

**ROZDZIAŁ IV:**

**ROZWÓJ BOHATERA**

„[...] Zaś naprzeciwko armii Tego, Który Nadszedł Z Ciemności stanęły zastępy jaszczurzego króla, a była to siła jakiej dotychczas nikt z Rozumnych jeszcze nie widział. I nie były to jakieś rozproszone oddziały orkowych maruderów, ohotnicze hufce z pospolitego ruszenia – jak zwykł robić rodzaj ludzki, małe grupki podkradaczy leśnych ludów czy bitne, ale źle zorganizowane i wiecznie awanturujące się drużyny krasnoludów. Te doborowe oddziały składały się z wyszkolonych i karnych żołnierzy – a każdy z nich zjadł zęby na potyczkach z parszywymi stworami, wiecznie atakującymi skaliste domeny łuskoskórych. Dowodzili nimi weterani, mający swoje lata wojowie o ogromnym doświadczeniu polowym, najlepsi z najlepszych – tacy, którzy niejedno już widzieli. I zaprawdę powiadam wam, mimo ich wieku, nie jeden mógł by się wiele od nich nauczyć [...]”

**fragment Kamiennych Tablic „Historia Dziejów”**

## POSTĘP DOŚWIADCZEŃ ŻYCIOWYCH

W tym rozdziale zajmiemy się najciekawszą, i chyba najważniejszą częścią inscenizacji narracyjnej. Idea gier fabularnych nie polega bowiem na ciągłym odgrywaniu wciąż coraz to nowszych postaci (no chyba, że uczestnicy mają wyjątkowego pecha i każda kolejna przygoda kończy się śmiercią ich bohaterów). Nie wcielają się też w osoby, które są całkowicie „statyczne”: stałe, niezmiennie – które kompletnie nie ewoluują wraz z rozwojem sytuacji świata przedstawionego. A nawet gdyby podjęli się odgrywania postaci, która sprawia takie wrażenie – jakiegoś szarego „zjadacza chleba”, zamieszkującego jakąś zabita dechami dziurę na samym końcu świata – to i tak ona będzie miała jakieś swoje życie codzienne, które (choć schowane pod pozorami niezmiennych statyki) ma charakter ciągły a jednocześnie też postępujący. Będzie żyć, odczuwać, wykonywać swe codzienne czynności – tak życiowe jak i zawodowe (jeśli jakieś odpowiednie umiejętności posiada). Słowem, będzie się rozwijać – choć z całą pewnością znacznie wolniej niż „przeciętny” poszukiwacz przygód – który życie w dynamicznym tempie i wciąż zmieniających się okolicznościach ma wpisane niejako w swe „zajęcie”.

### „WYMIERZANIE” DOŚWIADCZENIA

Każda postać istniejąca w świecie inscenizacji narracyjnej – podobnie jak my sami w realnym życiu – każdego, nowego dnia, z każdą przeżytą przygodą może dowiadywać się czegoś nowego o swoim otoczeniu (tak bliskim, jak i dalekim). Może zawędrować w okolice, w których dotychczas nie była, posłużyć się jakąś niewykorzystywaną do tej pory umiejętnością, spotkać inną, nieznaną istotę, itd. W naszym prawdziwym życiu, w realnym świecie, zdajemy sobie jednak, dość dokładnie, sprawę z tego, co dotychczas przeżyliśmy. Podczas inscenizacji narracyjnej potrzebujemy zaś narzędzia, przy pomocy którego moglibyśmy, w jakiś sposób, wyrazić pulę przeżyć i odczuć naszego bohatera. Czegoś, co pozwoli nam je odzwierciedlić, wyrazić zmierzyć – narzędzie, które nadałoby konkretny i uchwytany wyraz jego doświadczeniom. W „Kryształach Czasu” (podobnie zresztą jak i w wielu innych RPG) używa się do tego celu tzw. **Punkty Doświadczenia** (w skrócie **PD** – o których niejednokrotnie była już mowa w poprzednich rozdziałach. Jest to narzędzie mechaniki inscenizacyjnej, które pozawala nam uzyskać wymierny



obraz dotychczasowych dokonań każdego bohatera. Dzięki PD jesteśmy w stanie oszacować pośrednio potęgę i znaczenie większości istot ze świata przedstawionego – nie tylko bohaterów graczy ale i osób całkiem obcych.

Zgromadzenie odpowiedniej liczby Punktów Doświadczenia pozwala bohaterowi podjąć się czynności tzw. szkolenia na wyższy poziom. Jest to specjalne szkolenie, dzięki któremu dotychczasowa wiedza i zdobyte doświadczenia bohatera mogą zostać uporządkowane, wykorzystane do wzmocnienia jego silnych stron lub osłabienia wad, wyuczenia się nowych umiejętności profesjonalnych lub podciągnięcia się w tych już posiadanych. Po odbyciu takiego szkolenia bohater awansuje na wyższy **poziom doświadczenia** (co w skrócie określa się terminem **POZ**). Początkowo każdy nowy bohater – i w ogóle każda nowonarodzona istota w świecie inscenizacji – rozpoczyna przygody na 0 POZ, jako całkowity nowicjusz. Jeżeli postać posiada więcej niż jedną profesję – to na każdą z takich profesji przypada osobny poziom doświadczenia, podobnie jak i PD przyznawane są na każdy z tych poziomów osobno i niezależnie od pozostałych profesji – przy czym o ich rozdziale decyduje MG. W ogóle wszystkie zasady przyznawania Punktów Doświadczenia są domeną MG – i jako takie nie zostały przedstawione w tej Xiędze – stanowią ekskluzywną informację tylko dla jego oczu.

Same Punkty Doświadczenia można zaś zdobywać w najprzeróżniejszych miejscach, w skutek różnych okoliczności lub czynów. Może to być zarówno nabycie (wyszukanie) kolejnego Poziomu jakiejś umiejętności – co uczestnicy mogli zauważyć już w ich opisach zamieszczonych rozdział wcześniej, pokonanie przeciwnika przy ich pomocy (z wykorzystaniem walki, magii, dyplomacji, przebiegłości czy też intrygantwa – tego w każdym razie co dana postać potrafi robić najlepiej lub względnie dobrze), przeżycie jakiegoś



niespotykanego dotychczas odczucia, fakt znalezienia się w zupełnie nowej, nietypowej sytuacji i wybrnięcie z niej, itd. – a nawet tak nietypowe, jak przeżycie własnej śmierci i późniejszego wskrzeszenia. Należy pamiętać, że PD bohaterowie zdobywają nie tylko w skutek tego co czynią, ale też za to, w jaki sposób zachowują się uczestnicy inscenizacji ich prowadzący. Będą to więc rzeczy takie jak zaangażowanie w toczącą się opowieść, właściwe odgrywanie roli obranego bohatera, przestrzeganie zasad (charakteru, etosu profesji itp.) które się wcześniej sobie narzuciło (a raczej: które wybrało się kreując takiego a nie innego bohatera) – to wszystko może mieć wpływ na zdobywanie PD. Raz zgromadzone punkty nie mają raczej w zwyczaju zmniejszania swej liczby – znaczy to mniej więcej tyle, że MG nie może karać uczestników poprzez odejmowanie im PD, które już wcześniej zdobyli. Oczywiście – jeśli w jakiś sposób zaczynają postępować wbrew etosowi swego bohatera – MG może liczbę zdobywanych w przyszłości PD obniżyć, ale raczej nie powinien się posuwać do całkowitego wstrzymywania przyrostu PD. Jeśli chce, aby Bohaterowie Graczy zmienili swe niewłaściwe postępowanie – to powinien wywierać na nich presję związaną z fabułą a nie mechaniką inscenizacji. Oczywiście w świecie „Kryształów Czasu” zdarzają się specyficzne przypadki, kiedy liczba PD zostaje zmniejszona – ale związane jest to ze specyfiką kosmologii świata przedstawionego – a nie z mechaniką. Przypadki te są rzadkie, a wywołuje je uszkodzenie, jakiego może doznać phantom bohatera (pewnego rodzaju duchowa esencja, bliźniaczy duszy pierwiastek, który posiada każde ciało istoty żywej, a który przechowuje wszystkie jej emocje, doznania i przeżycia). „Rany”, których owy byt duchowy bohatera może doznać wywoływane są przez umiejętności niektórych potworów lub Kary Boskie – a więc raczej nie ma się z nimi do czynienia na porządku dziennym. Co wcale nie znaczy, że MG wolno podejmować akcje w stylu: „No to teraz wyskakuję na ciebie, z krzaków,

„Straszliwy Potwór” – i za karę pozbawia cię tyłu a tyłu Punktów Doświadczenia!”

## AWANS POZIOMY

Aby przekonać się, czy nasz bohater zgromadził już ilość PD, która umożliwi mu podjęcie szkolenia podnoszącego daną profesję na wyższy Poziom, należy posłużyć się zamieszczoną poniżej tabelką i porównać obie wartości (tą u bohatera z tą w tabelce).

Tabela IVa: Poziomy Doświadczenia

Liczba Punktów Doświadczenia	Poziom Doświadczenia	Dostępny Krąg Czarów
1 - 99	0	I-szy
100 - 249	1	I-szy
250 - 424	2	II-gi
425 - 624	3	II-gi
625 - 849	4	III-ci
850 - 1 099	5	III-ci
1 100 - 1 499	6	IV-ty
1 500 - 1 999	7	IV-ty
2 000 - 2 749	8	V-ty
2 750 - 3 999	9	V-ty
4 000 - 6 499	10	VI-ty
6 500 - 9 999	11	VI-ty
10 000 - 14 999	12	VII-my
15 000 - 21 999	13	VII-my
22 000 - 29 999	14	VIII-my
30 000 - 39 999	15	VIII-my
40 000 - 54 999	16	IX-ty
55 000 - 74 999	17	IX-ty
75 000 - 99 999	18	X-ty
100 000 - 134 999	19	X-ty
135 000 - 174 999	20	Specjalny I-szy
175 000 - 229 999	21	Specjalny I-szy
230 000 - 299 999	22	Specjalny II-gi

Jak nie trudno zauważyć, powyższa tabelka posiada dosyć wysokie progi zaporowe PD. Skonstruowana została ona w ten sposób – ponieważ została przeznaczona specjalnie dla osób, które korzystają w Kryształach Czasu z zasad przyznawania Punktów Doświadczenia za każdego zabitego przeciwnika, a więc dla użytkowników, którzy preferują styl tzw. „mocnego heroic” i lubują się w wesołej wyrzynie coraz to nowych potworów, przeciwników, wieśniaków oraz ich trzody zagrodowej. Progi POZ zostały specjalnie zdefiniowane, aby dopasować i zrównoważyć rozwój bohaterów właśnie do takiego a nie innego stłulu gry – i jeśli chce się korzystać z zasad przyznawania PD za tzw. „kille” to trzeba skorzystać właśnie z tej tabelki.

Jeśli natomiast użytkownicy, którzy zasiedli do Kryształów Czasu mają zupełnie inne preferencje, i raczej wolą stawiać na inne aspekty inscenizacji narracyjnej niż tylko skupianie się na tzw. „hack & slashu” z przerwami na podleczenie w najbliższym mieście – powinni skorzystać z tabelki poniższej. Została ona skompilowana specjalnie dla osób, które w grach fabularnych preferują raczej przygody, gdzie trzeba myśleć niż walczyć, lubią wcielać się w postaci, które zamiast wypasionych i masakrycznie silnych umiejętności wojenny oferują subtelne wachlarze różnorodnych zdolności do eksplorowania stosunków międzyludzkich, intryg, nauki, polityki itp. W tym przypadku – nie przyznaje się PD za każdego zabitego wroga – jest to więc ta druga opcja (szczegóły związane z przyznawaniem PD znajdują się w **Xiędze**

**Prowadzącego** i to tam MG powinien szukać bliższych wiadomości na temat owych dwóch różnych sposobów nagradzania i rozwijania bohaterów) – jak zresztą widać tabela rozwoju jest rozpisana na trochę bardziej „stonowanych cyfrach”.

**Tabela IVaa: Poziomy Doświadczenia**

Liczba Punktów Doświadczenia	Poziom Doświadczenia	Dostępny Krąg Czarów
1 - 99	0	I-szy
100 - 249	1	I-szy
250 - 424	2	II-gi
425 - 624	3	II-gi
625 - 849	4	III-ci
850 - 1 099	5	III-ci
1 100 - 1 499	6	IV-ty
1 500 - 1 999	7	IV-ty
2 000 - 2 749	8	V-ty
2 750 - 3 999	9	V-ty
4 000 - 6 499	10	VI-ty
6 500 - 9 999	11	VI-ty
10 000 - 14 999	12	VII-my
15 000 - 21 999	13	VII-my
22 000 - 29 999	14	VIII-my
30 000 - 39 999	15	VIII-my
40 000 - 54 999	16	IX-ty
55 000 - 74 999	17	IX-ty
75 000 - 99 999	18	X-ty
100 000 - 134 999	19	X-ty
135 000 - 174 999	20	Specjalny I-szy
175 000 - 229 999	21	Specjalny I-szy
230 000 - 299 999	22	Specjalny II-gi

Rubryka dotycząca dostępnych kręgów czarów odnosi się w tym przypadku tylko i wyłącznie do profesji, które znają tzw. podstawowe metody czarowania i są w stanie zrozumieć istotę magii (a nie tylko naśladować te zdolności poprzez adaptowanie formuł magicznych tzw. umiejętnościami wtórnymi, adaptacyjnymi). Są to więc wszyscy członkowie kasty kleryckiej i czarodziejskiej. Jak już zapewne czytelnicy zdążyli się zorientować, w KC pewnymi rodzajami czarów potrafią posługiwać się również profesje z innych kast – ba, niektóre nawet mają własne, unikalne formuły magiczne – niedostępne nawet członkom kast magicznych (np. Wiedźmińskie Znaki, Rytuły Templarii), ale są to jedynie statyczne i wtórne formy magii – rzucane przy pomocy właśnie owych umiejętności adaptacyjnych. W przypadku tych profesji, w ich opisie, w akapicie dotyczącym **Używania Magii**, dokładnie zaznaczono, iż zrozumienie magii wymaga od nich spełnienia specjalnych warunków (np. pomocy nauczyciela-czarodzieja), w dodatku nie zdobywają swym mocy magicznych na samym początku. Przy opisie umiejętności adaptacyjnego rzucania czarów, dostępnego danej profesji, podaje się np. że 10 POZ należy traktować jak 0 POZ. Oznacza to mniej więcej tyle, że dopiero osiągnięcie 10-tego poziomu doświadczenia daje im dostęp do I-szego Kręgu Czarów. Czyli, że niejako od ich aktualnego POZ należy odjąć 10, żeby sprawdzić, który Krąg Czarów jest w danym momencie dla naszego bohatera osiągalny (w tym przypadku np. 12 i 13 POZ dla Kręgu II czy 18 i 19 dla Kręgu V, itd.).

To iż w powyższej tabelce nie zamieszczono większej liczby POZ, nie oznacza iż nie można ich w „Kryształach Czasu” osiągnąć. Po pierwsze, z braku miejsca na tych łamach nie miałyby to większego sensu – gdyż zmiany w systematyce powyższych

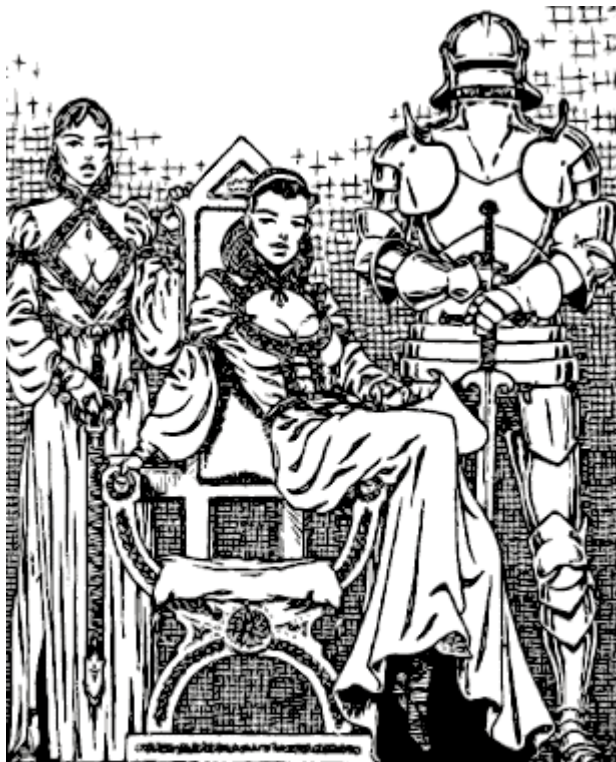
prawidłowości są zbyt rozciągnięte. Po drugie – osiągnięcie POZ wyższego, niż 22 jest bardzo trudne, z prozaicznej przyczyny: po prostu mało komu starczyłoby życia, aby zgromadzić tak duże ilości doświadczenia. W historii Orchii było zaledwie kilka osób, które mogłyby się legitymować 20 POZ – oczywiście pośród mnogiej liczby Sfer Egzystencji w Bezmiarach Wieloświata z pewnością istnieją jakieś potężne stworzenia, które mają znacznie wyższe POZ (np. niektórzy bogowie czy demony), ale są to przypadki skrajne, wręcz marginalne – niejako wyjątki, potwierdzające regułę.



### OPCJONALNA ZASADA WYSOKICH POZ

Gdyby się jednak tak zdarzyło, że z jakiś przyczyn – po wielu, naprawdę wielu, przygodach uczestnicy i prowadzący zechcą kontynuować grę postaciami o bardzo wysokich POZ – np. w wyniku jakiejś niewyobrażalnie długiej, heroicznej, epickiej kampanii – osiągając szczyty mistrzostwa i wyrafinowania, zdobywając potęgę równą prawie boskiej (i zakładając, że zyskali przy tym nieśmiertelność :-)) – to zasada wyliczania progów kolejnych poziomów doświadczenia jest następująca: aż do 30 POZ wymaga się na nowy POZ tyle doświadczenia ile potrzebne było do awansowania na poprzedni zwiększone dodatkowo o połowę tej wartości, potem od 31 do 40 – wartość PD obliczamy biorąc liczbę wymaganą na poprzednim POZ i podwajamy ją, a powyżej 41 wartość z poprzedniego POZ + 150% tej wartości. Na 29 POZ kończą się tzw.

Kręgi Specjalne Czarów, a począwszy od POZ 30 zyskuje się dostęp do Kręgów Antycznych. Niestety – ponieważ formuły magiczne, które zalicza się do tego unikalnego rodzaju czarów zostały stworzone u zarania czasów – gdy jedynymi posiadającymi rozum stworzeniami były, przemierzające zimną, międzygwiazdną pustkę, Rasy Kolonizatorów – odwołują się one w swym działaniu do elementarnych praw, leżących u podstaw uniwersum. Z tego powodu bohaterowie wywodzący się z grona Ras Inteligentnych, nawet tak potężni – lecz pozbawieni Daru Zrozumienia Sensu Istnienia Wszechrzeczy (którym dysponowali Kolonizatorzy) – nie są w stanie wykorzystywać takiej magii w sposób właściwy (zasady, dotyczące korzystania z Czarów Antycznych, znajdują w rozdziale opisującym magię i czary). Jest to zresztą mocno uzasadnione także z innych względów – bowiem całkiem prawdopodobne, że



z Formuł Antycznych korzystali sami Bogowie i Ojcowie Bogów – gdy uczynili swą ręką świat, taki jakim jest...

## EFEKTY PODNOSZENIA POZ

Należy mając na uwadze wszystkie, poczynione dotychczas spostrzeżenia, należy nadmienić, iż Poziom Doświadczenia jest terminem czysto technicznym (związany z mechaniką gry), co znaczy tyle, że to pojęcie w ogóle nie istnieje w świecie inscenizacji. Innymi słowy, bohaterowi nie wolno zadawać napotkanym osobom pytań typu: „O, wielki rycerzu, który to masz już Poziom?”. Nikt po prostu nie zrozumie o co mu chodzi. Może natomiast spytać: „Panie, widzę że jesteś wspaniałym wojownikiem, więc pozwól, że spytam, co uczyniłeś, aby zdobyć takie umiejętności?”.

Trzeba jednak nadmienić, że tego rodzaju pytania są dość nietaktowne i mogą być powodem obrazy – gdyż w domyśle sugerują pozoranctwo, w sposób zawołany podważając kompetencje indagowanego. Poza tym zapytany wcale nie musi na nie odpowiadać, mało tego – może nawet celowo skłamać! By jednak mieć przybliżone rozeznanie w statusie społecznym mieszkańców Orchii, stosuje się w świecie inscenizacji pewną systematykę. Ma ona charakter tytułarny – i mimo iż jest ściśle uzależniona od fabuły świata przedstawionego – posiada powiązania z mechaniką, ale są to powiązania subtelne, można by rzec „zakulisowe” – a więc do natury tych powiązań należy podchodzić w podobny sposób, jak do pytania Bohaterów Niezależnych o ich POZ.

Tytuły formalne, które pomagają zorientować się w statusie społecznym każdego bohatera, są różne dla każdej profesji. Ich rodzaje oraz hierarchia zostały wymienione każdorazowo przy opisie danej profesji (znajdują się pomiędzy akapitem, opisującym formację a listą umiejętności profesjonalnych). Każdemu tytułowi przyporządkowany jest jakiś zakres Poziomów Doświadczenia (owe liczby po lewej stronie). Nie oznacza to wcale, że wraz z osiągnięciem danego POZ bohater automatycznie dostaje wymieniony w tabelce tytuł. Te tytuły – jak już wspomniano – mają charakter ceremonialny, na użytek etykiety, nie tylko dworskiej, ale i zwykłych, codziennych konwersacji czy anonsów. Na każdy tytuł trzeba sobie zasłużyć. Cóż bowiem z tego, że nasza postać osiągnęła już dolny pułap danego tytułu – skoro poza tym być może nie zdążyła „zabłysnąć” w świecie niczym szczególnym. O tym, czy bohater zasługuje już na używanie tytułu, powinien decydować MG. Różne mogą prowadzić do tego drogi – co najmniej tak różne, jak wiele jest profesji w uniwersum KC. Każda z nich ceni sobie bowiem co innego, w dodatku im znacniejszy tytuł, tym solidniej trzeba się o niego wystarać – dokonując rzeczy coraz to znacniejszych. Tak więc przedstawiciele kasty żołnierskiej mogą podziwiać liczbę zaliczonych wypraw wojennych lub osobistych czynów zbrojnych, dokonanych przez wojownika, podczas gdy dla rycerza takie rzeczy mają znaczenie tylko w młodości – a wraz ze wzrostem doświadczenia coraz ważniejsze w oczach reszty stanu rycerskiego może być np. zdobycie i utrzymywanie własnej, warownej siedziby. W niektórych, specyficznych profesjach na najwyższe tytuły zasługują jedynie osobnicy, którzy przyczyniają się do poszerzania wpływów organizacji profesyjnej (lub kastowej), ew. dbają o szkolenie nowych adeptów, zakładając własne zgromadzenia (typu klasztor kłeryckie, zakony rycerskie, gildie czarodziejskie, uczelnie akademickie itp.) – o których rozwój samodzielnie potem dbają. Tytuły, poza oczywistą estymą w swoim środowisku, tak profesyjnym jak i kastowym (a czasami nawet i poza obrębem kasty), mogą czasami dawać wymierne korzyści (oczywiście czysto fabularne – społeczne, nie związane z jądrem mechaniki). Potężny, utytułowany złodziej może np. odprowadzać do kasy swej Gildii Łotrowskiej mniejszy procent dochodów, takiemuż zabójcy nikt nie będzie miał za złe, jeśli zażąda wyższej zaliczki za zlecenie, a kapłan będzie mógł bez większych problemów korzystać z jakiejś części zasobów swego kościoła (np.

liturgicznych (czyli  
pieniężnych), kondotier może  
skutecznie re negocjować  
płatny kontrakt (celem jego  
podwyższenia, przedłużenia),  
a w przypadku wiernego  
gwardzisty, pełniącego  
długoletnią służbę przy  
swym władcy, jego opiekun  
będzie odczuwał, niejako  
honorową potrzebę, by  
swego przybocznego  
wyposażać w coraz to lepszy  
ekwipunek, uzbrojenie czy  
poprawiać mu warunki  
bytowe. Dokładne ustalenia



dla każdej profesji z osobna, pozostawiamy w gestii MG – który może posiłkować przytoczonymi tu przykładami, jednak konkrety powinien dopasowywać do aktualnej sytuacji drużyny – a może się nawet kierować podpowiedziami pomysłowych uczestników, o ile proponowane przez nich rozwiązania zgodne są z logiką inscenizacji (). Żadnej szczegółowej reguły na to tutaj nie podajemy, gdyż mijałoby się to z celem.

Warto jeszcze wspomnieć, że do tych oficjalnych tytułów (szczególnie wyższego POZ) bardzo często dodawane są jakieś przydomki, miana – zależne od kultury, rasy czy okolicy, w której dany przedstawiciel profesji egzystuje (np. *Wielki Łowczy Książęcy, Mistrz Zbójcecki Czerwonych Pustkowi, Pierwszy Mistrz Elfickich Bardów, Najstarszy Klauzuryta Srebrzystego Brzasku, Nadworny Profetysta Imperium* albo *Nekropolita Orkusa Y Okolic*). Dlatego też, nawet gdy spotka się dwóch przedstawicieli tej samej profesji, obaj o takim samym statusie społecznym – ich wzajemne przedstawienie się nie musi wcale brzmieć homogenicznie. Mało tego – pomimo, iż ich miana będą się różnić – każdy będzie traktował drugiego jak równego sobie (nawet jeśli swe tytuły „zdobyli” na różnych POZ, np. jeden o poziom wcześniej od drugiego). Uczestnicy inscenizacji mają tym samym spore pole do popisu dla swojej inwencji i pomysłowości.

Na końcu wypada jeszcze omówić dosyć niemiłą sytuację, kiedy to jakaś osoba (najczęściej BG) używa tytułu, który jej, z różnych przyczyn, nie przysługuje. Może tak się zdarzyć w przypadku różnych „chwalipięt”, którzy mimo niskiego POZ przywłaszczają sobie miana bardziej doświadczonych przedstawicieli swego fachu – lub, gdy osoba, która już wymagany POZ osiągnęła, ale tak naprawdę niczym szczególnym się nie wyróżniła – dając tym samym dowód swej pychy. Oczywiście nikt obcy nie będzie wnikał w urojenia wielkościowe czy inną megalomanię takiego delikwenta, bo problemy psychiczne to jego osobista sprawa. Jednak wiele osób może drażnić fakt, iż ktoś zupełnie w ich środowisku nieznany, przypisuje sobie jakieś tam urojone, nie do końca wiarygodne zasługi – a w taki właśnie będzie zinterpretowane postępowanie naszego pyszałka. Może nawet nie znajdzie się osoba, która będzie miała na tyle determinacji, by grzebać w jego życiorysie (choć i tacy się zdarzają), ale takie niewłaściwe zachowanie może się zakończyć dla bohatera ostracyzmem społecznym czy jakiegось innego rodzaju degradacją towarzyską. Nie

trzeba chyba przypominać, że takie rzeczy jest bardzo trudno odkręcić – i jedyną radą może być wówczas wyjazd do jakiejś obcej krainy, a i tak niepochlebne opinie mogą się ciągnąć za bohaterem przez długi czas. Należy się wtedy dobrze zastanowić, czy opłaca się takie niepochlebne zachowanie, co pozostawiamy rozsadze samych uczestników...

## AWANS SPOŁECZNY (KLASOWY)

Poza zmianą statusu społecznego, wraz ze wzrostem doświadczenia zmienić się może również przynależność do klasy społecznej – o czym już wspomniano przy okazji tworzenia nowej postaci. Tutaj uściślimy w związku z tym pewne rzeczy.

Po pierwsze – wyjściowej klasy społecznej, tej początkowej, która określa nasze pochodzenie – w żaden sposób zmienić nie można. To chyba oczywiste, że nikt nie jest w stanie odmienić wyroków losu, szczególnie tych z zamierchłej, wręcz prenatalnej przeszłości. Więc oprócz tego, że nie można zmienić odpowiedniego wpisu na karcie postaci – ma to swoje odniesienie w fabule gry. Nawet w przypadku nobilitacji, ktoś, gdzieś może „wyciągnąć haki” na naszego bohatera, wywlekając na światło dzienne jego „chamską proveniencję” przed całą palestrą – w końcu w niektórych krainach (szczególnie w Imperium Katanów) jest coś takiego jak akty urodzenia, a nawet jeśli nie ma, to w wielu miejscach istnieją księgi lokalnych kleryków, spisujące urodziny i zgony. Oczywiście taka sytuacja może być tylko wtedy niezręczna, gdy bohater swego pochodzenia się wstydzi – a tak wcale nie musi być. W końcu wiele osób może się szczycić i być dumna z faktu, iż „pochodzą z ludu” (pamiętacie taką postać kapłana Pentuera, z powieści „*Faraon*” Prusa?).

Po drugie (i najważniejsze) – podobnie jak w przypadku zdobywania statusu społecznego, tak i awans klasowy (lub degradacja) nie mają jakiś, stałych, niezmiennych i sprecyzowanych zasad (czy reguł). Jest to sfera absolutnie zależna od fabuły inscenizacji – i tylko od niej. Od rozwoju przygód i zaangażowania graczy będzie więc zależeć, czy ich przynależność klasowa pozostanie bez zmian, czy może zmieni się pozytywnie (a może wręcz przeciwnie: powędruje na dół drabiny klasowej). Zresztą tylko od woli uczestników zależy, czy w ogóle chcą starać się o zmianę swej klasy społecznej. Wielu osobom – i to nie tylko takim, które wylosowały przynależność do klas wyższych – odpowiada odgrywanie postaci z danej klasy. I nie ma w

tym nic złego – w końcu wszystko zależy stylu gry, który się preferuje. Nobilitację do wyższego stanu zawsze można stosownie oznaczyć w rubryce na karcie BG, traktującej o jego biografii, historii, (ew. w *Celach i Motywacjach* – jeśli była ona tematem jednej z owych charakterystyk) itp., choć jest oczywiście bardzo mało prawdopodobne, by uczestnik zapomniał o tym, iż jego BG uzyskał tytuł szlachecki. Znacznie częściej zdarza się zapominać o degradacji bohatera-szlachcica do stanu chłopskiego :-).

MG powinien też wziąć pod uwagę, iż nagrodą równorzędną z nobilitacją, a czasem i nawet ważniejszą (jeśli jest wielce pożądana wśród przedstawicieli danej rasy, a dzieje się tak prawie zawsze w przypadku ras i plemiona nie uznających feudalizmu) są zaszczyty społeczne. Taki zaszczyt może mieć miejsce jako, pewnego rodzaju fabularne odwzorowanie wysokiego POZ, znacznego stopnia sławy (patrz dalej: **Reputacja**) i osiągniętych tytułów

profesjonalnych. Zaszczyty owe mogą mieć przeróżne formy: zależne od inwencji MG i aspiracji BG oraz realiów i krain z których się wywodzą (lub aktualnie „prowadzą działalność”). Mogą to być wysokie stanowiska urzędowe (tak prywatne, jak i państwowe – np. w Imperialnej Administracji), nadania majątkowe, osobiste (lub grupowe np. dla całego cechu rzemieślniczego, na którego czele może stać nasz potencjalny BG) przywileje prawno-społeczne, zwolnienia podatkowe i inne immunitety, status doradcy na dworze kogoś lepiej urodzonego (lub o znacznie wyższym statusie społecznym) lub nawet stopień głównodowodzącego wojskami jakiegoś władcy (np. pomniejszego orkowego księcia czy nawet samego Króla Tabadanu). Zaszczyty społeczne, jeśli są przydzielane przez MG mądrze i z rozwagą, mogą być nie tylko przyjemnym urozmaicheniem, ale i nagrodą co najmniej tak znaczącą, jak przydzielane PD (czy Punkty Esencji).

Prowadzącemu polecamy dokładne przestudiowanie rozdziału opisującego rasy – szczególnie podział na plemiona i charakterystykę kulturową. Bowiemy wśród przedstawicieli niektórych ras nobilitacja, szczególnie jeśli jest przeprowadzana jako wyniesienie przedstawiciela danej rasy do stanu szlacheckiego, wiąże się z różnego rodzaju ceremoniałami, procedurami i tradycjami. Tak dzieje się np. w przypadku elfiego Rytułu Przejścia, gdy ktoś z Wolnej Wspólnoty zostaje przyjęty w poczet jednego z Domów, lub Ceremonia Asymilacji (gdy prostego orka czyni się członkiem klasy wyższej, elitarnego stanu, składającego się z samych Uruków). Takie szczegóły, odpowiednio przez MG

Tabela IV: Wyjściowa Klasa Społeczna

	EW	WKW	ŠKW	NKW	WKS	ŠKS	NKS	WKN	ŠKN	NKN
EW	EW	EW	EW	EW	(EW)	(EW)	(EW)	(EW)	(EW)	(EW)
WKW	EW	WKW	WKW	ŠKW	NKW	NKW	WKS	WKS	ŠKS	ŠKS
ŠKW	EW	WKW	ŠKW	ŠKW	NKW	NKW	WKS	WKS	ŠKS	ŠKS
NKW	EW	ŠKW	ŠKW	NKW	NKW	WKS	WKS	ŠKS	ŠKS	NKS
WKS	(EW)	NKW	NKW	NKW	WKS	WKS	ŠKS	ŠKS	NKS	NKS
ŠKS	(EW)	NKW	NKW	WKS	WKS	ŠKS	ŠKS	NKS	NKS	WKN
NKS	(EW)	WKS	WKS	WKS	ŠKS	ŠKS	NKS	NKS	WKN	WKN
WKN	(EW)	WKS	ŠKS	ŠKS	ŠKS	NKS	NKS	WKN	WKN	ŠKN
ŠKN	(EW)	ŠKS	ŠKS	ŠKS	NKS	NKS	WKN	WKN	ŠKN	ŠKN
NKN	(EW)	ŠKS	ŠKS	NKS	NKS	WKN	WKN	ŠKN	ŠKN	NKN

przedstawione, mogą dać bardzo ciekawe tło rozgrywanym scenariuszom.

Warto jeszcze wspomnieć o przypadku, gdy rodzi się dziecko, będące owocem związku rodziców z różnych klas społecznych. Może to być przydatne szczególnie wtedy, gdy BG przeżyli już wystarczająco dużo przygód, by zdecydować się na założenie rodziny (w świecie inscenizacji, oczywiście ;-)). Wymieniony powyżej przypadek jest uznawany na Orchii za tzw. mezalians (fachowo określa się to mianem egzogamii) – i nie ma on większego znaczenia, ani wagi, w społeczeństwie nie-feudalnych czy egalitarnych. Nie nimi tu jednak się zajmiemy (choć oczywiście opisane tu przykłady mogą być wykorzystane także w odniesieniu do nich). Mezalians, jako swego rodzaju tabu kultury para-feudalnej, jest czymś bardzo niemiłe widzianym. Z tego też powodu jest to rzecz niesłychanie rzadko występująca okoliczność.

Członkowie poszczególnych klas dbają bowiem na każdym kroku, aby nie dochodziło do takich bezeceństw i „publicznego zgorznięcia”. Jak zapewne nietrudno się domyślić, celem tym ma służyć instytucja zawierania ustalanych małżeństw. Jak wadliwa jest to jednak instytucja – z tego faktu z pewnością zdają sobie sprawę

nie tylko uczestnicy, ale i odgrywane przez nich postacie. Koniec końców, poszukiwacze przygód to osoby bardzo niechętnie poddające się wszelkim konwenansom społecznym – a nie raz i drugi bywa tak, że na gościniec wyrusza panna z „dobrego domu”, która

chce uciec od swatanego małżeństwa (z jakimś oblesnym staruchem), a gdzieś indziej rusza w świat młodzian, cierpiący na niespełnioną miłość (do oblubienicy, która została przeznaczona już kogoś innego).

W interesującej nas sytuacji najmniejszym problemem jest określenie wyjściowej klasy potomstwa, gdy oboje rodziców wywodzi się z jednego stanu. Jest bowiem bardzo mało społeczności, które ożenek np. przedstawiciela NKW z WKW uznają za mezalians (choć i takie się zdarzają, ale to marginalny wyjątek). W normalnych okolicznościach uznaje się, że dziecko będzie miało klasę, będącą uśrednioną klasą obojga rodziców (w przytoczonym przykładzie: ŠKW); stosuje się tu też zasadę niejako „uśredniania” wzyź: potomek



NKN z ŚKN będzie miał ŚKN. Oczywiście wyjątkiem od reguły będzie tu Elita Władzy – bo potomek księcia (czy innego barona, króla, itd.) zawsze będzie potomkiem księcia, noszącym w żyłach jego krew. Nawet jeśli przedstawiciel EW dopuści się międzystanowego mezaliansu – to nic nie stoi na przeszkodzie, by jego potomkowie (o ile są z prawego łoża) starali się dowodzić swymi czynami, że są godnymi spadkobiercami szlachetnie urodzonego rodziciela (co w każdym, innym przypadku poczytane było by za niestychaną beczelność).

Znacznie gorzej wygląda sytuacja, gdy już do klasycznego mezaliansu dojdzie. Konsekwencje tego – zarówno dla rodzicieli, jak i ich potomstwa – mogą być różne. Powszechnie uważa się, że im bardziej konserwatywne jest społeczeństwo, z którego się wywodzą (ew. wywodzi osoba wyższa stanem), tym bardziej prawdopodobny jest fakt, iż postać z klasy wyższej zostanie zdegradowana do klasy (i podklasy) swego partnera/partnerki. Wtedy problem rozwiązuje się niejako sam. Staje się jednak czasem tak, że „wspaniałomyślni” przedstawiciele klasy wyższej, swego dotychczasowego przedstawiciela degradują tylko częściowo, np. o stan niżej (jeśli oboje dzieli różnica 2 stanów) lub do najwyższej podklasy z klasy małżonka niższego stanu. Dla przykładu: „karmazyn” (WKW), żeniąc się z chłopką (SKN) może zostać zdegradowany do WKŚ lub, w drugim przypadku, WKN. Wtedy jednak potomstwo osoby „szlachetniejszej” prawie nigdy nie zostaje uznane – i nawet jeśli pochodzą ze stanowionego prawem małżeństwa – będzie miało stan (i podklasę) „gorzej” urodzonego rodzica.

Zupełnie inne podejście przyjmują społeczności otwarte (lub pierwotne), często wrogo nastawione do „zdobyczy” feudalizmu i podziałów klasowych. Niektóre rasy w ogóle mają w głębokim poważaniu wszelkie „pochodzeniowe” fanaberie, uważając je za pozbawiony sensu wybryk niedorozwiniętych ras feudalnych (jak ludzie, reptylioni czy trochę mniej: orki). W takim przypadku szczegółowa decyzja zależy od MG. Może on po prostu uznać, że jeśli potomstwo osoby „lepiej” urodzonej zostanie zaakceptowane przez pozostałą część społeczności, to uzyskuje ono stan tego rodzica (ew. najniższą podklasę owego wyższego stanu). Może też prowadzący posiłkować się poniższą tabelką porównawczą, która pomoże mu ustalić „uśrednioną” klasę potomstwa, w zależności od stanu rodziców:

**UWAGA:** podanie w tabeli jakiejś klasy ujętej w nawiasy „( )”, oznacza, iż ostateczna decyzja należy do MG.

## METODY SZKOLENIA NA WYŻSZE POZ

W końcu udało nam się dotrzeć do momentu, opisującego najważniejszą rzecz przy awansie poziomowym, a mianowicie o sposobach, dzięki którym można się podnieść na wyższy POZ. Zasadniczo wyróżniamy dwie główne metody podnoszenia się na POZ: metodę „naturalną” oraz metodę „mentorską” – ich dokładny opis znajduje się poniżej. Należy pamiętać, że pojedyncze szkolenie może podnieść, na raz, o 1 POZ tylko jedną profesję bohatera. Jest chyba oczywiste, że dopiero po ukończeniu jednego szkolenia (obojętnie od tego, jakiego rodzaju metodą by ono nie było

prowadzone) można rozpocząć następne. Jest także powszechnie przyjęta zasada, aby szkolenia profesjonalne (szczególnie te „mentorskie”) wykonywać już po zakończeniu konkretnej przygody – a nie w trakcie jej trwania. Oczywiście MG może wedle własnego uznania modyfikować tą regułę, np. pozwalając uczestnikom na przeprowadzenie szkoleń ich BG w toku toczącej się kampanii – w przerwach między jednym scenariuszem a drugim.

## METODA NATURALNA



Tego rodzaju metoda, zwana także podstawową, jest powszechnie wykorzystywana przede wszystkim przez wszystkie stworzenia, które nie wytworzyły żadnej grupowej, społecznej (lub nawet kolektywnej – jak mrówki) struktury. W skutek tego, z oczywistych, logicznych względów – nie mogą one podnosić się na wyższe POZ przy pomocy „nauczycieli” (patrz **Metoda Mentorska**). Dotyczy to więc przede wszystkim zwierząt i niektórych potworów, oraz stworzeń w rodzaju demonów, itp. Istoty inteligentne także mogą wykorzystywać ten rodzaj szkolenia poziomowego, ale jest on bardzo rzadko stosowany, ze względu na pewne niedogodności. Jest to metoda jak najbardziej „naturalna”, gdyż polega po prostu na zrównoważonym, miarodajnym rozwoju osobowości w toku normalnej egzystencji. Z tego też powodu, Rozumni uważają ją za prymitywną i dziką, gdyż dzięki stworzeniu



społeczeństwa, potrafią ewoluować znacznie szybciej – korzystając z pomocy, jaką może przy nauce ofiarować ktoś bardziej doświadczony. Stąd też „szkolenie naturalne” używane jest tylko w ostateczności – głównie przez przedstawicieli profesji o etosie silnie związanym z naturą lub takich, którzy wywodzą się z bardzo prymitywnych kultur.

Do podjęcia się tej rodzaju metody wystarczy w zasadzie tylko jedna rzecz, mianowicie zebranie odpowiedniej ilości wymaganego PD. Szkolenie rozpocznie się w momencie, kiedy uczestnik podejmie taką decyzję. Oczywiście w fabule gry oznacza to po prostu, że w danym momencie życia BG postanawia zrezygnować z pomocy obcych osób przy samodoskonaleniu się, i pragnie sprawdzić, jak dalece potrafi rozwinąć się przy pomocy tylko i wyłącznie własnej wytrwałości. Metoda naturalna nie pociąga za sobą żadnych kosztów materialnych.

Szkolenie się metodą naturalną ma ten mankament, że trwa dosyć długo. By sprawdzić jak długo, należy pomnożyć liczbę miesięcy równą POZ (na który chcemy się podnieść) przez wynik rzutu 1k3. Po upływie tego czasu Istoty Inteligentne (oraz przedstawiciele Ras Kolonizatorów – jeśli MG podejmie taką decyzję) muszą wykonać test INT. Niepowodzenie oznacza, że czas szkolenia zostaje podwojony. Test ten odzwierciedla zatracenie przez Rozumnych pewnej części wrodzonych zdolności adaptacyjno-rozwojowych, które zostały częściowo „zapomniane” wraz z postępującym rozwojem ich cywilizacji. Ponieważ – jak sama nazwa wskazuje – rozwój poziomy, postępujący w czasie tego okresu jest całkowicie naturalny, bohater może w tym samym czasie uczyć się też czegoś innego (poza kolejnym szkoleniem na wyższy POZ, oczywiście!).

Szkolenie tego rodzaju ma jednak jeszcze innego rodzaju ograniczenie, poza tym czasowym. W czasie takiego szkolenia można bowiem podnieść tylko 1 umiejętność profesjonalną (lub dwie w przypadku istot takich jak zwierzęta, potwory, demony, itd.).

**UWAGA:** w przypadku istot, które posiadają jakiegoś rodzaju ograniczenia rasowe w rozwoju POZ danej profesji, MG ma prawo w jakiś sposób ograniczyć szkolenie. Może np. w ogóle uniemożliwić doskonalenie umiejętności profesjonalnych, wydłużyć czas szkolenia (3 lub nawet 5-krotnie), wprowadzić modyfikatory do testu INT, itd.

## METODA MENTORSKA

Ta metoda szkolenia – jak już to wcześniej wspomniano, jest powszechnie wykorzystywana przez wszelkie społeczeństwa cywilizowane (choć niekoniecznie dotyczy tylko Ras Inteligentnych). Podstawowym elementem, jaki wykorzystuje się w tym rodzaju szkolenia, jest instytucja nauczania w schemacie uczeń-mentor. Pozwala ona bowiem znacznie przyspieszyć proces rozwoju, wykorzystując doświadczenia osoby bardziej zaawansowanej w rozwoju profesjonalnym. Oczywiście nie ma nic za darmo...

Aby rozpocząć szkolenie się na wyższy POZ przy pomocy metody mentorskiej, nie wystarczy tylko zdobyć odpowiednią liczbę PD. Pierwszym i podstawowym problemem, jaki należy rozwiązać jest odnalezienie

właściwego nauczyciela. Najlepiej by odbyło się to jeszcze w toku prowadzonej przygody – wtedy po jej zakończeniu można automatycznie przejść do mechaniki awansowania POZ, część fabularną szkolenia mając już za sobą. Oczywiście odnalezienie mentora może być dobrym pretekstem do poprowadzenia jakiegoś mini-scenariusza. Pomoc nauczyciela może także stanowić jakąś formę nagrody, którą MG przyzna bohaterowi za rozwiązanie jakiegoś, wcześniejszego zadania. Odpowiedni nauczyciel powinien – poza faktem tak oczywistym, jak posiadanie właściwej profesji (z POZ co najmniej o 1 wyższym od tego, który chcemy osiągnąć) – dysponować co najmniej 100 INT i MD (aby mógł optymalnie przekazać wiedzę). Jeśli tak nie jest, to przy przeprowadzaniu szkolenia musi testować współczynnik nie spełniający warunku. Każde niepowodzenie oznacza,



że szkolenie trwa dwukrotnie dłużej. Nauczyciel musi legitymować się tożsamym lub podobnym (w jednej z podstaw) charakterem – najważniejsze by nie był on sprzeczny z charakterem (zarówno Deklaratywnym, jak i Esencjonalnym) ucznia. Przy niskich i średnich POZ zgodność rasy adepta i mentora nie ma większego znaczenia (chyba, że istnieją jakieś antagonizmy na tym tle, które mogą znacznie wydłużyć i utrudnić proces szkolenia). Jednak w przypadku POZ 10 i wyższych, zaczyna to mieć coraz bardziej istotne znaczenie – i jest jednym z powodów, dla których niektóre rasy posiadają ograniczenia POZ w rozwoju danej profesji (brak odpowiedniej liczby nauczycieli, spowodowana zbyt wieloma sprzecznościami wysokopoziomowej profesji z mentalnością lub specyfiką danej rasy). W takim przypadku istnieje bardzo niska szansa, że taki bohater znajdzie przedstawiciela obcej rasy, który zgodzi się podjąć szkolenia go.

Widać stąd, że mentor nie trafia się w każdej wiosce czy mieścinie. Jeśli kwestii tej nie rozwiązał MG w toku scenariusza, to można określić przybliżoną szansę na to, iż w określonym przedziale czasowym (np. między jedną a drugą przygodą) udało się nakłonić kogoś do współpracy. Szansa ta (w %) standardowo wynosi 1/100 liczby spotkanej populacji (np. miasta, w którym zatrzymała się drużyna), i dodatkowo jest zmniejszany o 10%/POZ wymagany u nauczyciela.

Kolejnym minusem tej metody, jest konieczność opłacenia (z góry!) kosztów szkolenia. Wynoszą one (10k10 szt. zł.) x POZ, który chcemy osiągnąć, i dodatkowo minimum 10 szt. zł. za odpowiednio pożywny wikt (zróżnicowany w zależności od profesji) na każdy tydzień trwania szkolenia. Niepisane prawo mówi, że nauczyciel połowę tej opłaty powinien odprowadzić do kasy organizacji profesjonalnej (lub kastowej) – jeśli oczywiście na danym terenie jakaś występuje i nie jest w jakiś sposób antagonistycznie nastawiona do ucznia/nauczyciela (np. nie ma sensu, aby dobroduszny pustelnik, szkolący bohatera na terenach domeny wrogich, straszliwych i bezlitosnych potworów, odprowadzał opłatę do ich lokalnej gildii profesjonalnej). Powinni o tym pamiętać BG, którzy sami chcą się podjąć szkolenia innych. Złamanie tej zasady może grozić poważnymi konsekwencjami (które, wedle woli, może ustalić MG).

Szkolenie mentorskie nie składa się jednak z samych wad. Ma także olbrzymie zalety. Przede wszystkim, szkolenie takie trwa bardzo krótko, w porównaniu z „naturzszczykami”. Czas trwania wynosi 2k5 dni, mnożone przez POZ, który chcemy osiągnąć. MG ma prawo wydłużyć/skrócić ten czas, jeśli uzna, że bohater dysponuje zbyt niską/wystarczającą wysoką INT (np. w poniżej/powyżej 100-120).

W czasie podnoszenia się na wyższy POZ tą metodą nie istnieją żadne ograniczenia w liczbie rozwijanych umiejętności profesjonalnych. O 1 PU można zwiększyć tyle umiejętności, ile tylko wolnych punktów w puli posiada bohater. Jednak w przypadku tej metody, podczas trwania szkolenia nie można robić niczego innego.

## INNE METODY

Istnieją specyficzne profesje (np. półbóg, mityk, itp.) , które ze względu na swój etos mogły by mieć spore problemy ze szkoleniem mentorskim, i by temu zaradzić – dysponują swoimi własnymi procedurami szkolenia się na wyższy POZ. Zwykle są one nieodłącznie związane z posiadaniem przez nich jakiś konkretnych umiejętności profesjonalnych. Podobnymi umiejętnościami, a właściwie wrodzonymi zdolnościami, dysponują także niektóre stworzenia nie-inteligentne, np. niedźwiedzie, zapadające w sen zimowy.

W przypadku takiego szkolenia, uznaje się, że jest ono przeprowadzane metodą pośrednią do obu powyższych. Oznacza to mniej więcej tyle, że nie wymagają one jakiejś poważnej pomocy z zewnątrz, nie pociągają jakiś poważnych kosztów materialnych, zaś ich czas trwania jest zazwyczaj podany przy konkretnej umiejętności takie szkolenie umożliwiające. Nie można jednak takimi metodami w pełni rozwijać umiejętności profesjonalnych. Maksymalna liczba umiejętności, które można podnieść o 1 PU, jest równa zawsze połowie



(zaokrąglając w dół) dostępnej puli PU. Np. jeśli półbóg w trakcie odbywania szkolenia dysponuje 4 wolnymi PU, to może w taki, „para-medytacyjny”, sposób rozwinąć co najwyżej 2 umiejętności.

Istnieje także możliwość, by bohater, który odbył już szkolenie metodą „naturalną”, dopełnił je, niejako w kwestii umiejętności, przy pomocy odpowiedniego mentora. Takie doszkolenie się pozwoli rozwinąć żadaną liczbę umiejętności, jakby odbywało się szkolenie mentorskie (oczywiście bez powtórnego wzrostu PU i współczynników, które zostały rozwinięte już w czasie szkolenia naturalnego). Jego koszt jest zaś o połowę niższy, niż normalnie...

## SKUTKI SZKOLENIA

No i w końcu dotarliśmy do zagadnień, które z pewnością najbardziej interesują uczestników prowadzących BG, czyli tego co dzieje się z ich charakterystykami po ukończeniu szkolenia. Jak nietrudno się domyślić, zostają one zwiększone (zazwyczaj), gdyż odzwierciedla to cielesny, duchowy i intelektualny rozwój naszego bohatera, w miarę, jak zwiększa się jego Doświadczenie.

Wszystkie wymienione poniżej procedury mają miejsce już po całkowitym podniesieniu POZ, choć oczywiście w fabule inscenizacji dzieją się one stopniowo, w miarę postępu szkolenia. Dlatego też MG może odwzorować tą stopniowość rozwoju postaci, szczególnie jeśli bohater podnosi się na POZ metodą naturalną – a właśnie zaczyna się następna przygoda. Może wtenczas przyznawać poziomowy wzrost współczynników w każdym miesiącu trwania szkolenia,

o dodatkowe PU przyznać po przejściu co najmniej jego połowy.

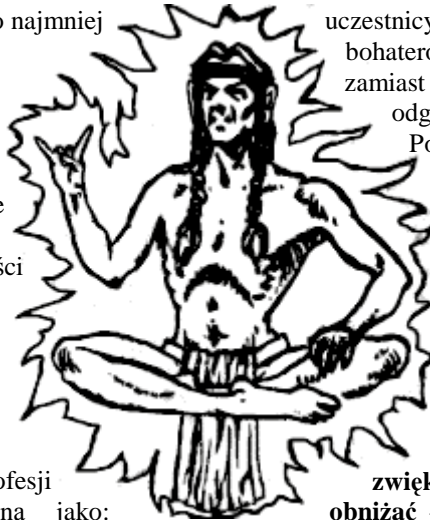
Pierwszą rzeczą, jaką skutkuje przejście profesji na wyższy POZ, jest otrzymanie 1 nowego, wolnego **Punktu Umiejętności** – który uczestnik może oczywiście przeznaczyć na dowolny cel (np. na rozwinięcie umiejętności profesjonalnej, choćby jeszcze w tym samym szkoleniu). Jeśli bohater posiada więcej profesji, to bohater otrzymuje 1 PU na każdą z nich osobno, za każdym razem, gdy jedna z profesji zwiększa swój POZ.

Oprócz tego, w profilu rozwoju profesji podano specjalną wartość, oznaczoną jako: **PU/POZ**. Oznacza ona liczbę dodatkowych Punktów Umiejętności, które dana profesja daje BG co ileś tam, kolejnych Poziomów. Tak więc zapis 1k5/2 oznacza, że co dwa POZ (czyli kolejno na POZ 2-gim, 4-tym, 6-tym, itd.) bohater otrzymuje 1k5 PU. Także w tym przypadku, każda profesja premiuje te PU osobno, niezależnie od pozostałych.

Kolejną rzeczą, która jest skutkiem awansu na wyższy POZ, jest zwiększenie **współczynników podstawowych**.

Każda profesja ma swój własny schemat rozwoju, zamieściliśmy tu tabelkę z kompilacją wzrostu współczynników każdej z profesji, dla waszej wygody.

Należy jednak pamiętać, że w przypadku bohaterów wieloprofesyjnych, przy awansie każdej profesji na wyższy POZ brany jest pod uwagę tylko ten przyrost współczynnika, który oferuje największą wartość. Jeśli więc mamy wojownika/kapłana, którego przyrosty SF wynoszą 5 (od wojownika) i 2 (od kapłana), oraz UM: 1 (wojownik) i 4 (kapłan), to za każdym razem, gdy profesja wojownika osiąga wyższy POZ, SF zwiększana jest 5 (gdyż ta profesja oferuje nam wyższy przyrost), ale UM w ogóle nie rosną (bo wojownik w tym przypadku ma niższy przyrost niż kapłan). Kiedy zaś wzrasta POZ kapłana, nie zwiększamy już SF, ale za to podnosimy UM o 4. Procedura taka pozwala uniknąć tworzenia w mechanice gry postaci tzw. „przepakowanych” – kiedy



uczestnicy za wszelką cenę starają się mieć bohaterów o jak najwyższych współczynnikach, zamiast skupić się na ich dokładnym odgrywaniu.

Powyższa zasada nie dotyczy jednak **ŻYW**, gdyż przy kreowaniu postaci ta jedna cecha nie posiadała tzw. losowych (lub predefiniowanych, jeśli użyliśmy metody rozdzielania wartości z puli) przyrostów; podobnie rzecz się ma z **ZW**, które nie jest współczynnikiem głównym.

**UWAGA:** podobnie jak w przypadku tworzenia nowego bohatera, **PR** awansującego bohatera **można** nie tylko **zwiększać** o dane przyrosty, **ale także ją obniżać** – jeśli uczestnik chce, by jego BG był potwornym brzydalem, wzbudzającym strach w osobach postronnych.

Końcowym, szczególnym etapem, rozwoju bohatera, jest modyfikowanie Odporności, które jako jedyne są

**Tabela IV: Schematy Rozwoju Profesji**

Profesja	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	Zw	Odp	PU/POZ	Bgł
<b>KASTA ŻOŁNIERSKA</b>														
Barbarzyńca	5	6	4	4	-	1	-	1+	1+	-	-	+	1k5/4	2
Berserker	5	5	4	4	-	2	-	1+	+	2	-	+	1k5/2	4
Charakternik	4	3	5	4	3	3	1k5	+	-	-	-	+	1k5/2	3
Gwardzista	3	4	3	5	2	1	-	2+	1+	-	-	+	1k6/4	4
Kondotier	4	4	3	2	1	1	-	4	1	-	-	+	1k5/4	5
Łowca	4	4	3	3	1	3	2	1+	+	2	1	+	1k6/4	3
Mistrz Oręża	4	4	4	4	2	3	1	3+	1+	-	-	+	1/1	4
Wojownik	4	5	3	3	1	2	1	1+	1+	-	-	+	3/3	3
<b>KASTA SPOŁECZNA</b>														
Archeolog	1	3	4	3	3	5	2	1+	+	-	-	+	1k5/4	2
Bard	2	1	3	3	3	3	3	3+	3+	1	-	+	1k4/4	2
Drobnomiesz.	4	-	1	2	1	3	-	1+	1+	3	1	+	2/2	1
Hermeneutyk	2	1	3	2	6	1k5	1	+	+	1	-	+	1k5/4	1
Klerk	1	-	1	2	3	4	-	5+	1+	1	1	+	1k3/4	1
Kmieć	1k3	1k5	4	1	1	1k4	-	+	+	1k3	-	+	1k6/3	2
Kupiec	2	1	2	1	5	5	-	3+	2+	-	-	+	1k3/3	1
<b>KASTA ŻŁODZIEJSKA</b>														
Awanturnik	2	1k5	1k5	1k5	1k5	1	1	+	1+	1	-	+	1k3/4	2
Pirat	3	3	4	4	-	2	-	2+	1+	1	-	+	1k5/3	3
Szpieg	2	3	4	4	1k5	2	-	1+	1+	-	-	+	1k6/4	3
Zabójca	2	3	4	5	3	3	1	+	+	1	-	+	1k3/3	3
Żłodziej	2	2	5	4	3	3	1	+	1+	1	1	+	1k10/5	2
<b>KASTA RYCERSKA</b>														
Czarny Rycerz	4	4	2	2	3	2	2	2+	1+	2	1	+	2k3/3	4
Paladyn	4	4	2	2	2	3	2	3+	1+	2	2	+	2k3/3	4
Rycerz	4	4	3	3	1	2	-	2+	1+	2	1	+	2k3/4	4
Rycerz Chaosu	1k5	1k5	1k5	1k5	1	2	3	3+	+	2	2	+	1k10/3	4
Templariusz	3	4	2	4	1	2	1	2+	+	+	1	+	2k3/4	5
<b>KASTA KLERYCKA</b>														
Astrolog	2	-	2	1	3	5	4	3+	+	3	2	+	1k6/3	1
Druid	3	2	2	1	1	5	4	3+	+	3	2	+	2k3/3	2
Inkwizytor	3	4	2	2	4	3	4	2+	+	3	2	+	1k5/3	3
Kapłan	3	3	2	2	1	4	4	1+	+	4	3	+	3/4	2
Mistyk	1	(3)	1	(3)	(3)	3	5	3+	+	5	5	+	1k5/2	1
Mnich	2	3	4	3	3	5	4	1+	+	3	2	+	1k5/2	5
Pólbóg	3	3	2	1	2	5	4	1+	+	3	2	+	1k5/2	2
Szaman	4	2	2	3	1	4	5	1+	+	3	2	+	1k4/3	2
<b>KASTA CZARODZIEJSKA</b>														
Alchemik	1	-	2	2	5	4	5	2+	+	-	-	+	4/3	1
Czarnoksiężnik	2	1	3	2	5	3	4	1+	+	1	1	+	1k6/4	2
Czempion Ch.	2	2	3	1	1+	1	2+	+	+	2	2	+	1k6/3	1k3
Demonolog	1	2	3	3	5	5	4	+	+	1	2	+	1k5/3	1
Elementalista	2	1	2	2	5	4	4	+	+	+	-	+	1k5/3	1
Iluzjonista	1	-	5	4	5	2	4	+	2+	-	-	+	1k4/3	1
Mag	2	-	3	3	5	3	4	1+	+	-	-	+	1k5/4	1
Mistrz Przyw.	4	2	2	2	3	5	4	+	+	1	-	+	1k5/2	2
Nekroskop	3	2	1	1	2	3	4	+	+	2	1	+	3/3	2

**UWAGA:** „+” oznacza, że wartość jest zwiększana o wynik rzutu (prem.) 1k5;

specjalnie zwiększane o osobną wartość poziomą. Oznacza to, że aby wyliczyć nową wartość ODP. Na nowym POZ, należy nie tylko obliczyć od nowa modyfikatory wynikające ze współczynnika podstawowego, związanego z daną Odpornością, ale także dodać wartość wynikającą z podniesienia POZ (patrz tabela).

Metody zwiększania Odporności są dwie. Możemy, o wartość podaną w schemacie rozwoju profesji, zwiększyć **jedną** z odporności bazowych (a więc i jednocześnie wszystkich pozostałych pięciu, powiązanych z nią odporności szczegółowych). Zamiast podnoszenia odporności bazowej, możemy zwiększyć tylko **jedną**, wybraną przez nas Odporność szczegółową (np. nr 4: na szok i paraliż umysłowy). Wówczas zwiększa się tylko ta jedna Odporność – ale wartość przyrostu (patrz tabela) jest mnożona x 2,5 (zaokrąglając w górę).

Ostatnią rzeczą, zwiększaną podczas szkolenia jest każda z posiadanych przed jego rozpoczęciem umiejętności walki. I dotyczy to zarówno biegłości w broni ręcznej, naturalnej, artyleryjskiej, jak walki tarczą. Umiejętności bojowe (czyli **Biegłości**) są w zasadzie jedynymi umiejętnościami w „KC”, które zwiększają swą skuteczność nie tylko w zależności od PU, ale i wraz z rozwojem poziomów. Wartość przyrostów biegłości została również wyszczególniona w schemacie rozwoju profesji. Ponieważ jest ona zróżnicowana ze względu na profesję, to w przypadku bohaterów wieloprofesyjnych, dotyczą ją zasady podobne do ŻYW i ZW (premia z obu profesji). Jeśli jednak MG stwierdzi, iż posługując się tą metodą BGL bohaterów stają się zbyt silne, może zastosować ograniczenia analogiczne do reszty współczynników podstawowych (premia tylko od profesji o największym przyroście BGL).

Dla osób, którym niekoniecznie musi się podobać sztywna metoda zwiększania zawsze o stałą wartość współczynników podczas szkolenia przygotowana została metoda opcjonalna, która oferuje w tej materii większą elastyczność. Pozwala ona uzależnić rozwój współczynników głównych z sesji na sesję w zależności od tego, z jakich charakterystyk bohater korzystał najczęściej – nawet jeśli niekoniecznie postać otrzymała tyle PD, by pozwolić sobie na nowy POZ – za to całkowicie rezygnuje z podnoszenia współczynników w czasie szkoleń. Ponieważ system ten jest – mogłoby się wydawać – dosyć stronniczy, bowiem pozostawia decyzję o tym, jakie współczynniki były w najczęstszym użytku – więc dokładne zasady korzystania z tej opcjonalnej metody zostały opisane w **Xiędze Prowadzącego**.

## UCZYNKI („RACHUNEK SUMIENIA”)

### PUNKTY ESENCJI

Zasady rządzące Charakterem Zjawiskowym, wpływem Punktów Esencji i ich relacjami z Charakterem Deklaratywnym zostały już chyba wystarczająco wyczerpująco opisane w rozdziale I-szym. Tu warto jedynie pamiętać, że PE przyznawane są niejako odniesienie czynów bohatera – nie jako kara czy

nagroda. Uczestnicy inscenizacji nie powinni więc w trakcie trwania przygód non-stop główkować, co by tu zrobić, żeby otrzymać tyle, a tyle punktów esencji. Jeśli bowiem MG zauważy, że BG zaczynają działać „pod publiczność” – może przestać przyznawać PE zgodnie z zasadami, opisanymi w swojej Xiędze. Mechanika inscenizacji pozostawia mu w takim wypadku wolną rękę – może przyznawać PU tylko wtedy, kiedy będzie pewny, że BG działają spontanicznie, nie pod publiczność, nie po to tylko, żeby osiągnąć kolejny próg Reputacji (patrz dalej).



Ponieważ PE przedstawiają sposób, w jaki BG postępuje w swym życiu, podobnie jak w przypadku PD czy POZ, są one jedynie formą narzędzia opisowego. W fabule inscenizacji nikt, nigdy nie słyszał o czymś takim, jak Punkty Esencji – więc pytanie się o takie rzeczy przechodniów na ulicy może się skończyć dla bohaterów przytułkiem dla obłąkanych. Owszem – wszyscy, mniej lub bardziej zdają sobie sprawę i rozumieją pojęcie Esencji – jako elementarnych sił, leżących u podstaw kosmicznego istnienia. Jak najbardziej też rozumieją, co mniej więcej oznacza pojęcie Dobra, Prawa, Obojętności itd., ba, niektórzy mędrcy i filozofowie całe życie zajmują się rozważaniami na te tematy. Nikt jednak, nigdy i w żadnych okolicznościach – nie jest w stanie określić (np. przy pomocy jakiegoś czaru czy narzędzia pomiarowego, artefaktu Kolonizatorów, itp.), jaką ilością PE dysponuje druga osoba. Może się co najwyżej domyślać tego potencjału, jeśli obito mu się o uszy, jakich uczynków dokonała taka istota. Podobnie jak PD – PE nigdy nie mogą być odejmowane, nie można zmienić tego, co się już kiedyś zrobiło – to podstawowa zasada ciągu przyczynowo-skutkowego. Nawet jeśli cofniemy czas, to i tak nie zmieni to faktu, że kiedyś, może w jakimś innym kontinuum czasoprzestrzennym, dokonaliśmy takich, a nie innych dokonań.

Tak jak duchowa esencja Phantomu jest astralną skarbnicą, która przechowuje wszystkie doświadczenia, przeżycia i odczucia (w mechanice inscenizacji: PD), tak eternalna esencja Duszy przechowuje esencjonalny potencjał wszystkich, dokonanych przez bohatera, uczynków (czyli w mechanice inscenizacji właśnie Punkty Esencji). Jego uczynki mają bowiem nie tylko

znaczenie dla samego BG, ale także – w pewien mityczny sposób – dla całego kosmicznego istnienia, dla Wielkiego Cyklu i tego wszystkiego, co dzieć się będzie w toku przyszłych istnień Bezmiarów Wieloświata. Wie o tym każdy – kto zapoznał się już z informacjami zawartymi w rozdziale **Genesis**. Oczywiście istoty (szczególnie Rozumni), żyjące w uniwersum „KC”, zdają sobie z tych wszystkich rzeczy sprawę co najwyżej mglistą – jakkolwiek nie ulega wątpliwości, iż czyny naszych Bohaterów mają moc odmieniania świata i wpływania na równowagę między potężnymi Esencjami...

Istnieje prosta metoda zapisywania w jednym miejscu zarówno Charakteru Deklaratywnego, jak i charakteru Zjawiskowego (czyli, notabene, Punktów Esencji, które go tworzą). Po prostu notujemy każdą z nazw 6 Esencji (Dobro, Obojętność, Zło, Prawo, Równowaga, Chaos), a przy każdej z nich zapisujemy właściwe im PE, które otrzymamy od MG. By zaznaczyć Charakter Deklaratywny po prostu podkreślamy (ew. pogrubiamy) podstawę, moralno-idealistyczną oraz społeczno-prawną. Żeby zaś sprawdzić, jaki postać ma Charakter Zjawiskowy, sprawdzamy która esencja w podstawie id.-mor., i która w podstawie społ.-prwn. mają największe wartości PE, i cała sprawa stanie się jasna. Taki sposób notacji charakteru mogą stosować zarówno uczestnicy, na kartach swoich bohaterów, jak i MG – w bestiariuszu.

W inscenizacji „KC” istnieje takie pojęcie, jak **Ewidentność** (np. ewidentne prawo, istota ewidentnego zła, itp.). Jest to jednak określenie bardziej związane z fabułą, niż z mechaniką inscenizacji – choć oczywiście w mechanice ma ono swe korzenie.

O „ewidentności” mówimy bowiem wtedy, kiedy nie tylko Charakter Deklaratywny współgra z Charakterem Zjawiskowym (Esencjonalnym), ale zachodzi jeszcze jedna, dodatkowa okoliczność. Mianowicie: jedna z podstaw Charakteru Zjawiskowego (moralno-idealistyczna lub społeczno-prawna) zdecydowanie i bezspornie przewyższa wartością nie tylko wszystkie pozostałe, ale i także swoją „towarzyszkę”. O tym, czy mamy już (czy może jeszcze nie) do czynienia z „ewidentnością” charakteru w przypadku konkretnej postaci, powinien rozstrzygać (w spornych przypadkach) MG. Nie ma jednak stałej, ustalonej wartości, o którą dana Esencja charakteru, powinna wyprzedzać inne, aby istotę uznano za ewidentną. To wszystko bowiem będzie zależeć głównie od fabuły – zresztą ewidentność nie odnosi do jakichś konkretnych zasad mechaniki – jest raczej pewnego rodzaju tytułem, budzącym respekt wyróżnieniem. Oczywiście w niektórych miejscach Xiąg zaznaczono wyraźnie, że np. tylko istota ewidentna może skorzystać z jakiegoś przedmiotu magicznego, czy też: że jakaś umiejętność umożliwia wykrycie istot o ewidentnym charakterze. Ale przecież nic się nie stanie, jeśli w trakcie przygody nie będziemy mieli do czynienia z ewidentnością – ot, po prostu bohater bez ewidentnego charakteru nie będzie wstanie skorzystać z magii artefaktu, a używając umiejętności po prostu nie odnajdzie żadnej ewidentnej istoty, bo jej tam po prostu w danej chwili nie ma (co wcale nie znaczy, że nie może być jej tam za godzinę – jeśli np. nie-ewidentny potwór w ciągu tego czasu zdarzy wymordować pół wioski – to

z pewnością esencjonalny „potencjał” jego uczynków – pod postacią Zła lub Chaosu – może gwałtownie skoczyć w górę).

## REPUTACJA



Mimo iż Punkty Esencji biorą swe źródło w fabule inscenizacji, i ich powiązania z mechaniką nie są zbyt jednoznaczne, to jednak mają na nią pewien wpływ. Jest to jednak wpływ tylko pozorny, niejako wtórny i wielce przejściowy. Bowiem celem zapisywania, zliczania i grupowania PE, jest sprawdzenie, jaki bezpośredni wpływ na bieżący tok przygody mają czyny, których bohater dokonał w przeszłości. Zarówno pojedyncze kategorie (Esencje) PE, jak i Charakter Zjawiskowy (jako całokształt postępowania BG) mają nam w tym pomóc. Ponieważ każda z pul PE stanowi o tym, jak wiele uczynków danego rodzaju (np. uczynków dobrych, uczynków złych, uczynków obojętnych, uczynków zgodnych z prawem, uczynków neutralnych, uczynków chaotycznych) zdążył już popełnić BG, będziemy się posługiwać nimi, w celu określenia, czy słuchy o dokonaniach bohaterów dotarły już do uszu postronnych osób (np. tych, których przyjdzie im spotkać na swej drodze, w najbliższej osadzie).

W tym celu rozgraniczymy poszczególne ilości zdobytych PE na kilka progów. Przekroczenie każdego z tych progów (czyli zdobycie odpowiedniej liczby PE) będzie oznaczało, że nasz bohater zyskuje coraz większą **Reputację**. Reputacja oznacza, ni mniej, nie więcej, tylko tyle (i aż tyle), że szansa na rozpoznanie naszego bohatera przez istoty postronne będzie coraz większa. A w zasadzie nie będzie to szansa na rozpoznanie samego bohatera jako takiego, tylko bohatera jako sprawcy

uczynków danego rodzaju. Podział PE na progi reputacji został przedstawiony w poniższej tabelce:

**Tabela IV: Stopnie Reputacji**

Próg Pktw. Esencji	Sława	Szansa Na Rozpoznanie	Modyfikator Reputacji
0 - 20	szerzej nieznan	0%	+ 5%
21 - 200	dość znany	5%	+10%
201 - 1000	popularny	15%	+25%
1001 - 5000	prawdziwy bohater	30%	+40%
5001+	żywa legenda	75%	+60%

**Szansa Na Rozpoznanie** oznacza procentową wartość, że w danym zgromadzeniu istot (np. zbiegowisku na rynku, małej wiosce, dworskim przyjęciu) ktoś pozna naszego bohatera, gdyż słyszał o jego uczynkach – dotyczących danej Esencji (np. tylko dobrych albo tylko złych itp.). Szansa ta dodatkowo jest zwiększana o 1% na każde, pełne 100 osób, które bierze udział w danym „zbiegowisku”. Jeśli jednak MG uzna, że bohater znajduje się w okolicy, w której jest naprawdę małe prawdopodobieństwo, że wieści o jego czynach tam dotarły (np. obce królestwo, inny Archipelag), to może podwyższyć w/w granicę do 1% na każde, pełne 1000 (albo np. 500) osób.

Należy przy tym pamiętać, że bohater w swych rodzinnych stronach – a więc tam gdzie się urodził – będzie zawsze traktowany, jakby miał wyższy próg reputacji, niż to rzeczywiście by wynikało z jego PE danej esencji. MG powinien to uwzględnić przy ustalaniu szansy na rozpoznanie. W końcu tam, skąd pochodzimy, mamy przyjaciół, rodzinę, bliższych i dalszych znajomych, a nawet przeciwników, wrogów i adwersarzy. Wszyscy oni w pewien sposób (np. opowiadając o nas swoi krewnym i znajomym) wpływają na szansę naszego rozpoznania przez osoby postronne. Stąd też ma to swoje odzwierciedlenie w mechanice inscenizacji.

Szansy na rozpoznanie nie należy za każdym razem testować (np. przy pierwszym, lepszym spotkaniu na trakcie) od razu na wszystkie 6 rodzajów Esencji. MG może zdecydować o sprawdzaniu tylko tych najbardziej istotnych, albo tych, na których akurat w danym momencie scenariusza mu zależy (bo taki jest np. tok przygody i logika inscenizacji). Oczywiście szansę na rozpoznanie należy testować przede wszystkim wtedy, gdy bohater chce być rozpoznany. Jeśli jest inaczej – to oczywiście MG wciąż może przeprowadzić taki test, ale jest mało prawdopodobne, by BG rozpoznał kogoś np. w nocy, gdy cichcem przekrada on się ciemnymi uliczkami, pogrążonego we śnie miasta. Odpowiednie użycie umiejętności charakterystycznych, założenie odpowiedniego przebrania, ukrycie twarzy (np. w kapturze lub za zasłoną hełmu) itp., może skutecznie zmniejszyć szansę identyfikacji lub w ogóle ją uniemożliwić.

Co się stanie w momencie w którym zostaniemy rozpoznani (a konkretnie: kiedy zostaną rozpoznane nasze czyny z danej Esencji)? Przede wszystkim osoba (lub wiele osób w tłumie), która nas rozpozna – zapewne zechce się swym spostrzeżeniem podzielić z innymi osobami – więc jest prawie pewne, większość osób w danej okolicy już niedługo będzie o tym wiedzieć. Oczywiście szczegóły zależą tutaj od MG. Wszystko

zależy przede wszystkim od tego, kto i którą z naszych Esencji rozpozna. Inaczej przecież zachowują się ludzie, gdy usłyszą o naszych chwalebnych, dobrych i prawych uczynkach, inaczej gdy rozpoznają w nas sprawcę spalenia i ograbienia kilku wsi z sąsiedniej krainy. Dokładne skutki rozpoznania w fabule przygody zależą więc przede wszystkim od decyzji MG. W mechanice inscenizacji fakt rozpoznania można wykorzystać w pewien, konkretny sposób. Odzwierciedla to % **Modyfikator**, który został podany w tabelce – i jest różny dla każdego „stopnia sławy”. To, jak go użyjemy, zależy od tego, w jaki sposób zostaniemy rozpoznani. Przede wszystkim modyfikator możemy użyć zawsze – obojętnie od rodzaju rozpoznania – względem wszystkich istot, które mają niższy „stopień sławy” lub POZ od naszego. Wtedy będzie on stanowił procentową premię do wszelkich naszych umiejętności i innych zdolności, związanych z respektem, posłuchem, utrzymywaniem morale, wzbudzeniem strachu itp. W końcu zawsze inaczej zachowują się żołnierze pod naszą komendą – gdy dowiedzą się, że są dowodzeni przez nikomu nie znanego żółtodzioba, a zupełnie inaczej, gdy dowodzi nimi sławny przywódca, zwycięski weteran wielu bitew. A już zupełnie inaczej będą się zachowywać, gdy dowiedzą się, że komendę nad nimi sprawuje straszliwy rzeźnik, nie mający litości dla nikogo – bo wtedy nie dość, że będą darzyć go szacunkiem, to w dodatku zaczną się go bardziej obawiać, niż śmierci z rąk wroga. W uzasadnionych okolicznościach MG może zezwolić na użycie modyfikatora reputacji do testów na reakcję, lub zwiększenia CH (rzadziej), wykorzystywanej bezpośrednio, lub w jakiejś umiejętności dyplomatycznej.

Względem osób, które są od nas „sławniejsze”, i/lub bardziej doświadczone (mają wyższy POZ), modyfikatorem reputacji możemy posiłkować się tylko wtedy, gdy ich charakter zjawiskowy jest podobny do naszego (ważne, żeby nie był sprzeczny). W przypadku, gdy tak nie jest – modyfikator będzie działał przeciwko nam (np. obniżając nam umiejętność lub współczynnik). Dzieje się tak, dlatego, iż osoba „znaczniejsza” od nas, która na dodatek ma antagonistyczny, sprzeczny z naszym, światopogląd, prędzej będzie nami gardzić, niż się nas obawiać...