznych leków (patrz opisy *Medykamentów*) oraz niektórych magicznych mikstur leczniczych, bądź narkotyków (tylko do celów badawczych lub leczniczych). Zazwyczaj zna się 1k6 receptur/PU, przy czym MG może nagrodzić mnicha nowymi recepturami za pomyślne wykonanie misji, przykładanie się do roli itd. Poprawne sporządzenie mikstury wymaga testu 1/[6-PU] MD + 1/[10-PU] INT. Od 4 PU mnich potrafi automatycznie rozpoznać każdą substancję o leczniczych właściwościach.

12. **Hipnoza** – wykorzystując swoją wiedzę na temat psychologii, używając perswazji (i ew. odpowiednich rekwizytów) mnich potrafi uspić świadomość dowolnej istoty inteligentnej na okres [1 minuty/POZ]xPU. Jeśli robi to z istotą nieprzychylnie mu nastawioną (lub podejrzewającą go o złe zamiary), ma ona prawo wykonać test obronny przeciw hipnozie. Stan tej tzw. „regresji” ma cechy podobne do głębokiego stanu zen (ze wszystkimi tego konsekwencjami np. regeneracją pkt. PUM); w zależności od wysokości PU, MG może dać mnichowi dodatkowe możliwości z hipnotyzowaniem związane (tj. częściowe przejęcie kontroli nad fizycznym postępowaniem, częściowe tłumienie zaburzeń psychicznych „pacjenta” itp.), nawet możliwość „przeglądania” jego podświadomości (by odkryć różne zepchnięte tam emocje, wydarzenia z przeszłości – których „pacjent” może nie pamiętać lub nie chce pamiętać). W ciągu jednego dnia nie można wprowadzać konkretnej osoby w hipnozę częściej niż 1 raz/PU – inaczej może się to wiązać z poważnymi konsekwencjami psychicznymi.
13. **Terapeutyka** – jeżeli mnich stale nadzoruje czyjąś (pojedynczej osoby) rekonwalescencję (np. poprzez udzielanie rad, opiekę obłożną, zalecanie właściwej diety itp.), to Samozdrowienie takiej osoby (od 4 PU mnich może to zastosować także względem siebie) jest zwiększane o 75%/każdy PU. Zamiast tego, o dziesiątą część powyższej (zwiększonej) wartości Samozdrowienia można zwiększyć liczbę naturalnie regenerowanej ENŻ lub PO.
14. **Sztuka Samoobrony** – mnich zmuszony do walki (tylko atakami zadającymi Obraz), może zamiast zadawania obrażeń wrogowi, przekierować energię ciosu, tak by przeciwnik: [1 PU] stracił 1 atak w rundzie/PU; [2 PU] upuścił broń/tarczę (w przypadku w istot atakujących wieloma kończynami, MG może zdecydować o wypuszczeniu obiektów z większej liczby rąk, macek itp. – w zależności od wysokości PU mnicha); [3 PU] został przewrócony na ziemię; [4 PU] doznał nagłego skurczu mięśni, uniemożliwiającego (lub poważnie utrudniającego – w przypadku dużych istot) mu dalszą walkę przez 1 rundę/PU; [5 PU] został ogłuszony na 1 minutę/PU (w przypadku nieudanej obrony przed Odp. nr 4). Aby efekt doszedł do skutku wymagany jest test 1/[7-PU] Bgł mnicha (niepowodzenie może oznaczać zranienie celu).
15. **Cesja Uderzeń** – aby nie wyrządzać nadmiernego cierpienia żywym, mnich może zdecydować by

celowo osłabić każde swoje trafienie krytyczne. Ponieważ doskonale zna on anatomię żywych istot (względem takich celów szansa na TR krytyczne wzrasta o 1 pkt/PU), potrafi spowodować u nich swoim atakiem krytycznym rozległy paraliż nerwowo-mięśniowy (pozbawiający przytomności, ale nie zagrażający życiu – pod warunkiem, że ofiara będzie właściwie pielęgnowana, karmiona itd.), utrzymujący się: [1 PU] 5 minut/POZ; [2 PU] 1 godzinę/POZ; [3 PU] 12 godzin /POZ; [4 PU] 1 dzień/POZ; [5 PU] 1 tydzień/POZ. Zamiast tego może o 5 pkt/PU zmienić wynik sprawdzający efekt „krytyka”, pod warunkiem, że chce uzyskać złamanie kończyny wroga (lub tym podobny, nieraniący efekt).

16. Czary Autoratywne – wspólna um. kast magicznych.

17. Wykrycie Blokady PM – jw.

18. Umagicznianie – jw., z tym, że mnich nigdy w wyniku niepowodzenia nie stworzy przeklętego przedmiotu, krzywdzącego innych; ma modyfikator +1 pkt./PU do końcowego wyniku testów.

Od 5. POZ:

19. Unik-I-Osłona – mnich, dzięki wyczonemu defetyzmowi, jest w stanie nie tylko chronić siebie ale i innych. Rezygnując z premii TR (od SF i ZR) może zwiększyć własną OB o 15 pkt./PU i w dodatku do minimum zmniejszyć ryzyko trafienia weń krytycznie (szansa wroga na TR krytyczne w mnicha jest obniżana o 1 pkt./PU, a szansa mnicha na TR krytycznie w siebie – o połowę w/w wartości). Oprócz tego, zamiast wykorzystywać premię do OB dla siebie, może osłaniać nią dowolną liczbę osób znajdujących się w jego bezpośrednim pobliżu (stojących na jego polu, lub pole obok). W takiej sytuacji mnich samemu decyduje, komu jaka premia OB przysługuje (bo to on wykonuje osłanianie).

20. Martyrologia – wiedza o siłach życiowych własnego organizmu pozwala mnichowi w sposób świadomy kierować częścią procesów w nim zachodzących. Objawia się to przede wszystkim obniżonym progiem bólu, dzięki czemu Obraż odnoszone przez mnicha są zmniejszane o 10pkt./PU (pod warunkiem, że jest przytomny, w pełni władz umysłowych). Gracze, w porozumieniu z MG, może też zinterpretować tą umiejętność w inny sposób, np. zmniejszyć o 1pkt./PU otrzymywane PO, wykonać dodatkowy test przeciw szokowi (ale tylko z powodów fizycznych, nie-psychofizycznych), temperaturze, elektryczności itp. Ważne by nie używać więcej efektów w ciągu jednej rundy niż ma się PU.

21. Hospitalizacja – dzięki tej umiejętności, mnich potrafi zmniejszyć ryzyko tzw. „błędów lekarskich”, o 20%/PU neutralizując negatywne efekty swoich umiejętności/zdolności leczniczych dowolnego rodzaju (jeśli np. nie uda mu się test którejś umiejętności leczniczej, dojdzie do krytycznego niepowodzenia przy rzucaniu życiodajnego czaru itp.; o konkretach decyduje MG). Oprócz tego, zwiększona zostaje szansa na nadefektywne użycie dowolnej zdolności leczniczej, o 1pkt./PU (dotyczy to zarówno umiejętności, czarowania jak i sporządzania medykamentów).

Od 10. POZ:

22. Bariera Immunologiczna – mnicha, jako piewę życia, czciciela Kronosfer, łączy szczególna więź z Filarami Istnienia, dzięki czemu potrafi chronić swoją energię witalną znacznie lepiej, niż ktokolwiek inny. Względem siebie, o 5 pkt./PU może dzięki temu zmniejszyć wszelkiego rodzaju wrogię umiejętności wysysania np. ENŻ, Punktów Doświadczenia, współczynników fizycznych itp.

23. Absolutorium – jeśli mnich skupi się wystarczająco mocno (jednorazowy, udany test 1/[6-PU] WI), potrafi roztoczyć wokół siebie specyficzną emanację witalności (traktowane jak neutralnie-dobre zaburzenie międzysferalne; wymaga posiadania min. 1 PU *Bariery Immunologicznej*, gdyż korzysta z tej samej, mistycznej więzi). Powoduje ona, że przeciwnicy obdarzeni mocą wysysania jakiś współczynników witalnych (np. ENŻ, PD itp.), będą musieli w pierwszej kolejności zwrócić się przeciwko mnichowi (np. zaatakować go, rzucać przeciwko niemu swe czary itp.), zamiast przeciwko innym osobom (o ile mnich uważa je za sprzymierzeńców, podopiecznych itp.). Jeżeli zwrócą się przeciwko ochranianym przez mnicha, to MG powinien obciążyć ich jakimiś ograniczeniami. Ich typ może zależeć od wysokości PU mnicha, okoliczności, jak i gatunku, do którego należą przeciwnicy (może to być np. traktowanie jakby byli w *Trudnych Warunkach*, mieli ułomność *Pechowiec* itp.). Jednoczesne wykonywanie jakichkolwiek innych czynności przez mnicha powoduje dwukrotne zwiększenie ich opóźnienia. *Absolutorium* jest bardzo wyczerpujące, ponieważ kosztuje mnicha, co rundę, [10-PU] pkt. WT.

PÓŁBÓG

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ZYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
10+	(10+)	-	-	10+	(10+)	10+	20+	(10+)	20+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
+	30	10							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ZYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
3	3	2	1	2	5	4	1+	+	3
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
2	+	1k5/2	2						

Opis: Półbóg jest jedną z najradszych, ale jednocześnie najpotężniejszych profesji w całym uniwersum Krysztalów Czasu. Posiada wielką moc, pozwalającą na wykonywanie rzeczy niemożliwych dla przeciętnych (i nieprzeciętnych również) śmiertelników. O półbogach mówi się, że są Mistrzami Wiedzy Wewnętrznej, kapłanami samych siebie. Nie boją się głosić swoich poglądów, bo są przekonani, że prędzej czy później zostaną Prawdziwymi Bogami. Święcie w to wierzą, co morze ich doprowadzić do zguby – jeśli sprowadzą na siebie nieprzychylnie oko wrogich Bytów Wyższych. Dlatego tylko najpotężniejsi mogą dostąpić wniebowstąpienia...

Obie cechy półbóg może wybrać sobie sam wedle woli, pod warunkiem, że nie będą stały w sprzeczności z jego etosem.

Uwaga: Półbóg może się szkolić na wyższe poziomy tylko przy pomocy *Letargu Medytacyjnego*, jest bowiem mało prawdopodobne, by zechciał go wyszkolić ktoś inny (np. inny półbóg). Zdarzało się co prawda, w przeszłości, by jakiś przyjazny bóg pomógł półbogowi się wyszkolić (mocą swej łaski bądź przez swych śmiertelnych przedstawicieli), ale były to naprawdę nadzwyczajne przypadki. Z tego względu należy pamiętać, by obowiązkowo posiadać min. 1 PU *Letargu*. Oprócz tego – za każdym razem, gdy półbóg podnosi się na wyższy POZ, MG powinien wykonać test 1k100. Jeśli wynik będzie równy/mniejszy od aktualnego POZ, to na półboga jest zsyłana Kara Boska. Czasami może się zdarzyć, że analogiczna sytuacja zajdzie w innych okolicznościach – np. za samo przekroczenie progu świątyni nieprzyjawnego bóstwa (decyduje o tym MG).

Kodeks postępowania: Na początku „kariery” półbóg musi określić dogmaty swojej wiary, jak i miejsce, które w niej będzie zajmował. Musi stwierdzić, czy jest nowym bogiem – powołanym jako samodzielna manifestacja Najgłębszej Inteligencji Wszechświata, czy może stworzonym z woli i mocy bogów już istniejących, a może jest po prostu synem któregoś z bóstw? Możliwości jest wiele – zależą one tylko i wyłącznie od inwencji uczestników inscenizacji. Powinien także się zdeklarować, do którego z Kręgów Boskości chce przystąpić (łatwiej wtedy będzie zdefiniować Byty mu przychylnie i wrogie) – zazwyczaj będzie on odpowiadał jego Charakterowi Deklaratywnemu. To oczywiście może ulec pewnym modyfikacjom w trakcie inscenizacji, wraz z rozwojem Charakteru Esencjonalnego, i jego ew. odstępstwami. Filarów swojej wiary, ustalonych na początku, zmieniać później nie można – zgodnie z przysłowiem, że „bogowie są nieomylni”. Za to czasami MG może się zgodzić na dodawanie pewnych niuansów czy precedensów do doktryny wiary. Ważne, by ostateczna litera prawa religii półboga wykrystalizowała się końcowo i ostatecznie do 10 POZ. Półbóg za wszelką cenę stara się zdobyć własne miejsce w pantheonie prawdziwych bogów – aby uznali go za jednego ze swoich (nawet jeśli będą go za to nienawidzić). By to osiągnąć, posunie się do wszystkiego, co nie stoi w sprzeczności z głoszonym przezeń Słowem Bożym. Półbóg będzie więc starał się pozyskać jak największą liczbę własnych wyznawców (najlepiej fanatycznych) – bo mówi się, że o mocy boga stanowią jego wierni, gdy ich zabraknie, bóg traci kontakt z



zamieszkiwanymi przez nich sferami (popadając w pół-śmierć, pół-sen). Musi też zrobić wszystko, by pamięć o nim nigdy nie zginęła – bo ponoć, gdy ginie ostatnia wzmianka o bogu, wtedy jego byt można ostatecznie uśmiercić. Półbóg nie znosi więc żadnej konkurencji – czyli innych półbogów, nawet jeśli są podobnego etosu co on i korzystają z opieki tych samych Bogów. Będzie tolerował kleryków przyjaznych bogów, względnie pobożną takowym o niesprzecznych etosach, ale czcicieli i wyznawców antagonistycznych religii musi tępić bez litości – jeśli chce przetrwać. Na tym właśnie polega cały paradoks tej profesji – bo wszystkie te działania bardzo szybko mogą ściągnąć nań uwagę wrogich Bogów.

Charakter: Każdy, ściśle uzależniony od etosu.

Wyznanie: Półbóg jest osobą, która wszem i wobec głosi wiarę we własną osobę – dlatego też nie może posiadać żadnego innego wyznania poza „własnym”. Nawet będąc synem któregoś z bogów chodzi mu przeciw o wywalczenie własnej pozycji u boku ojca

(lub matki) – więc mimo, iż jego religia będzie częścią religii rodzica (nawet podobną w dogmatach), traktowana jest jako osobne wyznanie. Jeżeli chodzi o specjalne moce wyznawców, to do ich nadawania wiernym półbóg wykorzystuje odpowiednią Przemianę Półboską (patrz opisy *Przemian*). Na początku MG może mu zezwolić na wykreowanie jednej, unikalnej zdolności, którą może nadawać własnym wyznawcom – ważne jednak, by nie było to wcześniej, niż na 7 POZ. Większą liczbę zdolności może kreować, jeśli MG uzna, że jego religia rozrasta się do odpowiednich rozmiarów. Należy jednak pamiętać, że 4 różne zdolności przysługują tylko Bogom

Prawdziwym – więc dopóki półbóg nie znajdzie się we własnej części Boskiej Sfery Egzystencji, nie powinien mieć takiej możliwości. Podobnie sprawa powinna wyglądać z częstotliwością i zakresem wpływu, oddziaływania i interakcji na swych wiernych (wysłuchiwanie modlitw, boskie interwencje itp.).

Inaczej sprawa wiary ma się ze specyficznym przypadkiem półboga, który zdeklaruje się jako wojujący ateista. Tacy osobnicy też istnieją, choć są bardzo rzadko spotykani, na Orchii znani są pod mianem Guru, Niebiańskiego Nauczyciela czy Wielkiego Przewodnika. Głoszą oni bowiem całkowite odrzucenie potrzeby istnienia innych bogów, twierdząc, że każda istota inteligentna może sama stać się bogiem, jeśli tylko odnajdzie w sobie boski pierwiastek Bezmiarów Wieloświata. Moce i zasady rządzące takim półbogiem niczym się nie różnią od standardów, poza tym, że religie takich półbogów mają ograniczony zasięg. Oni sami zaś wielką wagę przykładają do stałego przebywania wśród swych

wiernych (choć bardziej właściwe byłoby określenie ich mianem „badaczy”). Czasem zdarza się, że najbardziej wytrwałych i „oświeconych” z pośród nich obdarzają częścią swej mocy, czyniąc ich nowymi półbogami-ateistami. Przedstawiciele takiej religii zdolności specjalne zdobywają jak zwykli przedstawiciele religii bezwyznaniowych (z listy zdolności ateistów).

Rasy: Każda, za wyjątkiem krasnoludów.

Łączenie profesji: Tej profesji nie wolno łączyć z żadną inną.

Używanie broni: Półbóg może używać każdej broni, która jest dozwolona przez etos jego religii. Do 4 PU może rozwijać jedną grupę broni, która będzie charakterystyczna dla jego religii – tzw. broń kultowa. Jednak półbogowie o dobrych i neutralnych charakterach rzadko kiedy aprobują posuwanie się do przemocy, więc w ich przypadku będą to raczej bronie słaboczące, symboliczne, paradne, obezwładniające lub obuchowe.

Używanie zbroi: Używanie uzbrojenia ochronnego jest także ściśle uzależnione od etosu religii. Generalnie jest tak, że profesje niebezpośrednio związane z walką (ew. ochroną, kowalstwem) w ogóle nie lubią ciężkiego opancerzenia, zarówno jego użytkowania jak i nawet samego eksponowania – nie przywiązując wagi do materialnej ochrony, wolą zawierzyć swej nadnaturalnej mocy...

Używanie magii: Moc czynienia czarów, którą dysponuje półbóg, pochodzi z jego własnej, nadnaturalnej, boskiej natury. Przedstawiciele tej profesji bardzo niechętnie jednak sięgają po używanie czarów, preferując używanie samych Przemian. Wiąże się to z nieprzyjemnościami, które spotykają półbogów w czasie zdobywania formuł nowych czarów. Po zakończeniu szkolenia półbóg automatycznie dysponuje mocą używania magii, ale nie zna żadnych formuł. Aby je zdobyć, potrzebuje użyć odpowiedniej Przemiany – musi bowiem wyjść myślami daleko poza materialne czy boskie Sfery Egzystencji, aż ku najgłębszemu Dnu Nieskończoności, by dotknąć umysłem tajemnic uniwersum. Użycie przemiany do zdobycia formuły czaru własnej profesji nie prowokuje ryzyka zauważenia przez wrogie bóstwa, ale za to otrzymuje się trzykrotnie więcej PO, niż normalnie. W ten sposób można zdobyć jedną, wybraną przez półboga formułę czaru (z dostępnych mu Kregów) na każdym POZ półboga. Zdobywanie dodatkowych czarów może odbywać się tak samo, z tym, że następnych formuł na danym POZ nie można już sobie wybierać. Półbóg choćby nie wiem jak chciał, nie może się właściwie skoncentrować – i dlatego formułę wybiera się losowo (lub decyzją MG). Jeżeli chodzi o tworzenie nowych form magii, to półbóg ma w tej materii sporą dowolność – o ile pozostaje w ramach własnego etosu. Czary może tworzyć zarówno metodą klerycką, jak i czarodziejską. Natomiast nie lubi używać obcej magii, chyba że są to rzeczy tworzone przez jego własnych wiernych, lub osoby wyznające bratnią (opiekuńczą) religię.

Formacje: Każdy półbóg działa samodzielnie – nigdy nie zdarzyło się, by dwóch półbogów podjęło ze sobą współpracę (chyba, że trafi się przypadek np. półbogów-bliźniąt, będących częścią jednej religii).

Nie oznacza to wcale, że półbogowie są samotnikami. Wręcz przeciwnie – bowiem celem każdego z nich jest stworzenie silnej liczebnie organizacji, której on sam będzie centrum. Organizacją taką jest kult religijny. Składa się on z odpowiedniej liczby kapłanów, niektórych innych przedstawicieli kleru (razem z instytucjami i ew. siedzibami ich reprezentującymi) oraz, oczywiście, odpowiednio liczną grupą świeckich wyznawców – choć niewielu półbogów może pochwalić taką organizacją z prawdziwego zdarzenia. Z tego powodu bez wahania półbóg powinien podejmować ryzyko używania Przemian, aby obdarzać swych wiernych zdolnościami rzucania czarów (jeśli chodzi o profesje kleryckie, oddające mu cześć), czy nadawaniem specjalnych zdolności (w innych przypadkach). Większość organizacji religijnych zgrupowanych wokół półbogów jest nieliczna, bardziej przypomina prowincjonalne sekty. Przyciągają one ludność znajdującą się z dala od głównych ośrodków religijnych Bogów Prawdziwych – gdyż często atrakcyjna wydaje się bezpośrednia pomoc i zaangażowanie, jakie początkujący półbogowie oferują swym potencjalnym wiernym. Z tego powodu niejednokrotnie takie grupki, z samym półbogiem na czele, kończą na stosach i sądach Inkwizycji, uznawane za herezję. Półbogowie często przyłączają się do grup poszukiwaczy przygód (lub tworzą swoje własne, składające się z aktualnych bądź potencjalnych wyznawców), by w ich otoczeniu głosić własną wiarę. Dopuszczają czasem towarzystwo kleryków, lub profesji religijnych (jak paladyni, czarni rycerze itp.), o ile wyznają oni pokrewną religię – zawsze jednak starając się ukazywać wyższość swojej religii.

POZIOM Tytuł

1-4	OBJAWICIEL
5-9	BOŻYSZCZE
10-14	MISTRZ WIARY
15-17	WIELKI REWELATOR
18-19	SWIATŁO WIARY
20+	BRAT BOGÓW

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Czary Autoratywne** – wspólna um. kast magicznych.
2. **Spontaniczne Rzucanie Czarów** – jw.
3. **Wykrywanie Magii** – jw.
4. **Operowanie PM** – jw.
5. **Wykrycie Blokady PM** – jw.
6. **Identyfikacja Runów** – jw.
7. **Rozpoznawanie Figur Magicznych** – jw.
8. **Umagicznianie** – jw.; szansa na powodzenie może wydatnie wzrastać jeśli półbóg jest pod wpływem Przemian, upodabniających go do prawdziwych bogów (decyzja MG).
9. **Iluminacyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty kleryckiej; Półbóg może także skoncentrować swoją boską część, aby wzmocnić Antyodporność czaru w ten sposób rzucanego (jest ona zwiększana [1+PU] razy), dzieje się to jednak kosztem wydłużenia opóźnienia o 1 jednostkę (segment jeśli czar liczony jest w segmentach, minutę jeśli w minutach itp.); w dodatku dla każdego pomyślnie

rzucanego czaru należy wykonać test analogiczny jak w przypadku awansu POZ.

- 10. Letarg Medytacyjny** – półbóg potrafi zapadać w szczególny rodzaj transu, trwającego nie dłużej niż 1 dzień + [(1 dzień/PU) x POZ]. W takim stanie nie oddziałują na niego żadne, pomniejsze bodźce ze świata zewnętrznego – przerwać go może dopiero ostry ból, rany, zimno itp. Nie musi także przyjmować pożywienia czy wody oraz zużywa odpowiednio mniej powietrza (pięciokrotnie mniej przy 1 PU, dziesięciokrotnie przy 2 PU, piętnastokrotnie przy 3 PU itd.). Po wyjściu z transu musi odpoczywać przez okres czasu analogiczny do niego (mając do dyspozycji obfite i zróżnicowane jado). W czasie trwania transu półbóg może też wyszkolić się na wyższy POZ – co trwa liczbę dni równą nowemu POZ.

Od 1. POZ:

- 11. Półboski Pierwiastek** – wrodzona cząstka boskości pozwala bohaterowi na używanie Przemian, z tym, że szansa zauważenia przez nieprzychylnych bogów przy używaniu Przemian Chaosu jest dwukrotnie większa niż normalnie. O wartość PU można zwiększyć test ZW przy obronie przed Karą Boską, a o PUx2 analogiczny test WI. W dodatku każdy PU ponad pierwszy jest w stanie wyeliminować jeden, ewentualny, dodatkowy rzut obronny ofiary przed Przemianą półboga.
- 12. Zatajenie Charakteru** – półboska natura bohatera objawia się tym, że nie można wykryć jego charakteru przy pomocy: [1 PU] umiejętności profesjonalnych; [2 PU] innych (np. wrodzonych) zdolności istot śmiertelnych; [3 PU] zdolności i umiejętności nadnaturalnych, parapsychicznych itp.; [4 PU] czarów i innych efektów magicznych; [5 PU] zdolności istot nadprzyrodzonych, obcosferyalnych, boskich itp.;
- 13. Umagicznienie Ciała** – półbóg jest w stanie przyznać 5%/PU swojego osobistego PM na wytworzenie magicznej, półboskiej aureoli. Podobnie jak w przypadku innych emanacji – PM tego nie można zużywać (nie może też być on już zajęty przez inne emanacje); jeśli wykorzystany zostanie choć 1 PM z zakresu przeznaczonego na aureolę, ta przestaje działać, dopóki nie zostanie ponownie zregenerowany zarezerwowany zakres PM. Każdy 1 % aureoli zwiększa o 10 pkt. ŻYW, o 2 pkt WYP skóry oraz o 1 pkt OB skóry.
- 14. Transcendentalne Postrzeganie** – jest w stanie dostrzegać (w odległości 20%/PU zasięgu wzroku) obiekty i istoty dla normalnych oczu ukryte (niewidzialne, niematerialne, zamaskowane itp.). Wymaga to skupienia i uniemożliwia w tym samym czasie wykonywanie czegokolwiek innego (przy 1 PU). Od 2 PU można już robić w tym samym czasie coś innego, ale czynności te są spowolnione pięciokrotnie (czterokrotnie przy 3 PU, trzykrotnie przy 4 PU itd.).
- 15. Medytacja** – wspólna um. kasty czarodziejskiej; może być użyta jednocześnie z *Letargiem* (wówczas odzyskiwanie PM zwiększa się w ten sposób, że oba

PU można ze sobą zsumować), ale wymaga dwukrotnie dłuższego odpoczynku.

- 16. Ścieranie Runów** – wspólna um. kast magicznych.
17. Unieszkodliwianie Figur Magicznych – jw.
18. Krąg Mocy – wspólna um. kasty kleryckiej.

Od 5. POZ:

- 19. Objawienie** – półbóg jest w stanie wykreować półeteryczny obraz dowolnego obiektu nieożywionego, który już wcześniej widział (w takim stanie jakim go widział lub wydaje mu się, że widział – ew. jak go sobie wyobraża). Wizja nie jest szczegółowa i trwa nie dłużej niż 1 rundę/PU + 1 rundę/POZ i wymaga udanego testu 1/[6-PU] WI. Od 4 PU można też objawiać obiekty ożywione (np. nadając im ruch).
- 20. Przekłęcie** – wspólna um. kasty kleryckiej.
21. Tworzenie Figur Magicznych – wspólna um. kast magicznych.
22. Znajomość Runów – wspólna um. kasty czarodziejskiej; dotyczy runów Skaldyckich, i runów Śmierci.

Od 10. POZ:

- 23. Półboskie Czucie** – półbóg jest w stanie wykryć (z odległości 100m/PU) i w przybliżeniu zlokalizować źródło zaburzenia Esencji (spowodowane obecnością istot o esencjonalnie dobrym, złym, obojętnym, praworządnym, neutralnym lub chaotycznym charakterze), jeśli jest ono bardzo silne, ew. zagraża jego wierze itp. Prawidłowa lokalizacja wymaga udanych testów swojej WI i ZW „źródła” (w sumie można je powtarzać nie więcej razy niż się ma PU).
- 24. Odporność Na Złą Wolę** – wspólna um. kasty kleryckiej.
25. Odprawianie Magicznych Rytuałów – jw.

// czar wewnętrznej siły pozwoli ulepszyć medytowanie

SZAMAN

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
10+	+	+	-	+	15+	15+	5+	+	20+

ZW Bgł. pocz. PU
+ 30 9

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
4	2	2	3	1	4	5	1+	+	3

ZW Odp. PU/POZ Bgł
2 + 1k4/3 2

Opis: Szaman jest typem bohatera, który swą klerycką funkcję sprawuje na pograniczu etosu kapłana a czarodzieja, w działaniu kierując się tradycjami i „instrumentami socjospołecznymi” – przez które takich jak on zwykło się określać mianem „znachorów” i „wiedźm”. Można ich spotkać wśród prymitywnych ludów, gdzie spełniają rolę opiekunów życia społecznego i mistrzów religijnych ceremonii, niejednokrotnie jako wprowadzających się w szaleńczy trans rytualnych tancerzy czy



narkotyzujących się mediów, utrzymujących kontakty ze sferami nadnaturalnymi.

Główną cechą szamana jest WI, MD, lub CH, zaś cechą drugorzędną PR, UM, lub ZR. Jeśli przyszły szaman nie wywodzi się z któregoś ze społeczeństw egalitarnych, to nie może należeć do klasy wyższej – bo oznaczałoby to jego degradację.

Kodeks postępowania: W swym życiu i kleryckiej służbie, szaman kieruje się swoimi przekonaniem o tym, że istnieje ścisły związek między światem duchów, światem dzicy a światem istot społecznych. Droga, którą obrali w swej profesji jest drogą idealnej równowagi i koegzystencji pomiędzy wspólnotą (którą mają się opiekować), światem zewnętrznym a zaświatami (i siłami nadprzyrodzonymi). W związku z tym starają się służyć swoimi umiejętnościami, wiedzą i doświadczeniem tym, którzy zaakceptują ich jako swoich duchowych opiekunów – w odróżnieniu bowiem od kapłanów, szaman nie przekonuje do swej wiary i poglądów indoktrynacją, ale aktywnym działaniem. Uznają bowiem imprimatur utylitarysty – i właśnie pod względem uniwersalnej użyteczności starają się swym podopiecznym ukazywać moc i łaskę sił nadprzyrodzonych. Starają się także nie ingerować zanadto w naturalne cykle przyrody i świata zewnętrznego (tego, który znajduje się poza wpływami ich wspólnoty), nie zabijając bez potrzeby zwierząt czy nie ścinając więcej drwa niż jest to potrzebne. Żywią też ogromny szacunek do sił nadprzyrodzonych – który to starają się wpoić innym. Z tego względu nigdy szaman nie podniesie ręki na stworzenie magiczne (np. jednoroźca), lub istotę, którą za tokowe uważa. Nawet jeśli takie „rzeczy” stanowią zagrożenie – to szaman będzie szukał rozwiązania polubownego, nie uciekającego się bezpośrednio do agresji. Dopiero zmuszony do ostateczności zadziała siłą – ale także nie bezpośrednio (np. wysłać przeciwko obcej sile swoich obywateli w wojennym rzemiośle popleczników). Od tych reguł mogą oczywiście istnieć pewne odchylenia np. szamani zli (lub wyznający złe bóstwa) będą przedkładali dobro własnej wspólnoty nad przykazanie szanowania przyrody – a siły nadprzyrodzone szanować będą tylko wtedy, gdy będą one im przychylnie. Nad ogólną umysłowością szamanów

przeważa przywiązanie do tradycji plemienia (i jego „ojcowizny”), delikatny konserwatyzm (choć z drugiej strony brak jakiegokolwiek przywiązania do dystynkcji i etykiety), szacunek do starszych i bardziej doświadczonych od siebie – co z drugiej strony wcale nie musi oznaczać ksenofobi, zacofania czy braku uznania dla brawury i młodzieńczej fantazji (choć za taki zwykle jest odbierane). Szaman stara się więc być nie tylko duchowym opiekunem – ale i wspierającym dobrymi radami nieformalnym liderem społeczności, co w niektórych sytuacjach może mu dawać prestiżowe miejsce zaraz po oficjalnym przywódcy grupy (a nawet robić z niego swoistą „szarą eminencję”). Jednak szaman za punkt honoru stawia sobie nie nadużywać powierzonego mu zaufania – i prędzej da obciąć sobie rękę, niż wyrządzi krzywdę swym sprzymierzeńcom czy podopiecznym...

Charakter: Każdy pokrywający się z etosem wyznania – ale bardzo rzadko spotyka się szamanów o charakterach praworządnych. Tacy osobnicy otrzymują bowiem tylko 1/2 przynależnych szamanowi PD.

Wyznanie: Szamani prawie zawsze są politeistami. Wiąże się to bardziej z profesyjną pragmatyką niż tradycją. Nierzadko bowiem zdarza się, że muszą opiekować się duchowo wspólnotami oddalonymi od centrów cywilizacyjnych – gdzie nie sięgają wpływy oficjalnych kościołów hierarchicznych, ani tym bardziej wpływy druidyzmu. Z tego powodu muszą prowadzić różnorodne ceremonie i organizować święta religijne związane z różnymi porami roku – oddające symboliczne przywiązanie do naturalnych cykli istnienia, przez co związane z różnymi siłami nadprzyrodzonymi. W skutek pełnienia takiej właśnie służby religijnej szaman może nieco naruszać ramy opisanych podręcznikowo więzi politeistycznych – o ile bogowie, których sobie obierze, będzie łączył jakiś logiczny porządek. Nie oznacza to, że nie ma szamanów jednowierców – są po prostu zdecydowaną mniejszością. Zazwyczaj szamani są czcicielami bogów nie związanych z zaawansowaną cywilizacją (np. prawo lub handel itp.), ale MG czasem może dopuścić pewne wyjątki od tej reguły.

Rasy: Teoretycznie każda, chociaż szamanów spotyka się zwykle głównie wśród społeczeństw mniej zaawansowanych cywilizacyjnie, lub żyjących na łonie natury.

Łączenie profesji: Szamana można połączyć z profesją barbarzyńcy, łowcy, orężmistrza, wojownikiem, awanturnikiem, piratem, złodziejem, zabójcą, bardem, cechmistrzem, czarnoksiężnikiem, elementalistą, nekroskopem, a wyjątkowych okolicznościach nawet gwardzistą lub klerkiem.

Używanie broni: Szaman nie ma obowiązku posiadania biegłości w określonej broni. Zazwyczaj wolno im używać broni, które nie są zaawansowane technicznie (artyleria, kusze, wyrzutnie dysków, broń palna itp.). Unikają także broni bardzo nieporęcznych jak piki czy kopie. Ogólnie mogą używać każdego rodzaju broni naturalnej lub mającej szczególne znaczenie dla ich lokalnej kultury. Mogą się szkolić do 3 PU w jednej grupie takich broni.

Używanie zbroi: Mogą używać dowolnego rodzaju materiałowych lub skórzanych ochron ciała oraz

drewnianych tarcz. W przypadku opancerzenia z metalowymi dodatkami (skórzano-metalowe, ew. kolczugi) nie może ono mieć większych OGR niż 1/2; 1/2.

Używanie magii: Sfery magii, którymi zajmuje się szaman ściśle odzwierciedlają etos jego profesji – a więc jak już to zostało wcześniej wspomniane: będzie to magia odpowiedzialna za wspieranie, ochronę i pomoc wspólnocie, magia wiążąca się z dziczą i nieujarzmioną mocą żywiołów oraz magia pochodząca od duchów, zaświatów, mocy paranormalnych i nadprzyrodzonych. Szaman bada te obszary magicznej interpretacji i zdobywa przeróżnymi drogami wiedzę, na temat takich sfer – nigdy jednak nie będzie się posuwał do przekraczania pewnych granic tabu, popadania w przesadę czy naruszania równowagi mocy magicznych pomiędzy tymi sferami egzystencji. Uważa bowiem, że żadnemu śmiertelnikowi nie powinno być dane ujarzmianie zbyt potężnych mocy – nawet takiemu jak on. W przypadku tworzenia nowej magii szaman przede wszystkim bierze pod uwagę użyteczność i uniwersalność swych dzieł, tak aby jak najlepiej pomagały mu one w pełnieniu jego duchowej posługi – i to będzie dla niego głównym wyznacznikiem. Jednocześnie rzadko kiedy będzie się interesował magicznymi twórcami innych osób, największą wagę przywiązując raczej do wytworów własnych przodków. Szczególnym zainteresowaniem tej profesji cieszą się wszystkie rytualne przedmioty magiczne (i inne formy magii), jak prastare artefakty, relikty, relikwie czy ceremonialny ryzstunek zmarłych wodzów własnej wspólnoty – bowiem szaman ma obowiązek dbać o tego typu rzeczy i pilnować aby nie dostały się w nie powołane łapska. Moc rzucania czarów szaman otrzymuje nie tylko od swoich bogów – w tym procesie ma swój udział wiele pierwiastków nadprzyrodzonych – co zależne jest od kultury i środowiska, w którym szaman się obraca. W związku z tym różni się też sposób, w który zdobywa on formuły czarów. Nie dzieje się to w czasie Ceremonii Kręgu, jak jest to w zwyczaju większości profesji kleryckich. Zaraz po ukończeniu szkolenia szaman otrzymuje zwykle po jednej formule czaru (z dowolnego Kręgu, wybiera się losowo lub decyzją MG) od każdego, swojego bytu opiekuńczego (nie powinno być ich jednak więcej niż 6-7, choć ostateczna decyzja należy do MG). Od tego momentu szaman nie będzie zdobywał nowych czarów – aż do chwili, gdy uzyska umiejętność wprowadzania się w *Ekstazę*. Przez ten czas szaman większą wagę będzie przykładął do poznania sekretów wyzwiania ukrytych mocy run, niż do klasycznych czarów. Potem, za każdym razem, gdy złoży ofiarę (ulubioną przez któryś z bytów opiekuńczych) w intencji oświecenia przez duchy przodków i wprowadzi się w *Ekstazę*, będzie istniała szansa równa jego POZ (czasem zmieniana przez różne modyfikatory), że w czasie trwania transu dozna nadprzyrodzonego objawienia mu jakiejś nowej formuły czaru (wybór losowy lub MG). Czasami zdarza się by szamani posługiwali się dydaktycznymi formułami czarów (swoją drogą najbardziej dziwnymi i ekspresyjnymi jakie w ogóle widziała kasta klerycka – może być to np. mistyczny ryt naskalny lub tokowe malowidło), ale przypadki

nauczania jednego przez innego są bardzo rzadkie i muszą mieć głębokie uzasadnienie. Istnieje jeszcze inna, ciekawa „przypadłość” tej profesji. Jeżeli bowiem szaman prawidłowo zidentyfikuje nowy czar swojej profesji, wpisany w jakąś runę – to jest w stanie poznać jego formułę. Dzieje się to w sposób znany tylko i wyłącznie szamanom, jakaś bowiem mistyczna więź z rzemiosłem runicznym pozwala zorientować im się w prawidłowej procedurze rzucania takiego czaru. Oczywiście istnieją dwa warunki. Po pierwsze – szaman może poznać w ten sposób tylko po jednej formule z każdego Kręgu Czarów. A po drugie, wszystkie swoje trzy umiejętności runiczne musi mieć na 5 PU.

Formacje: Nigdy nie słyszano, aby szamani tworzyli jakieś usystematyzowane, hierarchiczne organizacje profesyjne. Ich formacje opierają się zwykle na schemacie dydaktyki mentorskiej, bowiem prawie każdy szaman w pewnym okresie życia przyjmuje do siebie ucznia, którego wyuczy swej profesji, przekazując mu swą wiedzę i doświadczenie. Czasami może być to nawet kilku uczniów (naraz lub w różnych okresach życia), jeśli zajdzie taka potrzeba. Szaman jest bardzo blisko związany ze swoją wspólnotą – i to ona jest dla niego najważniejsza. Dlatego jeśli nawet gdzieś istnieją jakieś szamańskie świątynie, zorganizowane uroczyska lub grupy kultystyczne, to dla szamana najbardziej będzie się liczyło zdanie sprzymierzeńców, a dopiero w drugiej kolejności szamanów „obcych”, nawet jeśli będą odeń starsi i bardziej doświadczeni. Ponieważ szamani często pełnią funkcję politeistycznych, religijnych naczelników niewielkich grup społecznych, najczęściej można spotkać ich w niektórych najbardziej zapadłych wsiach i osadach oddalonych od cywilizacji. Najliczniejszą grupę stanowią szczególnie wśród ludów które albo są w fazie pierwotnej, albo nie osiągnęły jeszcze fazy feudalizmu (bądź takową fazę odrzuciły i powróciły „do korzeni”). Bardzo popularni są też członkowie tej profesji wśród istot prymitywnych (w szczególności takich potworów jak goblino, hobgoblino itp.). Istnieją także szamani wędrowni, taka funkcja szczególnie mirem cieszy się wśród społeczności pionierskich, traperskich – gdzie małe grupki ludności są porozrzucone na dużych obszarach – i nigdzie nie ma sensu ustanawiać stałego miejsca kultu. Szamanów z rzadka widuje się w grupach wędrownych (bo preferują osiadły tryb życia), chyba że są to np. plemiona koczownicze, armie i wyprawy wojenne prowadzone „pod sztandarami” czczonych przez szamana bytów opiekuńczych itp. Jeśli szamana można spotkać w drużynie poszukiwaczy przygód, to tylko jeśli znajdują się w niej profesje o odpowiednich bratnich etosach – także przywiązujących wagę do tradycji, nieujarzmionego piękna dzikości, szacunku dla zmarłych i przodków (np. łowcy, barbarzyńcy, nekroskopowie, druidzi bądź inni klerycy bratnich wyznań).

POZIOM Tytuł

1-4	ŻERCA
5-9	KAZNODZIEJA
10-14	PIETYSTA
15-17	DUSZOCHWAT
18-19	ARCYSZAMAN
20+	WIELKI ARCYSZAMAN

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Iluminacyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty kleryckiej.
2. **Odprawianie Magicznych Rytuałów** – jw.
3. **Przeklęcie** – jw.
4. **Wykrywanie Magii** – wspólna um. kast magicznych.
5. **Spontaniczne Rzucanie Czarów** – jw.
6. **Operowanie PM** – jw.
7. **Identyfikacja Runów** – jw., z tym że szaman może tego dokonywać nawet 2,3-krotnie większej odległości, wymaga testu 1/[6-PU] UM + 1/[10-PU] MD i MG może zdecydować w niektórych okolicznościach o znacznym skróceniu czasu odczytu.
8. **Ścieranie Runów** – wspólna um. kast magicznych, z tym, że trwa tylko 1k10 rund i w przypadku niepowodzenia MG może zmniejszyć negatywne skutki, odnoszone przez szamana w wyniku aktywacji (w zależności od jego doświadczenia i PU).
9. **Znajomość Runów** – wspólna um. kasty czarodziejskie, dotyczy runów Skaldyckich, Esencji i Śmerci; testy wpisywania czarów i wyzwalania tajemnej mocy szaman przeprowadza na 1/[6-PU] UM + 1/[10-PU] WI, w dodatku każdy test tej umiejętności może przeprowadzać po niepowodzeniu tyle razy, ile ma PU.
10. **Szamański Kunszt** – specyfika profesji szamana wymaga, by obowiązkowo obrał on jeden z poniższych zawodów: *Hodowca, Kralwieznictwo, Łowiectwo, Mineralogia, Taniec* lub *Zielarstwo*. Raz wybranego zawodu nie można zmienić, można go za to rozwijać bez ograniczeń.

Od 1. POZ:

11. **Krąg Mocy** – wspólna umiejętność kasty kleryckiej; każdy czar, rzucony przez szamana znajdującego się w Kręgu (zwykle dotyczy to mistrza ceremonii) ma Antyodporność zwiększoną o zsumowaną liczbę PU wszystkich jego uczestników.
12. **Umagicznianie** – wspólna um. kast magicznych; szaman zyskuje premię +5 pkt./PU do końcowej wartości testu.
13. **Wykrycie Blokady PM** – jw.
14. **Ciemnowidztwo** – szaman jest w stanie przebić się swym wzrokiem przez ciemności (a przez mgłę lub dym po udanym teście WI) na odległość 1/[6-PU] SZ liczonej w metrach (lub połowę tej wartości, jeżeli mrok nie jest naturalny, tylko np. wywołany magią, bądź dymem z chemikaliów – choć w tym drugim przypadku MG może zarządzić test obronny przeciwko wyziewom, lub jeszcze bardziej zmniejszyć zasięg widzenia). Posiadanie Infrawizji może odpowiednio zwiększyć zasięg tej umiejętności (decyduje MG).
15. **Szamanizm** – korzystają z różnego rodzaju chiromancji, krystalomancji, nakromancji itp., znanych tylko szamanowi, mistycznych technik



szaman jest w stanie o 50%/PU zwiększyć nadzwyczajne właściwości różnych, naturalnych materiałów (np. obrażenia zadawane srebrną bronią istotom na nie wrażliwym, ochronne premie kamieni szlachetnych, osłona jaką złoty ekwipunek daje przed wyszaniem PD itp.). Trwa to 12 godzin/PU i wymaga zużycowania 10k10 PM na każdy obiekt.

16. **Idolatria** – ponieważ szaman jest wysoce wyspecjalizowanym kultystą politeistycznym, może w znacznie wyższym stopniu wykorzystywać profity oferowane mu przez taką religię, niż w przypadku zwykłych wielowerców. Może on zwiększyć częstotliwość korzystać z takich czynności jak modlitwa błagalna czy intencjonalne odzyskiwanie PM (w przypadku szamana jest to *Ekstaza*) itd. o liczbę PU – i to nie w sumie, ale osobno na każdy z bytów opiekuńczych szamana. Oprócz tego otrzymuje też 5%/PU więcej PD za wszelkie wyjątkowe okoliczności w kultywowanie swego politeizmu (np. odprawianie specjalnych świąt, prowadzenia ważnych ceremonii, ekumeniczne nauczanie itp.). W dodatku każdy PU daje 1% szansy, że dotychczasowi opiekunowie nie zwrócą w ogóle uwagi na zmianę wiary szaman, jeśli ten zechce np. „zmodyfikować” swą wiarę.
17. **Warzenie Cudaczności** – szaman potrafi, przy odrobinie szczęścia, improwizacji i eksperymentu, uwarzyć jakieś „cudo” (o ile ma choć część potrzebnych substancji). Najczęściej będzie to dowolnego rodzaju mikstura, bo szaman nie posiada żadnej konkretnej, specjalizacji w przyrządzaniu mikstur. Niestety jednak, szaman nie także posiada praktycznie żadnej, specjalistycznej wiedzy teoretycznej, na temat tego, co przyrządza. Może co prawda eksperymentalnie poznawać istniejące i tworzyć nowe receptury (przeważnie zna 1k6 różnych przepisów mikstur/PU), ale każda mikstura, którą próbuje stworzyć – jest traktowana jakby ją robił „na chłopski rozum” (patrz opisy mikstur). Z tym, że idzie mu to wyjątkowo sprawnie – za następnym każdym PU zakres powodzenia jest zwiększany dwukrotnie (01-04 przy 1 PU; 01-08 przy 2 PU; 01-16 przy 3 PU itd.). Należy pamiętać, że w przypadku mikstur magicznych w/w test traktuje się jak test umiejętności *Destylacja* (przeprowadzany kilkakrotnie w ciągu całego procesu – patrz opisy mikstur). Powyższą technikę może też szaman użyć do robienia wywarów (zamiast metody ogólnodostępnej) – jeśli się udadzą, to będą miały o 50%/PU dłuższy czas przydatności i zwiększoną ilość porcji o liczbę PU. Od 3 PU może identyfikować mikstury/wywary, testem analogicznym jak przy warzeniu.

Od 5. POZ:

18. **Ekstaza** – po udanym teście 1/[7-PU] WI, szaman jest w stanie wprowadzić się w ekstatyczny (czasem konwulsyjny, taneczny) trans, trwający 2 godziny/PU. W czasie jego trwania szaman może o 25%/PU zwiększyć obie cechy – jednak jeśli szaman chce wykonywać w tym samym czasie inne czynności, MG może je poważnie ograniczyć,

spowolnić lub nawet uniemożliwić. Zamiast powyższych, szaman może poszukać w udanej ekstazie duchowego oświecenia, które pozwoli mu zregenerować PM (jak wspólna um. kasty klerycznej *Intencja*). Jeśli uczestnicy wykażą się inwencją to umiejętność tą można też wykorzystać do innych celów. Posiadanie pewnych umiejętności (np. znajomość tańca lub odpowiednie środki odurzające) mogą w wydatny sposób zwiększyć efekt *Ekstazy*. Jednak nadużywanie tej umiejętności może wiązać się z otrzymaniem dodatkowych PO.

19. Podstawy Nekromancji – używając wnętrzości istot złożonych w ofierze, rytualnych kości (ew. innych rekwizytów, charakterystycznych dla danej kultury) szaman jest w stanie nawiązać mentalny kontakt z duchami przodków (ew. zaświatami lub jakąś obcą Sferą Egzystencji). Wymaga to testu 1/[7-PU] UM + 1/[10-PU] WI, a niepowodzenie może oznaczać nawiązanie kontaktu z bytami negatywnie nastawionymi. Szaman może prosić „duchy” o drobną pomoc, dobrą radę itp. przy czym dokładna interpretacja zależy od okoliczności, wysokości PU i decyzji MG. Zamiast powyższych, szaman może prosić o opiekę – co objawi się jednorazową premią 5%/PU do szansy powodzenia lub efektu którejś z umiejętności szamana (np. szansy na zdobycie nowego czaru w *Ekstazie*). Przy czym nieudany test może spowodować modyfikator ujemny (zamiast premii).

20. Czary Autoratywne – wspólna um. kast magicznych.

21. Wykrywanie Magii – jw.

Od 10. POZ:

22. Animistyka – wiara w duszę, reinkarnacje i świat nadprzyrodzonych zjawisk nauczyła szamana baczenie się z nimi obchodzić. Dzięki temu, za każdym razem, jeśli jakiś konkretny byt nadprzyrodzony z obcej sfery egzystencji (np. duch, żywiołek czy demon itp.) zechce wykonać jakieś działanie związane z szamanem, musi wykonać test Odp. nr 5 (zmniejszonej o 10%/PU) lub czynność nie dojdzie do skutku. Umiejętność tą można wykorzystać w ciągu jednego tygodnia tyle razy ile ma się PU. Każde użycie skutkuje w ciągu tego tygodnia przeciwko jednemu, konkretnemu bytowi.

23. Rzucanie Znaków – wspólna um. kast magicznych.

24. Tworzenie Figur Magicznych – jw.

25. Rozpoznawanie Figur Magicznych – jw.

26. Unieszkodliwianie Figur Magicznych – jw.

KASTA CZARODZIEJSKA

Do kasty czarodziejskiej należą: Alchemik, Czarnoksiężnik, Czempion Chaosu, Demonolog, Elementalista, Iluzjonista, Mag, Mistrz Przywołań, Nekroskop.

„Niekörtzy uważają że pierwsi czarodzieje należeli do kasty klerycznej – mogła to być prawda, jak bowiem inaczej rozumni poznaliby tajemnice władania magią, jeśli nie od bytów wyższych. Jednak u zarania cywilizacji Ras Inteligentnych z pośród kleru wybiły się trzy odłamy, które dały początek nowej

kaście. Ich członkowie uważali, że dobrodziejstwa oferowane przez wiarę w rzeczywistości tylko ich ograniczają, nie pozwalając w pełni rozwinąć ukrytych talentów i potencjału rozumowego. Wedle tradycji tymi odłami byli Elementaliści, Iluzjoniści i Czarnoksiężnicy – z których każdy reprezentował jedno z oblicz magii. Władcy Żywiołów parali się magią hermetyczną – która całkowicie oderwana była od spraw rozumnych i założeniach służyć miała wyższemu celom. Władcy Snów byli mistrzami białej magii – która powstała z myślą o rasach inteligentnych, i choć potrafiła ich zwodzić na manowce, pierwotnie służyć miała przyczynianiu się do ich szczęśliwości. Badacze Mroku służyli zaś czarnej magii – pragnęli bowiem potęgi, a rozumnych chcieli trzymać z daleka od magii, która miała wzbudzać strach, respekt i szacunek. Te trzy profesje dały później początek reszcie czarodziejskich szkół. Z połączenia czarnej i białej magii powstał Strażnicy Nekropolii – którą swą moc mieli używać do chronienia odwiecznego cyklu życia i śmierci. Iluzjoniści dali początek chaoklastom, którzy pierwotnie chcieli wykorzystywać białą magię i hermetykę do badania Wielkiej Zmienności – ku pożytkowi ogółu, szybko jednak przyswoili sobie mroczne arkana i wielu z nich przeszło na stronę zła. Dzieło elementalistów kontynuowali magowie – Władcy Mocy, którzy postanowili bez reszty zagłębić się w czarodziejstwo – coraz bardziej jednak oddalając się od jej elementarnych korzeni. W otchłanie czarnej magii wyruszyli Znaczący Demonów, którzy chcieli zaprząć jej potęgę na własny użytek – i podobnie jak chaoklasty – popadli w pychę i egoizm. Dzieło swych założycieli chcieli raz jeszcze udoskonalić przedstawiciele dwóch najmłodszych szkół: Przywoływacze i Mistrzowie Materii. Mieli na powrót złączyć w jedno wszystkie trzy kierunki magii, tak by jak najlepiej służyły poznaniu otaczającej rzeczywistości (jak chcieli alchemicy) i zamieszkującego ją życia (który to cel postawili sobie mistrzowie przywołań). Jednak Ostatni ponownie popełnili błędy Pierwszych i magia znów zarządziła się swymi prawami – a szlachetne ideały pozostały dla garstki zapaleńców. Tak oto zakończyło się wielkie dzieło wyzwolenia rozumu i zaprzęgnięcia magii na pożytek wszystkim rasom inteligentnym. A było to dobre kilka tysięcy lat temu – od tego czasu buta, pycha i zawiść członków poszczególnych szkół nie pozwoliła im się zbliżyć ani na krok do celu obranego u zarania czasu...”

**fragment manuskryptów jaszczurzego maga:
Xilastatusa Czarodzieja**

Z tych to powodów – które przekazuje nam ten starożytny manuskrypt – czarodzieje nigdy nie stworzyli i nigdy nie stworzą jednolitej organizacji ponadprofesyjnej. Anatagonizmy występujące pomiędzy poszczególnymi szkołami są zbyt silne, aby mogli się oni zjednoczyć na chwałę magii – którą tak umiłowali. Może to i dobrze – gdyby bowiem kiedykolwiek powstała jedna Rada Wszystkich Szkół byłaby to najpotężniejsza organizacja jaką widziały dzieje Beźmiarów Wieloświata. Moc, wiedza i doświadczenie wszystkich profesji wielokrotnie wynagrodziłyby im ich znikomą liczebność – żadna inna kasta nie byłaby w stanie się im przeciwstawić. Władza, jaką mogli by zdobyć – byłaby nieograniczona. Na szczęście – a może nieszczęście (w zależności od tego, po której stronie barykady miałyby się stanąć) – mistrzowie białej magii nigdy nie podadzą ręki tym, którzy zgłębiają czarną magię, zaś badacze hermetyki zawsze już będą gardzić oboma pozostałymi obliczami czarodziejstwa. A w każdym razie należy mieć nadzieję, że tak będzie...

Wspólne Umiejętności Kasty Czarodziejskiej

1. Ortodoksyjne Rzucanie Czarów – jest to podstawowa umiejętność rzucania czarów dla kasty czarodziejskiej (zwana także Metodą Hermetyczną) – potrzebna jej profesjom także do samodzielnego tworzenia nowych czarów i formuł adaptacyjnych.

Ponieważ prowadząc samodzielne badania nad magią czarodziej mogliby się pogubić w znanych sobie formułach czarów, dlatego też do ich rzucania wykorzystują, znaną już od starożytności, metodę używania ksiąg czarodziejskich. Poznany czar musi być więc w takiej księdze uprzednio zapisany. Przypisywanie czaru do Czarodziejskiej Księgi trwa 1 godzinę/krąg czaru i zajmuje 1 stronę/krąg czaru (każda strona wymaga 10 PM na magiczne związanie pisma – co sprawdzane jest testem $1/2 \text{ UM} + 1/[10\text{-PU}] \text{ baz. ZR}$).

- Rzucenie tak zapisanego czaru wymaga odpowiedniego otwarcia Księgi, odnalezienia formuły i jej dokładnego przypomnienia – co zajmuje zawsze tylko 1 rundę
- W następnej rundzie czarodziej jest zdolny do rzucenia czaru, którego formułę właśnie sobie przypomniał (o ile nikt nie przeszkodził mu w czytaniu Księgi). Jeżeli w tej rundzie tego nie zrobi – to wystarczy by uniemożliwić dalsze rzucenie tego czaru, bowiem zapomnieniu ulegają wszelkie drobne szczegóły czy niuanse formuły. Dlatego czar można rzucić tylko w rundzie następującej po użyciu Księgi. Czarodziej nie może być wtenczas niczym skrepowany, musi mieć całkowitą swobodę ruchu (co oznacza, że nie może nosić zbroi ograniczających ZR i SZ, oraz nieporęcznych broni – choć niektóre profesje czarodziejskie czynią od tego pewne odstępstwa, co zostało wyraźnie zaznaczone przy ich opisie). Czarodziej musi mieć jedną rękę wolną (by wykonywać skomplikowane, magiczne gesty inicjujące) i musi swobodnie móc się wysławiać, co najmniej szeptem (co jest potrzebne do wypowiedziania inkantacji kreujących czar). Jeżeli czarodziej korzysta z zewnętrznego źródła PM (np. amulet magiczny) to musi go dotykać drugą dłonią. Pomyślne rzucenie czaru wymaga standardowego testu UM.
- Następnym etapem – bez względu na to, czy czar został rzucony, uniemożliwiono czarodziejowi jego rzucenie lub on sam z tego zrezygnował – jest oczyszczenie umysłu transem relaksującym, który trwa 1 rundę. Jest to niezbędne do rozpoczęcia kolejnego cyklu czarowania – inaczej czarodziej otrzymuje 2k5 PO, zaś kolejne użycie czarów jest obarczone 10-krotnie większą szansą na Efekt Pechowy. Trans relaksacyjny (w czasie którego nie można podejmować żadnej innej, forsownej działalności np. walki; można za to powoli się przemieszczać) jest znacznie trudniej przerwać niż skupienie przy bezpośrednim rzucaniu czarów – czyni to dopiero otrzymanie ciężkich obrażeń, utrata przytomności lub inne, tym podobne, gwałtowne okoliczności. Umysł można uspokoić w dowolnej rundzie po rzuceniu czaru. W między czasie można wykonywać inne czynności – które nie wymagają wielkiej koncentracji intelektualnej – można nawet korzystać z innych form magii, takich jak pergaminy czy moce przedmiotów magicznych (choć UM obniżone są wówczas o $1/[1+\text{PU}]$ swej wartości bazowej).
- Ponieważ, pomimo całej komplikacji, ten sposób rzucania czarów jest bardzo systematyczny i wygodny – każdy PU pozwala czarodziejowi o 10%



skrócić czas uczenia się nowego czaru, który zdobyło się z innej Czarodziejskiej Księgi.

2. **Magiczna Pasja** – ponieważ podstawowe metody czarowania w tej książce nastrożają sporych problemów, już w czasach starożytnych postanowiono stworzyć alternatywną umiejętność adaptowania mnemomagicznych. Polega ona na intensywnym treningu mnemomagicznym z wybranymi formułami czarów. Jednak w przeciwieństwie do czarów autoratywnych, nie posiada stałej systematyki adaptacyjnej – jest ona inna w przypadku każdego czarodzieja, a przez to jedyna i niepowtarzalna. Każdy czarodziej sam bowiem najlepiej wie, jak zabrać się do adaptacji, by była ona dla niego wygodna. Gdy już posiada się odpowiednie adaptacje – by móc ich używać należy sporządzić tzw. Atut Pasji. Jest to specjalnie przygotowana karta, na której czarodziej sporządza adnotacje dotyczące czarów, które chce rzucać przy pomocy Atutu. Notatki te, mimo iż zwykle sporządzane magicznym pismem – są zrozumiałe tylko dla tego, kto ich używa – odzwierciedla to indywidualistyczny charakter tej umiejętności. Wszystkie tam umieszczone tajemnicze znaczki, symbole i szkice mają za zdanie pomóc czarującemu w prawidłowym przypomnieniu i bezbłędnym „zawiązywaniu” formułek i motywów czaru. Sporządzenie notatek do jednego czaru trwa 5 minut/Krąg. Na jednym Atucie można zanotować nie więcej niż 2 czary/PU – a można używać tylko jednego Atutu. W dodatku taki kartelusz jest przydatny czarodziejowi nie dłużej niż 8 godzin/PU, potem cała „pasja” (czyli mnemomagiczne skupienie) względem tego Atutu ulega rozproszeniu. Należy sporządzić nowy Atut – a całą procedurę notatek powtórzyć od początku (nawet jeśli chodzi o /identyczny zestaw czarów). Poza tym – obojętnie czy czary z Atutu zostały w w/w okresie czasu użyte, czy też nie, to czarodziej musi poddać swój umysł oczyszczającemu transowi (trwającym 1 godzinę; najmniejsze zakłócenie od razu go przerywa a powoduje to otrzymanie 1k10 PO za każde 10 minut brakujących do pełni odpoczynku) przygotowującemu go do podjęcia następnej pasji. Jeśli tego nie uczyni – w przypadku sporządzenia kolejnego Atutu jego umysł nie wytrzyma nagromadzonego napięcia i popada w szaleństwo (otrzymuje liczbę PO równą GN). A oto, dlaczego warto przedkładać tyle zachodu dla adaptacji pasyjnych:

- Czar, który znajduje się na Atucie jest rzucany w momencie podjęcia decyzji o tym. Nie potrzeba specjalnego transu dla przypomnienia sobie jego formuły, ponieważ – dzięki odpowiednim notatkom – jest to robione prawie natychmiast w momencie rzucania czaru. Nie jest też potrzebny żaden trans oczyszczający pamięć po rzuceniu czaru. Można więc rzucać czary co rundę (ale nie kilka w trakcie jednej rundy). Udane rzucenie jest sprawdzane testem $1/2 \text{ UM} + 1/[7\text{-PU}] \text{ MD}$.
 - Podczas korzystania z magicznej pasji wymagane jest od czarodzieja jedynie by był w stanie zorientować się w otoczeniu (dzięki temu może czarować nawet przy bardzo silnym ograniczeniu swobody ruchu) – oraz jedną ręką trzymać Atut w pobliżu twarzy – wszelka gestykulacja jest zbędna – zastępuje ją bowiem odpowiednie wymachiwanie karteluszem i dotykanie nim różnych punktów głowy (głównie twarzy). Przy odpowiednio wysokiej zręczności można przy tym tą samą ręką dotykać źródła PM – co likwiduje potrzebę używania drugiej ręki. Także deklamacja głosowa nie jest potrzebna – wystarczy wypowiadać odpowiednie słowa-klucze przy pomocy szeptu (nawet sflumionego). Jeżeli czarodziej posiada odpowiednio wysoki Potencjał Umysłowy (i/lub np. ma jakiś dar, umiejętność pozazmysłową) to może całą procedurę przeprowadzić w myślach.
 - każdy PU pozwala dokonać adaptacji 12 dowolnych czarów.
- 3. Identyfikacja Magiczna** – zdolność rozpoznawania właściwości obiektów magicznych (np. przedmiotów magicznych, ew. komponentów mikstur). Pozwala także poznawać ich cechy, właściwe hasła i inne sposoby aktywacji. Dla odkrycia każdego parametru (cecha, właściwość, współczynniki itp.) wymagany jest osobny test $1/[6\text{-PU}] \text{ UM} + 1/10 \text{ INT}$. W przypadku niepowodzenia MG może zadecydować o niepożądanym aktywowaniu obiektu. Oprócz tego – każde niepowodzenie powoduje, że czarodziej nie jest w stanie kontynuować dalszej identyfikacji.
- Uwaga:** identyfikowanie przedmiotów magicznych, które mają Poziom Umagicznienia wyższy od PU *Identyfikacji* nastęrcza spore trudności. Powoduje to bowiem, że różnica między oboma wartościami obniża skuteczny PU *Identyfikacji* podczas używania tej umiejętności (np. mag z 3 PU chcący zidentyfikować przedmiot o 4 Poziomie Umagicznienia wykonuje tą czynność jakby w rzeczywistości miał tylko 2 PU).
- 4. Oddzielenie Komponentu** – chirurgiczne wycięcie (MG może wymagać przy bardziej skomplikowanych przypadkach odpowiednich narzędzi) z zazwyczaj martwego ciała organu (tkanki) przydatnego do badań i operacji magicznych. Wymaga pomyślnego testu $1/[7\text{-PU}] \text{ ZR} + 1/10 \text{ INT}$ – przy czym nieudany rzut można powtarzać tyle razy ile ma się PU. Niepowodzenie operacji oznacza, że obiekt zostaje zmarnowany (nie nadaje się ani do badań ani do dalszego przetwarzania).
- 5. Znajomość Runów** – umiejętność ta odpowiada za posługiwanie czarodziejskimi runami właściwymi danej profesji (ich opis znajduje się w rozdziale z **Czarami**). 1 PU daje jedynie możliwość wpisywania czarów w zapisy runiczne (adept nie potrafi jednak

wyzwalać jeszcze urytej mocy samych run). Wymaga to udanego testu $1/[6\text{-PU}] \text{ UM} + 1/[10\text{-PU}] \text{ INT}$. 2 PU pozwala zamiast wpisywania czarów uaktywnić tajemną moc Runów Niższych – po udany teście $1/[7\text{-PU}] \text{ UM} + 1/10 \text{ INT}$. 3 PU pozwala zrobić to samo w przypadku Runów Pomniejszych, zaś 4 PU – dla Runów Wyższych. 5 PU pozwala jednocześnie wpisać czar i skorzystać z ukrytej mocy znanych runów (o ile powiodą się oba w/w testy).

- 6. Medytacja** – dzięki tej umiejętności czarodziej poznaje zaawansowane techniki wprowadzania się w relaksujący trans. Medytacja aby była pomyślna musi trwać co najmniej 1 dzień. Najlepiej przeprowadzać ją w całkowitym odosobnieniu, z dala od bodźców świata zewnętrznego, bowiem każda próba jej zakłócenia – jeśli nie powiedzie się wtedy test $1/[10\text{-PU}] \text{ INT}$ oznacza natychmiastowe przerwanie i konieczność powtórzenia całego procesu od początku. Dzień medytacji pozwala przede wszystkim odzyskać 15 pkt./PU Potencjału Magicznego i Umysłowego. Medytacja może być także wykorzystywana w innych celach – np. do powstrzymania przyrostu kolejnych PO (z powodu klątwy pogłębiającego się szaleństwa, odurzenia halucynogennego itp.) czy odciążenia umysłu od ingerencji obcych sił parapsychicznych.

ALCHEMIK

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
-	-	10+	-	20+	10+	20+	10+	-	-
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	15	12							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
1	-	2	2	5	4	5	2+	+	-
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
-	+	4/3	1						

Opis: O alchemikach mówi się, że są pomyłkami, pochłoniętymi szaleństwem odnalezienia w swych magicznych eksperymentach Kamienia Filozoficznego, mistycznej formuły dającej wiedzę i władzę absolutną, bo pozwalającą transmutować substancje pospolite w szlachetne. W rzeczywistości to bardzo sumienni czarodzieje o umysłowości i charakterze prawdziwych naukowców – którym Orchia zawdzięcza swój dotychczasowy postęp. Ich zainteresowania magią i metodyką wykraczają dalece poza klasyczne arkana czarodziejstwa, przez co wiele gałęzi nauk ścisłych jest im równie bliskich, jak innym przedstawicielom kasty społecznej – a nauka i technika wiele alchemii zawdzięcza...

Alchemik może obrać obie swoje główne cechy z pośród UM, INT, MD lub ZR.

Kodeks postępowania: Alchemik dąży do zdobycia nadnaturalnej władzy nad materią a jego marzeniem jest poznanie jak największej wiedzy o substancjach tworzących świat, a w szczególności Sfery Materialne. Taki a nie inny światopogląd skłoni więc alchemika, by użył wszystkich dostępnych mu środków, talentów i umiejętności, aby powyższe cele osiągnąć. A

szczególną rolę w tym względzie będą zajmować u alchemika sztuka destylacji i transmutacji, i w związku z nimi alchemik dąży do gromadzenia wszelkich dóbr i obiektów, które mu to będą ułatwiać. Z drugiej jednak strony alchemik powinien strzec tajemnic swego cechu – i choć bardzo popularne, cieszące się dużym powodzeniem, są wszelkiego rodzaju sklepiki i manufaktury prowadzone przez alchemików, chałtura i komercja są bardzo źle widziane w tej profesji. Kupczenie magicznymi sekretami może spowodować na takiego sprzedawczyka zemstę innych alchemików, dlatego też, najpotężniejszą magię, mikstury powinien on zachowywać tylko dla wybranych osób (albo w ogóle nimi nie handlować). Dopuszczenie, by takie przedmioty wpadały w niepowołane ręce jest nie do pomyślenia.

Charakter: Każdy.

Wyznanie: Alchemicy bardzo rzadko wyznają jakąś religię – zdecydowana większość z nich to agnostycy, bądź ateści. Jeśli już decyduje się na przyjęcie jakiejś wiary, to będą to raczej bogowie związani z magią, nauką, postępem (np. Dagonin lub Minekoris). Ponieważ jednak alchemicy potrafią być ekstrawaganczy, zdarzają się nawet takie dziwne wyznania dla tej profesji jak Graam, czy Kas-Handil.

Rasy: ludzie, półelfy, uruk-jarowie, półorki, czarni trytoni, smoki, chochliki, krzatowie; wśród gnomów nie znane są przypadki awansu powyżej 15 POZ, zaś wśród reptylionów i lizardów powyżej 10 POZ.

Łączenie profesji: Profesję alchemika można połączyć z wojownikiem, orężmistrzem, złodziejem, zabójcą, dowolnym członkiem k. społecznej (poza drobnomieszczuchem), astrologiem, kapłanem, magiem, czarnoksiężnikiem, ew. szpiegiem, rycerzem,



iluzjonistą, a w ostateczności – jeśli MG pozwoli – z inkwizytorem, mistykiem, rycerzem lub templariuszem.

Używanie broni: Alchemik może posługiwać się każdego rodzaju bronią poręczną (która dodatkowo może być mu użyteczna przy korzystaniu z niektórych umiejętności) typu nóż, sztylet; mogą także używać broni palnej. Do 2 PU mogą się szkolić w nie więcej niż 2 grupach w/w broni (najlepiej jednej ręcznej i jednej dystansowej).

Używanie zbroi: Używanie nieporęcznego, ograniczającego opancerzenia zwykle uniemożliwia lub poważnie utrudnia alchemikowi używanie umiejętności związanych z magią, dlatego jeśli już decydują się coś założyć – to nie może mieć OGR SZ większych niż 1/2 (ZR w ogóle nie może ograniczać), co i tak w analogicznym stopniu obniża UM.

Używanie magii: Alchemik jest czarodziejem, który bada wpływy i zależności między siłami magii a wszelką materią, głównie nieożywioną – i głównie wokół tych sfer obraca się jego zainteresowanie. Jest mistrzem przelewania Potencjału Magicznego w przedmioty użytkowe, ze szczególnym uwzględnieniem mikstur i różnych specjalistycznych narzędzi (przydatnych w jego profesji), czasami przygotowuje też na zamówienie magiczne uzbrojenie. Nigdy nie przeoczy okazji, żeby wejść w posiadanie magicznych przedmiotów czy nowych czarów – ale magicznego uzbrojenia samemu rzadko używa. Zdolności czarowania, którymi się posługuje opierają się na jego magicznych badaniach i eksperymentach, metodycznej nauce, którą alchemik nieustannie poszerza, dlatego wśród jego czarów można znaleźć wiele formuł które przydadzą się nie tylko w zaciszu domowego laboratorium, ale będą na tyle uniwersalnie przekładać w PM prawa fizyki i chemii, że okazać się pomocne nawet w ofensywie czy osłanianiu. I w takim właśnie kierunku powinny iść badania nad formułami nowych czarów. Po ukończeniu szkolenia profesjonalnego alchemik otrzymuje 1k3 formuły. Przy szkoleniu na wyższy POZ nowe czary zdobywa tylko wtedy, gdy zyska dostęp do kolejnego Kręgu – od nauczyciela poznaje ich wtenczas zwykle 1k3. Inne formuły może oczywiście zdobywać w standardowy dla swojej klasy sposób.

Formacje: Alchemicy bardzo rzadko tworzą własne organizacje profesjonalne – jeśli już tak się dzieje, to są to jakieś głęboko zakonspirowane stowarzyszenia, podobne do sekretnych Lóż, które po cichu realizują swoje cele profesjonalne – kontakty z otoczeniem ograniczając zwykle do handlu podrzędnymi miksturami czy czarami. Większość alchemików prowadzi osiadły tryb życia – sporą wagę przywiązując do swego miejsca pracy, które zwykle jest bogato wyposażone w sprzęt laboratoryjny. Zdarza się, że im alchemik ma większy prestiż, tym większą liczbą laboratoriów dysponuje – w tym nawet paroma przenośnymi (na wypadek, gdyby zaszła potrzeba udania się gdzieś). Alchemik chętnie przyjmuje uczniów, ale bardzo rzadko odkrywa przed nimi wszystkie swoje sekrety – wielką wagę przywiązując do samodzielnego kształcenia przez nich „rzemieślniczego” warsztatu. Czasami alchemicy podejmują współpracę z jakimiś bogatymi patronami,

którzy potrzebują wytworów ich profesji, w sporadycznych przypadkach można też spotkać członków tej profesji na akademiach, szczególnie ostatnio – gdy fach ten robi się coraz bardziej popularny. Jeśli alchemik podróżuje, to zwykle robi to w poszukiwaniu nowych komponentów, formuł magicznych czy fachowej literatury (ew. specjalistycznych narzędzi). Nierzadko robi to w otoczeniu innych tułaczy, podróżników czy poszukiwaczy przygód – nie chcąc płacić za najemną ochronę, oferuje innym część swoich „skromnych” usług w zamian z pomoc w poszukiwaniach.

POZIOM Tytuł

1-4	ADEPT ALCHEMII
5-9	LABORANT
10-14	MUTATOR
15-17	TRANSMUTATOR
18-19	MISTRZ ALCHEMII
20+	WIELKI MISTRZ ALCHEMII

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- 1. Ortodoksyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty czarodziejskiej.
- 2. Identyfikacja Magiczna** – jw.
- 3. Oddzielenie Komponentu** – jw.; niepowodzenie testu zmniejsza jedynie ilość pozyskiwanej substancji (zależne od wysokości PU), zamiast ją marnować.
- 4. Wykrywanie Magii** – wspólna um. kast magicznych.
- 5. Operowanie PM** – jw.
- 6. Wykrycie Blokady PM** – jw.
- 7. Identyfikacja Runów** – jw.
- 8. Ścieranie Runów** – jw.
- 9. Umagicznianie** – jw; alchemik zyskuje premię +15 pkt./PU do końcowej wartości testu.
- 10. Odporność Toksykologiczna** – praca alchemika, która wystawia go na kontakt z różnorodnymi substancjami, powoduje jednocześnie częściowe uodpornienie na czynniki Odp. nr 6. Za każdym razem, gdy alchemik musi więc wykonać jej test, może wykonać tyle dodatkowych rzutów ile ma PU i wybrać najbardziej korzystny wynik.
- 11. Sztuka Alchemii** – specyfika tej profesji wymaga, aby jej przedstawiciele obowiązkowo obrali zawód *Cyruliki*. Mogą się w nim szkolić bez ograniczeń. Oprócz tego alchemik potrafi wytwarzać wszystkie inne rodzaje mikstur (poza magicznymi – za który odpowiada inna umiejętność). W związku z tym, w przypadku przyrządzania mikstur, które nie są ani chemikaliami, ani magicznymi miksturami – może wybrać, czy chce korzystać z testu *Cyruliki* czy *Destylacji*. Dodatkowo alchemik zna zwykle 1k10 receptur w/w mikstur na każdy PU.

Od 1. POZ:

- 12. Preparowanie Wywarów** – alchemik jest mistrzem przyrządzania maści, wywarów i innych różności, które można pozyskiwać z ziół. W skutek tego, do poprawnego sporządzenia wymagany jest od niego test 1/[6-PU] MD (a nie 1/10 – jak w przypadku nie-alchemików). W dodatku ilość porcji z każdej porcji zioła jest zwiększana 75%/każdy PU. W przypadku

określania czasu przydatności do spożycia alchemik może wykonać tyle dodatkowych testów, ile ma PU, i wybrać najbardziej satysfakcjonujący go wynik. Pozwala mu to także na znajomość dodatkowych 1k5 ziół/PU.

- 13. Identyfikacja Materii** – przy pomocy oględzin, dotyku, prób fizyko-chemicznych itp. tajemniczych czynności znanych jedynie profesji alchemicznej, przedstawiciel tej profesji może określić różnorodne właściwości (nie magiczne – choć udany proces może zasugerować alchemikowi istnienie takich, o ile one tam rzeczywiście są) wszelkiego rodzaju obiektów materialnych. Ilość informacji zależy od PU (decyduje MG), wymaga to też udanego testu 1/[10-PU] MD + 1/[10-PU] INT. Dzięki doświadczeniu naukowemu, zdobywanemu tą umiejętnością, można zwiększyć udaną szansę/efekty różnorodnych, specjalistycznych zdolności rozpoznawczych (np. identyfikowania kruszców przy *Złotnictwie*). Prawidłowe użycie tej umiejętności może nawet pomóc w używaniu takich umiejętności magicznych jak *Identyfikacja Mag.* czy *Umagicznianie* (dokładna interpretacja zależy od MG i inwencji uczestników; np. niwelacja negatywnych efektów różnicy poziomów przy identyfikowaniu czy dodatkowe modyfikatory do w czasie umagiczniania przedmiotów).

- 14. Destylacja** – wiedza z zakresu tej umiejętności pozwala przyrządzać magiczne mikstury, poprzez wielostopniową ekstrakcję, mieszanie i ko-reakcję właściwych komponentów magicznych i innych, wymaganych przepisami substancji (alchemik zna zwykle 1k6 receptur mikstur magicznych/PU). Wymaga to udanego testu na sumę 1/[10-PU] części następujących współ.: UM, INT, MD i ZR akt. Zdolności i informacje zdobywane w czasie praktykowania tej umiejętności są w stanie wydalnie pomóc w eksperymentalnym poznawaniu receptur dowolnego rodzaju substancji (bądź tworzeniu nowych) – przy czym dokładna interpretacja zależy od MG (np. skrócenie czasu, zmniejszenie kosztów itp.).

- 15. Medytacja** – wspólna um. kasty czarodziejskiej.

- 16. Znajomość Runów** – jw.; dotyczy runów Esencji.

- 17. Czary Autoratywne** – wspólna um. kat magicznych.

Od 5. POZ:

- 18. Pomniejsza Transmutacja** – profesjonalna wiedza pozwala alchemikowi na zmianę właściwości „gołego” (czyli nieodmienionego, np. magią) metalu, tak jakby nadawało mu się nową, stałą cechę (tylko jedną) fizyko-chemiczną. Jej rodzaj należy uzgodnić z MG, jej „potęga” będzie zależać od wysokości PU – więc do prowadzącego należy ostatnie słowo. Może to być np. zwiększona twardość (a przez to WT rzeczy), większa ostrość krawędzi (odpowiednio zwiększane obrażenia w przypadku broni, zwiększona odporność na stępienie podczas testów WT itp.), odporność na jakiś rodzaj chemikaliów (np. na kwas), zmodyfikowana gęstość molekularna (np. tak by obiekt utrzymywał się na powierzchni wody), itd. Przedmiot (wykonany z jednolitego materiału), który alchemik poddaje transmutacji musi być

poddany odpowiednim, magicznym, tajemnym procedurom (np. hartowany goblińskim łąnem w świetle pełni księżyca, dotykany zgodnie z zasadami akupresury w jakimś mistycznym rytmie itp.), które zużywają zwykle 10k10 PM. Nie jest on jednak przelewany w przedmiot, a jedynie pośrednio zużywany do modyfikacji właściwości obiektu poprzez wystawienie go na wpływy tajemniczych energii (uwalnianych właśnie dzięki PM). Obiekt nie będzie więc w żadnym razie magiczny, choć wnikliwy badacz może odkryć jakieś bardzo słabe, pośrednie wpływy magiczne w jego strukturze. Przedmiot transmutowany nie może mieć masy większej niż $[(1 \text{ kg/POZ}) \times \text{PU}]$, a prawidłowe przeprowadzenie operacji wymaga testu $1/[7\text{-PU}] \text{ UM} + 1/[10\text{-PU}] \text{ INT}$ (i trwa zwykle od 1k10 rund do 1k10 godzin).

19. Talent Alchemiczny – przedstawiciele tej profesji, jako jedyni są mistrzami w przyrządzaniu wszelkich „płynnych cudów”. Dzięki temu ilość sporządzonych porcji jest zwiększana o 50%/PU, zaś czas przydatności do spożycia jest zwiększany o 100%/PU. W dodatku MG powinien dawać alchemikowi znacznie większe premie w przypadku nadefektywnego sporządzania substancji, zmniejszać negatywne efekty sporządzenia pechowego, zaś w przypadku testu umiejętności przyrządzającej po prostu nieudanego – pozwolić, aby nie wszystkie substraty uległy zmarowaniu (MG decyduje w oparciu o doświadczenie alchemika oraz wysokość PU – zarówno tej umiejętności, jak i umiejętności pierwotnych).

20. Spontaniczne Rzucanie Czarów – wspólna um. kast magicznych.

Od 10. POZ:

21. Zaawansowana Transmutacja – dzięki zdobytemu doświadczeniu i nowym dziedzinom hermetycznej wiedzy, alchemik jest w stanie znacznie poszerzyć zakres używania umiejętności *Pomniejsza Transmutacja* (a więc wymaga się by posiadał w niej choć 1 PU). Każdy z PU pozwala użyć alchemikowi jednej z poniższych zdolności:

- transmutacji można poddawać nie tylko metale, ale i inne substancje mineralne (np. kamień, kryształy, szkło itp.);
- transmutacji można także poddawać niektóre (nieożywione) substancje organiczne (np. wyprawione skóry, obrobione drewno, kość, itp.);
- transmutacji można poddawać obiekty niejednorodne, wykonane jednak z ilości różnych substancji nie większej niż PU *Pomniejszej Transmutacji* (np. włócznię wykonaną z drewna i srebra, stopy metali, itp.); jednak rozdzielanie substancji przedmiotu spowoduje utratę właściwości;
- transmutacji można poddawać także obiekty już w inny sposób odmienione (np. galwanizowane, umagicznione, uswięcone itp.), bez ryzyka, że spowoduje się modyfikację lub utratę bazowych zmian;
- przy określaniu maks. masy obiektu można użyć PU obu Transmutacji; o wartość ich sumy można

także obniżyć koszt zużywanego PM oraz czas trwania procedury (przy czym to MG określa jednostkę czasu).

22. Materializm – alchemik może bez ograniczeń rozwijać jakiś zawód, który może być mu bardzo potrzebny w pracy nad poznawaniem tajemników materii (np. *Mineralogia*, *Złotnictwo*, *Rusznikarstwo* itp. – wymagana zgoda MG). Raz wybranego zawodu nie można zmienić; jeśli alchemik w ogóle zrezygnuje z nauki, to otrzyma 1k5 PU.

23. Magiczna Pasja – wspólna um. kasty czarodziejskiej.

CZARNOKSIĘŻNIK

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ZYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
+	+	+	10+	10+	10+	20+	+	-	10+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	25	5							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ZYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
2	1	3	2	5	3	4	1+	+	1
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
1	+	1k6/4	2						

Opis: Czarnoksiężnicy są czarodziejami służącymi złu, siejącymi postrach wyrzutkami społeczeństwa, mistrzami mrocznych mocy, śmierci i nekromancji. Budzą odrazę wśród zwykłych ludzi, którzy mają w zwyczaju panicznie się ich obawiać – a czarnoksiężnicy te lęki potrafią skutecznie wykorzystywać i podsycać. Zaprzęgnięciu stronie magii wydaje się być trudną, choć pewną drogą do zdobycia dominacji i potęgi – ale niewiele tak naprawdę jest „normalnych” istot inteligentnych, które chciałyby tą ścieżką podążyć. Jest to bowiem bardzo niebezpieczny fach, czarnoksiężników bez litości tępią zwykle wszyscy siewcy i czciciele dobra – jak paladyni, mnisi czy inkwizytorzy.

Czarnoksiężnik może dowolnie wybrać obie swe cechy z spośród INT, UM, CH, SF, WI.

Kodeks postępowania: Czarnoksiężnik w swym życiu



dąży do poznania jak największej liczby tajemnic mrocznych potęg nadprzyrodzonych, ze szczególnym uwzględnieniem esencjonalnego Zła i sił pozamaterialnych z nim związanych. Dążąc bowiem do poznania zasad i prawideł, rządzących

osobliwościami zła (np. martwiakami), czarnoksiężnik przybliży się do zdobywania władzy, wpływów i respektu pośród żywych. Tych zaś chce za wszelką cenę kontrolować, aby trzymać ich z daleka od swej działalności, terroryzując wszystkich, którzy ośmielią mu się stanąć na drodze. Tak więc bogactwo i władza nie są dla czarnoksiężnika celami samymi w sobie, a jedynie pośrednimi narzędziami do osiągnięcia celów tak straszliwych i mrocznych, że zwykli ludzie nawet boją się o nich pomyśleć. Największym bowiem respektem czarnoksiężnicy darzą potęgę magii – jednak tylko te jej formy, które mają wydźwięk egoistyczny. Nienawidzą wszystkich osób, które magię wykorzystują dla pożytku innych – za wszelką cenę chcą zachowywać jej sekrety dla siebie. Uważają, że czarodziejstwem powinni parzyć się tylko ci, którzy są wystarczająco silni i bezwzględni, by poznać wszelkie jej mroczne arkania. Wielu z nich pragnie posiadać przeklętą formę nieśmiertelności jako żyjący nieumarli, i zrobią wszystko by tego dokonać – bez względu na koszty. Nierzadko zdarza się, by czarnoksiężnicy współpracowali z istotami pierwotnego Zła, czerpiąc bowiem siłę z takich sojuszy – objawiają wszem i wobec swoją potęgę i moc. Najpotężniejsi czarnoksiężnicy dążą nawet do bezwzględnego podporządkowywania sobie innych złych istot – tak by uznawały go za swego jedyne go pana i władcę.

Charakter: Każdy zły.

Wyznanie: Czarnoksiężnicy bardzo chętnie przyjmują wiarę w bogów zła, bardzo też często spotyka się wśród nich politeistów o takim etosie. Szczególnym mirem tej profesji cieszą się bogowie związani ze śmiercią, strachem i rozkładem (np. Morgliht lub Hasar-Grun).

Rasy: Ludzie, półelfy, ciemne elfy i mroczne krasnoludy, błękitni trytoni, półorki, uruk-hai i tan, lizardmeni oraz niektóre wielkie smoki (np. Czerwone). Wśród półolbrzymów i chochlików nie spotyka się czarnoksiężników powyżej 15 POZ.

Łączenie profesji: Czarnoksiężnika można łączyć z profesją kondotiera, wojownika, dowolnym członkiem k. złodziejskiej, klerkiem, kupcem, rycerzem, astrologiem, inkwizytorem, kapłanem, szamanem, alchemikiem, demonologiem lub magiem. W wyjątkowych okolicznościach MG może zezwolić na połączenie z profesją iluzjonisty.

Używanie broni: Czarnoksiężnik nie ma specjalnych ograniczeń w posługiwaniu się bronią – jednak raczej nie widuje się ich z uzbrojeniem typowo wojskowy lub rycerskim (szczególnie bronie ciężkie, nieporęczne, jak piki, kopie, kusze, strzelby, itp.). Najchętniej szkolą się w broniach jednoręcznych (które mają w zwyczaju dodatkowo wzmacniać... trucizną) . Mogą osiągnąć 2 PU w trzech grupach broni (w których powyższy typ jest dominujący).

Używanie zbroi: Czarnoksiężnicy nie lubią jakichkolwiek zbroi, które ograniczały by im ZR, lub SZ – więc nigdy takiej na siebie nie założą. Czasami za to korzystają z różnorodnych, egzotycznych zbroi i niektórych tarcz – jednak każde OGR SZ w takim samym stopniu ogranicza ich UM.



Używanie magii: Domeną czarnoksiężników jest Czarna Magia – a więc taka, która siły magiczne powiązuje z siłami zła, strachu, rozkładu, terroru itp. W takiej magii szkolą się i doskonala, takie też jej formy tworzą i badają – prawie nigdy nie zwracając uwagi na inne jej rodzaje. Ze szczególnym upodobaniem rozwijają swe zdolności i wiedzę z zakresu magicznego tworzenia wypaczonej iluzji życia, jaką są martwiaki (i inne, im podobne twory). Bardzo rzadko zaś spotyka się, by czarnoksiężnicy tworzyli magiczne pergaminy, jest to jeden z powodów dla których czarnoksiężskie czary są tak trudno dostępne. Po ukończeniu szkolenia profesjonalnego czarnoksiężnik otrzymuje 2k5 formuł czarów z dowolnego Kręgu. Sam może je wybrać, byle robił to z głową, będą mu one bowiem musiały wystarczyć na długi czas. Czarnoksiężnik nie otrzymuje bowiem nowych czarów wraz z przyrostem POZ, dlatego powinien dobrze zaplanować wybór formuł początkowych. O zdobywanie innych czarów musi martwić się sam. MG powinien przy tym pamiętać, że jeśli jakiś czarnoksiężnik kogoś naucza czarów, to tylko wtedy gdy się z nim sprzymierzył – co zwykle oznacza całkowite podporządkowanie się ucznia nauczycielowi (w taki właśnie sposób działają dydaktycy z Gildii Czarnoksiężskich). Jeśli czarnoksiężnicy tworzą nową magię, to szczególnym upodobaniem darzą takie formy, które bardzo uprzykrzają innym życie – stąd tak często w sprzedaży pojawiają nieznanego pochodzenia przedmioty magiczne, które po krótkim czasie okazują się być... przeklętymi!

Formacje: Czarnoksiężnicy rzadko w której krainie są mile widziani, muszą więc często przez długie lata poszukiwać miejsca na założenie własnej siedziby. Dlatego też trudno sprecyzować czy jest to profesja bardziej osiadła, czy może bardziej wędrowna. Za życia członkowie tej profesji rzadko kiedy przyjmują ucznia na staż. Zwykle dopiero po śmierci, o ile przeistoczą się w straszliwego martwiaka, dla kaprysu lub z sympatii, wybierają sobie jakiegoś śmiertelnika – któremu ukarzą potęgę Ciemnej Strony Mocy. Formalnym przejawem działalności czarnoksiężników są ich Gildie profesjonalne – najczęściej o hierarchicznej strukturze, oparte na podporządkowaniu każdego podwładnego przełożonemu – gdzie decydujący głos w każdej sprawie (także osobowej) ma czarnoksiężnik lub grono stojące na czele organizacji. Takie gildie są zwykle ścigane na mocy prawa w wielu miejscach na Orchii, przez co ich działanie jest ściśle utajnione. Niechęć otoczenia budzą przede wszystkim samym faktem prowadzenia szkoleń nowych adeptów czarnoksiężstwa czy też – co zdarza się bardzo często – profanowaniem miejsc pochówku (potrzebują bowiem „materiału” do badań). Wędrownych czarnoksiężników można spotkać przede wszystkim w drużynach poszukiwaczy przygód o złych charakterach. Ustawicznie wzbogacają ich stan liczebny o nowych martwiaków, nierzadko będących ich zapiekłymi wrogami, którzy legli pokonani. Zdarzają się jednak i czarnoksiężnicy-odludkowie, którzy wyruszają na samotne wyprawy, za jedyne towarzystwo mając bandę ożywieńców. W legendach ze starożytnych czasów mnóstwo jest

opowieści o czarnoksiężnikach, obejmujących przywództwo nad potwornymi armiami sług zła...

POZIOM Tytuł

1-4	ANIMATOR ZŁA
5-9	NEKROMANTA
10-14	SIEWCA ZŁA
15-17	WIELKI NEKROMANTA
18-19	MISTRZ CZARNEJ MAGII
20+	ARCYMISTRZ CZARNOKSIĘSTWA

UMIĘJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Ortodoksyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty czarodziejskiej.
2. **Wykrywanie Magii** – wspólna um. kast magicznych.
3. **Operowanie PM** – jw.
4. **Identyfikacja Runów** – jw.
5. **Ścieranie Runów** – jw.
6. **Tworzenie Figur Magicznych** – jw.
7. **Rozpoznawanie Figur Magicznych** – jw.
8. **Maskowanie Życia** – raz dziennie/PU czarnoksiężnik potrafi, o ile się skoncentruje (trwa to 1k5 rund), pozbawić własne ciało wszelkich oznak życia – tak zewnętrznych jak i wewnętrznych. Pomimo tego, że jest świadomy i może działać normalnie – potencjalne osoby będą brały go za trupa. Dotyczy to przede wszystkim istot obdarzonych zmysłem widzenia witalności – które w takim stanie, nie widzą ENŻ czarnoksiężnika (traktują, jakby wcale go tam nie było). Ponieważ czarnoksiężnik przypomina trupa także z wyglądu – może się to wiązać ze znacznym (zwykle o 100%/PU) spadkiem PR, ze wszystkimi tego konsekwencjami dla postronnych osób, które ujrzą go w takim stanie (jeśli np. spadnie poniżej 0). Stan ten trwa przez 1 rundę + [(1 rundę/POZ)xPU].

Od 1. POZ:

9. **Identyfikacja Magiczna** – wspólna um. kasty czarodziejskiej.
10. **Medytacja** – jw.
11. **Oddzielenie Komponentu** – jw.; czarnoksiężnicy używają tej umiejętności głównie do „uzupełniania” umarłaków (jeśli np. trzeba przysłemu martwiakowi dorobić rękę, nogę itp.) – w takim celu mogą więc komponenty nie tylko oddzielać ale i „dorabiać” (nawet już stworzonym martwiakom). Oczywiście przesadzanie z eksperymentami może doprowadzić do zniszczenia obiektu.
12. **Znajomość Runów** – wspólna um. kasty czarodziejskiej, dotyczy tylko Runów Śmierci.
13. **Wykrycie Blokady PM** – wspólna um. kast magicznych.
14. **Unieszkodliwianie Figur Magicznych** – jw.
15. **Nekromancja** – poprzez wejście w fizyczny kontakt ze zwłokami – co czasem może przybierać wyjątkowo odrażające formy (np. wciąganie mózgu denata przez nos za pomocą słomki), czarnoksiężnik jest w stanie prześledzić ich historię, dzieje życia itp. O ilości udzielanych informacji decyduje MG, mając na uwadze wysokość PU. Wiedza o życiu i śmierci, zdobywana przy pomocy tej umiejętności pozwala

także identyfikować typy martwiaków i innych form wypaczonego, nieumarłego życia (poznawanie ich słabych i mocnych stron, zdolności, pochodzenie). Poprawne użycie Nekromancji wymaga testu 1/[6-PU] UM, i może trwać od kilku segmentów do kilku dni (!).

16. **Wrogość Wobec Dobra** – jako istota szerząca elementarne Zło, czarnoksiężnik jest w stanie dogadać się (co może zaskutkować przekabacieniem, udzieleniem pomocy itp. – decyduje MG) z każdą istotą o złym charakterze (lub obojętnym charakterze, ale niechętną dobru). Dzięki temu jest także w stanie całkowicie zdominować i przejąć kontrolę nad dowolnym, pozbawionym własnej woli, martwiakiem (o ile posiada np. kawałek zwłok czy komponent pozyskany wcześniej z takiego samego gatunku ożywieńca). Prawidłowe użycie umiejętności wymaga testu 1/[7-PU] CH, przy czym nieudany można powtarzać nie więcej razy niż ma się PU. Jednocześnie im wyższy PU, tym większa jest szansa (określona przez MG), że w każdym starciu z istotami dobra stanie się on ich głównym celem (w skutek czego nie będą atakować nikogo innego, dopóki nie rozprawią się z nim – o ile oczywiście mają taką fizyczną możliwość).

Od 5. POZ:

17. **Umagicznienie Martwego** – czarnoksiężnik, poprzez dotyk i właściwe (nieinwazyjne) użycie *Nekromancji* oraz *Medytacji* (wymagany jest więc min. 1 PU w tych umiejętnościach) wzmocnić międzywymiarowy, eteryczny kontakt martwiaka ze Sferą Egzystencji Negatywnej. Operacja ta zajmuje [10-PU] godzin, wymaga 10k10 PM (oraz udanego testu 1/[7-PU] UM) i pozwala o 75%/PU zwiększyć jego ŻYW, o 100%/PU jego OB oraz uzyskać dodatkowe rzuty obronne (liczba równa PU) przeciwko każdej formie jego zniszczenia (czyli zerwania kontaktu ze Negatywną Sferą). Jeśli wszystkie 3 umiejętności osiągną 5 PU, to czarnoksiężnik jest w stanie dokładnie kontrolować zwiększanie ŻYW – w stopniu 1 PM/dodatkowy pkt. ŻYW.
18. **Wyssanie PM z Rozkładu Materii** – raz dziennie/PU czarnoksiężnik potrafi wyciągnąć (tylko raz) elementarny Potencjał Magiczny z każdego obiektu, który był żywy a uległ śmierci. Trwa to 1k10 rund i wymaga udanego testu 1/[10-PU] UM. Oprócz wyssania całego, naturalnego PM martwej ofiary (o ile jeszcze jakiś tam pozostał), czarnoksiężnik potrafi pozyskać 1 PM na każde, pełne 10 pkt. posiadanej przed śmiercią ŻYW. Powoduje to przyśpieszony rozkład zwłok – otrzymujących 10 pkt. obrażeń/każdy wyssany „z witalności” PM. Nawet jeśli w skutek tego ciało nie rozpadnie się w proch, to i tak, przed ew. wskrzeszeniem ofiary, potrzeba będzie zregenerować jej ENŻ i ciało, a i tak szansa wskrzeszenia spada o 3%/PU.
19. **Magiczna Pasja** – wspólna um. kasty czarodziejskiej.

Od 10. POZ:

20. **Czary Autoratywne** – wspólna um. kast magicznych.

21. **Spontaniczne Rzucanie Czarów** – jw.

22. **Umagicznianie** – jw.; końcowa szansa powodzenia jest zwiększana o 4 pkt./PU; czarnoksiężnik, jako jedyna profesja, potrafi w sposób celowy i świadomy, tworzyć przeklęte przedmioty magiczne; także w momencie zdobycia choćby 1 PU, znikają wszelkie, negatywne modyfikatory takich p.m. do *Identyfikacji Magicznej*.1

//mentalny wampiryzm – czar wysysający umiejętności

CZEMPION CHAOSU

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ZYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
5+	-	+	10+	10+	5+	20+	-	-	10+

ZW	Bgł. pocz.	PU
-	20	2+2k3

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ZYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
2	2	3	1	1+	1	2+	+	+	2

ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł
2	+	1k6/3	1k3

Opis: Czempioni chaosu znani są także pod nazwą chaoklastów – Badaczy Chaosu. To Podążający Za Wieczną Zmianą, czarodzieje, którzy zagłębiają się w nadnaturalne arkana Esencji Chaosu i jej interferencji na wszystko co może istnieć – badając najbardziej zmienną i chybotliwą naturę magii. Oddając się w wir tym badaniom, często są brani za szaleńców. W rzeczywistości zaś są po prostu totalnymi nonkonformistami, przez co nie zawsze potrafią sobie zaskarbić sympatię otoczenia. Tak naprawdę to ta profesja wydała zarówno najpotężniejszych w historii naukowców (bez dorobku których, badań nad naturą magii niemożliwością byłoby pchnąć do przodu ani o krok) jak i niebezpiecznych psychopatów, zagrażających całym narodem. Dlatego też nie można w sposób jednoznaczny osądzać poświęcenia członków tego fachu i generalizować ich działalność. Wydają się bowiem wymykać klasycznym normom moralnych, jedynie dla zwykłych śmiertelników przeznaczonym. W końcu granica między szaleństwem a geniuszem to bardzo cienka i względna linia...

Czempion chaosu nie może wybrać sobie cech samemu – w czasie szkolenia te cechy same się w nim objawiają, będąc niejako uwidocznieniem predyspozycji do zagłębiania się w naturę Chaosu. Dlatego też należy je wylosować – z tym że jedną z cech musi być UM (należy wylosować którą).

Uwaga: ponieważ czempion jest ciągle wystawiany na zębny wpływ sił Chaosu, gdy podnosi się na wyższy POZ, istnieje ryzyko, że w przypadku nieudanego testu Odp. nr 4 (zmniejszonej o 5 pkt./nowy POZ), otrzyma on 1 PO. MG może zarządzić podobny test także poza podnoszeniem POZ, np. jeśli w międzyczasie chaoklasta chce rozwinąć którąś ze swoich umiejętności profesjonalnych.

Kodeks postępowania: Chaoklasta dąży do opanowania magicznych mocy związanych z wpływami elementarnego Chaosu, jak i mocy wielu



powiązanych z nim Sfer. Przez swoje życie i działalność powinien objawiać słusność wyboru swej życiowej drogi, z więc wiecznej zmiany, elektryzmu twórczości i całkowitego braku jakiegokolwiek dającej się sklasyfikować systematyki badań. Czarodzieje ci wyznają pogląd, że równowaga jest potrzebna tylko tym, którzy są zmuszeni z niej korzystać – i choć nie jest zła, to ich nie powinna dotyczyć. Natomiast wszelkiego rodzaju normy, prawa i tradycje są absolutnym nieporozumieniem – gdyż ograniczają wolność poszukiwań i rozwoju osobistego. Nie chodzi więc tu tylko o zwyczajne ograniczanie wolności jednostki ale w ogóle o dobrowolne narzucanie sobie barier w horyzontach myślowych. Czempion chaosu za wszelką cenę więc odrzuca i walczy z postawami Praworządności – jednak tylko od systemu obranych przez niego relatywizmów etycznych zależeć będzie, jak ów światopogląd objawi w działaniu. Generalnie czempioni o postawie dobrej będą łamać prawo tylko z konieczności, obojętni w ogóle będą starać się trzymać od prawa i norm jak najdalej, zaś źli za punkt honoru stawiają sobie wchodzenie w konflikt z prawami ludzkimi i boskimi. Chaoklaści ogólnie odrzucają możliwość istnienia jakiejś jednej, świętej i uniwersalnej (wspólnej wszystkim) prawdy ostatecznej o Rzeczywistości. Twierdzą, iż każdy ma swój własny ogląd na naturę otaczających go wszechrzeczy – i każdy ma prawo skutecznie swój światopogląd – w

zależności od etyki życiowej, którą sobie wybierze lub wykształci. Ustalanie norm, praw i systematyki w rzemiośle czarodziejskim uznają za absolutne nieporozumienie. Według nich to niepotrzebne ograniczenia, które uniemożliwiają sztukom magicznym wzniesienie się na wyżyny doskonałości i potęgi. Gardzą więc całym tym przywiązaniem pozostałych profesji magicznych do ich tradycjonalistycznych metod i narzędzi poznawczych. Z drugiej jednak strony, żywo interesuje ich dorobek – bowiem zgodnie z przekonaniem o mnogości relatywistycznych poglądów na świat, każdy na swój sposób posiadał część prawdy. Relatywistyczna rzeczywistość zaś z wielu takich części się składa, więc poznanie szerszego oglądu na te sprawy może doprowadzić do odkrywania słusznych wniosków i podejmowania właściwych działań. Ważne tylko, by wyzbyć się stereotypowego myślenia i wykorzystać te „prawdy częściowe”, które mogą okazać się użyteczne i pożyteczne w dążeniu do doskonalenia własnego fachu poprzez zmienność i różnorodność. Nawet więc jeśli czempion chaosu się z kimś lub czymś nie zgadza, gardzi bądź nienawidzi – to natura rzetelnego (choć niesystematycznego) badacza każe mu wpiery wysłuchać zdania innych, wszystkich, różnorodnych opinii, a nie wydawania sądów i podejmowania działań z góry podjętą decyzją. W końcu wszystko jest względne, chaoklasta zawsze dopuszcza możliwość własnej pomyłki – zawsze też można zdanie zmienić. Większym bowiem niegodziwcem jest ten kto uparcie tkwi przy swoim gdy nie ma racji, niż zmiana poglądu na bardziej słuszny.

Charakter: Tylko chaotyczne.

Wyznanie: Czempioni chaosu albo oddają część siłom związanym z Chaosem (np. Kas-Handil, Gothmed, Nata-Kranta) albo w ogóle nie przyjmują żadnej wiary (uważając ją za kolejne normatywne ograniczenie wolności twórczej). Jeśli już w coś wierzą, to bardzo często przyjmują postawę politeistyczną, nierzadko też zdarza się, że czempion chaosu zmienia swoją wiarę kilka razy w życiu – nawet jeśli tym naraża się na gniew sił nadprzyrodzonych. Nie potrafi bowiem cały czas trwać przy postawie, którą może uznać za błędną.

Rasy: Ludzie i ogre, elfy ciemne i złote, półorki i uruk-jarowie, błękitni malaukowie, piktowie dzicy. Wśród chochlików, niziołków, mrocznych krasnoludów, centaurów i większości smoków nie spotyka się Badaczy Chaosu powyżej 10 POZ.

Łączenie profesji: Profesję czempiona chaosu można łączyć tylko z łowcą, awanturnikiem, piratem, złodziejem, zabójcą lub hermeneutykiem. W wyjątkowych okolicznościach MG może zezwolić na połączenie z iluzjonistą, wtenczas jednak profesja chaoklasty otrzymuje tylko 1/2 PD. Ze względu na całkowitą niekonwencjonalność swej profesji, czempioni chaosu nie mogą być multiprofesjonalistami.

Używanie broni: Czempion chaosu nie ma obowiązku posiadania jakiegokolwiek biegłości w określonej broni. Chaoklaści w ogóle bardzo rzadko szkolą się w używaniu broni, zaś używają jej tylko wtedy, gdy mają taki kaprys – najczęściej rzeczy, które żaden normalny człowiek nie przeznaczyłby do użytku bojowego. Cóż, zachodzi potrzeba sięgnięcia po broń w karczemnej

burdzie – od czegoś są stołki i kufle. Ktoś cię napadnie na ulicy? Rąbnij go w łeb kostką brukową. Wpakowałeś się w sam środek walnej bitwy? Okładaj wrogów pierwszym, lepszym, zdekapitowanym czerepem...

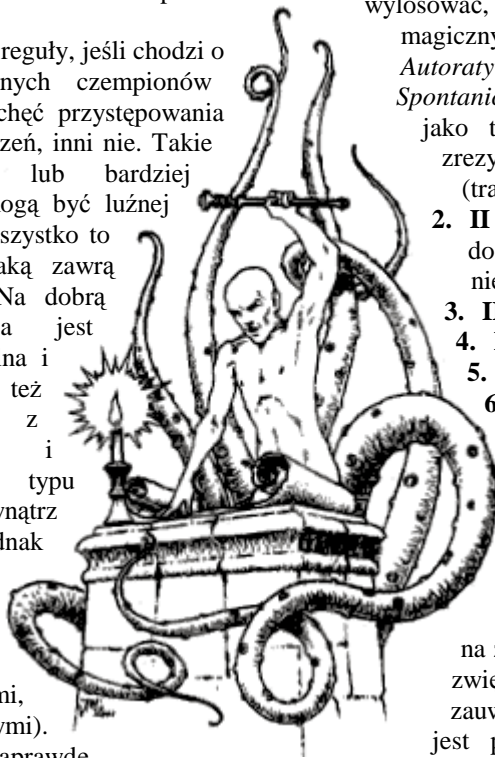
Używanie zbroi: Zbroje, tarcze i hełmy to kolejna konwencja, którą osoby prymitywne używają do zdobycia dominacji nad osobami inteligentnymi – dlatego czempion chaosu sięgnie po nie w głębokiej desperacji (lub gdy są w jakiś sposób związane z Chaosem). Wtenczas jednak każde OGR ZR ogranicza jego UM a OGR SZ ograniczają mu INT, gdyż nie pozwalają się należycie skupić.

Używanie magii: Ponieważ czempiona chaosu interesuje tylko magia poddająca się interferancji elementarnej Chaosu, nie posiada on jakiegoś stałego, ulubionego czy wyspecjalizowanego odcinka magii, na którym się skupia. Odrzuca także prawie całkowicie klasyczne sposoby rzucania czarów – które uznaje za wyjątkowo krepujące i nierozwojowe, rzadko też korzysta z magicznych pergaminów. Profesja ta opracowała własne metody czarowania, które najlepiej oddają zmienną naturę chaotycznej magii. Z innych metod nigdy nie korzystali i nie widzą najmniejszego sensu korzystać. W skutek tego, chaoklasta nie posiada prawie żadnych, własnych, profesjonalnych czarów. Do kanonu nauczania formuł magicznych wewnątrz tej profesji używane są tylko podstawowe formuły czarów oddających naturę Wiecznej Zmienności. Zwykle jest jeden taki czar w każdym Kręgu – i po ukończeniu szkolenia profesjonalnego, czempion chaosu poznaje wszystkie te formuły – które mają za zadanie pomóc mu zrozumienie najgłębszej, ukrytej istoty Chaosu i jego magii. Innych czarów nigdy nie otrzyma od swoich nauczycieli – w tej profesji bowiem nacisk kładzie się na samodzielne badania magiczne. Nowe formuły czarów, jeśli się je tworzy, nie mogą być udostępnianie ani nauczane nikomu innemu – chyba, że jakieś powszechne zgromadzenie chaoklastów uzna jakąś formułę za wyjątkowo dydaktyczną, i postanowi zastąpić nią którąś z już istniejącego kanonu. Czempioni chaosu – ze względu na swoje naturalne zainteresowania relatywizmem rzeczywistości potrafią natomiast aktywnie korzystać z formuł czarów tworzonych przez inne profesje magiczne (o ile jakieś znajdują). Służą im do tego adaptacyjne umiejętności *Małych i Dużych Arkan*. Do *Arkan Małych i Dużych* mogą adaptować dowolny czar z obrębu kasty czarodziejskiej. Natomiast czary z kasty kleryckiej (ew. inne formuły magiczne kast niemagicznych, ale bardzo rzadko) mogą dodatkowo adaptować tylko do *Dużych Arkan*. W takim jednak przypadku liczba nie-czarodziejskich formuł w każdym Arkanie nie może przekroczyć liczby posiadanych PU. Jeśli czempion chaosu rzuca jakikolwiek czar z pergaminu, to jest to traktowane jakby rzucał go z „połowy” Małego Arkana – po udanym teście UM należy rzucić 1k5, aby przekonać się czy udało się rzucić akurat ten czar, który był tam zapisany (istnieje więc szansa jak 1:5, że będzie to on – przy czym jego nr w kolejności ustala MG – on także decyduje co się dzieje w przypadku powstania interferencji magicznej; najczęściej samemu musi wtenczas wybrać formułę rzuconego czaru; jeśli czar z

pergaminy jest już zaadaptowany do jakiegoś Arkana, to MG może – zgodnie z wynikiem testu 1k5 wybrać którąś z pobliskich mu numerycznie formuł). Czempioni chaosu jak najbardziej potrafią zapisywać formuły obcych czarów (o ile już je zaadaptowali) na swoje pergminy magiczne. Są to jednak ich własne, chaotyczne interpretacje – dlatego nikt inny nie jest w stanie odzyskać takiej formuły (np. żeby się go nauczyć, jeśli pochodzi on z jego profesji) – nawet drugi chaoklasta może mieć z tym poważne problemy, choć uaktywnić go może w normalny sposób. Jeśli jednak chodzi o układanie Arkanów – to każdy chaoklasta powinien to robić z rozsądkiem – mając na uwadze ograniczoną liczbę miejsca adaptacji, żeby nie znalazł się w sytuacji, gdy samodzielnie stworzy jakiś nowy czar, a nie będzie miał go jak rzucić.

Oprócz tego, chaoklastów uważa się za mistrzów wykonywania Magicznych Tatuży – sztuka przez nich tworzona jest najbardziej poszukiwaną ze wszystkich innych. Posługując się *Oddzieleniem Komponentu* do zręcznego „tkania” skóry – nawet w przypadku niepowodzenia nie wyrządzą krzywdy tatuowanej istocie, w dodatku przy pomocy *Odzyskiwania PM Ze Zmian* są w stanie nie dopuścić do zmarnowania większości PM.

Formacje: Nie ma z góry ustalonej reguły, jeśli chodzi o tworzenie organizacji profesjonalnych czempionów chaosu. Jedni mogą odczuwać chęć przystępowania i/lub zakładania takich stowarzyszeń, inni nie. Takie grupy mogą mieć mniej lub bardziej zhierarchizowany charakter, mogą być luźnej lub nawet sezonowej natury – wszystko to będzie zależało od umowy, jaką zawrą między sobą jej członkowie. Na dobrą sprawę każda taka grupa jest niekonwencjonalna, niepowtarzalna i jedyna w swoim rodzaju. Różnie też mogą się mieć sprawy z utrzymywaniem stosunków i kontaktów z innymi tego typu organizacjami (zarówno wewnątrz profesji, jak i poza nią). Tutaj jednak przeważa tendencja do utrzymywania komitwy w obrębie organizacji o zbliżonym etosie etyczno-moralnym (dobrzy trzymają z dobrymi, obojętni z obojętnymi a źli ze złymi). Czempioni chaosu potrafią być naprawdę cennymi sojusznikami – jak i bardzo niebezpiecznymi wrogami. Jeśli chodzi o szkolenie nowych adeptów i ich rozwój, to profesja ta utrzymuje bardzo luźną metodykę. Rzadko się zdarza, by jeden uczeń pobierał ciągle nauki od tego samego nauczyciela – czempioni chaosu uważają nawet coś takiego za wysoce niepoprawne. Dlatego też, zwykle jest tak, że na każdym POZ szkoli go ktoś inny. Może się nawet zdarzyć, że nauczyciel będzie odmiennego (lub nawet przeciwnego) charakteru od ucznia – jeśli akurat ma kaprys prowadzić jego szkolenie na wyższy POZ. Takie kombinacje uważane są nawet za bardzo kształtujące i wysoce pożądane. Trzeba się jednak nieźle „nagimnastykować” by ktoś wrogi lub nieprzychylny podjął się prowadzenia nauki takiego adepta.



Chaoklaści raczej nie prowadzą osiadłego trybu życia – co nie znaczy, że są wiecznymi tułaczami. Po prostu normą tej profesji jest posiadanie wielu różnorodnych siedzib w różnych, oddalonych od siebie miejscach. A nawet ciągle zakładanie nowych, jeśli jest taka potrzeba. Gdy wyruszają w drogę, najlepiej czują się w towarzystwie istot o chaotycznych charakterach. Może się nawet tak zdarzyć, że już sama obecność osób o odmiennych (neutralnych lub praworządnych) będzie wywoływać u nich wstręt i dekoncentrację (co może się negatywnie odbić na ich umiejętnościach).

POZIOM Tytuł

1-4	BLUŻNIERCA
5-9	APOSTATA
10-14	ZNAWCA CHAOSU
15-17	HEREZJARCHA
18-19	MISTRZ OSCYLACJONIZMU
20+	WIELKI CHAOKLASTA

UMIĘJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- I Stopień Oscylacji** – czempion chaosu może sobie wylosować, którą ze wspólnych umiejętności kast magicznych (za wyjątkiem *Czarów Autoratywnych*, *Rzucania Znaków* i *Spontanicznego Rzucania Czarów*) chce rozwijać jako ten Stopień Oscylacji. Jeśli w ogóle zrezygnuje z nauki wylosowanej umiejętności (tracąc ten Stopień), otrzyma 1k5 PU.
- II Stopień Oscylacji** – jw., z tym, że dotyczy pozostałych – dotychczas jeszcze nie losowanych umiejętności.
- III Stopień Oscylacji** – jw.
- IV Stopień Oscylacji** – jw.
- V Stopień Oscylacji** – jw.
- VI Stopień Oscylacji** – jw.
- VII Stopień Oscylacji** – jw.
- Władanie Przemianami** – wyuczone zainteresowanie mocami Chaosu, objawia się u czempionów mocą wywoływania Przemian Chaosu (ew. tych Półboskich – ale wtenczas ich szansa na zauważenie przez nieprzychylnie byty jest zwiększana 2,5 razy). Końcowa szansa na zauważenie przemiany (dowolnego rodzaju) jest ponadto obniżana o 1 pkt. %/każdy kolejny PU.

Od 1. POZ:

- VIII Stopień Oscylacji** – tak, jak w przypadku niższych Stopni Oscylacji.
- IX Stopień Oscylacji** – jw., dotyczy ostatniej, nie wylosowanej umiejętności.
- Spontaniczne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kast magicznych; u czempiona chaosu nie występuje obniżanie szansy prawidłowego rzucenia ze względu na Krąg Czarów, oraz może on – o wartość PU – zmodyfikować (przysunąć) granicę między niepowodzeniem a krytyczną porażką.
- I Szychta Profesyjna** – jak w przypadku Stopni Oscylacji, ale dotyczy losowania pomiędzy

Identyfikacją Magiczną, Oddzieleniem Komponentu a Medytacją.

13. II Szychta Profesyjna – jw.

14. Małe Arkana Chaosu – jest to adaptacyjna umiejętność rzucania czarów. Zrywa ona całkowicie z klasycznymi metodami rzucania czarów, jakie wykorzystują inni przedstawiciele tej kasty. Właściwie polega to na sporej dowolności, kładzenia głównego nacisku na improwizację, prowizorkę a nawet dosyć przypadkowe kształtowanie strumieni PM.

- Każdy PU pozwala zaadaptować 10 czarów z dowolnego Kręgu (za wyjątkiem czarów specjalnych, rzadkich).
- Pozwala to stworzyć od 1 do 5 tzw. Małych Arkan. Każdy arkan jest grupą dowolnie ułożonych przez chaoklastę czarów. Każdy z czarów w Arkanie musi mieć przyporządkowany numer, od 1 do 10 – czary w obrębie jednego Arkana nie mogą się różnić więcej niż 5 Kręgami. Wszystkie w ten sposób zaadaptowane czary czempion chaosu zna na pamięć – i jeśli nie chce, to nie musi go nigdzie zapisywać. W momencie przyporządkowania formule miejsca w konkretnym Arkanie, nie można już tego czaru zmienić na inny, ani też zmienić jego numeru czy Arkana.
- Gdy chce się rzucić czar z któregoś Arkana, należy poświęcić całą, jedną rundę na właściwe powiązanie strumienia PM z ew. wpływami Sfer Chaotycznych i mocą samego, elementarnego Chaosu. W momencie, gdy runda upłynie – nie można już przerwać procedury rzucania czaru – bo chaoklasta przestaje ją kontrolować. Za to nie jest wymagany żaden trans oczyszczający umysł po rzuceniu czaru.
- Poprawność procedury zawiązania PM w czar sprawdza się standardowym testem UM (w rundzie następującej po rundzie zawiązywania mocy) – i jeśli będzie pomyślny – to należy sprawdzić jaki wpływ na rzucanie czarów miały interferencje chaosu. W tym celu wykonuje się test 1k10 – jego wynik, oznacza nr czaru z danego arkana, który zostaje rzucony (ze swym normalnym opóźnieniem). Ponieważ czempion chaosu nie do końca miał na to wpływ – jeśli zostanie rzucony czar inny od zadeklarowanego początkowo, moc chaosu sama troszczy się o jego prawidłowe rzucenie, więc żaden, dodatkowy PM nie jest wymagany. Jeśli wystąpią jakieś rozbieżności pomiędzy czarem rzeczywistości rzucony a zadeklarowanych (np. co do celu, odległości czy przeznaczenia) – to MG musi je określić na nowo, kierując się logiką inscenizacji i okolicznościami konkretnej sytuacji.
- Z każdego Arkana można korzystać nawet, jeśli nie wszystkie miejsca w nim zostały wypełnione. W takim przypadku, gdy test 1k10 wskaże na puste miejsce w Arkanie – o rodzaju rzuconego czaru decyduje MG (może to być inny czar z innego arkana, albo jakiś czar w ogóle nie znany chaoklaście).
- Ponieważ ten sposób czarowania opiera się na mocy esencjonalnego chaosu, nie istnieje żadna sprecyzowana reguła, dotycząca ograniczeń i okoliczności, które uniemożliwiałyby lub utrudniały rzucanie czarów. Ogólnie przyjmuje się, że im

wyższe są poziomy umiejętności takich jak: *Chaoklastyka, Aposteza* czy *Metaszyfta* – tym większe ograniczenia może czempion ignorować. Dokładna interpretacja zależy oczywiście od porozumienia w każdej, konkretnej sytuacji z MG. W dodatku pozostawanie pod wpływem *Aury Esencjonalnego Chaosu* (niekoniecznie swojej) może całkowicie „uodpornić” czarującego na większość ograniczeń i utrudnień.

15. Chaoklastyka – czempion chaosu jest mistrzem wiedzy o Wiecznej Zmienności i wiedzę tą potrafi w bardzo praktyczny sposób wykorzystać. O 1 pkt./PU jest w stanie zmienić wynik testu sprawdzającego poprawność użycia któregoś z Arkan. O wartość PU jest także w stanie zwiększyć szansę na nadefektywne użycie dowolnej formy magii (nie tylko Arkan czy *Spontanicznego Rzucania Czarów* ale i np. mocy przedmiotu magicznego).

Od 5. POZ:

16. III Szychta Profesyjna – jak niższe *Szychty*, dotyczy ostatniej, nie wylosowanej umiejętności.

17. Duże Arkana Chaosu – jest to zaawansowana umiejętność adaptowania czarów. Działa ona analogicznie do Małych Arkan Chaosu, z tym że w każdym Arkanie można ułożyć do 20 formuł magicznych (testowany jest rzutem 1k20), również rzadkich i specjalnych.

18. Odzyskiwanie PM Ze Zmian – czempion chaosu jest bardzo wyczulony na gwałtowne, chaotyczne zmiany i wahania Potencjału Magicznego. Za każdym razem gdy w zasięgu jego wzroku dochodzi do straty PM poddanego próbie zawiązania (czyli jego rozproszenia w obce Sfery), chaoklasta jest w stanie przechwycić na własność 10%/PU jego ilości. Dotyczy to nie tylko sytuacji, gdy komuś nie wyjdzie rzucanie czaru, ale w ogóle każdej, nieudanej operacji na PM (a więc i umagiczniania, korzystania z mocy, efektów przedmiotów magicznych itp.); może to zrobić nawet w momencie gdy dochodzi do przypadkowego wybuchu PM (np. w skutek pechowego użycia), w wydatny sposób zmniejszając jego siłę o odessany PM. Prawidłowe użycie odzyskiwania wymaga testu 1/[7-PU] UM, lecz korzystanie z tego częściej (w ciągu jednego dnia) niż ma się PU może spowodować otrzymanie 1k6 PO.

19. Aposteza – ciągłe badanie Chaosu i przebywanie pod wpływem płynących z niego interferencji, powoduje, że chaoklasta jest znacznie bardziej odporny na wszelkie, gwałtowne zmiany we własnym organizmie. Za każdym razem, gdy zmuszony jest wykonać test obronny przeciwko jakiemuś, związanego z chaosem czynnikowi z Odp. nr 5 lub 10 – może wykonać tyle dodatkowych rzutów, ile ma PU i wybrać najbardziej korzystny wynik.

Od 10. POZ:

20. Metaszyfta Magiczna – w krytycznych sytuacjach, czempion chaosu jest w stanie użyć podświadomej potęgi Wiecznej Zmienności, tak by odmienić stan rzeczy nawet wbrew logice rzeczywistości. Dzięki temu może dokonać modyfikacji dowolnego Arkana

(swojego lub cudzego) – wedle woli, ale zmiana ta będzie ostateczna. Może więc jednorazowo zmienić pozycję lub przynależność jednej formuły magicznej. Oprócz tego może też zmienić szansę na rzut krytyczny/pechowy (o wartość PU) dowolnej istoty, która znajdzie się w zasięgu jego *Esencjonalnej Aury*. Działa to względem 1 osoby do momentu opuszczenia przez nią strefy emanacji. Użycie *Metaszufy* jest bardzo ryzykowne – można je przeprowadzić na każdym POZ chaoklasty tylko tyle razy, ile ma PU. W dodatku nieudane testy WI i ZW spowodują uaktywnienie potężnej, nadprzyrodzonej mocy chaosu – która zadziała względem czempiona jak Kara Boska.

21. Aura Esencjonalnego Chaosu – raz dziennie/PU czempion chaosu jest w stanie całkowicie poddać się wpływowi mocom Wiecznej Zmienności (MG powinien to uwzględnić przy kontaktach z niektórymi istotami związany z elementarnym Chaosem, np. może to zwiększyć szansę na opętanie czy użycie innych ich zdolności). W promieniu 10m/PU roztoczy on wtenczas emanację czystego Chaosu. Każda istota o nie-chaotycznym charakterze, która znajdzie się w jej zasięgu, będzie chciała ten obszar jak najprędzej opuścić (jeśli nie powiedzie się jej test przeciw Odp. nr 3). Jeśli zaś podejmie jakiegokolwiek działanie przeciw chaoklastie, to musi wykonać test Odp. nr 5, inaczej poddaje się losowej emocji (interpretuje to MG; może to być np. wpadnięcie w paniczny strach, doznanie szoku i otrzymanie PO, popadnięcie w beznadzieję, objawiającą się całkowitym zaprzestaniem wszelkich czynności itp.). Trwa to aż przestanie być pod wpływem emanacji. Aura utrzymuje się wokół czempiona przez [(1 rundę/POZ)xPU]. Zbyt częste jej używanie może spowodować otrzymanie 1k10 PO.

22. Znajomość Runów – wspólna um. kasty czarodziejskiej; dotyczy tylko jednego, losowo wybranego gatunku Runów.

DEMONOLOG

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
+	+	10+	10+	15+	20+	20+	-	-	-

ZW	Bgł. pocz.	PU
-	25	10

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
1	2	3	3	5	5	4	+	+	1

ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł
2	+	1k5/3	1

Opis: Demonologowie są tajemniczymi, stroniącymi od rozgłosu i gawiedzi czarodziejami, którzy słyną ze swej wiedzy na temat obcych Sfer Egzystencji i umiejętności kontaktowania się z potężnymi, nierzadko bardzo niebezpiecznymi istotami, które je zamieszkują. Jeżeli gdziekolwiek funkcjonują stereotypy, przedstawiające czarodzieja jako ekscentrycznego odludka, pochłoniętego sprawami tak odległymi, że zwykli śmiertelnicy nigdy nie byli by w stanie się w nich nawet zorientować – to powstały one

właśnie z powodu przedstawicieli tej profesji. Tak naprawdę mało kto słyszał w rzeczywistości o jakimś demonologu – a jeszcze mniej osób ma okazję takiego znać lub spotkać. Szczególnie, że czasami takie spotkanie może się okazać w ogóle ostatnim w życiu spotkaniem. To na nich właśnie polują wszelcy domorośli „łowcy czarownic” i inni „szlachetni i prawi”, którzy nie potrafią pogodzić się z tym, że ktoś igra z potęgami zakazanymi zwykłym śmiertelnikom... Cechą główną demonologa jest MD lub INT, a drugorzędną UM.

Uwaga: Za każdym razem, gdy demonolog szkoli się na wyższy POZ, istnieje szansa (% równa podwojonemu, dotychczasowemu POZ), że otrzyma on 1k5 PO w związku z poznawaniem nowych, zakazanych i bluźnierczych tajemnic własnego fachu.

Kodeks postępowania: Demonolog dąży do zdobywania coraz większej mocy, wiedzy i potęgi związanych z nadprzyrodzonymi mocami pochodzącymi „nie-z-tej-Orchii”. Do osiągnięcia tych celów posłuży się każdymi, pozostającymi w zasięgu jego możliwości, „narzędziami” – obojętnie czy będzie to składanie żywych ofiar bluźnierczym stworom czy samobójcze eskapady na obce Sfery Egzystencji w celu pozyskania jakiś przedmiotów, zdolności czy innych „obiektów”, mających zwiększyć jego potęgę na rodzimej Sferze Egzystencji, w jego ojczystym



świecie (którym zwykle jest Orchia – ale historia tej profesji zna wielu potężnych demonologów z innych, nieznanymi i bajecznymi światami, znajdujących się nie wiadomo gdzie). Oczywiście, kwestia dotycząca tego, w jaki sposób demonolog będzie dążył do postawionych sobie celów, i jak wykorzysta swoją „nadprzyrodzoną” władzę, będzie zależała głównie od etyki i moralności jego charakteru. Generalnie bowiem demonologowie źli, jako ucieleśnienie egoizmu, dążą do celu nie zważając na nic i na nikogo (często też nawet nie dbając o własne bezpieczeństwo – są tak chciwi i zachłanni, że bardzo szybko kończą swą karierę, pochłonięci przez moce, których nie byli w stanie opanować.). Garściami będą czerpać korzyści ze Sfer Zła i/lub Chaosu, na podorzędziu mając grupkę

demonicznych sług, gotowych rozprawić się z każdym, kto stanie im na drodze. Z drugiej jednak strony istnieją jeszcze demonologowie o charakterach obojętnych – którzy swe rzemiosło niekoniecznie muszą wykorzystywać w nieczym celu. Taka osoba może uznać za konieczne przywołanie jakiegoś potężnego demona lub diabła, w momencie gdy na jakimś obszarze nagle pojawi się zbyt dużo nadnaturalnych istot, związanych z elementarnym Dobrem. A z drugiej strony może darzyć do konfrontacji z udziałem sił Dobra, Witalności lub Żywiołów – jeśli za niekorzystną uzna sytuację przewagi sił Zła i Chaosu. W każdym z tych przypadków nie sposób jednoznacznie osądzić taką moralność, wymykającą się wszelkim konwencjom. W działaniu niektórych demonologów wnikliwy obserwator mógłby się nawet dopatrzeć pewnych elementów altruizmu czy dążenia do stabilizacji bytowo-esencjonalnej. W legendach znana jest doskonale postać demonologa (pochodzącego prawdopodobnie z jakiegoś tajemniczego świata, na drugim krańcu Galaktyki – a może nawet i w innej Sferze), który stał na czele potężnej gildii czarodziejów. Pragnął, by kraj, nad którym gildia przejęła władzę, ocalić od wojen i niepokoju, by ich poddani mogli żyć w spokoju, a oni sami mogli się oddawać zgłębianiu tajemnic magii. Marzyło mu się ujarzmienie wielu demonów i innych potężnych bytów obcosferalnych. Pragnął zaprzęgnąć ich moc, by budować miasta w przestworzach i szklane domy na dnach mórz, śniło mu się, że taka armia posłusznych istot byłaby w stanie obronić jego lud przed każdym, kto pragnąłby zagarnąć jego bogactwa. Przystąpił do realizacji swego dzieła, tworząc, gdzieś, na jakiejś Półsfery Egzystencji, monumentalne sanktuarium. Tam, ze swoimi pomocnikami, zaczął sprowadzać i więzić coraz to potężniejsze byty – aż któregoś razu źle przeliczył siły na zamiary. Przyzywane istoty wyrwały się z pod kontroli – a ów wielki Budowniczy Marzeń zaginął – ponoć zamieniony w odrażającego żywioła. Demony i bestie długo jeszcze szalały po swym niedoszłym więzieniu, szukając sposobu na jego opuszczenie – masakrując wszystkie ekspedycje, wysyłane przez władców owego kraju, w celu zaprowadzenia porządku. Z biegiem lat słuch, pamięć i szacunek po przywódcy gildii zaginął, jego towarzysze zginęli w czasie wojen domowych, kraj zajęli wrogowie – zaś po wielu wiekach powolnej agonii jego ruiny przykryły piaski pustyni. Ale sanktuarium wciąż tkwi – gdzieś tam, zawieszony między Sferami, a jego demoniczni mieszkańcy wciąż knują przeciwko śmiertelnikom, wyczekując okazji do straszliwej zemsty. Morał z tej historii płynie chyba oczywisty – a każdy nowicjusz wstępujący na drogę tej profesji powinien pamiętać, że nigdy nie wiadomo, dokąd go ona zaprowadzi...

Charakter: Każdy nie-dobry (może być dobry w uzasadnionych okolicznościach, ale wówczas demonolog otrzymuje tylko połowę PD) i nie-praworządny.

Wyznanie: Zależy od obranego etosu – bo mogą być to zarówno bogowie opiekuńczy, związani z magią i siłami nadprzyrodzonymi (np. Dagonin, Aranta itp.) – jak i bóstwa, półbogowie i inne potężne istoty jawnie

sprzyjające Złu, demonom czy zagładzie (np. Adomagh, Khorran). Wyznawcy religii ateistycznych także się w tym fachu zdarzają, ale są rzadkością.

Rasy: Ludzie, półelfy, ciemne elfy, półorki i urukowie, niektóre wielkie smoki (np. Czarne). Pośród mrocznych krasnoludów, zaladynów, gamegonów i błękitnych malauków nie spotyka się demonologów powyżej 10 POZ, a u gorgonów, trytonów i dzikich piktów powyżej 15 POZ.

Łączenie profesji: Demonologa można łączyć tylko z wojownikiem, zabójcą, archeologiem, astrologiem lub czarnoksiężnikiem; w wyjątkowych okolicznościach (za zgodą MG) także z templariuszem, kapłanem lub magiem.

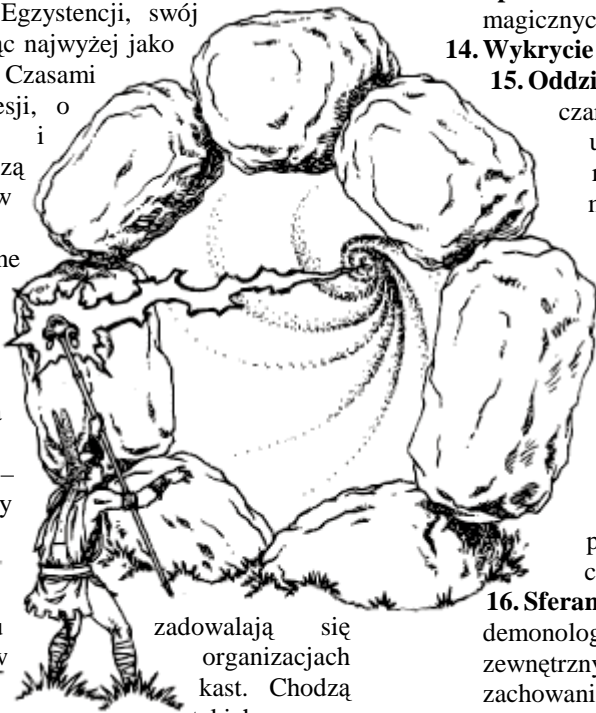
Używanie broni: Demonolog do 2 PU może się szkolić tylko w jednej grupie broni – laskach (lub. ew. innego rodzaju uzbrojenia, przypominającego konstrukcją kostury np. włócznie). Poza tym czasami spotyka się by używali lekkiej broni siecznej (jak miecze lub sztylety).

Używanie zbroi: Demonologowie nigdy nie używają tarcz ani hełmów. Bardzo niechętnie korzystają także i ze zbroi – jeśli już zakładają, to tylko takie które nie ograniczają ZR ani SZ.

Używanie magii: Magia, którą bada i rozwija demonolog to przede wszystkim wyspecjalizowana i wąska dziedzina użytkowych mocy, które mają mu pomagać w nawiązywaniu kontaktów z innymi wymiarami, otwieraniu przejść do pozaorchijskich Sfer i światów, sprowadzania stamtąd potężnych istot, zaklania ich, ochronie przed ich zdolnościami (lub ich naśladowania) itp. W takim też kierunku zmierza wykorzystywanie przez demonologów swych umiejętności – szczególnie gdy podejmują się tworzenia nowych czarów lub przedmiotów. Szczególnie pożądana przez demonologów jest magia potrafiąca uaktywniać ukryte przejścia międzywymiarowe, tworząca portale itp. (np. Klucze Sfer). Łakomym kąskiem dla nich są też wszelkie naturalne i odnawialne źródła mocy – bo w swym fachu potrafią zużywać więcej PM niż sami magowie. Bardzo powszechną praktyką wśród demonologów jest tworzenie tzw. osobistych zaklęć przywołujących. Są to zwykle nowe formuły czarów służące tylko w jednym celu – opierając się na ogólnodostępnych czarach tworzona jest magia mająca być wykorzystywana do sprowadzania tylko jednego, konkretnego stworzenia nadnaturalnego (np. jakiegoś demona). Jednak problem z tymi czarami polega na tym, że choć znacznie upraszczają i potaniają proces przywoływania obcosferowców – to wymagają bardzo istotnego elementu. Tym elementem jest odpowiednie doświadczenie, co oznacza, że choć raz w życiu należało przeprowadzić udane sprowadzenie takiej istoty przy pomocy powszechnie stosowanych metod. Jest to powód, dla którego tego rodzaju czar jest przydatny tylko temu kto go stworzył. Nawet jeśli jego formuła została gdzieś zapisana (na pergaminie czy w księdze), to użycie go przez obcą osobę może być katastrofalne w skutkach. W najlepszym razie nic się nie stanie lub tylko eksploduje PM – gorzej jeśli istota przybędzie, bo zazwyczaj brak obecności twórcy formuły pozwoli jej złamać zabezpieczenia chroniące przywołującego. Czar i związany przez niego PM

zadziała jak katalizator i soczewka ogniskująca moc przybysza. Dlatego do czarów tej profesji należy podchodzić z wielką ostrożnością. Każdy demonolog po ukończeniu szkolenia poznaje zazwyczaj 1k6 formuł czarów z różnych kręgów – najbardziej podstawowych dla jego fachu. Nie otrzymują oni nowych czarów przy awansie na wyższy POZ, więc o resztę muszą postarać się we własnym zakresie. Czasami, jeśli nauczyciel ma gest (albo kaprys) może nauczyć ucznia jednej, nowej formuły – gdy ten uzyskuje dostęp do nowego Kręgu Czarów. Bardzo częstym sposobem zdobywania „ogólnodostępnych” formuł jest właśnie kontakt i przywoływanie obcosferowców – demonolog żądać może od nich nowych czarów. Mimo iż takie istoty bardzo niechętnie dzielą się magią – jeśli mają wiedzę i dostęp do dziedziny magii demonologa, mogą nauczyć lub ofiarować mu od 1 do (nawet!) 10 nowych formuł z różnych Kręgów. Wszystko ma jednak jakąś cenę...

Formacje: Przeważająca większość demonologów to samotnicy, trzymający się dodatkowo z dala od siedzib istot inteligentnych. Bardzo często można ich spotkać pośród społeczności potworów lub przybyszy z innych światów. Nierzadko demonologowie na swe siedziby obierają inne Sfery Egzystencji, swój rodzimy świat traktując najwyżej jako „zaplecze”. Czasami członkowie tej profesji, o bratnich etosach i wspólnych celach, łączą się w wewnątrzprofesyjne organizacje. Mają one jednak bardzo luźną strukturę, potrafią być nawet zawiązywane tylko w celu szkolenia nowych przedstawicieli fachu – szczególnie, gdy potrzeba wykwalifikowanych pomocników lub sług. Często po prostu zadowolają się członkostwem w innych profesji czy nawet słuchy, że parę związanych z Dobrem lub stabilizacją równowagi, posiada swoich etatowych demonologów – będących specjalistami w tropieniu swych kolegów po fachu, i walce z innymi potężnymi osobnikami (z tego lub nie z tego świata). Natura meta-badaczy pcha ich w świat, więc choć każdy z nich potrzebuje jakiejś stałej siedziby, to wielu podróżuje w różne miejsca, prowadząc poszukiwania lub badania. Za towarzystwo nierzadko mają poszukiwaczy przygód, czasem o tak dziwnym składzie, że aż przerażającym...



POZIOM Tytuł

1-4	APLIKANT SFEROLOGII
5-9	METAPROFAN
10-14	ZNAWCA SFER
15-17	MISTRZ DEMONOLOGII
18-19	ARCYMISTRZ DEMONOLOGII
20+	DZIERŻCA BYTÓW

UMIĘJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

1. **Ortodoksyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty czarodziejskiej.
2. **Identyfikacja Magiczna** – jw.
3. **Medytacja** – jw.
4. **Znajomość Runów** – jw.; dotyczy tylko jednego, wybranego przez Demonologa gatunku Runów.
5. **Operowanie PM** – wspólna um. kast magicznych.
6. **Wykrywanie Magii** – jw.
7. **Identyfikacja Runów** – jw.
8. **Ścieranie Runów** – jw.
9. **Tworzenie Figur Magicznych** – jw.
10. **Rozpoznawanie Figur Magicznych** – jw.
11. **Unieszkodliwianie Figur Magicznych** – jw.
12. **Odporność Na Złą Wolę** – wspólna um. kasty kleryckiej.

Od 1. POZ:

13. **Spontaniczne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kast magicznych.
14. **Wykrycie Blokady PM** – jw.
15. **Oddzielenie Komponentu** – wspólna um. kasty czarodziejskiej; demonologowie praktykują tą umiejętność do zdobywania różnorodnych rzeczy, przydatnych do wzmacniania ich magii (np. jako element polepszający siłę czaru, ofiarę dla demona) – dokładna interpretacja zależy od inwencji uczestników i MG, może np. dzięki poprawnemu użyciu we właściwym celu można zwiększyć efekt lub szansę powodzenia jakiejś innej czynności, zdolności, rytuału (albo czaru) itp. Prawdziwy zwyrodnialec i zdrajca własnego świata mógłby np. użyć tej umiejętności przy porodzie pomiotu demona, tak by po tym „cesarskim cięciu” i dziecko, i matka, przeżyły...

16. Sferamancja – badając wnikliwie jakiś obszar demonolog jest w stanie stwierdzić na podstawie zewnętrznych oznak, wewnętrzznego niepokoju, zachowania innych istot, symptomów pozamaterialnych itp., czy w danej okolicy zaszła działalność/obecność jakiejś obcosferowej, nadprzyrodzonej istoty (np. demona). MG decyduje ile i jakich informacji należy przy tym udzielić uczestnikowi, mając na względzie PU nie tylko tej umiejętności ale i np. *Planistyki*. Poprawne użycie wymaga testu $1/[10-PU] UM + 1/[7-PU] INT$ i może trwać od 1k10 rund do 1k100 godzin. Poprawne użycie jej razem z umiejętnością *Wykrywania Magii* (na co najmniej 3 PU) pozwala demonologowi lokalizować ukryte (ew. nieaktywne, niewidoczne itd.) przejścia pomiędzy wymiarami, sferami – nie tylko te magiczne, ale nawet i te powstałe w sposób naturalny (np. tunele czasoprzestrzenne).

17. **Planistyka** – każdy PU daje częściową wiedzę na temat jednej, obcej Sfery Egzystencji i powiązanych z nią (lub zamieszkujących), niektórych istot

nadnaturalnych (diabły w przypadku Piekła, demony w przypadku Otchłani itd.). Przypomnienie konkretnych informacji może być uzależnione w spornych przypadkach od testu 1/[7-PU] MD, przy czym liczba posiadanych informacji (hierarchia istot, ich zwyczaj, imiona, sposoby unieszkodliwiania, przywoływania czy odpędzania itp.) może się zwiększać nie tylko ze wzrostem POZ, ale i np. ilością odwiedzin danej Sfery. Właściwe użycie wiadomości może też być pomocne przy np. orientacji przestrzennej w danym świecie.

Od 5. POZ:

18. Demonomancja – demonolog może wybrać, czy chce rozwijać wspólną um. kasty czarodziejskiej *Magiczna Pasja*, czy zamiast tego *Odprowadzenie Magicznych Rytuałów* (wspóln. um. kasty kłeryckiej). Raz wybranej umiejętności nie można już zmienić, jeśli demonolog w ogóle zrezygnuje z nauki – otrzyma 1k5 PU.

19. Paktowanie – demonolog może podjąć próbę dojścia do porozumienia z jakąś (przekonać o nieagresji, poprosić o pomoc, obcą istotą nadnaturalną (jeśli ma o niej jakąś wiedzę np. na podstawie *Planistyki*). Porozumienie to może być nawet poddawane późniejszej renegocjacji (nie więcej razy niż ma się PU). Może to trwać różną ilość czasu, na końcu którego zawsze wymagany jest test 1/[7-PU] MD + 1/[10-PU] INT. „Ofiara” może się bronić udanym testem Odp. nr 2 (zmniejszonej o 15%/PU). Dokładna interpretacja użycia tej umiejętności zależy od MG i inwencji uczestników; przy jej pomocy można np. zawrzeć pakt z przyzywanym demonem (wówczas nieudany test może doprowadzić do tego, że demon znajdzie jakieś luki w umowie i wykorzysta to przeciw demonologowi); nie znaczy to wcale, że jeśli demonolog nie dysponuje wiedzą o adwersarzu (lub w ogóle nie dysponuje tą umiejętnością), nie może podejmować prób porozumienia – jednak wówczas jego szanse na sukces w negocjacjach gwałtownie maleją (lub stają się minimalne).

Od 7 POZ:

20. Naznaczenie – dotykając jakiejś istoty, demonolog jest w stanie oznaczyć ją specyficznym, eterycznym symbolem (np. pieczęcią jakiegoś demona), traktowanym jak klątwa. Gdy w pobliżu znajdzie się konkretna, określona przez demonologa, istota obcosferowa (z którą miał on wcześniej do czynienia lub, ew., posiada na jej temat gruntowną wiedzę) to natychmiast podejmie działanie przeciwko naznaczonej ofierze (najczęściej będzie to atak – ale może to być też inna czynność, zadeklarowana przez naznaczającego, o ile jest zgodna z logiką inscenizacji). W dodatku ofiara broni się przed zdolnościami tej istoty (np. demona) z dodatkową Antyodpornością równą AOdp. demonologa. Naznaczenie można przeprowadzać 1 raz dziennie/PU, wymaga użycia 1k100 PM i testu na sumę 1/[10-PU] części współczynników INT, MD, UM, WI (niepowodzenie może oznaczać podjęcie

przez obcą istotę działania sprzecznego, niepożądanego z intencjami demonologa – np. weźmie ofiarę za swego sługę, a zaatakuje naznaczającego). Ofiara może się bronić Odp. nr 3 (dzieloną przez PU). Od 4 PU demonolog może naznaczać także siebie – byle nie przesadzał z efektami (musi skonsultować z MG). Nadużywanie tej umiejętności może doprowadzić do interwencji nadprzyrodzonej – analogicznej jak w przypadku podnoszącego się na POZ półboga...

Od 10 POZ:

21. Czary Autoratywne – wspólna um. kast magicznych.

22. Umagicznianie – jw.; końcowa szansa powodzenia testu jest zwiększana o 3 pkt./PU.

GARŚĆ WSKAZÓWEK DLA POCZĄTKUJĄCYCH DEMONOLOGÓW...

Poniżej zostały zaprezentowane wyjątki z, owianego złą sławą, dzieła zatytułowanego „*Summa Daemonicae*”. Jest to jedna z najrzadszych ksiąg traktujących o magii, jakie powstały na Orchii. Uchodzi powszechnie za najbardziej kompletne kompendium wiedzy demonologicznej, pożądane przez wszystkich przedstawicieli tego fachu – a także i niektóre osoby z innych profesji (szczególnie jeśli zajmują się demonów tępieniem). Prawdopodobnie jeden egzemplarz może znajdować się w Bibliotece Katanów – ale jeśli nawet, to z pewnością jest on zarezerwowany jedynie dla panującego. Krążą także słuchy, iż pojedyncze sztuki wchodziły w skład tajnych księgozbiorów Gildii Czarodziejskich, ale mają być one dostępne jedynie dla członków wewnętrznych kręgów kapituł zarządzających owymi gildiami. Nie wiadomo jednak na ile jest to prawda, a na ile pogłoski te są rozsiewane w celu podniesienia prestiżu owych gildii.

Przedstawione poniżej misteria i procedury stanowią kanon działalności profesji demonologa – a więc by za przywoływanie demonów mógł wsiąść się kompletny laik, potrzebowałby nie tylko włączyć niektórymi umiejętnościami magicznymi (typu *Odprowadzenie Magicznych Rytuałów*, *Kreślenie Figur*, *Znajomość Run* itp.) ale i musiałby zdobyć jakieś vademecum wiedzy, o obszerności zbliżonej właśnie do „*Summy*”.

„[...] Na wstępie należy zaznaczyć, iż ten Plan Egzystencji jest niemal równie obcy i niezrozumiały dla demonów, jak ich dla nas. Ponieważ jednak posiadają one o wiele większą moc i inteligencję, zatem o wiele lepiej radzą sobie w tych obcych dla nich warunkach. [...]

Demony nie mogą, na szczęście, dowolnie odwiedzać naszego świata. Tak do końca nie wiemy, czy jest to poza granicą ich umiejętności albo wiedzy, czy też jak niektórzy wynioskowali z pewnych przesłanek, świat ten wzbudza w nich nieprzewidywaną odrazę. Ta ostatnia możliwość jest jednak naszym zdaniem wielce wątpliwa, zwłaszcza w świetle pewnych faktów, o których wspominamy w dalszych częściach niniejszej rozprawy. Bez względu na to, jak się sprawy mają w rzeczywistości, aby demon trafił do naszego świata, trzeba go wezwać. Wiąże się to z pewnymi, czasem dosyć zmusnymi i kosztownymi, przygotowaniem. Trzeba posiadać formułę czaru, służącego przywoływaniu demonów, należy znać jedno z prawdziwych imion, noszonych aktualnie przez żądanego demona (co wcale nie jest takie proste), niezbędne jest

posiadanie odpowiedniej ilości Potencjału Magicznego, zgromadzenie wymaganych do odprawieniu obrzędów materiałów i akcesoriów. W końcu – z uwagi na dosyć spektakularne efekty świetlne i dźwiękowe, towarzyszące samej operacji wywołania – dobrze jest więc dysponować ustronnym miejscem, położonym z dala od ciekawskich oczu i uszu. Wspaniale do tego celu nadają się wszelakie (odpowiednio obszerne) wiekowe ruiny, podziemia, grotty, leśne polany itp. Warto także wykorzystać na miejsce odprawienia obrządku stare, porzucone uroczyska, lub nawet dawne miejsca kultu zapomnianych bogów – pod warunkiem, że ich aura magiczna sprzyja ku temu, dając nam dodatkową ochronę przed przywoływaną istotą.

[...]

Na wybranej, w miarę równej powierzchni (wbrew pozorom może to być tak samo dobrze podłoga, jak ściana, a nawet strop, byle tylko był odpowiednio solidny), czarodziej tworzy odpowiednią figurę magiczną, której typ zależy będzie od konkretnie przywoływanego demona. Figura owa ma za zadanie stworzyć czasowe połączenie ze światem tych istot, i zarazem uwięzić jedną z nich do czasu podporządkowania się jej woli przywołującego. Rysunek ów może być [...] wyrzyty w podłożu, bądź nawet stanowić osadzoną w nim konstrukcję, czasem z bardzo egzotycznych materiałów, jak rzadkie i drogie metale, klejnoty [...] (w tym miejscu pismo jest nieczytelne)

Po rzućeniu czaru, przyzwany demon, po udaremnieniu jego prób uzyskania wolności (czy to przez ucieczkę, czy też pokonując celebrynsa), gotów jest, aczkolwiek bardzo niechętnie, przyjąć warunki, po spełnieniu których, będzie mógł powrócić do swojego świata (któż z nas bowiem lubi, gdy się go na siłę odciąga od swoich zajęć, jakiegokolwiek by one nie były).

(tu pismo jest zamazane czymś co wygląda jak zaschnięta krew, czy też może czyjeś wymiociny...)

Wykorzystując demony (o ile uda się przeżyć takie spotkanie) można dokonać rzeczy w inny sposób nieosiągalne, bądź wymagające nieproporcjonalnie wielkich kosztów i nakładów pracy. Z uwagi na ich ogromną moc, jaką są w stanie dysponować, zadania im zlecane mogą być niemal dowolne. Nie są, co prawda, w stanie zmieniać dowolnie rzeczywistości, jest to bowiem przywilejem zarezerwowanym wyłącznie dla bogów, ale świetnie nadają się, na przykład, do robót budowlanych, bądź inżynierskich na wielką skalę (od takich jak zniszczenie, remont czy wzniesienie miasta, portu, twierdzy itp., aż po stworzenie bądź zatopienie całego lądu, czy tylko ogromnych jego połaci). O różny innych pracach, w rodzaju produkcji, kradzieży albo odnajdywania przeróżnych kosztowności, magicznych przedmiotów (lub też o porwaniach i zabójstwach – nawet na masową skalę) właściwie nie warto już wspominać. [...]

Kształt przybierany przez demony pojawiające się na wezwanie bywa niezwykle i zaskakujący. Spowodowane jest to głównie różnicą pomiędzy naszym światem, a ich macierzystą płaszczyzną egzystencji. U siebie istoty owe nie mają w naszym pojęciu tak ściśle określonej postaci, lecz stanowią dziwne połączenie myśli i materii, najbardziej (wedle słów tych, którzy odważyli się odwiedzić ich macierzysty świat) przypominające wielokolorowe, ogniste wiry. W związku z tym stwory owe przyoblekają się na czas pobytu w naszym – tak obcym dla nich – świecie w materialne powłoki demonstrując niewyczerpywalną różnorodność, często niezwykle egzotycznych, kombinacji dowolnych ilości rąk, nóg, oczu, uszu, szponów, macek, kolców, paszcz, ogonów, przysawek, pazurów, palców, itp. pokrytych przeróżną łuską, włosiem, wszelakimi brodawkami (bądź też dla odmiany – gładką skórą).[...] W żadnym jednak wypadku nie należy jednak dawać się zwieść ich, niejednokrotnie groteskowemu, wyglądowi – w każdej postaci istoty te są równie szybkie, zwinne, silne, zręczne i wręcz śmiertelnie niebezpieczne. Jedną z niewielu rzeczy, jakie wiadomo o demonach jest to, iż zawsze dotrzymują LITERY zawartej umowy. W związku z tym, od samego początku, należy niezwykle starannie oraz wszechstronnie sformułować zawierany pakt. Jeżeli demon, dzięki swej ogromnej, plugawej inteligencji, odkryje jakiegokolwiek lukę w wiążącej go umowie, można być całkowicie pewnym, że

niechybnie wykorzysta ją, aby natychmiast się uwolnić i wyrzucić straszliwą zemstę na swym dręczycielu, a często także na wszystkich dookoła, bądź na osobach bliskich czarodziejowi. Kłątwa może być bardzo wymyślna i trwać przez wiele pokoleń, zaś ofiara, która w wyniku zemsty demona straci życie, nie ma już żadnych szans na wskrzeszenie (bo demon porywa lub niszczy jej duszę).

Należy być podwójnie ostrożnym przy wzywaniu demona, którego imię nie zostało odkryte samodzielnie, lecz poznane ze źródeł obcych (chodzi nam tu na przykład o pamiętniki lub inne zapiski jakiegos starożytnego demonologa), bowiem najczęściej oznacza to, że stwór ten bywał już wielokrotnie w naszym świecie. Ponieważ zaś demony potrafią być mściwe, porywcze, to można być pewnym, że już doskonale poznał on wiele wypróbowanych sposobów oszukiwania przywołującego go osobnika. Można być także całkowicie pewnym, że wściekłość na przywołującego będzie w tym przypadku wielokrotnie większa. Dotyczy to także powtórnego przywoływania tego samego demona, z którego usług zdarzyło się nam już wcześniej korzystać. Możliwość zaoszczędzenia pewnej ilości Potencjału Magicznego zupełnie nie równoważy ryzyka ponoszonego przez demonologa przy tak ryzykownym eksperymencie.

[...]

Pora teraz przejść do bardziej szczegółowych informacji dotyczących się samego przywoływania demona. Jak już wcześniej zdążyliśmy wspomnieć, konieczna jest do tego znajomość jednego z prawdziwych imion bestii, którą chcemy przywołać z innego świata. Czujemy się w obowiązku poinformować tutaj wszystkich zainteresowanych, że nie jest nam znany całkowicie pewny sposób na jego odkrycie – szczególnie w przypadku demonów. Każda ze znanych nam metod obarczona jest mniejszym lub większym marginesem błędów wynikającym między innymi z faktu, że żaden znany na Orchii alfabet nie oddaje w pełni brzmienia mowy jaką posługują mieszkańcy owego, tak całkowicie obcego nam Planu Egzystencji. W związku z powyższym każdy czarodziej zainteresowany korzystaniem z usług tych istot skazany jest na wynikające stąd ryzyko niepowodzenia swoich zabiegów.

Najpopularniejszą, a zarazem dosyć pewną metodą na odkrycie prawdziwego imienia demona, niezbędnego do uzyskania nad nim władzy, jest skorzystanie z pomocy prezentowanej przez nas niżej, tak zwanej Złotej Tablicy Wszystkich Bogów. Pozwala ona, z dużym prawdopodobieństwem sukcesu i bez zbędnych kłopotów, uzyskać potrzebną nam wiedzę. Składa się ona z dziesięciu kolumn, w których wpisano w określonej kolejności litery alfabetu. Ponieważ diagram ten został stworzony w odległej przeszłości przez orki, więc siłą rzeczy uczyniono to w języku staroorkuskim – w archaicznym zapisie nie uwzględniającym samogłosek (poza tzw. symbolami akcentowymi, gdzie znak >>#<< oznacza powtórzenie poprzedzającej samogłoski; symbol >>*<< zaś jest znakiem oddzielającym frazy, apostrofem). Z tego powodu otrzymujemy kilka możliwości imienia – i nie każde z nich musi być aktualnie przez demona noszone. Jak się łatwo domyślić – jeśli użyjemy imienia nie noszonego przez żadnego z demonów, tracimy wtenczas całą energię magiczną użytą do rzucania czaru przywołującego.

Każdą kolumnę Złotej Tablicy przyporządkowano określonemu rodzajowi bogów: pierwsze trzy bogom praworządnym (odpowiednio: dobrym, obojętnym, złym), następne trzy bogom neutralnym, a ostatnie – chaotycznym. Dziesiąta kolumna jest uznawana za pomocniczą, choć chodzą słuchy, że stworzyli ją bluźnierczy demonologowie, nie uznający żadnych bogów (któż jednak może być tak głupi, by zajmować się badaniem Sfer Obcych bez przyjaznego wsparcia tam, w niebiosach!). Tak owa tablica wygląda:

1.	F	Z	W	H	D	G	T	C	#	B
2.	R	H	M	D	K	J	B	S	B	C
3.	N	W	R	L	G	P	C	F	G	D
4.	P	M	D	G	J	B	S	#	Z	F
5.	S	R	H	K	P	T	#	Z	H	G
6.	M	N	L	J	B	#	F	N	W	H

7.	K	L	B	P	#	C	Z	W	D	J
8.	L	P	J	#	T	S	N	M	C	K
9.	J	K	#	B	C	F	W	R	T	L
10.	T	#	G	T	S	Z	M	H	*	M
11.	C	D	P	C	W	N	R	*	F	N
12.	Z	J	K	S	Z	V	*	L	K	P
13.	W	G	T	F	N	*	V	D	L	R
14.	H	B	S	Z	*	W	H	V	J	S
15.	D	T	C	*	F	R	L	K	V	T
16.	#	C	*	N	V	M	D	G	N	V
17.	G	*	F	V	M	H	K	J	P	W
18.	*	S	V	W	R	L	G	P	S	Z
19.	B	V	Z	M	H	D	J	B	R	#
20.	V	F	N	R	L	K	P	T	M	*

Korzystając z tej tabeli dochodzimy do odkrycia imienia demona w sposób następujący. Po pomyślnym odprawieniu modłów do patronującego nam boga, dokonujemy losowania liter. Losujemy ich tyle, ile wierzchołków (w ilu miejscach linie przecinają się z kręgiem otaczającym) posiadać będzie figura magiczna, mająca nam służyć do przywołania demona. Odpowiedniki wylosowanych numerów odnajdujemy w kolumnie odpowiadającej charakterowi naszego bóstwa. Zamiast losowania, pomocny może się okazać horoskop (postawiony np. przez zaprzyjaźnionego z nami astrologa), który wskaże nam numery szukanych przez nas symboli. Te właśnie litery – po dopełnieniu ich właściwymi samogłoskami, utworzą imię demona, z którego będziemy korzystać.

Teraz z kolei musimy znaleźć tzw. „pieczęć demona” (czyli magiczny symbol inicjacyjny), którą musimy umieścić w samym centrum figury magicznej. Do tego celu najlepiej posłużyć się metodą Dziewięciu Przegródek. Polega ona na tym, że wszystkie dwadzieścia sześć liter alfabetu reptyliońskiego (a więc uwzględniającego już samogłoski), oraz znak rozdzielający, wpisujemy według zamieszczonego poniżej wzoru. Liczby umieszczone ponad każdą z liter zostały umieszczone tam tylko pomocniczo. Jednak suma liczb odpowiadających wszystkim symbolom imienia demona oznacza – wedle numerologicznej tradycji – tzw. Liczbę Bestii, tajemny symbol liczbowy, często używany przez kluty z danym demonem związane (zwykle jako znak rozpoznawczy, święta – czyli szczęśliwa dla nich – liczba itp.). [...]

300	30	3	200	20	2	100	10	1
U	L	C	T	K	B	S	J	A

600	60	6	500	50	5	400	40	4
X	O	F	W	N	E	V	M	D

900	90	9	800	80	8	700	70	7
*	R	I	Z	Q	H	Y	P	G

By stworzyć pieczęć – musi zastąpić miejsca liter samymi przegródkami (a konkretnie – każdej z przegródek będzie odpowiadał jeden punkt na płaszczyźnie). Następnie łączymy ze sobą znaki tworzące pojedyncze sylaby imienia. Na końcu przeplatamy ze sobą nawzajem utworzone grupy (tak by każdy skrajny punkt z każdej grupy był połączony ze wszystkimi pozostałymi punktami skrajnymi z pozostałych grup). Otrzymamy w ten sposób dziwną figurę, będącą właśnie ową „pieczęcią demona”, lub jak niektórzy ją nazywają – „charakterem” istoty. Nie należy się przy tym dziwić jej postaci – w rzeczywistości bowiem jest to graficzne, symboliczne przedstawienie na dwuwymiarowej płaszczyźnie obiektu wypukłego – mającego wymiarów aż trzy, a pochodzącego od zasad geometrii tak obcych i bluźnierczych, że tylko mieszkańcy Sfer Chaosu są w stanie je prawidłowo zinterpretować w przestrzeni.

(tutaj kartka została podziurawiona, jakby wypaliły ją krople kwasu)

Na zakończenie wypada powiedzieć kilka słów o na temat tworzenia owych figur magicznych. Jak już wspominaliśmy, figury te mają na celu po pierwsze otwarcie jednokierunkowego przejęcia pomiędzy światami, a po drugie uwięzienie przyzywanej istoty do czasu, aż zgodzi się ona na spełnienie żądań demonologa, po trzecie zaś – ma pomóc przyzywającemu w uniemożliwieniu przybyszowi oddziaływania na otoczenie i jego samego. Z tego powodu figurę właściwą powinny otaczać co najmniej dwa, współśrodkowe okręgi, położone blisko siebie. W przestrzeni pomiędzy nimi umieszcza się właśnie owe dodatkowe czary ochronne – zazwyczaj wpisywane w Runy. Powinny one chronić przyzywającego przez wściekłością demona, a więc mamy tu na myśli formuły nie tylko zaporowe, ale i wszelkie rozpraszające lub niwelujące działanie telepatii, ognia, piorunów itp. Skuteczne czary pozwolą unieruchomić istotę w sferze odpowiadającej mniej więcej średnicy okręgu zewnętrznego, a opierającej się na okręgu wewnętrznym. Nie zależnie jednak od zabezpieczeń – należy zachować bezpieczną odległość od demona – bowiem ten może być w stanie, na krótką chwilę sięgnąć poza powstrzymujące go bariery – w biada wtedy temu, kto wpadnie mu w jego oślizgłe macki.

Istnieją oczywiście sposoby na zmniejszenie Mocy Magicznej, wymaganej do właściwego utrzymania demona w naszej mocy. Polegają one na zastąpieniu brutalnego przymusu rodzajem obopólnego porozumienia. W takim wypadku demon zgadza się wykonać interesujące nas zadanie w zamian za oddanie mu pewnych przysług. [...]

Taka propozycja z naszej strony w znacznym stopniu zmniejsza jego opór przed przychyleniem się do naszej woli. W zamian za spełnienie własnych żądań oferujemy mu zazwyczaj kosztowności (kto ich nie lubi?), magiczne przedmioty (jak wyżej) albo żywe ofiary. Nigdzie nie jest jednak powiedziane, że demon musi przystać na nasze propozycje. Jeśli zna on nasz świat, może za swe usługi zażądać bardzo wysokiej zapłaty, której zapewnienie może się okazać niewykonalne. W takim przypadku stajemy przed wyborem: albo się targujemy, albo wybieramy rozwiązanie słowe, co daje nam pewność, że w przypadku jakiegokolwiek błędu pożegnamy się z tym światem na zawsze, i to w bardzo przykry sposób.

Tematem na osobną rozprawę jest odpowiedź na pytanie po co demonom są potrzebne w ich świecie kosztowności, a już zwłaszcza magiczne przedmioty. Wiadomo przecież, że tam z naszych czarów nie ma szczególnego pożytku. Być może traktują te przedmioty po prostu jako dziwaczne pamiątki z mimowolnych wycieczek do naszego świata, a być może kierują się jedynie swoją słynną, nienasyconą zachłannością. Są to jednak tylko



czcze domysły, a nie czas ani miejsce tu na podobne dywagacje. Jednakże dużo więcej możemy powiedzieć na temat najbardziej plugawego aspektu w konszachtach z tymi bestiami, to znaczy ofiarowania istot żywych. Z taką ofertą stają przed wywołanymi demonami tylko wyjątkowo zdemoralizowani demonologowie, którzy zaprzęśli się złu do ostatniej cząstki swych mrocznych dusz, albowiem cierpienia zadawane ofiarom przez przybyszów z innego świata są wprost niewyobrażalne. Koniecznym jest tutaj nadmienić, że żywym ekwiwalentem za usługi demona mogą być jedynie młode kobiety, choć właściwie bez względu na pochodzenie społeczne, stan cywilny, rasę lub urodę. Zaraz zresztą dokładniej wyjaśnimy wszystkim zainteresowanym dlaczego demony preferują tylko kobiety, i dlaczego tylko młode.

Otóż demony, powodowane nieposkromioną żądzą posiadania, od pierwszego swego pojawienia się w naszym świecie zapragnęły objąć go niepodzielnie we władanie. Nie mogąc jednak, jak już wspominaliśmy, samodzielnie przedostać się na naszą płaszczyznę rzeczywistości, potrzebują posłusznych i lojalnych współników, którzy otworzą im drogę bez żadnych ograniczeń czy warunków do spełnienia. Właśnie do tego celu są im niezbędne kobiety z naszego świata. Poprzez związki z nimi planują bowiem wyhodować żywy klucz, który otworzywszy bramy między ich światem a Orchią, umożliwi im nieskrepowany dostęp do tej Sfery Materialnej. Na szczęście jednak dla nas, zamiar ten wcale nie jest taki prosty w realizacji. Fizyczne połączenie z demonem zazwyczaj kończy się dla partnerki tragicznie. Jeśli jednak ofiara przeżyje to spotkanie i zostanie zapłodniona, to mimo wszystko niewielkie są szanse, że zarówno matka jak i płód dotrą do odpowiedniego zdrowia do czasu narodzin potwora. Jeszcze mniej prawdopodobne jest przeżycie przez ofiarę samego aktu narodzin – wszystko zależy od tego, jaką formę przybierze owa hybryda. Istnieje bardzo wielkie prawdopodobieństwo, że jeżeli w ogóle będzie zdolna do życia, to konieczna jest troskliwa i nieustająca jej pielęgnacja także po narodzinach; w dodatku poród powinna przeżyć, i pozostać w dobrym zdrowiu jeszcze jego matka. Na szczęście nie zaistniał jeszcze taki przypadek, aby jakiegokolwiek potomstwo demona osiągnęło wiek, w którym mogłoby wypełnić misję do której zostało stworzone. Na przeskodzie temu staje również, poza wcześniej wymienionymi przyczynami, konflikt pomiędzy dwiema stronami osobowości mieszańca (istoty inteligentnej i demonicznej). Wynik tego starcia jak dotąd zawsze był rozstrzygany na naszą korzyść, ale nie mamy żadnej gwarancji, że będzie tak również w przyszłości. Zawsze jednak owoc takiego związku dysponuje niepospolitymi talentami magicznymi, otwierającymi mu drogi na szczyty hierarchii czarodziejów. Krążą plotki o demonicznym rodowodzie kilku z pośród największych magów w historii znanego nam świata (w tym samego Xilastusa), żadna z nich nie została jednak potwierdzona w wiarygodnym stopniu. W związku z tym co tu powiedzieliśmy nie należy dosłownie traktować wszelkich przydomków w rodzaju „półdemon” (bardziej bowiem odnoszą się one do charakteru tak nazwanego osobnika, niżli jego pochodzenia, lub mają po prostu wzbudzać strach czy też szacunek). Wszystkie wymienione powyżej problemy z wyhodowaniem prawdziwie demonicznego potomstwa wynikają przede wszystkim z faktu, iż wszystko to, o czym przed chwilą napisaliśmy odbywać się musi na naszej płaszczyźnie rzeczywistości, a więc siłą rzeczy bez dozoru ze strony najbardziej zainteresowanej.

(tu brak jednej kartki)

Na zakończenie, tytułem ciekawostki, przytaczamy opis przykładowych rytuałów magicznych, przedstawiających rzucenie czaru przywołującego demona...

Pierwszy z rytuałów polega na dwukrotnym wypowiedzeniu poniższej ewokacji – w międzyczasie wstawiając imię poszukiwanego demona. Całość wezwania powtarzamy jeszcze dwa razy (czyli w sumie trzy razy), po czym wbijamy athame obok magicznej figury – magicznie przykuwając wezwaną bestię wewnątrz kręgu. Tak brzmi owa ewokacja:

>>Eca, zodocare, Iad, goho,
Torzodu odo kikale gaa!

Zodocare od zadameranu!
Zodorje, lape zodiredo Ol
Noco Mada, das Iadapiel!
Ilas! Hotare Iaida!<<

Drugi ze znanym nam rytuałów magicznych polega na pięciokrotnej melorecytacji formuły:

>>Algon, Tetragramm, vaissen, erohares retragrammaton
cyloran irion esytionon exoitium eryona onera erasyn moym
meffias de atoro u adonaa!<<

która musi zostać zakończona imieniem i Liczbą Bestii. Na zakończenie rytuału celebrians uderza swoją magiczną laską o ziemię, tym samym zamykając przywołanego stwora wewnątrz odwróconego pentagramu.

Trzeci rytuał udało nam się odnaleźć na kartach prastarej, reptylińskiej rozprawy teologicznej. Nie jesteśmy całkowicie pewni, czy udało nam się go przetłumaczyć w sposób właściwy, jednak mamy zamiar wypróbować właśnie ten rytuał aby, wzbogaceni o nowe doświadczenie empiryczne, przybliżyć nieco czytelnikom zasady przekładania magicznych zaklęć w postaci rytuałów magicznych (nie tylko służących przywoływaniu bestii). Słowa znajdujące się poniżej należy wypowiedzieć 7 razy, każdy raz musi zostać poprzedzony imieniem bestii a dokończony trzykrotnym wypowiedzeniem (koniecznie na jednym tchu) Liczby Bestii demona. Po ostatnim, siódmym powtórzeniu całości, klaszczemy głośno w dłonie, by zamknąć przejście przez wymiary. Słowa rytuału brzmią (wedle naszego przekładu ze staroreptylińskiego na mayarin):

>>Anai, jeovah hoelersa azabel, rets cara sapor aye pora
cacotamo lopidon ardagal magras posoton eulia buget kephar!
Solzeth karne phaca ghedollosalese tada!<<

(w tym miejscu tekst urywa się – razem z resztą strony; dalsza część księgi jest zniszczona, prawdopodobnie spopieliła się po poddaniu gwałtownemu działaniu wysokiej temperatury)

były to jedyne, czytelne fragmenty „Pandemonium”, konspektu czarodziejskiego autorstwa Yarega Magnusa i jego bezimiennych pomocników

ELEMENTALISTA

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
+	-	(5+)	(5+)	20+	15+	20+	+	(5+)	5+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	15	6							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
2	1	2	2	5	4	4	+	+	1
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
1	+	1k5/3	1						

Opis: Elementaliści są najprawdopodobniej najstarszymi przedstawicielami profesji czarodziejskich, pojawili się bowiem na długo przed najpopularniejszymi obecnie kierunkami magicznymi, zaś dziś ich dawna pozycja i potęga odchodzi w niepamięć, czy to pogrążając się w dekadencji, czy to zamykając w niedostępnych enklawach. Tam właśnie pielęgnują swe rzemiosło czarodzieje, którzy swe zdolności opierają o cztery najpotężniejsze substancje, budujące świat – czyli Żywioły: Ognia, Wody, Powietrza i Ziemi. Pomimo to wciąż są jedną z wiodących szkół magii –

jeśli chodzi o osiągnięcia badawcze – i liczą się z nimi wszyscy.

Cechą główną elementalisty może być UM lub INT, zaś drugorzędną ŻYW, PR lub pozostała z w/w.

Kodeks postępowania: Nazwa tej profesji odnosi się nie tylko do elementów (jak inaczej określane są żywioły), ale także do elementarnych, pierwotnych reguł, jakimi rządziło się kiedyś czarodziejstwo. W swej działalności elementaliści kierują się więc odwołaniem do korzeni, za pomocą magii kreując i udoskonalając to, co już na tym świecie dawno było, zanim jeszcze pojawili się rozumni. Postępują zgodnie z maksymą, że „Specjalizacji tylko tyle, ile konieczne, a wszechstronności tyle, ile to możliwe”. Swoją wiedzę i umiejętności będą wykorzystywać właśnie w tym duchu – chociaż, cele idee jakie będą budować, są już ściśle uzależnione od ich etosu. Mimo iż wszyscy elementaliści bardzo mocno wiążą magiczne moce i umiejętności z siłami natury, to na pierwszym miejscu kładą właśnie żywioły i wszelkie wpływy z nimi związane, przez co inne sfery (jak np. życie albo



przyroda jako taka) pozostają w dalszym horyzoncie zainteresowań, co odróżnia ich od przedstawicieli takich profesji jak druidzi, łowcy czy szamani (i może czasem powodować tym tle lekkie tarcia na między nimi). Jedynie czarodziejce o obojętnych charakterach bardzo wielką wagę przywiązują do nienaruszania pierwotnego balansu pomiędzy potencjami poszczególnych żywiołów (oraz otaczającymi je sferami). Ci o dobrych etosach – kierując się wrodzonym altruizmem – będą się starali, w miarę możliwości aktywnie koegzystować z otaczającą ich rzeczywistością (np. sprowadzając aktywność żywiołu wody tam, gdzie od dawna panuje susza pustosząca zbiory włościan). Na drugim biegunie można zaś spotkać przesiąkniętych złem i egoizmem osobników, którzy wszelką równowagą będą mieli w poważaniu tylko wtedy, kiedy to ona przyniesie im jakieś korzyści. Bez skrupułów wykorzystają zdobyte zdolności samolubnych celów. MG (jak i pozostali uczestnicy) powinni jednak pamiętać, iż pierwsza z wymienionych grup wciąż jest najliczniejszym

przedstawicielstwem tej profesji. Jeśli więc ktoś z pozostałych dwóch grup zacznie przekraczać pewne niepisane granice wyważonego postępowania – to niechybnie ściągnie na siebie gniew większości kolegów po fachu. I biada takiemu – bo członkowie tej profesji wciąż kultywują starą, dobrą (choć dziś już w większości zapomnianą) maksymę kast magicznych, iż „Własne brudy we własnym gronie prać należy, aby nikt baczenia na one nie miał”.

Charakter: W zasadzie każdy, ale bardzo rzadko spotyka się elementalistów Praworzędnych – tacy osobnicy otrzymują tylko 3/4 PD na tą profesję.

Wyznanie: W zasadzie każde, ale popularnością nie cieszą się tu wyznania związane z cywilizacją, walką czy złem, że o przedstawicielach religii bezwyznaniowych już nie wspomnę – i to do tego stopnia, że przedstawiciele tych wyznań mogą mieć poważne problemy ze znalezieniem nauczycieli.

Rasy: Wszystkie elfy i półelfy, wszyscy orkowie i półorkowie, smoki i rozumne jaszczury (poza zaurusami), centaury, błękitni małaucy, białe krasnoludy. Wśród wszystkich gnomów i chimarów nie spotyka się elementalistów powyżej 15 POZ, zaś pośród rodzaju ludzkiego, olbrzymów i półolbrzymów oraz trytonów nie znane są przypadki awansu dalej niż do 10 POZ.

Łączenie profesji: Elementalistę można łączyć z profesją łowcy, orężmistrza, wojownika, pirata, cechmistrza, druida, szamana, maga lub nekroskopa. W wielce uzasadnionych okolicznościach można go połączyć z templariuszem lub iluzjonistą.

Używanie broni: Noszenie widocznej broni lub sięganie po przemoc fizyczną w ogóle nie jest mile widziane w tej profesji – świadczy to bowiem o głupocie i braku doświadczenia elementalisty. W rzadkich przypadkach elementaliści mogą używać jakiś nietypowych broni które kojarzą się z żywiołami (np. z powodu wyglądu), typu płomienny sztylet (ew. takiż miecz), kamienie, proce, trójzęby itp. Mogą się szkolić do 2 PU w jednej takiej grupie broni.

Używanie zbroi: Elementaliści nie lubią opancerzenia. Czasem noszą jakieś rytualne hełmy, tarcz nie używają wcale. Jeśli już zachodzi taka potrzeba to mogą używać zbroi, jednak preferują tylko te pochodzące z naturalnych materiałów, ew. takie które nie ograniczają SZ bardziej niż 1/3 (ZR w ogóle nie mogą ograniczać, zaś w analogicznym stopniu co SZ ograniczają im UM).

Używanie magii: Elementaliści badają i uprawiają się w posługiwaniu magią czterech żywiołów. Dążąc do magicznego poznania reguł nimi rządzących zdobywają bowiem nad nimi częściową władzę (a więc i nad tym, co z nich jest utworzone). Jakakolwiek forma magii jaką tworzą lub używają musi być więc ściśle z nimi związana. Za czynniki związane z Żywiołem Ognia uważa się przede wszystkim wysoką temperaturę (ew. czysty ogień), czystą energię itp; Z Żywiołem Wody tradycyjnie wiąże się np. trucizny (ciecze), ale może to też być niska temperatura (zimno w postaci lodu) ew. jakieś efekty specjalne (np. wywołanie deszczu); Żywioł Ziemi to głównie wszelkiego rodzaju petryfikacje (ew. polimorfie ten żywioł naśladujące), magnetyzm i grawitacja; Zaś Żywioł Powietrza to oczywiście gazy i wyziewy, choć

można tu też zaliczyć np. miraż (jako forma iluzji). Rzadko natomiast spotyka się formy magii będące połączeniem żywiołów. Są nimi np. kwas (połączenie Elementu Wody i Ziemi), elektryczność (połączenie Powietrza, Ognia i ew. Ziemi) czy takie twory jak plazma (przeegrany gaz, czyli połączenie Ognia i Powietrza), masa żelowa (połączenie Wody i Ziemi) lub pył (połączenie Powietrza i Ziemi). W obrębie tej profesji niezbyt mile widziane jest otwarte wykorzystywanie nadprzyrodzonej (magicznej) mocy żywiołów w formy agresywne (wywołujące np. samozapłon wroga, jego utopienie itp.). Jeśli więc jakiś elementalista będzie nadużywał tego rodzaju twórczości – to albo powinien to robić z rozwagą, albo skrzętnie swe dzieła ukrywać. Koledzy po fachu mogą bowiem nawet podjąć próbę zniszczenia takich przedmiotów magicznych (a w przypadku formuł czarów może się to nawet skończyć zniszczeniem ich twórcy). Gdy po ukończeniu szkolenia profesjonalnego elementalista posiada umiejętność rzucania czarów, od swych nauczycieli dostaje zwykle 1k5 formuł nowych czarów. Nie otrzymuje pojedynczych formuł przy awansie na wyższy POZ (więc o nowe czary musi starać się sam). Jeżeli natomiast zdarzy się, że przy takim szkoleniu jednocześnie zyska dostęp do nowego Kręgu Czarów i jednocześnie podniesie poziom któregoś z umiejętności odpowiadającej za rzucanie czarów – to jeśli ma wyrozumiałych nauczycieli (ew. jeśli zasłużył sobie na nagrodę), ci mogą nauczyć go 4 formuł nowych czarów z nowego Kręgu – po jednym czarze odpowiadającym każdemu z Żywiołów.

Formacje: Nie ma ustalonej reguły w przypadku zrzeszania się przedstawicieli tej profesji – jedni preferują działania grupowe, inni wolą pracę w samotności. Na całej Orchii można spotkać małe grupki współpracujących ze sobą elementalistów, którzy równie często podejmują współpracę z innymi grupami/osobami o zbliżonym etosie i zainteresowaniach – typu Kręgi Druidyckie, zgromadzenia szamańskie itp. Z tych powodów próżno szukać ich pośród siedlisk cywilizacji. Istnieje również jedna, główna organizacja – Gildia Elementalistów. Jej historia i tradycje sięgają czasów starożytnych – a może i nawet jeszcze wcześniejszych okresów, nim w ogóle zaczęto spisywać historię. Organizacja ta skupia głównie elementalistów o Obojętnych, Neutralnych etosach – czasami więc stanowi rodzaj naczelnego trybunału dla przedstawicieli profesji. Jednak jej główne zadania skupiają się wokół spraw nauczania i badań magicznych. Pomimo tego, że raczej trudno znaleźć elementalistów na Uniwersytetach czy Akademii Magicznych, kultywują oni zbiorcze formy nauczania – choć głównie w gronie profesji. Powszechną praktyką elementalistów jest podróżowanie po świecie i wyszukiwanie szczególnie uzdolnionych (pod względem predyspozycji czarodziejskich) dzieci, by przyuczać je i szkolić w magicznym fachu. Dlatego też bardzo często spotyka się elementalistów w drużynach poszukiwaczy przygód, jak i innych dużych wędrownych grupach – szczególnie lubią towarzystwo innych czarodziei i niektórych kleryków.

POZIOM Tytuł

1-4	METEMPRAKTYK
5-9	ELEMENTARYSTA
10-14	PAN ŻYWIOŁÓW
15-17	MISTRZ ŻYWIOŁÓW
18-19	ARCYMISTRZ ŻYWIOŁÓW
20+	WŁADCA ŻYWIOŁÓW

UMIĘJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- 1. Ortodoksyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty czarodziejskiej.
- 2. Magiczna Pasja** – jw.
- 3. Identyfikacja Magiczna** – jw.
- 4. Znajomość Runów** – jw.; dotyczy Runów Skaldyckich lub Runów Mocy (tylko jeden gatunek do wyboru).
- 5. Spontaniczne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kast magicznych.
- 6. Wykrywanie Magii** – jw.
- 7. Operowanie PM** – jw.
- 8. Wykrywanie Blokady PM** – jw.
- 9. Identyfikacja Runów** – jw.
- 10. Elementarny Hart** – elementalista jest znacznie bardziej odporny na ogień, wodę, powietrze czy ziemię niż normalne istoty, w związku z tym otrzymuje premię +15%/PU do testów każdej Odp., jeśli czynnik z którym ma kontakt (który spowodował test Odp.) ma związek z którymś z 4 Żywiołów. Modyfikator ten może czasem (za zgodą MG, gdy nie kluci się to z logiką inscenizacji) przy innych testach (np. przeciw utonięciu, uduszeniu, zmiażdżeniu skałami itp.)

Od 1. POZ:

- 11. Czary Autoratywne** – wspólna um. kast magicznych.
- 12. Umagicznianie** – jw.; elementalista otrzymuje modyfikator 5 pkt./PU do końcowego wyniku testu; premia ta jest podwajana, gdy tworzy coś bezpośrednio związanego z jednym z 4 żywiołów.
- 13. Medytacja** – wspólna um. kasty czarodziejskiej; elementalista jest w stanie odzyskać dwukrotnie więcej PM – jeśli ma bezpośredni kontakt w czasie medytacji z jednym z żywiołów; może to być np. siedzenie po szyję w wodzie, leżenie w głębokiej jaskini, trwanie w silnym przeciągu, ew. otoczenie się płomieniami (uwaga na poparzenia!); może też „wymedytować” o połowę więcej – w przypadku „połowicznego” kontaktu – takiego w którym nie uczesniczy tylko jeden żywioł, ale np. dwa (medytowanie po szyję w błocie, czyli ziemia z wodą, medytacja w gorącym źródle czyli woda z ogniem itd.).
- 14. Żywiołomancja** – w promieniu 50m/PU elementalista jest w stanie wykryć obecność lub aktywność (nawet magiczną, nadnaturalną – jeśli połączy to z pomyślnym użyciem *Wykrywania Magii*) jednego żywiołu wewnątrz drugiego; będzie to np. ciekły wodny pod ziemią w przypadku hydromancji, podpowierzchniowa lawa w przypadku igranicji, skała uwięziona w lodowcu w przypadku

geomancji itd. Badanie obszaru trwa zazwyczaj 1k10 minut i wymaga udanego testu $1/[6\text{-PU}] \text{ UM} + 1/[7\text{-PU}] \text{ INT} + 1/[10\text{-PU}] \text{ WI}$ (oraz – czasami – odpowiednich rekwizytów-katalizatorów typu wieżowe różdżki, srebrne wahadełka, kryształy itp.).

- 15. Elementarystyka** – umiejętność ta daje praktyczną wiedzę na temat żywiołów i bytów przez nie tworzonych. Badając jakiś obiekt związany z żywiołem elementalista potrafi zdobyć pewien zasób informacji na jego temat (ich ilość, rodzaj, dokładna interpretacja zależą od decyzji MG – który powinien mieć na uwadze nie tylko wysokość PU ale i doświadczenie życiowe czarodzieja); może to być np. temperatura płonącego ogniska, kierunek prądów wodnych, powietrznych, dokładniejsze informacje na temat obiektów odkrytych przy pomocy *Żywiołomancji* itd. Wymagany jest test $1/[7\text{-PU}] \text{ MD} + 1/[10\text{-PU}] \text{ INT}$ – elementalista może wykonać tyle dodatkowych rzutów, ile ma PU i wybrać najkorzystniejszy wynik. Prawidłowe rozpoznanie żywiołu może pomóc podczas używaniu innych umiejętności, związanych z żywiołami (np. *Górnictwo*, *Rybołówstwo*, *Mineralogia* itp.) – dokładna interpretacja zależy od inwencji uczestników (może to być modyfikator do testu, premia do skuteczności, znacznie lepsze efekty użycia itd.).

Od 5. POZ:

- 16. Pozyskanie PM Z Żywiołu** – raz dziennie/PU elementalista jest w stanie wykorzystać naturalną moc magiczną powiązaną z którymś z żywiołów (o ile znajduje się on w bezpośrednim pobliżu czarodzieja). Elementalista może pobrać PM maksymalnie z $[(1\text{m}^3/\text{POZ}) \times \text{PU}]$ dostępnego żywiołu (tylko z jednego na raz). Z 1 metra sześciennego ziemi można uzyskać 1 PM, z powietrza 2 PM, z wody 3 PM, a z ognia 5 PM. Wymaga to 1k10 rund i udanego testu $1/[10\text{-PU}] \text{ UM} + 1/[10\text{-PU}] \text{ INT}$. Pobieranie PM jednego dnia kilka razy z tego samego żywiołu i/lub z tego samego obszaru i/lub z miejsc, które są położone bardzo blisko siebie może spowodować zaburzenia w równowadze żywiołów. Może się to objawić nadnaturalną aktywnością lub wygaśnięciem aktywności żywiołu, z którego czerpało się PM ostatnim razem (np. ze zwykłego ogniska może nagle otworzyć się portal do Sfery Egzystencji Żywiołu Ognia, ew. do Piekła – co da ostro „popalić” wszystkim w okolicy; może spowodować wyschnięcie rzeki lub powódź; może sprowadzić trąbę powietrzną; może wywołać tąpnięcie, trzęsienie ziemi itd.).

- 17. Pozyskanie Komponentu** – wspólna um. kasty czarodziejskiej; elementalista potrafi pozyskiwać nawet bardzo nietypowe komponenty, typu oddzielenie z wody tzw. wody żywej (pochodzącej z macierzystej Sfery Egzystencji tegoż żywiołu), umiejętność podsycanie świętego ognia, wydobywanie z rudy/skały niezwykłego minerału (bądź metalu) itp.; w dodatku jest w stanie taką operację odwrócić – bez naruszania początkowej równowagi rzeczy.

Od 7 POZ:

18. Ścieranie Runów – wspólna um. kast magicznych.

19. Tworzenie Figur Magicznych – jw.

20. Rozpoznawanie Figur Magicznych – jw.

21. Unieszkodliwianie Figur Magicznych – jw.

Od 10 POZ:

22. Specjalizacja Elementalistyczna – dzięki tej umiejętności elementalista jest w stanie wyspecjalizować się w zdolnościach i wiedzy związanej z (tylko!) jednym, wybranym Żywiołem. Każdy PU pozwala korzystać z jednej z poniższych premii:

- używanie umiejętności profesjonalnych w związku z wybranym żywiołem staje się dwukrotnie bardziej efektywne (np. szansa powodzenia, skutki, efekt działania itp – tylko jedna opcja do wyboru), lecz w przypadku pozostałych żywiołów ta efektywność spada o połowę;
- koszt i opóźnienie PM czarów związanych z wybranym żywiołem spada o połowę – ale koszt czarów związanych z jego „antagonistą” (ogień kontra woda; ziemia kontra powietrze) wzrasta dwukrotnie, a opóźnienie pozostałych czarów wzrasta o połowę;
- za każdym razem, gdy czarodziej wykonuje test % w sytuacji, gdy w grę wchodzi wybrany żywioł, podwajana jest szansa na wynik nadefektywny – ale w przypadku pozostałych żywiołów zwiększa się szansa na wynik pechowy (dotyczy to np. rzucania czarów, testów obronnych, używania umiejętności itp.);
- negatywne efekty związane z wybranym żywiołem są zmniejszane o połowę – ale o połowę wrasta nadwrażliwość na jego „antagonistę” (np. jego skuteczność raniąca itp.);
- AOdp. czarów związanych z wybranym żywiołem jest podwajana – ale elementalista jest traktowany jakby jego wrogowie dysponowali o połowę większą AOdp. czarów związanych z „antagonistą” żywiołu; dodatkowo czarodziej traci ew. jeden dodatkowy rzut obronny przeciwko czarom (ew. efektem magicznym) związanym z 2 pozostałymi żywiołami.

Zamiast tego można rozwijać umiejętność:

Omnipotencja Elementarna – odrzucając specjalizację w żywiole, elementalista stara się w sposób uniwersalny zgłębiać tajniki wszystkich czterech. Każdy PU daje mu dostęp do jednej z poniższych premii:

- elementalista może jednocześnie pozyskiwać PM z kilku żywiołów na raz;
- odzyskiwanie PM poprzez kontaktowe medytowanie w otoczeniu żywiołów jest zawsze tak samo skuteczne – jakby był to pojedynczy żywioł;
- czary oparte na co najmniej dwóch żywiołach mają o jedną jednostkę mniejsze opóźnienie i o połowę większą AOdp.;
- elementalista potrafi rozproszyć każdy wymierzony w niego magiczny efekt związany z którymś z żywiołów; musi na to wydać równowartość PM danego czaru (ew. mocy przedmiotu magicznego –

jeśli ilość ta nie została dokładnie nigdzie sprecyzowana to określa się ją losowo: 10k10 PM) za każdy żywioł, który w nim użyto.

- elementalista jest w stanie tak pokierować, poinstruować osoby w swoim najbliższym otoczeniu, by odniosły jak najmniejsze szkody w związku z działalnością żywiołów (dokładna interpretacja w gestii MG).

ILUZJONISTA

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
-	-	20+	20+	20+	-	20+	-	10+	-
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	20	7							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
1	-	5	4	5	2	4	+	2+	-
ZW	Odp.	U/POZ	Bgł						
-	+	1k4/3	1						

Opis: Iluzjonista to czarodziej, który jest znany z przeróżnych sztuczek (zwykłych jak i magicznych), potrafi zadziwiać swymi umiejętnościami, powalać na kolana tłumy lub dawać złudzenia marzeń jednostkom. Jest mistrzem obracania się w dowolnych kręgach społecznych, potrafi bowiem zaspokajać ich wyimaginowane potrzeby estetyczne – albo też tworzyć iluzje tak zręczne, iż jego „publika” popada na jego łaskę i niełaskę. I mimo iż wiele jego zdolności może się w ekstremalnych sytuacjach zdać na nic (np. w starciu z ożywieńcami), inne mogą się okazać niezmiernie skuteczne w najbardziej zadziwiających okolicznościach (ratując życie i zdrowie nie tylko jego ale i towarzyszy).

Iluzjonista może dowolnie wybrać obie swoje cechy z pośród UM, ZR, SZ, INT, PR.

Kodeks postępowania: Iluzjonista w swej pracy (a raczej, należałoby rzecz, sztuce) dąży do poznawania sekretów umysłu i rozumu istot inteligentnych (oraz niektórych innych) – tak by w konfrontacji z nimi jak najlepiej móc rozwijać swe zdolności i warsztat pracy. Kieruje się pragnieniem osiągnięcia doskonałości w swej sztuce – a przez to zazdrośnie strzeże sekretów fachu, pod żadnym pozorem nie wolno mu ich zdradzać obcym osobom (a nawet bliskim – o ile nie jest to niezbędne). Natura jego profesji zmusza go do ciągłych poszukiwań – więc wszędzie gdzie to tylko możliwe powinien szukać nowych inspiracji, pobudzać swój twórczy niepokój, pogłębiając magiczne badania. W żadnym wypadku nie wolno mu usiąść na laurach – taki iluzjonista szybko wypadł by z obiegu, utracił rozeznanie w żywotnych sprawach jego otoczenia, a to oznaczałoby ostateczną klęskę. Pomimo tego, że profesja ta u swych korzeni narodziła się z najczystszej krynicy białej magii, jej obecni przedstawiciele w bardzo różny sposób traktują otaczające ich istoty. Gdy jedni całą przyjemność będą czerpać ze sprawiania przyjemności innym i radowaniu ich szczęściem (choćby nie wiem jak iluzoryczne by ono nie było – w końcu niektóre istoty inteligentne mogą

lubić żyć złudzeniami), znajdują się i tacy, którzy Sztukę Iluzji wykorzystają do oszukiwania innych i zwodzenia ich na manowce. Będą ich doprowadzać w coraz to nowe, nieistniejące rzeczywistości – aż ci w końcu całkowicie zagubią się między jawą i snem, nieświadomie wykonując działania zaplanowane przez przewrotnego iluzjonistę.

Charakter: Każdy.

Wyznanie: Iluzjoniści najchętniej oddają cześć bogom Chaosu (np. Bagor), Dobra (np. Dagonin, Kas-Handil) bądź Neutralności, Obojętności – rzadko kiedy zdarzają się tu wyznawcy bogów związanych z prawem, złem bądź walką, wojną. Równie często jak z przyjmowaniem postawy ateistycznej spotyka się wśród członków tej profesji politeistów.

Rasy: ludzie, półelfy, hobbici, gnomy, krzotowie, chochliki, błękitne malauki, półolbrzymy, olbrzymy mgliste, półorki, uruk-jar i smoki (generalnie tylko mniejsze). Wśród piktów wyniosłych, gorgon i driad nie spotyka się iluzjonistów powyżej 15 POZ, zaś wśród reptylionów, gamegonów, zaladynów, złotych elfów i ogre powyżej 10 POZ.

Łączenie profesji: Iluzjonistę można łączyć z łowcą, orężmistrzem, wojownikiem, awanturnikiem, piratem, szpiegiem, złodziejem, bardem, kupcem, klerkiem, astrologiem, kapłanem, alchemikiem lub magiem. W uzasadnionych okolicznościach, jeżeli MG wyrazi zgodę – można połączyć także z czarnoksiężnikiem lub elementalistą.

Używanie broni: Iluzjoniści prawie nigdy nie sięgają po przemoc fizyczną (a co najwyżej psychiczną); z tego względu rzadko korzystają z broni – co najwyżej mogą to być jakieś modele łatwe do ukrycia, nie rzucające się w oczy bądź nie powodujące rozległych ran (dozwolona jest więc broń potrafiąca ogłuszać bądź obezwładniać).

Używanie zbroi: O iluzjoniście powinna dawać świadectwo jego Sztuka, a w razie kłopotów dawać mu także osłonę i ochronę. Dlatego też iluzjoniści bardzo niechętnie używają wszelkiego nieporęcznego opancerzenia, preferując za to wszelkiego rodzaju dziwaczne i egzotyczne ubiory. Jeśli już muszą, to zakładają na siebie zbroje nie ograniczające ZR ani SZ.

Używanie magii: Iluzjonista – jak sama nazwa wskazuje – bada, poznaje i doskonali się w sztuce iluzji, najbardziej widowiskowej dziedzinie białej magii. Z tego też względu próżno szukać w jego arsenale czarów ofensywnych, bojowych czy też powodujących jakieś rozległe, fizyczne zmiany otaczającego świata. Czarodzieje tej profesji są mistrzami form magii, które wpływają na umysł i zmysły istot inteligentnych (i niektórych innych istot). Większość czarów będzie więc stanowiły wszelkiego rodzaju miraż, iluzje, zwidy, omamy, halucynacje bądź przywidzenia. W tworzeniu nowej magii iluzjoniści szczególnie nacisk kładą na tworzenie formuł czarów, imitujących jakieś nowe, niezwykle rzeczy, twory bądź istoty, jakie przychodzi im w życiu spotykać. Tak więc robienie przedmiotów magicznych jest pośród tych czarodziei zajęciem marginalnym – gdy w grę wchodzi takie „cudeńka” to zainteresowaniem iluzjonistów cieszą się wszelkiego rodzaju małe, poręczne, łatwe do ukrycia magiczne gadzety, szczególnie jeśli pomagają im w



tworzeniu sztuczek, tricków itp. Uwielbiają także posługiwać się pergaminami magicznymi – a każdy szanujący się iluzjonista powinien mieć zawsze ich pęk na podorędziu. Jeśli po ukończeniu szkolenia profesjonalnego iluzjonista dysponuje umiejętnością rzucania czarów, zazwyczaj otrzymuje od swego nauczyciela 1k10 formuł czarów z różnych Kręgów. Rzadko kiedy iluzjoniści zyskują nowe formuły wraz z awansem na POZ – jeśli już to od czasu do czasu będzie to jakiś jeden, nowy czar (obojętnie z którego Kręgu).

Formacje: Praktycznie nie spotyka się grup złożonych wyłącznie z iluzjonistów, bo bardzo niechętnie ze sobą współpracują. Czasami zdarza się jakiś samotny, sędziwy iluzjonista w stowarzyszeniu czarodziejskim czy na Akademii Magicznej. W tym ostatnim przypadku bardzo starannie dobiera swych uczniów, zazwyczaj jest to bardzo wąskie i elitarne grono osób najbardziej utalentowanych. Samotni iluzjoniści bardzo późno decydują się na przyjęcie ucznia (tylko jednego, i to takiego którego można naprawdę obdarzyć zaufaniem); praktycznie nie zdarza się to przed osiągnięciem 10 POZ. Pomimo samotniczego nastawienia na świat, iluzjoniści są raczej osobami mobilnymi – zawsze można spotkać jakiegoś przedstawiciela tej profesji na trakcie, wędrującego pieszo z miasta do miasta na jakiś okoliczny odpust albo jarmark. Często przyłączają się do wędrownych trup artystów, cyrkowców ew. poszukiwaczy przygód. Ponieważ zaś ich profesja słynie z tworzenia wyrafinowanej, ambitnej rozrywki – są zawsze mile widziani na dworach arystokratów, szlacheckich włościach itp., rzadko jednak decydują się na stałą pracę u jakiegoś patrona, mecenasa.

POZIOM Tytuł

1-4	KUGLARZ
5-9	PRESTIDIGITATOR
10-14	SZTUKMISTRZ
15-17	MISTRZ ILUZJI
18-19	ARCYMISTRZ ILUZJI

Od 0. POZ:

1. **Ortodoksyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty czarodziejskiej.
2. **Magiczna Pasja** – jw.
3. **Identyfikacja Magiczna** – jw.
4. **Medytacja** – jw.
5. **Rzucanie Znaków** – wspólna um. kast magicznych.
6. **Spontaniczne Rzucanie Czarów** – jw.
7. **Wykrywanie Magii** – jw.
8. **Operowanie PM** – jw.
9. **Trzeźwość Umysłu** – bezustanne zajmowanie się sztuką ułudy wyrabia u iluzjonisty naturalną odporność na wszelkie czynniki związane z Odp. nr 1. Za każdym razem, gdy musi on wykonać taki test obronny, może wykonać dodatkowe rzuty (w liczbie równej PU) i wybrać najkorzystniejszy wynik.

Od 1. POZ:

10. **Oddzielenie Komponentu** – wspólna um. kast magicznych; iluzjonista wykorzystuje to głównie do analizy anatomicznej różnych organów istot, które mogą mu pomóc w tworzeniu nowych czarów, sztuczek itp. (może to np. wydatnie zmniejszyć koszty i czas stworzenia formuły, modyfikatory do testu umiejętności typu *Impresja* czy *Prestidigitacja*).
11. **Czary Autoratywne** – wspólna um. kast magicznych.
12. **Impresja** – iluzja jest w stanie wykorzystać swoją wiedzę na temat ułudy tak, by jak najlepiej wykorzystać np. elementy otoczenia, warunki widoczności, atmosferyczne, odpowiedni makijaż, fryzura, modulacja głosu itp. – dzięki czemu na krótki okres czasu sprawić wrażenie, iż jest się kimś innym niż w rzeczywistości (ew. utrudnić innym osobom zorientowanie się gdzie iluzjonista się znajduje np. na terenie pokrytym mgłą, w ciemnym pokoju itp.). Dokładna interpretacja zależy od inwencji uczestników i MG (który powinien pamiętać, by uzależnić stopień trudności imitacji od wysokości PU). To ulotne wrażenie trwa nie dłużej niż $[(1 \text{ rundę}/\text{POZ}) \times \text{PU}]$ i wymaga udanego testu $1/[7\text{-PU}] \text{ INT} + 1/[10\text{-PU}] \text{ MD}$.
13. **Wykrycie Oczarowania** – badając istotę inteligentną (np. poprzez dotyk, bezpośrednią obserwację jej zachowania, reakcji na pewne bodźce itd.) iluzjonista jest w stanie wykryć, czy dana osoba jest w jakiś sposób ograniczona w podejmowaniu samodzielnych decyzji (uległa czyjejś sugestii, została zaczarowana, opętana itp.). Wymaga to udanego testu $1/[7\text{-PU}] \text{ UM} + 1/[8\text{-PU}] \text{ INT}$ (niepowodzenie może oznaczać błędną diagnozę, iluzjonista nie powinien więc znać wyników). Po udanym wykryciu, iluzjonista jest w stanie także uzyskać pewne informacje na temat danego oczarowania (jego rodzaj, sprawcę, trwałość itp.) – przy czym dokładna liczba informacji jest uzależniona od wysokości PU. Rozpoznanie wymaga kolejnego, udanego testu i musi trwać min. 2k10 rund.
14. **Prestidigitacja** – umiejętność ta pozwala iluzjoniście wykonywać zadziwiające, absorbujące uwagę publiki

sztuczki kuglarskie (tym trudniejszych i bardziej skomplikowanych im więcej ma się PU; dokładna decyzja należy do MG): co wymaga udanego testu 1/[6-PU] akt. ZR + 1/[10-PU] INT – przy czym niepowodzenie można powtarzać tyle razy, ile się ma PU (bez obaw o negatywną reakcję widzów). Dokładny efekt udanych sztuczek zależy od inwencji uczestników i interpretacji MG. Może to być np. możliwość wykonania dodatkowych testów na reakcję, spowodowanie, że obserwatorów będzie można dwukrotnie łatwiej zaskoczyć itp.

Od 5. POZ:

- 15. Znajomość Runów** – wspólna um. kasty czarodziejskiej; dotyczy Runów Mocy.
- 16. Identyfikacja Runów** – wspólna um. kast magicznych.
- 17. Ścieranie Runów** – jw.
- 18. Zdjęcie Oczarowania** – iluzjonista może podjąć próbę zdjęcia (umiejętnie wcześniej wykrytego i rozpoznanego) oczarowania (kontroli mentalnej, ubezwłasnowolnienia, sugestii itp.) poprzez różnorodne metody wpływania na zmysły ofiary. Wymaga to min. 2k10 rund przygotować i udanego testu na sumę 1/[10-PU] części współczynników UM, SZ, INT, MD. Udane wykorzystanie tej zdolności może spowodować np. wyjście z halucynacji, bezpieczne przerwanie hipnozy; nawet ograniczyć skutki napadu fobii czy choroby psychicznej (o ile iluzjonista stale kontroluje ofiarę, co rundę powtarzając test). Każdy nieudany test można powtarzać nie więcej razy niż się ma PU (jednak jeśli oczarowanie jest jakiegoś rodzaju aktywną, ciągłą zdalną kontrolą umysłową – to osoba kontrolująca może odczuć, że coś się dzieje).

Od 7 POZ:

- 19. Wykrycie Blokad PM** – wspólna um. kast magicznych.
- 20. Maestria** – umiejętność ta pozwala iluzjoniście osiągnąć prawdziwe mistrzostwo w tworzonej przez niego sztuce. Każdy PU pozwala używać jednej z poniższych premii:
- iluzjonista potrafi jednocześnie z prezentacją sztuczki (patrz *Prestidigitacja*) rzucać Znaki, tak by czary i umiejętność wzmacniały się wzajemnie i wpływały na siebie (oczywiście tak, że widzowie w ogóle nie zorientują się, że użyto magii).
 - dwukrotnie wzrasta A Odp. czarów opartych o iluzję, hipnozę itd.
 - jw. tylko względem Odp. nr 2
 - jw. tylko względem Odp. nr 4
 - używając niektórych umiejętności iluzjonista może wykorzystać do nich przeciwko swoim adwersarzom A Odp. właściwą dla jego czarów (np. gdy testują obronę przed zaskoczeniem z powodu *Prestidigitacji*, przy odrywaniu oszustw z *Szulerstwa* itp.).

Od 10 POZ:

- 21. Umagiczianie** – wspólna um. kast magicznych; iluzjonista zyskuje modyfikator 3 pkt./PU do końcowego wyniku testów.
- 22. Metapchisyka** – poznawanie tajników wpływania na rozumy innych istot pozwala iluzjoniście w znacznie lepszym stopniu rozwinąć własne, ukryte moce umysłowe. Iluzjoniście wzrasta poziom mocy parapsychofizycznej o 1 stopień/PU.

MAG



Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
-	-	10+	10+	20+	+	25+	10+	-	-
ZW		Bgł. pocz.		PU					
-		15		6					

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
2	-	3	3	5	3	4	1+	+	-
ZW		Odp.		PU/POZ		Bgł			
-		+		1k5/4		1			

Opis: Magów bardzo często określa się mianem Władców Mocy, gdyż są jedną z najbardziej wyspecjalizowanych grup czarodziejskich, biegłych w sztuce magicznej – władających mocami magicznymi jako takimi i zgłębiających je same w sobie. Zdolności maga czynią go mistrzem we władaniu czystą magią, i choć niezbyt dobrze radzą sobie w skutecznianiu wpływów magii na inne sfery życia, to spośród wszystkich profesji kłeryckich i czarodziejskich niewiele jest takich, których przedstawiciele potrafiliby dorównać, zaimponować czy pokonać maga swym rzemiosłem (a najbliższym tego są astrolog oraz alchemik – profesje, które każdy mag zwykł darzyć szacunkiem, sentymentem i dobrym słowem). By w ogóle zostać magiem, należy posiadać co najmniej 90 UM i 50 INT.

Główną cechą maga jest UM, zaś cechą drugorzędną może być INT, SZ lub MD.

Kodeks postępowania: Każdy mag dąży do tego, by osiągnąć władzę i wiedzę nad czystą energią – podstawą wszelkich oddziaływań we wszechświecie. Ponieważ zaś energia magiczna jest jedną z najbardziej uniwersalnych „osobliwości” kosmicznych w uniwersum Kryształów Czasu – dlatego też pragną osiągnąć jak największą specjalizację w jej używaniu i spożytkowaniu. Nieokiełznana ciekawość i głód poznania sekretów Potencjału Magicznego sprawiają, że nikt inny nie wie tyle o czarach i ich tajnikach co magowie. Dlatego też mag użyje wszystkich swych zdolności i umiejętności by wytrwale dążyć do tych celów, wykorzystując ku temu wszelkie nadarzające się okazje. Podobnie jak w przypadku innych profesji, tak że i tu można spotkać całą, różnorodną paletę postaw i etosów – różni magowie różnie bowiem interpretują ową wyuczoną chęć samodoskonalenia, i gdy jedni starają się w miarę potrzeb, pomagać innym, chronić równowagę czy wprowadzać ożywczy ferment w społeczeństwie, inni wręcz egzaltują się postawami egoistycznymi i samolubnymi, nie zwracając uwagi na efekty swego postępowania – co biorąc pod uwagę nadnaturalną naturę tej profesji, nie dla wszystkich wokoło może być miłe. Jednak wszyscy magowie, niezależnie od etosu, zwracają baczną uwagę na jedną kwestię. Mianowicie: nigdy w sposób ciągły i aktywny nie starają się ingerować czy uczestniczyć w aktywnym życiu polityczno-społecznym. Nie dlatego, że zawistnie strzegą sekretów profesji (choć i takie postawy przeważają w niektórych kręgach), ale dlatego, by nie zostać posądzonym o spiskowania czy nadużycia. Wystarczy sobie bowiem wyobrazić tylko jaką większą bądź mniejszą grupkę magów, która dla dobra swojego („i innych – dla ich własnego dobra” jakby to pewnie tłumaczyli) przewyciężyła by animozje i postanowiła dążyć do przejęcia władzy nad jakimś obszarem. Takiej krainie niechybnie groziłaby dyktatura mistrzów magii, co prawda tyranów oświeconych (także potężnych i niebezpiecznych), ale z pewnością niewiele interesujących się losem poddanych – pogrążonych zamiast tego dogłębnie w swych sekretnych badaniach. Więc dla dobra ogółu profesji każdy mag powinien unikać wszelkich podobnych, niedwuznacznych sytuacji. Jeśli już podejmuje jakąś współpracę z władzą czy lokalnymi społecznościami, to powinien ją realizować po cichu i bez przesadnego zwracania na siebie uwagi. Szczególnie w postaci szafowania na prawo i lewo magią ofensywną i wojenną – zresztą to przykazanie umiarkowania powinno dotyczyć każdego przedstawiciela tej profesji. Rozsądny i doświadczony mag robi użytek ze swych zdolności skromnie i tylko w razie potrzeby. Młokosów i żółtodzióbów zaś po tym łatwo poznać, że zawsze robią więcej huku, niż to potrzebne.

Charakter: Każdy.

Wyznanie: Magowie bardzo rzadko przyjmują wiarę w jakieś bóstwa – zwykle dlatego, że zbyt często mogło by dochodzić do konfliktów moralnych, etycznych a nawet interesów na linii religia-czarodziejstwo. Jeśli już przyjmują jakieś wyznanie, to najczęściej w

bóstwa silnie związane z czarodziejstwem (np. Dagonin).

Rasy: Wszystkie elfy, półelfy, reptylioni, chochliki, błękitne malauki, niektóre smoki (praktycznie tylko te wielkie), gorgony. Wśród ludzi, lizardów, błękitnych trytonów i uruk-jarów nie spotyka się magów powyżej 10 POZ.

Łączenie profesji: Można łączyć z profesją kondotiera, łowcy, orężmistrza, wojownika, dowolną profesją k. złodziejskiej, bardem, kupcem, hermeneutykiem, astrologiem, inkwizytorem, kapłanem, alchemikiem, czarnoksiężnikiem, elementalistą, iluzjonistą, a w ostateczności także z mistykiem bądź demonologiem.

Używanie broni: Prawdziwą bronią maga nie jest miecz ale magia – i to jej używa zawsze w pierwszej kolejności. Poza tym magowie preferują uzbrojenie jednoręczne (najlepiej lekkie), łatwe do ukrycia, ew. kostury i różne lagi (w czasie podróży). Często też spotyka się u nich różnorodne bronie egzotyczne jak czakramy czy szurikeny. Mogą się szkolić do 2 PU w jednej grupie takiej broni.

Używanie zbroi: Mag może używać tylko takiego opancerzenia, które nie ogranicza ZR ani SZ.

Używanie magii: Domeną maga jest energia magiczna w najczystszej postaci. Mag bada i rozwija swe zdolności oraz wiedzę pod kontem odkrywania sekretów przemiany jednych energii w energię innej postaci. W tym przypadku za energię wyjściową służy mu oczywiście Potencjał Magiczny, który następnie – dzięki kunsztowi maga – jest zamieniany w energię docelową. Mag jest specjalistą najwyższej klasy jeżeli chodzi jeśli chodzi o czarodziejstwo same w sobie – i właśnie wokół wpływów i niuansów w/w dziedziny koncentruje się jego magiczna działalność. Mag chętnie gromadzi i tworzy przedmioty magiczne oraz formuły czarów. Czasami nawet za swój obowiązek może uznać zdobycie jakiegoś konkretnego artefaktu, jeśli uzna, że jest on zbyt potężny by ktokolwiek mógł się nim posługiwać. Podobnie jak inni czarodzieje – magowie pilnie strzegą sekretów swego rzemiosła, ale inaczej niż reszta – bardzo dużą wagę przywiązują do tego by kunszt ich profesji nie umarł. Dlatego też kształcenie magiczne stanowi bardzo ważny element ich profesji. Objawia się to między innymi tym, że mag musi obowiązkowo, w pierwszej kolejności nabywać i rozwijać swoje umiejętności związane z rzucaniem czarów. Po ukończeniu szkolenia otrzymuje 1 formułę czaru od swego nauczyciela (z I Kręgu). Czasami – w nagrodę za pilną naukę – nauczyciel może dać mu możliwość samodzielnego wyboru tego czaru. Wraz z awansem na każdy następny POZ mentor uczy maga kolejnej formuły czaru z dostępnych dla ucznia Kręgów – i dzieje się tak zawsze, gdyż opanowanie takiego czaru jest warunkiem pozytywnego zaliczenia owego szkolenia.

Formacje: Magów bardzo często spotyka się współpracujących ze sobą. Zakładają zwykle własne Gildie profesjonalne (czasami dopuszczając do uczestnictwa w nich także innych czarodziejów), udzielając członkom daleko idącej pomocy i wsparcia. Organizacje te zwykle trzymają się na uboczu głównego nurtu aktywności społecznej, do spraw innych wtrącając się bardzo rzadko – jednocześnie dbając by inni nie wtykali nosa w nie swoje sprawy,

szczególnie jeśli dotyczą one czarodziei. Gildie Magów mają różną strukturę i organizację, rzadko też spotyka się jakąś organizację, którą można by uważać za nadrzędną w stosunku do pozostałych – najczęściej wpływy jednej organizacji są skoncentrowane na terytorium pojedynczej krainy czy królestwa – szczególnie jeśli współpracuje ona z władzą państwową (np. działa pod patronatem władcy, rady miejskiej, lokalnych rodzin książęcych itp.). Gildie często nawiązują kontakty między sobą, zdarza się nawet by podejmowały współpracę z organizacjami innych profesji – jeśli bliski jest im ich etos lub mają wspólne cele. Prawie każdy czarodziej stara się odnaleźć w pewnym okresie swego życia ucznia, któremu przekaże całą (lub prawie całą) swoją wiedzę i osiągnięcia. Jego wybór powinien być więc bardzo staranny i przemyślany. Niezależnie od tego w dzisiejszych czasach coraz częściej spotyka się by magowie (szczególnie jeśli nie są zrzeszeni w którejś z Gildii) tworzyli centra edukacyjne, sławetne Akademie Magiczne – czasem niezależne a czasem wchodzące w skład większych, „świeckich” (ew. kleryckich) ośrodków uniwersyteckich. Wtedy więc, oprócz klasycznego modelu edukacji mentorskiej, uczą tam młodych adeptów profesji maga wszystkie te osoby, które mają predyspozycje do tego fachu. Praktycznie każdy mag, obojętnie od tego czy jest samotnikiem czy nie, prowadzi osiadły tryb życia – dający największe możliwości do systematycznej pracy. Jest to także jeden z głównych powodów popularności Akademii. Daje ona bowiem nie tylko stałe miejsce pracy ale i ciągłą możliwość dogodnego pogłębiania i poszerzania własnego warsztatu badawczo-rozwojowego. Coraz częściej więc całe Gildie przejmują nad nimi patronaty – nie szczczędając środków ani kadr – w przeciwnym razie groziłoby im (tzn. Gildiom, a nie Akademiom) wymarcie śmiercią naturalną. Niezależnie od powyższych, czasami zdarza się spotkać jakiś magów-podróżników – jeśli ktoś uznał, że akurat w ciągłej drodze tkwi większy potencjał rozwijania siebie niż w sterczeniu wewnątrz zatechłej pracowni. Stąd też obecność magów w drużynach poszukiwaczy, nierzadkim zaś widokiem jest mag podróżujący (niekiedy razem ze służbą i ochroną) z miejsca na miejsce w sprawach swojej Gildii...

POZIOM Tytuł

1-4	MAGIK
5-9	CZAROWNIK
10-14	POTENCJONALISTA
15-17	STWORZYCIEL MAGII
18-19	WIELKI MISTRZ CZARODZIEJSTWA
20+	ARCYMAG

UMIĘJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- 1. Ortodoksyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty czarodziejskiej; zawiązywanie PM formuły w Księdze Czarów testuje się na 1/[6-PU] UM + 1/[7-PU] akt. ZR, w dodatku czas uczenia się formuł pozyskanych z Ksiąg jest zmniejszany o 15%/PU.
- 2. Magiczna Pasja** – wspólna um. kasty czarodziejskiej, z tym że Atut pozostaje ważny przez 12 godzin/PU, można na nim umieścić do 5

czarów/PU, a czas jego sporządzania jest o połowę krótszy.

- 3. Identyfikacja Magiczna** – wspólna um. kasty czarodziejskiej.
- 4. Medytacja** – jw.
- 5. Znajomość Runów** – jw.; dotyczy Runów Mocy.
- 6. Czary Autoratywne** – wspólna um. kast magicznych, z tym, że mag nie ma ujemnych modyfikatorów za rzucanie czarów bez transu oczyszczającego.
- 7. Rzucanie Znaków** – wspólna um. kast magicznych, z tym że mag potrafi adaptować w formę znaków czary z Kręgów Specjalnych tak, jakby były normalnymi formułami.
- 8. Spontaniczne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kast magicznych.
- 9. Wykrywanie Magii** – jw.
- 10. Wykrycie Blokady PM** – jw.
- 11. Identyfikacja Runów** – jw.
- 12. Ścieranie Runów** – jw.
- 13. Operowanie PM** – jw. z tym, że kolejne niepowodzenia powodują rozproszenie jedynie 1% początkowego PM.
- 14. Umagicznianie** – wspólna. um. kast magicznych; mag otrzymuje modyfikator końcowych testów w wysokości 10 pkt./PU.
- 15. Odprawianie Magicznych Rytuałów** – wspólna um. kasty kleryckiej, z tym że testuje się ją na 1/[7-PU] WI + 1/[10-PU] UM.

Od 1. POZ:

- 16. Tworzenie Figur Magicznych** – wspólna um. kast magicznych.
- 17. Rozpoznawanie Figur Magicznych** – jw.
- 18. Unieszkodliwianie Figur Magicznych** – jw.
- 19. Oddzielenie Komponentu** – wspólna um. kasty czarodziejskiej; magowie używają jej głównie do zdobywania obiektów, które pomogą im w tworzeniu nowych czarów lub przedmiotów magicznych (wówczas umiejętne użycie pozwala znacznie uprościć taki proces twórczy).
- 20. Tworzenie Blokady PM** – jest to umiejętność stworzenia magicznej blokady źródła PM (np. amuletu, naturalnego punktu mocy, zapasów energii magicznej zużywanego przez magiczny przedmiot do aktywowania niektórych efektów itp.), uniemożliwiającej jego pobieranie przez osoby do tego niepowołane (określone przez twórcę); chroni ona również to źródło przed próbami rozproszenia magii, utrudnia jego zniszczenie itp. działania. (o szczegółach decyduje MG, mając na względzie wysokość PU). Założenie blokady wymaga od 1k10 rund do 1k100 minut (w zależności od pojemności źródła), wykonania udanego testu 1/[7-PU] UM + 1/[10-PU] INT i poświęcenia na nią min. 1k100 PM.
- 21. Zniszczenie Blokady PM** – umiejętność pozwala trwale likwidować wszelkiego rodzaju blokady magiczne źródła PM. Udana użycie wymaga poświęcenia pewnej ilości PM (min. tyle ile mocy ma blokada, czyli ile wykorzystano do jej stworzenia) i udanego testu 1/[10-PU] UM. Niepowodzenie może spowodować eksplozję użytego PM (moc blokady pozostaje zaś bez zmian) – przy czym w takim

przypadku obrażenia zadane magowi są zmniejszane o 10%/PU. Prawidłowe użycie tej umiejętności w innych przypadkach może np. znieść jakieś naturalne ograniczenia poboru PM (ew. ograniczenia nadnaturalne nie mające charakteru blokady).

Od 5. POZ:

22. Zapożyczenie Umiejętności – mag jest w stanie nauczyć się dowolnej, średniej (od 1 do 4 POZ) umiejętności profesjonalnej alchemika, czarnoksiężnika lub iluzjonisty. Raz wybranej umiejętności nie można później zmieniać, jeżeli zaś mag w ogóle zrezygnuje z nauki, to otrzyma 1k5 PU.

Od 7 POZ:

23. Metamagiczna Emanacja – mag jest w stanie przeznaczyć pewną część swego bazowego, osobistego PM (1%/PU; musi to być zakres nie używany przez inne tego typu fluktuacje magiczne) na stworzenie stałej, nadnaturalnej emanacji wykorzystującej influencje i koherencje naturalnych, międzywymiarowych strumieni Potencjału Magicznego. Za każdy 1% PM mag może na stałe określić rodzaj czarów jednej, wybranej profesji – z której działalnością już się zetknął. Czary tych profesji nie będą się w stanie przebić przez emanację, chyba że test ich rzucania był z przedziału „zawsze udanego”. Dodatkowo gdy przedstawiciel tej profesji rzuca czar wymierzony w maga, to szansa na pechowe rzucenie tego czaru zwiększa się o 3pkt./PU – jeśli mag przeznaczy na ten efekt 1 PM z zakresu tej mocy.

Od 10 POZ:

24. Potęga Hermetyki – dogłębna znajomość technik rzucania czarów pozwala wybrać magowi jedną metodę rzucania/PU, względem której jego AOdp. zostanie zwiększona o połowę, zaś szansa na nadefektywne rzucenie czaru o 1 pkt/PU.

PRZYWOŁYWACZ

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
10+	+	+	+	15+	20+	15+	-	-	+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
-	30	8							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
4	2	2	2	3	5	4	+	+	1
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
-	+	1k5/2	2						

Opis: Przywoływacz, zwany także popularnie Mistrzem Przywołań, jest czarodziejem i naukowcem, wędrującym po świecie w poszukiwaniu wszelkich, egzotycznych form życia. Dzięki tym poszukiwaniom gromadzi i rozwija wiedzę ma temat potworów i innych organizmów żywych – dzięki czemu potrafi je oswajać, kooperować z nimi lub je sobie

podporządkowywać, a nawet – jeśli znajdzie taka potrzeba – potrafi wykorzystać magię aby je przywołać do pomocy.

Przywoływacz może wybrać obie swoje cechy spośród ŻYW, ZR, SZ, INT, MD lub UM.

Kodeks postępowania: Przywoływacz całe życie dąży do zgromadzenia jak największej wiedzy i znajomości ożywionej materii organicznej – przy czym magię traktuje tylko jako środek prowadzący do tego celu – narzędzie co prawda potężne, ale nie przykładem do niej takiej wagi jak choćby mag czy alchemik. Na poznawczym pierwiastku magii koncentruje się wtedy, gdy ma ona jakiś konkretny związek z jego „objektami” badań. Mistrz przywołań koncentruje się głównie na obserwacji oraz badaniach prowadzonych nad potworami oraz istotami magicznymi – zwykłymi roślinami czy zwierzętami zajmuje się rzadko (uznając tą sferę życia za suwerenną domenę druidów i osób im podobnych). Natomiast żywym zainteresowaniem dąży wszelkie formy flory i fauny, które są wyjątkowe, nadzwyczajne, egzotyczne (np. z dalekich krain) i jedyne w swoim rodzaju. Dzięki swym działaniom przywoływacz pragnie osiąść jak największą orientację w procesie rozwojowym wszelkich organizmów żywych, co pozwoli mu zgłębiać tajemnice ewolucjonizmu. Rasy inteligentne i stworzenia inoplanowe natomiast prawie w ogóle nie zaprzatają uwagi takiego czarodzieja, interesuje się bowiem nimi sporadycznie (albo w ogóle), nie będąc wyspecjalizowanym do nawiązywania z nimi kontaktu. Badania prowadzone przez przywoływaczy często nie ograniczają się tylko do biernej obserwacji stworzeń czy to laboratoryjnej czy to w ich naturalnym środowisku. Nierzadko zdarza się by dokonywali sekcji (choć tylko osoby wyprane z uczuć będą „krajac” biedne, czujące stworzonka „na żywca”), bądź jakiś modyfikacji w poznawanych organizmach. Zdarza się też tworzenie wszelaki krzyżówek między, bądź wewnątrzgatunkowych, hybryd a nawet mutantów – czy to za pomocą przeszczepów, czy też ingerując magicznie w kod genetyczny (ew. wykorzystując w tym celu substancje promieniotwórcze i mutagenne). Wiadomo też o przypadkach, gdy oprócz stworzeń oswojanych czy sprowadzanych magicznie, mistrz przywołań kreował własnoręcznie nowe organizmy – za pomocą magii i chirurgii (np. „zszywając” ze sobą organy i części różnych stworzeń). Najbardziej podli i zdegenerowani przedstawiciele tego fachu zajmują się nawet masową „produkcją” takich dziwadeł, mutantów, szkaractw – a nawet prowadzą własne hodowle potworów, wykorzystując je w niecznych celach. Z drugiej jednak strony istnieje w tej profesji cała masa czarodziei-pasjonatów, którzy swych zdolności używają w pozytywnych celach np. opracowując substancje chroniące przeciw jadom, truciznom czy innym cechom potworów lub też dbają o to by populacje stworzeń groźnych dla istot inteligentnych nie rozrastały się ponad miarę itp. Pomimo tego czasem zdarzają się im zatargi z przedstawicielami innych profesji, którzy mogą niektóre aspekty działalności uznawać za zagrożenie (szczególnie jeśli chodzi o charakterników, paladynów ew. mnichów bądź inkwizytorów).

Charakter: Praktycznie każdy, ale mistrzów przywołań o praworządnych lub chaotycznych charakterach spotyka się najrzadziej.

Wyznanie: Mistrzowie przywołań czczą głównie bogów natury, żywiołów, życia, rozwoju (Arianna, Graam, Dagonin itp.). Rzadko spotyka się tu religie oscylujące wokół którejś z ewidentności (jak Hasar-Grun czy Asteriusz) – już prędzej można się natknąć na przywoływacza w ogóle nie wyznającego wiary w żadnego z bogów.

Rasy: Ludzie, półelfy, półorki, wszystkie gnoje, reptylioni, błękitni małacy. Pośród olbrzymów mglistych, uruk-jar i tan, lizardów, smoków oraz chochlików nie spotyka się przywoływaczy powyżej 10 POZ.

Łączenie profesji: Profesji tej nie wolno łączyć z żadną inną profesją.

Używanie broni: Mistrz przywołań musi być w stanie obronić się przed co niektórymi, bardziej agresywnymi „obiettami” badań – z tego też powodu obowiązkowo musi posiadać biegłość w poręcznej broni zasięgowej (typu kusza, mniejszy łuk czy proca) – może ją rozwijać do 3 PU. Oprócz tego może posługiwać się niektórymi modelami broni drzewcowych, przydatnych w ogłuszaniu (jak pała, laska, cep ew. włócznia itp.), choć dozwolone są też bronie obezwładniające (typu sieci, bity, łańcuchy) bądź krótkie tnące (noże, sztylety). Do 2 PU może szkolić się w dwóch grupach takich broni. Przywoływacze nigdy nie używają nieporęcznej broni drzewcowych (piki, lance, halabardy itp.), długich broni fechtunkowych (miecze, szable, rapiery itp.) bądź ręcznych obuchowych (maczugi, topory, korbacze, młoty itp.).

Używanie zbroi: Ze względu na kontakty z niebezpiecznymi stworzeniami, przywoływacz może używać niektórych typów opancerzenia (o OGR nie większych niż 1/2;1/3) – jednak każde OGR ZR bądź SZ tak go rozprasza i dekoncentruje, że powoduje analogiczne ograniczenie obu cech (jeśli cechą jest ZR bądź SZ, to stopień ich ograniczenia wzrasta o jeden). Mistrzowie przywołań nigdy także nie używają zbroi w pełni metalowych. Z tarcz używają tylko tych modeli, które klasą odpowiadają puklerzom.

Używanie magii: Magia, którą posługują się przywoływacze odzwierciedla wpływy i aspekty oddziaływania energii, bytów magicznych, nadnaturalnych na organizmy żywe, ich zdolności i warunki bytowania. Dlatego też w arsenale mistrza przywołań można znaleźć przede wszystkim czary o charakterze analitycznym (które pomagają lepiej zrozumieć badane istoty), defensywnych (które chronią czarodzieja przed niektórymi cechami naturalnymi i specjalnymi zdolnościami takich organizmów – szczególnie jeśli chodzi o potwory oraz pseudo-naśladowcze (które imitując cechy lub zachowanie innych organizmów – pozwalają czarodziejowi niejako „wejść w ich skórę” i naśladować ich zachowanie celem jeszcze lepszego zrozumienia). Nade wszystko przywoływacze słyną jednak z czarów, które pozwalają magicznie sprowadzać dobrze poznane istoty i uzyskiwać od nich wszelakiego rodzaju pomoc lub ochronę. Na tych sferach czarodzieje ci koncentrują swoją magię, przez



to przedmioty magiczne tworzą bardzo rzadko – rzadko kiedy także udaje im się znajdować takie, które były by im pomocne w pracy. Jeśli więc już zdecydują się na pracę nad magicznymi przedmiotami, to będą one miały właśnie powyższy profil – kolejnych użytecznych narzędzi badawczych, rozwojowych czy pomocniczych (a nie jak to mają w zwyczaju czarodzieje innych profesji – potężnych źródeł mocy nadnaturalnych). Po ukończeniu szkolenia profesjonalnego przywoływacz otrzymuje od swojego nauczyciela 1k10 formuł czarów z Kręgów od I do V. Czasami też nauczyciele uczą ich 1k3 nowych formuł czarów przy każdym awansie na wyższy POZ gdy zyskują dostęp do nowego kręgu. Jeżeli zaś jacyś mistrzowie przywołań utrzymują między sobą jakieś kontakty naukowe – to bardzo częstym postępowaniem jest wymienianie zdobytej wiedzy (o obserwowanych stworzeniach) w zamian za nowe formuły czarów. O pozostałe czary mistrz przywołań musi się martwić we własnym zakresie.

Formacje: Zasadniczo przywoływacze stronią od własnego towarzystwa, wybierając pracę w samotności i pilnie strzegąc, by zbierana przez nich wiedza nie dostała się w nie powołane ręce (szczególnie konkurencji). Pomimo tego istnieje od kilku do kilkunastu organizacji, które można by nazwać zrzeszeniami profesjonalnymi, tzw. Konwenty. Mają one luźną strukturę i hierarchię (zwykle obieraną), nie istnieją także żadne organy zwierzchnie tych ugrupowań. Zazwyczaj Konwent zbiera się kilka razy do roku by wymieniać w obrębie swoich członków doświadczenia życiowe, prezentować wyniki własnych badań, prowadzić dysputy (czasami nawet zapraszani są do nich specjaliści z innych dziedzin magii – co jest wielkim zaszczytem i wyrazem zaufania) itp. Także na Konwentach podejmuje się decyzje o przyjęciu nowych członków w obręb profesji – istnieją bowiem

niepisane prawa, iż żaden przywoływacz nie ma prawa samodzielnie dokonywać „naboru” nowych adeptów – są to dylematy zarezerwowane dla całej zbiorowości. Choć oczywiście Konwent, po podjęciu decyzji może przydzielić pojedynczemu mistrzowi przywołań jednego (rzadziej kilku) ucznia, którego wprowadzi w arkana fachu. Każdy mistrz przywołań powinien posiadać własne laboratorium, pracownię – i to względnie obszerną. Jeśli bowiem chce prowadzić laboratoryjne obserwacje stworzeń, to nie tylko powinien mieć gdzie je trzymać, ale i wystarać się o jakieś ustronne miejsce na swoją siedzibę. W końcu wielu z jego „podopiecznych” może być uciążliwych (a nawet niebezpiecznych) dla otoczenia. W przypadku niedopilnowania tych warunków może dochodzić do wielu konfliktów z sąsiadami (tzn. lokalnymi społecznościami) czarodzieja – które mogą się źle dla niego skończyć. Mistrz Przywołań nie może cały czas siedzieć i gnić w swej pracowni – w końcu jego natura badacza nakazuje mu coś wręcz przeciwnego. Często więc wyrusza w różne dziwne, zapomniane lub egzotyczne a nader wszystko odległe miejsca – gdzie ma zamiar znaleźć jakieś nowe okazje do doskonalenia swego „rzemiosła”. Nierzadko towarzyszą mu pomocnicy a czasami też podejmuje się najęcia fachowej ochrony – w końcu jego czarodziejskie badania potrafią być wielce ryzykowne i niebezpieczne. Stąd też czasami spotyka się przywoływaczy w towarzystwie zawodowych zabijaków, oprychów, szarlatanów, poszukiwaczy przygód i innych typów z pod ciemnej gwiazdy, którzy dobrze wiedzą do czego używać miecza, ognia i czarów...

POZIOM Tytuł

1-4	ZAKLINACZ
5-9	BIOLOGISTYK
10-14	STWOROZNAWCA
15-17	METABIOTANOLOG
18-19	WIELKI BIOTANIK
20+	ARCYMISTRZ PRZYWOŁAŃ

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- 1. Ortodoksyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty czarodziejskiej.
- 2. Identyfikacja Magiczna** – jw.
- 3. Medytacja** – jw.
- 4. Wykrywanie Magii** – wspólna um. kast magicznych.
- 5. Operowanie PM** – jw.
- 6. Wykrycie Blokady PM** – jw.
- 7. Tworzenie Figur Magicznych** – jw.
- 8. Rozpoznawanie Figur Magicznych** – jw.
- 9. Unieszkodliwianie Figur Magicznych** – jw.
- 10. Xenobiologia** – przywoływacz posiada pewien zasób ogólnej wiedzy na temat organizmów żywych (zwykle występujących lokalnie). Ich dokładna ilość nie jest wielka, zazwyczaj zależy od wysokości PU (o konkretach decyduje MG) i do przypomnienia wymaga testu 1/[6-PU] MD. Jednak prawdziwym „konikiem” mistrzów przywołań jest dogłębne specjalizowanie się w wiedzy na temat kilku wybranych gatunków. I wiedza ta jest niesłychanie dokładna, począwszy od miejsc bytowania tych

organizmów, a na ich cyklach rozrodczych (i innych, tym podobnych, rzadkich wiadomościach, zarezerwowanych zwykle dla MG) skończywszy. Na początku przywoływacz posiada wyspecjalizowaną wiedzę na temat 1k3 wybranych gatunków (których znajomość musiał opanować, aby zdać egzamin profesyjny). Ilość poznawanych gatunków wzrasta z czasem – nie może jednak przekroczyć ilości [(1+1/POZ)xPU]. Nową wiedzę mistrz przywołań może zdobywać za pomocą obserwowania wybranego organizmu we własnym laboratorium (co trwa od 10k10 tygodni do 10k10 miesięcy – w zależności od tego, jak bardzo potężny jest „podopieczny”) lub w jego naturalnym otoczeniu (co trwa dwukrotnie dłużej). Końcowy czas badań MG może skrócić w zależności od wysokości PU i ew. innych okoliczności (udane przeprowadzenie sekcji, znajomość gatunku podobnego itp.). Przystwojenie wiedzy o badanym organizmie wymaga testu 1/[7-PU] INT + 1/[8-PU] MD. Nieprowadzenie wymaga przedłużenia badań (o minimum 100%-10%/PU). Za pomyślnie zdobytą wiedzę o gatunku mistrzowi przywołań przysługują także PD, min. 50%/PU tego, co otrzymałby za zabicie dorosłego osobnika badanego gatunku. Poza tym każdy 1 PU daje przywoływaczowi wiedzę na temat 1k5 ziół (najczęściej tych ekstraordinaryjnych).

Uwaga: rzadko kiedy zdarza się by mistrz przywołań zdobywał swa specjalistyczną wiedzę z ksiąg – ponieważ istnieje bardzo niewiele specjalistycznych dzieł z tej dziedziny. Jeśli jednak takowe mu wpadnie w ręce – to po zaznajomieniu się z nim wymagany jest nie tylko analogiczny test jak w badaniach – ale także, choć częściowe zweryfikowanie informacji (np. poprzez odnalezienie siedzib organizmu, jego krótka obserwacja itp.).

Od 1. POZ:

- 11. Czary Autoratywne** – wspólna um. kast magicznych.
- 12. Xenochirurgia** – umiejętność ta daje przywoływaczowi zdolności do przeprowadzania skomplikowanych operacji chirurgiczno-magicznych na organizmach (zwykle egzotycznych) żywych i (czasem) martwych. Mogą to być np. transplantacja organu, amputacja, transfuzja płynów fizjologicznych, transfer umysłów, przyszywanie kończyn, neuroinwazja, wiwisekcja, pozyskanie komponentów magicznych (jednak tylko 3/4 normalnej ilości) itp. Zabieg wymaga użycia PM jako spoiwa (w wysokości 1k10 PM/każdy zacząty kg organizmu docelowego „pacjenta”). Organizm przyjmie ewentualne przeszczepy po pomyślnym rzucie na 1/2 odp. nr 10, a będzie mógł żyć (lub funkcjonować) po pomyślnym rzucie na odp. nr 4. Czasami do użycia tej umiejętności MG może wymagać posiadania specjalistycznej wiedzy o podmiotach operacji (lub wprowadzi odpowiednie modyfikatory ujemne do wszystkich testów). Prawidłowe użycie *Xenochirurgii* wymaga od przywoływacza testu na sumę 1/[10-PU] części współ.: akt ZR, MD, INT, UM. Sposób, w jaki ew. przeszczepy zmodyfikują charakterystyki „pacjenta”

zależy od uzgodnienia decyzji z MG. Prawidłowe użycie tej umiejętności do rozpoznania anatomicznego (niekoniecznie przeprowadzenie operacji) pozwala czasami uzyskać jakieś premie do innych umiejętności (np. *Znachorstwa*, *Felczerki*, ew. zwiększenie szansy na TR krytyczne w potwora itp.).

13. Pozyskanie Stwora – przywoływacz jest w stanie ostrożnie zbliżyć się do grupy istot (typu potwory, ist. magiczne, rzadka fauna i flora itp.) – nie więcej niż 3 osobniki/PU – i postępować z nimi na tyle właściwie, by zaczęły stopniowo zmieniać swoje nastawienie do niego (np. z nieprzyjaznego na obojętne, z obojętne na przychylne itd.). Wymaga to testu $1/[7\text{-PU}] \text{ INT} + 1/[10\text{-PU}] \text{ MD} + 1/[10\text{-PU}] \text{ UM}$ – można powtarzać nieudany rzut tyle razy ile ma się PU. Niepowodzenie oznacza niemożliwość dalszego pozyskania. Mistrz Przywołań nie może sprawnie kontrolować większej ilości pozyskanych istot niż $[(2 \text{ osobniki/POZ}) \times \text{PU}]$. W przypadku pozyskiwania istot bardziej inteligentnych, złośliwych lub agresywnych (szczególnie w przypadku potworów) MG może wymagać posiadania na jego temat fachowej wiedzy.

14. Miarowana Konfrontacja – jeśli przywoływacz wykonał jakąś udaną, agresywną akcję przeciwko innej istocie (zwykle chodzi o normalny atak, może to być jednak rzucanie czaru raniącego itp.) może zrezygnować z zadawania jej obrażeń i zamiast tego zniwelować efekt 1 jej ataku/PU lub zamiast tego podjąć próbę powalenia na ziemię (co będzie udane w przypadku nieudanego testu akt. ZR ofiary, - 10%/PU). Umiejętność ta zajmuje całą rundę.

Od 5. POZ:

15. Stworzenie Chowańca – przywoływacz może poddać specjalnej ceremonii jedną oswojoną (najlepiej *Pozyskaniem*) istotę. Wymaga to PM w wysokości min. $10k10+10/\text{POZ}$ organizmu i przynajmniej 1 miesiąca stałego jej towarzystwa. Taki chowaniec staje się fanatycznym sprzymierzeńcem mistrza przywołań. Jeśli dokona on pełnej koncentracji umysłu to będzie w stanie odbierać świat zmysłami swego pupila – zaś podczas *Medytacji* może nawet częściowo kierować jego postępowaniem. Oprócz tego czarodziej zyskuje 1 wybraną w czasie ceremonii umiejętność swego podopiecznego. Poza tym – raz dziennie/PU – może użyć do testów któregoś ze współczynników chowańca zamiast swojej charakterystyki (w stanie medytacyjnym, ew. halucynacyjnym itp. – działa to także w odwrotnym kierunku). Przywoływacz może posiadać jednego chowańca na każdy PU – nie wlicza się ich do puli istot pozyskanych. Śmierć chowańca powoduje straszliwe spustoszenie we współczynnikach psychicznych (podst. lub odp. – MG wybiera 5 z nich, które zostaną obniżone o 3k10 pkt.)

16. Spontaniczne Rzucanie Czarów – wspólna um. kast magicznych.

Od 7 POZ:

17. Magiczna Pasja – wspólna um. kasty czarodziejskiej.

18. Rzucanie Znaków – wspólna um. kast magicznych.

19. Dyscyplina Pomocnicza – przywoływacz może bez ograniczeń rozwijać przydatną mu umiejętność zawodową, jedną z poniższych: *Felczerka*, *Cyrulika*, *Hodowca*, *Łowiectwo*, *Zielarstwo* lub ew. *Umagicznianie* (ale przywoływacze bardzo rzadko pracują nad umagicznianiem martwej materii, preferując pracę z żywymi stworzeniami). Raz wybranej umiejętności nie można zmienić. Jeśli mistrz przywołań w ogóle zrezygnuje z tej nauki to otrzyma 1k5 PU.

Od 10 POZ:

20. Organiczne Odzyskanie PM – dotykając oboma rękami jakiejś istoty przywoływacz może „wysssać” część jej osobistego PM. Nie więcej jednak niż $[(1 \text{ PM}/2 \text{ POZ}) \times \text{PU}]$. Jeśli taka istota posiada AMg, to może bronić się przed tym wysysaniem – udany test antymagii powoduje, że wysysany PM eksploduje przywoływaczowi „w twarz”. Umiejętność tą można używać tylko tyle razy w ciągu dnia ile ma się PU. Wysysanie PM z istot inteligentnych lub stworzeń, które ktoś uznaje za święte, usakralizowane itp. może spowodować uznanie mistrza przywołań za wampira energetycznego – i w związku z tym odpowiednio potraktowany (o odpowiednich pkt. Esencji już nie wspominając).

21. Defensywa Psychologiczna – przywoływacz w związku ze swym fachem zyskuje dodatkowe rzuty obronne (w liczbie równej PU) na odporności psychiczne – za każdym razem, gdy w grę wchodzi oddziaływanie istot, którymi się zajmuje (a więc nie dotyczy to istot inteligentnych, obcosferowców, martwiaków itp.).

Od 15 POZ:

22. Defensywa Fizjologiczna – analogicznie do *Defensywy Psychologicznej*, tylko, że dotyczy odporności fizycznych.

//bijekcja – po testach 5 i 10tki daje mozliowosc rozszady współczynników.

NEKROSKOP

Wzrost współczynników przy losowaniu postaci

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
+	10+	-	+	10+	10+	20+	-	-	10+
ZW	Bgł. pocz.	PU							
+	25	9							

Wzrost odporności przy losowaniu postaci

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

Wzrost współczynników przy awansie na wyższy POZ

YW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
3	2	1	1	2	3	4	+	+	2
ZW	Odp.	PU/POZ	Bgł						
1	+	3/3	2						

Opis: Nekroskopowie, czyli „Ci-Którzy-Mówią-Ze-Zmarłymi”, znani są w wielu kulturach i społeczeństwach także pod mianem Strażników Grobów, Czuwających Nad Nekropoliami. To bardzo

nieliczna grupa czarodziei o niejasnej przeszłości, którą uważa się za pradawny odłam kasty klerycznej. Prawdopodobnie w mrokach historii dokonali oni całkowitego zwrotu w metodyce działań i przeszli na stronę kasty czarodziejskiej, prawdopodobnie ze względu na większe perspektywy rozwoju. Prawdopodobnie ten bunt wobec struktur religijnych pamięta się im do dziś, i przez niektórych wciąż uważani są za zdrajców i heretyków. Tak naprawdę jednak są niezbędni, bez nich bowiem nie można mówić od dobrze odprawionym pogrzebie – to oni odprowadzają dusze zmarłych królów, herosów jak i prostych ludzi „na drugą stronę”, dbając by nic nie zakłócało im spokoju. I oni także, o czym niewiele wie – pilnują by świat umarłych i świata żywych stały na swoim miejscu, nie ingerując w siebie nawzajem. Nekroskop może wybrać sobie obie swoje cechy spośród WI, UM lub MD.

Kodeks postępowania: Nekroskopowie nie są klasycznymi czarodziejami, ich profesja jest zaś niepodobna do żadnej innej przedstawicielki kast magicznych. Nekroskop to osoba, która za swoje nadrzędne zadanie uważa stanie na straży równowagi istnienia – a więc za wszelką cenę musi dbać o prawidłowe zachowanie odwiecznego i niezmiennego cyklu bytowego istot żywych, cyklu Narodzin, Życia i Śmierci. Magię uważa za swego największego sprzymierzeńca w tych działaniach, za jej pomocą dąży do zgłębiania kosmogonicznych tajemnic



istnienia – by odkryć zasady rządzące cyklami wszechświata. Wielki Cykl Istnienia uważa zaś za klucz do odkrycia owych misteriów, według nekroskopa to do narodzin, życia i śmierci sprowadza się cały sens istnienia wszechświata jako takiego, jak i wszystkich rzeczy, które w nim są. Bez Wielkiego Cyklu Bezmiary Wieloświata tracą jakikolwiek sens – i nawet religia nie byłaby w stanie wypełnić tej pustki, bo wszystko sprowadza się do bytów żywych – bez ich efemerycznej, ale i odradzającej się obecności nie będzie rozwoju i postępu wśród elementarnych potęg rządzących kosmosem. Nawet bogowie są przecież od istot żywych uzależnieni (bez inteligentnych wyznawców są nikim). Nekroskop uważa więc, że największą zbrodnią jest jakiegokolwiek naruszenie tego Wielkiego Cyklu, i z tego względu szczególną opieką otacza istoty żywe po ich śmierci – kiedy same nie mogą już się obronić przed agresją z zewnątrz. Etos profesji nakazuje zwracać szczególną uwagę na to aby nikt nie zakłócał spokoju umarłym, aby nie nękał ich dusz, by nie profanował ich doczesnych ciał i nie wodził na zatracenie istoty ich bytu (czyli zostawił w spokoju phantomy). Nekroskop jest więc zapiekłym wrogiem wszystkich, którzy w nieczym celu rozgrzebią groby – ze szczególnym uwzględnieniem czarnoksiężników tworzących martwiaki. Ożywieńców nekroskop traktuje jak największe bluźnierstwo, jednak za jeszcze większe bluźnierstwo uważa brutalne ich niszczenie. Wtedy bowiem problem rozwiązany jest tylko doraźnie, zaś dusza osoby, której ciało zamieniono w martwiaka nigdy nie zazna spokoju. Dlatego też nekroskop szczególną uwagę przykładać powinien do właściwego odprawiania zmarłych powtórnie w zaświaty i w tym celu jak najlepiej wykorzystywać swoje zdolności. Czasami zdarza się, by nekroskop korzystał z pomocy martwiaków – jednak jest to dozwolone tylko wtedy, jeśli dusza osoby zmarłej sama zgodzi się mu pomóc i dobrowolnie „opęta” swe doczesne ciało. W związku ze swoją filozofią życiową Strażnicy Nekropolii mają także inny, równie istotny cel związany z zaburzeniem Wielkiego Cyklu. Jest nim każde, nienaturalne zdobycie nieśmiertelności. Może ono nastąpić z różnych przyczyn, ale jeśli jakaś istota żywa nie rodzi się nieśmiertelną, a moc taką w jakiś sposób zdobywa – nekroskop uznaje to za poważne naruszenie Cyklu. Wtenczas powinien interweniować, starając się odebrać tą bezprawnie zagrabioną potęgę nadnaturalną (jeśli osoba ta nie przekroczyła jeszcze wyznaczonej jej rodzajowi daty śmierci) lub uśmiercić ją wszelkimi możliwymi sposobami (jeśli już dawno przekroczyła wiek maksymalny dla swojej rasy); musi jednak zadbać przy tym, by każda z części istnienia podążyła we właściwym kierunku – aby dusza odeszła do Szarej Krainy, phantom podążył ku Kronosferze a ciało zaznało doczesnego spoczynku. Tak więc żaden z tych elementów nie może ulec zniszczeniu. Jest jeszcze jedna, bardzo kontrowersyjna kwestia, związana z działalnością tej profesji. Są nią mianowicie wskrzeszenia zmarłych. W zasadzie nekroskop nie uznaje przywracania zmarłych do życia z tego samego powodu, z którego nie uznaje animowanych do niezycia martwiaków. Czasami jednak może dopuszczać od tego wyjątki. Wyjątkową sytuacją jest zaś

okoliczność, gdy jakaś osoba zginie młodo lub tragicznie, nie z własnej winy – a nekroskop uzna, że jej los jeszcze się nie dopełnił, zaś jej śmierć pójdzie na marne. W takim przypadku nie dojdzie do zaburzenia elementu Śmierci poprzez wskrzeszenie, bowiem już wcześniej doszło do gwałtownego zaburzenia elementu Życia. Właśnie poprzez przywrócenie takiej osoby w poczet żywych należy przywrócić równowagę Wielkiego Cyklu Istnienia. W mechanice gry należy za takie osoby uznać wszystkie, które nie przekroczyły jeszcze granicy starości i nie osiągnęły 10 POZ (góra 15 POZ). Jeśli by się jednak zdarzyło, że śmierć osiągnie osobę, która przekroczyła powyższe kryterium – ale pozostawiła w świecie żywych jakieś niedokończone sprawy (lub ma jeszcze przed sobą do wykonania jakąś wiekopomną misję, której nawet nie zdążyła rozpocząć), to nekroskop może wyjątkowo udzielić jej wsparcia. Jednak odradza się wtenczas wskrzeszanie, Strażnik Nekropolii powinien pomóc jej stać się na pewien czas martwiakiem – „dopóki nie zakończy się jej zadanie” i nie osiągnie ona owych celów...

Charakter: Tylko neutralnie obojętny.

Wyznanie: Główną religią nekroskopów jest wiara w Meretseger – naczelną panią umarłych, królową Szarej Krainy. Czasami jednak zdarzają się nekroskowie innych wyznań – szczególnie bogów praworządnych i/lub dobrych (a także religii bezwyznaniowych), w swej religii pełnią oni wtenczas rolę najwyższych mistrzów ceremonii pogrzebowych. Natomiast prawie nigdy nie spotyka się wyznawców bogów hołdujących negatywnym obliczom umierania (typu Morgliht czy Adomagh) – nie są oni mile widziani w swym fachu. Do tego stopnia, że mogą mieć problemy ze znalezieniem nauczyciela.

Rasy: Rodzaj ludzki, elfy śnieżne i leśne, orki i uruk-jarowie, olbrzymi mgliści, wszystkie malauki, krzatowie, białe krasnoludy, wszystkie gnomy, rozumne jaszczury (poza zaurusami), centaury, gorgony, błękitni trytoni. Wśród półolbrzymów, niziołków i smoków nie spotyka się nekroskopów powyżej 15 POZ.

Łączenie profesji: Profesję nekroskopa można łączyć tylko z wojownikiem, archeologiem, cechmistrzem, astrologiem, druidem, szamanem lub elementalistą. Bardzo rzadko (za zgodą MG) spotyka się połączenia nekroskopa z bardem – taka tradycja istnieje szczególnie wśród ludów bardzo przywiązanych do sztuki, jest wyrazem tego przywiązania także w posłudze zmarłym.

Używanie broni: Nekroskop ma obowiązek posiadać jedną biegłość w tzw. broni rytualnej, symbolicznej – mogą być to wszelkie rodzaje uzbrojenia kojarzące się z trzymaniem straży lub śmiercią, nawet tak nietypowe jak halabardy czy kosy. Może się specjalizować do 3 PU w jednej grupie takich broni. Poza tym może używać wszelkich broni jednoręcznych lekkich.

Używanie zbroi: Nekroskowie niechętnie używają uzbrojenia ochronnego. Jeśli już jakieś w ostateczności zakładają to nie mogą one ograniczać ZR, zaś SZ może być ograniczona tylko do 1/2.

Używanie magii: Magia którą posługują się nekroskowie jest wysoce wyspecjalizowanym gatunkiem, a przez to bardzo wąską dziedziną.

Poprzez związanie magii i cyklu życia oraz śmierci strażnicy nekropolii starają się uzyskać wiedzę na temat elementarnych praw rządzących sensem istnienia. Ze względu na fakt częstego stykania się z czarną magią a w szczególności magią śmierci i nekromancji – czary nekroskopów siłą rzeczy muszą także oscylować wokół tych sfer. Nie oznacza to, czarodzieje ci zaprzędali się czarnej magii, po prostu wykorzystują jej prawa i elementy aby przeciwstawić się złu, imitować lub neutralizować zdolności ożywieńców, pilnować równowagi istnienia – a to wielokrotnie wymaga przedsięwzięcia drastycznych a nawet i radykalnych kroków. Stąd też magia tej profesji jest dziwna, tajemnicza i bardziej przypomina twór pozostającego w mistycznym delirium szaleńca niż rasowego czarodzieja. Prawda jest jednak taka, że tak niebezpieczne balansowanie na krawędzi Sfer Egzystencji, do którego odwołują się czary nekroskopa, wymaga od niego naukowej precyzji nie mniejszej (a czasami nawet większej) niż pozostali przedstawiciele tej kasty. Jeżeli chodzi o zaklanie magii w stałe formy przedmiotów magicznych to nekroskowie rzadko praktykują taką działalność – chyba, że takie obiekty miałyby im pomóc w wypełnianiu profesyjnej misji. Natomiast może się zdarzyć, że nekroskop postanowi zdobyć, zneutralizować lub nawet zniszczyć jakiś przedmiot magiczny czy źródło mocy, jeśli uzna, że jego obecność przyczynia się do zaburzenia Wielkiego Cyklu. Właśnie by nie zaburzać owego Cyklu nekroskowie rzadko też tworzą nowe formuły magiczne – tylko wtedy, gdy uznają to za konieczne. Po ukończeniu szkolenia profesjonalnego otrzymują 1k6 nowych formuł czarów z 1k6 Kręgów. Za każdym razem, gdy osiągnie wyższy POZ, podczas szkolenia profesjonalnego otrzyma 1 nową formułę czaru – przy czym jego Krąg i rodzaj zależy od uzgodnienia tego z jego nauczycielem (czyli w rzeczywistości MG) – wspólnie powinni zdecydować jaki czar tym razem może być potrzebny uczniowi i najbardziej optymalnie wesprze jego działania. Zdarza się też często, że nekroskop zdobywa nową formułę magiczną... z zaświatów – np. od jakiegoś przyjaznego umarłego, któremu wyświadczył przysługę itp.

Formacje: Strażnicy Nekropolii preferują mentorski styl propagowania własnej profesji, dlatego trudno szukać jakiegoś „seminarium” czy uczelni, do której mógłby wstąpić przyszły przedstawiciel tego zaszczytnego fachu. A dzieje się tak właśnie dlatego, że profesja ta nakłada ogromny ciężar odpowiedzialności i nie można przyjmować do tego fachu osób prosto z ulicy. Mentor sam musi dokonać odpowiedzialnego wyboru i szkolenie nowego adepta wziąć na siebie. Dlatego też rzadko zdarza się by nekroskop przysposabiał kogoś do zawodu przed osiągnięciem 15 POZ, raczej będzie to jeden niż więcej uczniów – któremu to nekroskop przekaze całą swoją wiedzę. Z powodu tych restrykcyjnych zasad fach ten nie może poszczycić się dużą liczebnością członków – przez co nie zawsze mogą być tam, gdzie będą potrzebni, choć starają się z całych sił by robić co leży w ich mocy. Najczęściej podróżują z miejsca na miejsce – tam gdzie intuicja lub starsi stażem podpowiadają im, że mogą się przydać. Po wielu latach tułaczki czasami niektórzy z

nich osiedlają się na stałe – szczególnie jeśli znajdują jakąś niestrzeżoną nekropolię i uznają, że wymaga ona ich ochrony, zaś więcej szkody wyrządziliby ruszając dalej w drogę, zamiast otoczyć opieką tychże zmarłych. Nekroskopowie czasem łączą się w grupy – jeśli pojawia się przed fachem wyzwanie, które wymaga wspólnego połączenia sił. Stąd też może się zdarzyć, że strażnicy nekropolii podejmą współpracę z przedstawicielami innych profesji – jeśli kooperacja ta może okazać się pomocna. Nie należy się więc dziwić na widok nekroskopa w drużynie poszukiwaczy przygód, pod warunkiem że nie ma ona etosu sprzecznego z tą profesją. Pojedynczych nekroskopów można spotkać w naprawę różnych miejscach, bowiem powszechną praktyką jest korzystać nie tylko z ich osławianych umiejętności nadnaturalnych, ale i naukowej wiedzy – kiedy np. jakiś władca chce wiedzieć w jaki sposób zginął jeden z członków jego rodziny czy przodków itp. Generalnie jednak, im dalej na południe w kierunku równika, tym trudniej ich spotkać. Wiąże się to ponoć z legendami, wedle których w rejonach podbiegunowych istnieją potężne zgromadzenia nekroskopów, mające siedziby w dawnych ośrodkach prastarych cywilizacji, gdzie pod zwałami śniegu i lodu spoczywają martwi królowie starożytnych królestw Górolądu (a wraz nimi ponoć niezmierzone bogactwa, na straży których stoją owe zgromadzenia). Nie wiadomo na ile jest to prawda i czy w strefach na południe istnieją jakieś podobne grupy – bo jeśli nawet – to z pewnością są nieliczne i tajne, nie mieszając się w sprawy śmiertelnych, swój wzrok mają zwrócony ku rzeczom odleglejszym i bardziej niesamowitym niż doczesność...

POZIOM Tytuł

1-4	STRÓZ GROBÓW
5-9	NEKROPOLITA
10-14	PRZEWODNIK DUSZ
15-17	KONTRSPIRYTUALISTA
18-19	MISTRZ NEKROSKOPII
20+	WIELKI NEKROSKOP

UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. POZ:

- 1. Ortodoksyjne Rzucanie Czarów** – wspólna um. kasty czarodziejskiej.
- 2. Identyfikacja Magiczna** – jw.
- 3. Medytacja** – jw.
- 4. Znajomość Runów** – jw.; w przypadku nekroskopa dotyczy Runów Śmierci.
- 5. Identyfikacja Runów** – wspólna um. kast magicznych.
- 6. Ścieranie Runów** – jw.
- 7. Wykrywanie Magii** – jw.
- 8. Operowanie PM** – jw.
- 9. Ostatnia Posługa** – nekroskop ma obowiązek posiadani umiejętności zawodowej *Grabarstwo*, którą to może rozwijać bez ograniczeń. Dodatkowo nekroskop potrafi poznać obrzędy dwukrotnie większej liczby wyznań, niż normalnie.

Od 1. POZ:

10. Oddzielenie Komponentu – wspólna umiejętność kasty czarodziejskiej, przy czym nekroskopowie używają jej czasem do różnych, zaskakujących celów – bo prawidłowe użycie tej umiejętności jest w stanie zwiększyć szansę powodzenia niektórych umiejętności (np. prawidłowego zabalsamowania zwłok, przeprowadzenia sekcji i powtórnego „poskładania ciała”), prawidłowe „zneutralizowanie” martwiaka itp.

11. Czary Autoratywne – wspólna um. kast magicznych.

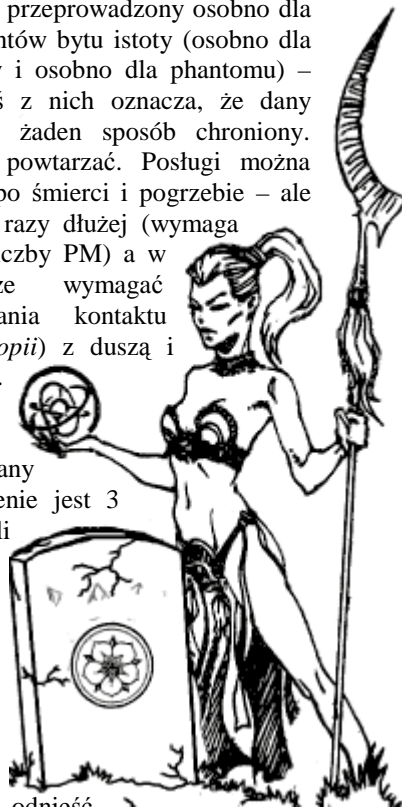
12. Tworzenie Figur Magicznych – jw.

13. Rozpoznawanie Figur Magicznych – jw.

14. Nekroskopia – strażnik nekropolii potrafi nawiązać mentalny kontakt (a czasami nawet kontakt eteralny lub nawet namacalnie materialny) z umarłą istotą inteligentną – obojętnie od tego w jakim miejscu by się ona w momencie „rozmowy” nie znajdowała. Jednak warunkiem prawidłowego nawiązania kontaktu jest bezpośrednia obecność w pobliżu miejsca doczesnego spoczynku ciała takiej istoty (niekoniecznie musi być to grób, ważne by wiedział gdzie taki ktoś jest pochowany). Warunek ten można ominąć – jeśli np. to zmarły z własnej inicjatywy nawiązuje kontakt, nekroskop posiada kawałek szczątków lub bardzo dla tej istoty ważnego przedmiotu itp. Wtenczas jednak nekroskop musi wykonać pomyślny test $1/[6\text{-PU}] \text{ UM} + 1/[10\text{-PU}] \text{ MD} + 1/10 \text{ INT}$ by doszło do kontaktu, a jego czas jest ograniczony do $([1 \text{ rundy/POZ}] \times \text{PU})$. Kontakt nekroskopa ze zmarłymi jest całkowicie bezpieczny dla obu stron – tak więc nie można np. dokonać w tym czasie opętania, nekroskop nie może zaś wyrządzić zmarłym żadnej krzywdy. Kontaktowanie się z pojedynczym zmarłym tego samego dnia częściej niż 2 razy/PU może spowodować otrzymanie 1k3 PO.

15. Fizjopatologia – dokonując dokładnych, bezpośrednich oględzin zwłok (i ew. miejsca śmierci) nekroskop jest w stanie zidentyfikować w przybliżeniu kim była dana osoba za życia i w jaki sposób umarła (ilość informacji zależy od MG, który powinien mieć na uwadze nie tylko wysokość PU ale i doświadczenie profesjonalne nekroskopa). Może to trwać od 1k100 minut do 10k10 godzin, w zależności od różnych okoliczności (stopnia rozkładu zwłok, ich wieku, skomplikowania przypadku itp.). Czasami pewne informacje mogą być bardzo dokładnie ukryte i niepoznawalne przy pomocy standardowych oględzin (nekroskop zwykle będzie się zwykle tego domyślał) – ale strażnicy nekropolii tylko w naprawę ważnych przypadkach zdecydują się na sekcje zwłok – a już naprawę bardzo rzadko dokonują ekshumacji. Prawidłowe użycie tej umiejętności wymaga testu $1/[7\text{-PU}] \text{ MD} + 1/[8\text{-PU}] \text{ WI} + 1/[10\text{-PU}] \text{ INT}$. Niepowodzenie może oznaczać nie tylko brak jakichkolwiek informacji, ale nawet otrzymanie informacji błędnych, mylnych lub fałszywych. Rozpoznawanie zwłok jakiś nietypowych istot (nie będących istotami inteligentnymi) np. zwierząt, potworów itp. może być znacznie trudniejsze i dłuższe (o negatywnych modyfikatorach decyduje MG).

16. Posługa Śmierci – podczas obrzędów pogrzebowych nekroskop potrafi odprawić specjalną, magiczną ceremonię, dzięki której zabezpieczy zwłoki zmarłej osoby (zwykle istoty inteligentnej) przed nadnaturalną ingerencją z zewnątrz (głównie chodzi o kreację martwiaków). Trwa to zwykle 1k100 minut (ew. 1k10 godzin) – przy czym czas ten można skrócić o 10%/PU. Prawidłowe wykonanie procedury wymaga wydatkowania małej ilości PM (1k10) i udanego testu $1/[7\text{-PU}] \text{UM} + 1/[8\text{-PU}] \text{WI} + 1/[10\text{-PU}] \text{MD}$. Test musi być przeprowadzony osobno dla każdego z trzech elementów bytu istoty (osobno dla ciała, osobno dla duszy i osobno dla phantomu) – niepowodzenie któregoś z nich oznacza, że dany element nie będzie w żaden sposób chroniony. Ceremonii nie można powtarzać. Posługi można dokonać także i długo po śmierci i pogrzebie – ale wtedy trwa ona 10k10 razy dłużej (wymaga analogicznie większej liczby PM) a w dodatku MG może wymagać prawidłowego nawiązania kontaktu (przy pomocy *Nekroskopii*) z duszą i phantomem zmarłego. Wtedy także, podczas każdego testu – szansa na wynik zawsze nieudany i krytyczne niepowodzenie jest 3 razy większa. Jeśli posługa (obojętnie od momentu jej przyprawiania) da bardzo pechowy wynik (np. kilka testów nieudanych z przynajmniej jednym wynikiem krytycznie nieudanym) to może odnieść skutek odwrotny do oczekiwanego – np. nieumyślne stworzenie nieumarłego. Wskreszenie osoby wobec, której dokonano takiej posługi jest czterokrotnie trudniejsze.



Od 5. POZ:

- 17. Umagiczianie** – wspólna um. kast magicznych; nekroskop zyskuje premię +2 pkt./PU do końcowego wyniku testu.
- 18. Nekromunologia** – ponieważ nekroskop całe swoje życie styka się ze zjawiskami z pogranicza życia i śmierci, staje się przez to bardziej odporny na większość czynników związanych z martwiakami i im podobnymi istotami/obiektami (np. zwykłymi zwłokami, zwłokami poruszonymi za pomocą magii a nie będących ożywionymi itp.). Za każdym razem gdy strażnik nekropolii styka się z taką okolicznością (nie musi to być koniecznie nadnaturalna zdolność ożywienia, ale np. ryzyko infekcji od zwłok, zatrucie trupim jadem itp.) może wykonać tyle dodatkowych testów obronnych ile ma PU i wybrać najbardziej korzystny wynik. Jeśli strażnik nekropolii jednocześnie dysponuje umiejętnościami *Nekroskopii*, *Fizjopatologii* i *Posługi Życia* co najmniej na 3 PU, to każda próba „wysysania” zeń jakiegokolwiek charakterystyki ma 3%/PU (+1%/PU

każdej z pozostałych umiejętności) szansy na całkowite niepowodzenie.

- 19. Posługa Wielkiego Cyklu** – jeśli nekroskop dokona trwającej całą rundę koncentracji, jest w stanie wykryć każdą istotę, która w jakiś sposób narusza (ew. już raz kiedyś naruszyła) naturalny porządek Cyklu Narodzin, Życia i Śmierci (np. tworząc ożywionców, zdobywając niezasłużoną nieśmiertelność, dokonując nieuzasadnionego wskreszenia itp.) i w przybliżeniu zlokalizować miejsce, w którym się znajduje. Działa to w promieniu 150m/PU. Jeśli w tej strefie dojdzie do bardzo gwałtownego zaburzenia (lub influencji) Cyklu (np. tragicznej śmierci, masowej aktywności martwiaków, narodzin bardzo ważnej istoty itp.) to strażnik nekropolii wyczuwa ten fakt automatycznie (choć by zlokalizować ew. sprawcę musi się już skoncentrować). Jeśli do jeszcze poważniejszego wydarzenia w/w typu dojdzie poza zasięgiem odczuwania nekroskopa – to może się on o tym dowiedzieć dzięki specyficznemu zestrojeniu z krążącymi w przestrzeniach Strumieniami PM. Działa to jednak z opóźnieniem i może nie mieć formy bezpośredniej tylko np. zostać odebrane w postaci snu. Dokładne szczegóły i informacje ustala MG mając na uwadze wysokość PU nekroskopa.

Od 10 POZ:

- 20. Metanekrotyka** – nekroskop może wybrać sobie do nauki jedną z poniższych wspólnych umiejętności kast magicznych, rycerskiej, kłeryckiej lub czarodziejskiej: *Rzucanie Znaków*, *Podtrzymanie Życia*, *Odprawianie Magicznych Rytuałów*, *Magiczna Pasja*. Raz wybranej umiejętności nie można później zmienić, jeśli zaś strażnik nekropolii w ogóle zrezygnuje z nauki to otrzyma 1k5 PU.
- 21. Posługa Życia** – jeśli nekroskop wejdzie w kontakt fizyczny (np. poprzez dotyk rękami) z inną, żywą istotą inteligentną, to przez cały czas trwania kontaktu ma on wpływ na ochronę jej stabilności bytowej. Dzięki temu „podopieczny” może o 15%/PU nekroskopa zmniejszyć efekty „wysysania” współczynników (głównie chodzi o ENŻ, ŻYW i PD, ale w przypadku niektórych martwiaków w grę mogą wchodzić także pozostałe charakterystyki np. WT itd.). Oprócz tego nekroskop jest w stanie przekazać takiej osobie część swojej aktualnej ENŻ, ŻYW, PM, PUm lub WT. Jeśli nekroskop ma odpowiednio wysokie PU (decyzja MG) to może nawet spowodować możliwość korzystania przez taką istotę z niektórych jego umiejętności (np. *Nekroskopii*, *Nekromunologii*, *Posługi Wielkiego Cyklu*, zdolności parapsych. jeśli nekroskop takowe posiada). Jednak używanie ich dłużej niż ([1 rundę/POZ]xPU) w ciągu jednego dnia wystawia obydwu na ryzyko otrzymania 1k3 PO.

Od 15 POZ:

- 22. Unieszkodliwianie Figur Magicznych** – wspólna um. kast magicznych.
- 23. Spontaniczne Rzucanie Czarów** – jw.

24. Posługa Narodzin – jest specjalna, tajemna procedura przypominająca błogosławieństwo, choć w rzeczywistości będąca bardzo głęboką ingerencją genetyczną. Nekroskop może przeprowadzić ją dla każdego dziecka, które uzna za bardzo ważne lub nawet kluczowe dla porządku Wielkiego Cyklu (np. w przyszłości zostanie strażnikiem nekropolii lub pisane jest mu przeznaczenie wielkiego herosa a może nawet i półboga). Posługę dokonuje się albo na kilka dni przed narodzinami takiej istoty albo w samym momencie jego narodzin. Nekroskop przekazuje wtenczas owej istocie na stałe część swojej ENŻ (2k10 – choć może to być więcej, jeśli owa istotka ma dla strażnika jakieś wielkie znaczenie). Dzięki temu o 1%/PU (lub dwukrotnie więcej w przypadku przeprowadzania ceremonii przed narodzinami) zwiększana jest szansa na wystąpienie u noworodka zdolności nadnaturalnej, a każdy kolejny PU o 1% zmniejsza ryzyko pojawienia się ułomności. Dzięki specyficznej więzi łączącej nekroskopa z celem posługi, ten pierwszy może także na dowolną odległość (pod warunkiem że nie jest ona kosmologicznie większa niż 1 Sfera/PU) używać wobec niej *Posługi Życia* (a nawet i *Posługi Śmierci* – jeśli ona umrze) za każdym razem, gdy nekroskop wprowadzi się w stan *Medytacji*. Na raz można roztoczyć opiekę tylko nad 1 osobą/PU.