

# KRYSZTAŁY CZASU KSIĘGA PROFESJI



EDYCJA 1.1

WAGOS



# KRYSZTAŁY CZASU

# KSIĘGA PROFESJI

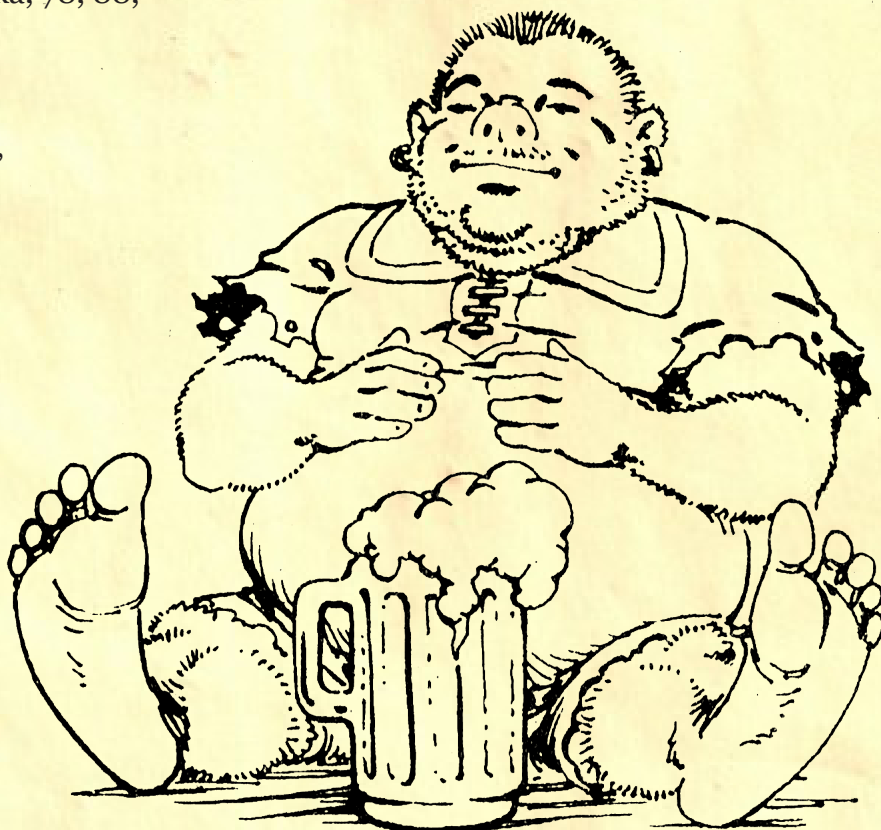
Materiał zebrał, uzupełnił i zmodyfikował na potrzeby niniejszego dokumentu:  
Michał BAZYL Krupko, bazyl23+kc@gmail.com.

Specjalne podziękowania dla konsultantów, pomysłodawców i autorów niektórych rozwiązań:  
Pyrtlesa, Hilirona, Mrufona, Chińczyka, Czegoja i in.

Wszelkie uwagi, sugestie i poprawki mile widziane pod adresem bazyl23+kc@gmail.com.

## SPIS ILUSTRACJI:

Wizards of the Coast: okładka, 78, 88,  
Ubisoft: str. 4,  
FunCom: str. 8,  
Alon Chou: str. 9,  
Jung Myung Lee: str. 14, 43,  
Blizzard: str. 22, 39,  
CD Projekt RED: 30,  
ArenaNet: str. 34,  
Sergey Vozyakov: str. 35,  
Nicole Cardiff: str. 59,  
Square Enix: str. 60,  
Sony: str. 66,  
Aly Fell: str. 69,  
Valve: str. 72,  
Stuart Harrington: str. 75,  
Jason Engle: str. 79,  
Julax: str. 82,  
Trishkell: str. 85,  
Adrian Majkrzak: str. 91,  
Dafei: str. 94,  
Jacob Atienza: str. 103,  
Michelle Davies: str. 107,  
Chris Rallis: str. 110,  
Ilich Henriquez: str. 114,  
Yigitkoroglu: str. 118,  
Autor nieznany: str. 18, 26, 47, 51, 55, 63, 98, 99,  
Jarosław Musiał: pozostałe.



EDYCJA 1.1. V.1.1.1.4.4  
Pobrano z [www.tawerna.rpg.pl](http://www.tawerna.rpg.pl)

Niniejszy materiał oparty jest na zasadach *Kryształów Czasu* wg 1 edycji (*Magia i miecz*) i został zebrany i uzupełniony w celach informacyjnych i promocyjnych. Prawa do systemu i wszystkich ilustracji zawartych w tym dokumencie należą do ich autorów i właścicieli.



# SPIS TREŚCI:

O PROFESJACH	4
KASTA ŻOŁNIERSKA	8
WOJOWNIK	9
ŁOWCA	14
GWARDZISTA	18
BARBARZYŃCA	22
ŁOWCA CZAROWNIC	26
WIEDZMIN	30
KASTA RYCERSKA	34
RYCERZ	35
PALADYN	39
CZARNY RYCERZ	43
TEMPLARIUSZ	47
WŁADCA SMOKÓW	51
DEMONICZNY RYCERZ	55
KASTA ŁOTRZYKOWSKA	59
ZŁODZIEJ	60
ZABÓJCA	63
BARD	66
SZPIEG	69
KŁUSOWNIK	72
HIEŃA CMENTARNA	75
KASTA KLERYCZNA	78
KAPŁAN	79
DRUID	82
ASTROLOG	85
PÓLBÓG	88
MNICH	91
SZAMAN	94
KASTA CZARODZIEJSKA	98
MAG	99
CZARNOKSIĘŻNIK	103
ILUZJONISTA	107
ALCHEMIK	110
ELEMENTALISTA	114
DEMONOLOG	118



# O PROFESJACH





Profesja to droga życiowa jaką obiera każdy poszukiwacz przygód. Często jeszcze przed osiągnięciem pełnoletności postać udaje się na nauki do upatrzonego wcześniej przedstawiciela wybranej profesji i tam spędza czas około dwóch lat na doskonaleniu się w tym, co będzie dla niej chlebem powszednim do końca życia. Po zakończeniu nauki poszukiwacz przygód wyrusza w świat, aby samodzielnie przetestować umiejętności nabyte podczas szkolenia. Mówimy wtedy, że postać jest na o poziomie doświadczenia.

Poszczególne profesje można połączyć w tak zwane kasty, czyli grupy, które cechują się bardzo podobnym szkoleniem podstawowym. Mamy zatem pięć kast – żołnierzy (wojownicy, łowcy, gwardziści, barbarzyńcy, łowcy czarownic, wiedźmini), rycerzy (rycerze, paladyni, czarni rycerze, templariusze, władcy smoków, demoniczni rycerze), łotrzyków (złodzieje, zabójcy, bardowie, szpiedzy, kłusownicy, przemytnicy), kleryków (kapłani, druidzi, astrologowie, półbogowie, mnisi, szamani) i czarodziejów (magowie, czarnoksiężnicy, iluzjoniści, alchemicy, elementaliści, demonolodzy). Każda z nich jest niepowtarzalna i oferuje inny rodzaj umiejętności.

## POSTACIE DWUPROFESYJNE

Zdarza się, że postać, która ukończyła już jedno szkolenie, decyduje się na uzupełnienie swoich umiejętności i szkoli się w jeszcze jednej profesji. Nie zdarza się to często, jednak taka możliwość istnieje i każdy gracz ma prawo (o ile Mistrz Gry się na to zgodzi) stworzyć postać dwuprofesyjną. I chociaż szkolenia przebiegają jedno po drugim, podczas tworzenia bohatera obie profesje uwzględniamy jednocześnie. W praktyce polega to na wyborze większej wartości premii (a nie sumy!) do danego współczynnika lub odporności i dodaniu go do



wielkości podstawowej. Ponadto, do startowego wieku postaci typowego i różnego dla każdej rasy, dodajemy kolejne dwa lata.

Nie wszystkie profesje można łączyć i nie wszystkie połączenia są dopuszczalne. Z różnych względów MG może niedopuszczyć do połączenia wybranych przez gracza dróg życiowych. Przy opisie każdej profesji znajdują się szczegółowe informacje dotyczące dopuszczalnych połączeń i takich, które musi zaakceptować MG.

W dowolnym momencie poszukiwacz przygód może nabyć drugą profesję. Jest to jednak związane z odłączeniem się od drużyny i całkowitym poświęceniu dwóch lat na naukę. Z oczywistych powodów tego czasu się nie rozgrywa, szkolenie następuje automatycznie, zaś po jego zakończeniu bohater zyskuje nową profesję na o poziomie doświadczenia. Od strony mechaniki gry przebiega to w taki sposób, że postać, z racji nowej profesji, zyskuje tylko te premie, które są wyższe od profitów z pierwszej profesji i tylko o różnicę ich wielkości. Pierwsza profesja zawsze będzie profesją dominującą.

## POSTACIE TRZYPROFESYJNE

Choć nie jest to naturalne, zdarza się, że niektóre postacie mają aż trzy profesje. Żaden gracz nie może rozpoczynać gry postacią trzyprofesyjną, a jedyną możliwością zdobycia trzeciej profesji jest uzyskanie jej drogą fabularną. Oczywiście nie wiąże się to wówczas z dwuletnim szkoleniem – cały proces przebiega na zasadzie odprawienia rytuału. Drogi do tego są dwie i każda z nich prowadzi do zdobycia ściśle określonej profesji – półboga lub władcy smoków.

Postać dwuprofesyjna, będąca żarliwym wyznawcą Katana, może prosić kapłanów swojej wiary o odprawienie Rytuału Tysiąca Świec. Jeśli bohater spełnia jego wymagania i obrzęd zakończy się sukcesem, Katan nagrodzi wyznawcę jedną z nagród, jakie zostały przewidziane na tę okazję. Wśród nich znajduje się także natchnienie mocą boską, skutkiem czego postać nabywa profesję półboga – staje się częścią Katana wysłaną na Orchię, aby pielęgnować lub krzewić tę wiarę. Bohater otrzymuje zatem umiejętności z o poziomu półboga, jednak nie dostaje żadnych dodatków do współczynników z tytułu tej profesji.

Drugą drogą zdobycia trzeciej profesji, jest otrzymanie jej w postaci daru od smoków. Jeśli bohater żywotnie przyczynił się do uratowania smoczego gatunku przed grożącą mu zagładą, smoki w ramach wdzięczności mogą odprawić dla niego Smoczy Rytuał Krwi, w wyniku którego w żyłach postaci popłynie krew wielkich gadów. Jest to jednoznaczne z nabyciem przez tę osobę profesji władcy smoków na o poziomie i również nie wiąże się z żadnymi modyfikacjami współczynników podstawowych.

## POSTACIE BEZPROFESYJNE

Choć każdy gracz posiada jakąś profesję, a czasem nawet kilka, o pozostałych mieszkańcach Orchii nie można powiedzieć tego samego. Osoby, które na



swojej drodze napotykają bohaterowie – karczmarze, szewcy, fryzjerzy, murarze itp. – to postacie, których współczynniki mają marginalne znaczenie. Są to grupy zawodowe, nieposiadające żadnej profesji i zajmujące się wyłącznie wykonywaną przez siebie pracą.

Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby handlarz sprzedający graczom mikstury leczące, po bliższym poznaniu (w razie potrzeby scenariusza i fabuły) okazał się alchemikiem, jednak dla postaci tła, jakich zawsze wiele przewija się na sesji, nie ma sensu przygotowywać dokładnych współczynników. W przeciwieństwie do przedstawicieli grup zawodowych, ważne postacie fabuły i bohaterowie niezależni, biorący stały udział w snutej historii, powinni być przygotowani w podobny sposób jak bohaterowie (oczywiście Mistrz Gry może dowolnie modyfikować ich współczynniki).

Gdyby jednak zaszła potrzeba przygotowania współczynników dla postaci niebędącej istotną osobą w kreowanym przez MG świecie, można posłużyć się schematem rozwoju dla postaci bezprofesyjnych. Awans na kolejny poziom doświadczenia (w tym przypadku przyrasta tylko jeden współczynnik, charakterystyczny dla danej grupy zawodowej, np. dla kowala będzie to przyrost SF, dla gońca SZ, a dla aktora CH) przebiega według Tabeli 1 zamieszczonej poniżej.

## SZKOLENIE NA POZIOMY

Bohaterowie, przeżywając kolejne przygody i ścierając się z nowymi niebezpieczeństwami, zdobywają wiedzę o świecie i sposobach radzenia sobie z przeciwnościami. Ta wiedza to Punkty Doświadczenia, którymi Mistrz Gry ma prawo nagradzać każdego gracza po zakończeniu sesji lub przygody. Jeśli postać zbierze odpowiednią pulę PD i będzie dysponowała czasem oraz pieniędzmi, może poszukać nauczyciela, który wyszkoli ją na kolejny poziom doświadczenia. Szkolenie to jest związane z przyrostem współczynników i zdobyciem nowych umiejętności – profesje posługujące się magią otrzymują dodatkowo jeden nieznaną sobie czar z najwyższego dostępnego kręgu (losowo). Każdy gracz ma także prawo zwiększyć dowolną odporność bazową o wynik rzutu k10 lub jedną konkretną odporność o 2k10 punktów. Przyrosty współczynników i biegłości ilustruje Tabela 3 na sąsiedniej stronie.

Znalezienie nauczyciela na niższe poziomy doświadczenia nie jest trudne. Oczywiście MG ma prawo uniemożliwić znalezienie takiej osoby, w zależności od miejsca czy typu społeczności w jakiej trwają poszukiwania. Do 10 POZ nie jest to jednak wielkim wyzwaniem i praktycznie w każdym większym mieście wszyscy, poza półbogiem i władcą smoków, po k10 godzinach poszukiwań mogą znaleźć przedstawiciela swojej profesji, który zgodzi się przyjąć ich na szkolenie. Powyżej 10 poziomu wymagane jest znalezienie nauczyciela,

Tabela 2: Progi doświadczenia		
Minimalna ilość PD	Dostępny poziom	Dostępny krąg czarów
0	0	1
100	1	1
150	2	2
200	3	2
250	4	3
500	5	3
750	6	4
1 000	7	4
1 500	8	5
2 500	9	5
5 000	10	6
7 500	11	6
10 000	12	7
12 500	13	7
15 000	14	8
20 000	15	8
25 000	16	9
30 000	17	9
35 000	18	10
40 000	19	10
50 000	20	Specjalny 1
60 000	21	Specjalny 1
70 000	22	Specjalny 2
80 000	23	Specjalny 2
90 000	24	Specjalny 3
100 000	25	Specjalny 3
+ 10 000 PD	+ 1 POZ	+ 1 krąg na 2 POZ

posiadającego taką samą rasę i charakter. W przypadku braku takiej osoby, każdy awanturnik może wyszkolić się samoistnie – poprzez praktykowanie profesji, trwające równowartość kolejnego poziomu w latach.

Szkolić się na kolejny poziom doświadczenia można już z chwilą osiągnięcia wymaganego na niego progu punktów doświadczenia. Progi i dostępne dla czarodziejów i kleryków kręgi magii ilustruje Tabela 2.

Zgromadzenie odpowiedniej ilości doświadczenia i znalezienie chętnego nauczyciela, to jeszcze nie wszystko. Oprócz tego postać musi pokryć koszt przeprowadzenia szkolenia, na który składają się opłaty na utrzymanie siebie i nauczyciela przez czas jego trwania, wynajem odpowiednich maszyn treningowych

Tabela 1: Przyrosty na poziom dla postaci bezprofesyjnych												
ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
1	2	1	1	0,5	0,5	0,5	1	0	0,5	0	1	-

Uwaga: przyrost dotyczy tylko jednego, wybranego dla danej grupy zawodowej współczynnika.  
Wartość 0,5 oznacza przyrost 1 punktu współczynnika co drugi poziom.  
Dodatkowo każda postać otrzymuje 1 punkt MD za każdy przeżyty rok.  
Przyrost odporności wynosi k5 punktów do wybranej bazowej lub k10 do jednej dowolnie wybranej.

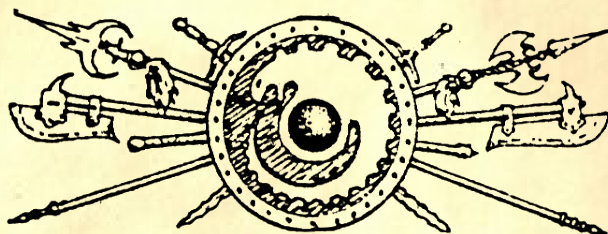


i uiszczenie podatku. W praktyce każdy gracz musi dysponować gotówką wielkości 10k10 sztuk złota zwielokrotnioną przez POZ, na który chce się wyszkolić. Jeżeli postać nie dysponuje taką sumą, szkolenie zostaje przerwane i trzeba będzie podjąć je od nowa (pieniądze przepadają). Czas szkolenia wynosi zawsze k10 dni, zaś połowa opłaty trafia do nauczyciela jako jego wynagrodzenie.

Szkolenie postaci wieloprofesyjnych przebiega w taki sam sposób, jak szkolenie dla bohaterów o jednej profesji, z tym że każdą profesję trzeba szkolić osobno, u innego nauczyciela. Należy przy tym pamiętać, że MG przydzielając PD postaci wieloprofesyjnej musi dzielić je (według własnego uznania) między wszystkie profesje. Oznacza to, że taki bohater będzie awansował wolniej niż postacie o jednej profesji.

Niektóre profesje, a dokładniej półbóg, władca smoków, mnich, szaman i wiedźmin, posiadają zdolność profesjonalną *Letarg medytacyjny* (lub podobną,

adekwatną do profesji), która pozwala im samodzielnie wyszkolić się na kolejny POZ. Dzięki temu mogą oszczędzić na wydatkach. Są tego także złe strony. Po pierwsze do dziesiątego POZ postacie takie muszą liczyć na łut szczęścia, dzięki któremu czas potrzebny na wyszkolenie się nie będzie dłuższy od czasu, w jakim postać jest w stanie medytować. Poza tym bohater, który dzięki letargowi wyszkoli się na poziom, nie otrzymuje z tego tytułu należnego mu czaru.



**Tabela 3: Przyrosty na poziom**

Profesja	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
Wojownik	4	5	3	3	1	2	1	1+	1+	-	-	3	1/2
Łowca	4	4	3	3	1	3	2	1+	+	2	1	3	1/2
Gwardzista	3	4	3	5	2	1	-	2+	1+	-	-	4	1/2
Barbarzyńca	5	5	4	4	-	1	-	1+	1+	-	-	2	1/2
Łowca czarownic	5	3	3	3	2	2	1	1+	1+	1	1	3	1/2
Wiedźmin	4	4	5	5	1	1	1	+	+	-	-	5	1/2
Rycerz	4	4	3	3	1	2	-	2+	1+	2	1	4	1/2
Paladyn	4	4	2	2	2	3	2	3+	1+	2	2	4	1/2
Czarny rycerz	4	4	2	2	3	2	2	2+	1+	2	1	4	1/2
Templariusz	4	4	3	3	2	2	2	1+	1+	3	2	4	1/2
Władca smoków	4	4	3	3	2	3	2	1+	1+	1	1	4	1/2
Demoniczny rycerz	3	5	2	2	2	3	3	1+	+	2	2	4	1/2
Złodziej	2	2	5	4	3	3	1	+	1+	1	-	2	1/3
Zabójca	2	3	5	4	3	3	1	+	+	1	-	3	1/3
Bard	1	1	3	3	3	4	2	2+	2+	1	-	2	1/3
Szpieg	2	2	4	3	5	3	1	1+	2+	-	-	3	1/3
Kłusownik	4	3	3	5	1	2	2	1+	+	-	-	3	1/3
Hiena cmentarna	1	4	4	5	1	4	1	+	+	2	-	2	1/3
Kapłan	3	3	2	2	1	5	4	1+	+	3	2	2	1/3
Druid	3	2	2	1	1	5	4	3+	+	3	2	2	1/3
Astrolog	2	-	2	1	3	5	4	3+	+	3	2	1	1/4
Półbóg	3	3	2	1	2	5	4	1+	+	3	2	2	1/3
Mnich	3	1	2	2	5	5	5	1+	+	5	3	3	1/2
Szaman	3	2	2	2	1	5	4	2+	+	2	2	2	1/3
Mag	2	-	3	3	5	3	4	1+	+	-	-	1	1/4
Czarnoksiężnik	2	1	3	2	5	3	4	1+	+	1	1	2	1/3
Iluzjonista	1	-	5	4	5	2	4	+	2+	-	-	1	1/4
Alchemik	1	-	2	2	5	4	5	2+	+	-	-	1	1/5
Elementalista	*	*	*	*	4	3	4	1+	+	1	-	2	1/4
Demonolog	2	1	2	3	4	4	4	1+	+	1	1	2	1/3

+ oznacza premiowany rzut k10, dodawany do wartości przy której się znajduje.

\* ŻYW/SF/ZR/SZ — odpowiednio elementalista wody: 0/1/5/3, ognia: 3/5/0/1, ziemi: 5/3/1/0, powietrza: 1/0/3/5.

Jeśli ŻYW lub SF przekroczą 200, ich przyrosty są podwójne, jeśli przekroczą 600 — potrójne, 2400 — poczwórne itd.

Przyrost odporności wynosi k10 punktów dodawanych do wybranej wartości bazowej lub 2k10 do jednej odporności.



# KASTA ŻOŁNIERSKA







WOJOWNIK

阿龍  
ALON



Wojownicy są najliczniejszymi przedstawicielami kasty żołnierskiej. Ich życie jest ciągłą wędrówką w poszukiwaniu pracy i wojaczki. Stanowią trzon każdej armii. W czasie pokoju i w spokojnych okolicach zajmują się jako ochroniarze ludzi, karawan oraz warowni. Już od najmłodszych lat są przysposabiani do wojennego rzemiosła i z czasem stają się bardzo silni, żywotni i wytrzymali. To oraz względnie niewielki koszt ich najmu sprawiają, że wojowników można spotkać wszędzie tam, gdzie spotyka się rasy rozumne.

Wojownicy mogą działać pojedynczo a także łączyć się w mniejsze lub większe grupy. W tym drugim przypadku tworzą głównie podobne w sposobie walki – elitarne i śmiertelnie niebezpieczne – grupy toporników, łuczników, pikinierów itp. Dla wojowników najważniejszą rzeczą w życiu jest walka, a właściwie zakończenie jej z tarczą. Dlatego nie unikają żadnej możliwości przechylenia szali zwycięstwa na swoją stronę, często stosując najprzeróżniejsze fortele i zasadzki.

Ze względu na wszechstronność tej profesji, jeśli chodzi o walkę, ich skuteczność praktycznie nie spada – bez względu na to czy starcie ma miejsce na płaskiej powierzchni stepu, w zdradliwych górskich przesmykach czy gęstym lesie. Jeżeli wojownik w określonej sytuacji nie może posłużyć się swoją ulubioną bronią, sięga po inną, zadbawszy przedtem o to, by specjalizować się w orężu różnego typu.

Duża mobilność jednostek, sprawia że stosunkowo rzadko spotyka się wojowników odzianych w cięższe zbroje, typowe dla rycerstwa. Żołnierz ceni sobie zarówno dużą ochronę noszonej osłony, jak i swobodną możliwość pieszego i konnego przemieszczenia się.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Natarcie** – zwiększenie w walce wręcz szansy Trafienia o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ, poprzez analogiczne zmniejszenie Obrony. W praktyce oznacza to, iż wojownik poświęca całą swoją uwagę na zadanie przeciwnikowi rany, nieprzejmując się możliwością otrzymania obrażeń. Postać posiadająca poziomy od 0 do 2 może zwiększyć swoje TR o 10 punktów (zmniejszając Obronę o 10 pkt.), poziomy 3-5 o 20 punktów itd. Ze względu na uwagę jaką postać powinna skupić na walce, korzystanie z tej zdolności niesie ze sobą konieczność angażowania maksymalnej wartości Obrony w Trafienie.

**2. Powstrzymanie** – zwiększenie w walce Obrony o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ kosztem Trafienia. Zdolność ta jest naturalnym przeciwieństwem

<b>Charakter:</b>	Dowolny.
<b>Rasa:</b>	Dowolna, gnomy i hobbity do 15 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Złodziej, zabójca, bard, szpieg, kłusownik, hiena cmentarna, kapłan, druid, astrolog, szaman, mag, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik, elementalista, demonolog.
<b>Dostępna broń:</b>	Dowolna.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Dowolne, preferowane lżejsze.
<b>Wyznanie:</b>	Dowolne, które nie sprzeciwia się walce.

*natarcia* i niesie ze sobą podobne ograniczenia i profity. Możliwa jest wyłącznie podczas walki wręcz, implikuje maksymalne wykorzystanie Obrony kosztem Trafienia, o wartości 10 punktów na poziomach 0-2, o 20 pkt. na POZ 3-5, o 30 na POZ 6-8 itd.

**3. Młynek** – dwukrotnie wolniejsze ataki, podwajające szansę trafienia krytycznego (niestety również dwukrotnie bardziej na nie narażające). Młynek jest zdolnością zamasytostego manewrowania częścią raniącą broni wokół korpusu, uniemożliwiającego zbliżenie się przeciwnika (przy użyciu tej zdolności możliwe jest trzymanie na odległość). W przypadku broni ciężkich i dwuręcznych młynkuje się zataczając szeroki okrąg nad głową i przed piersią wojownika. Nie można młynkować bronią jednoręczną lekką. Ataki wykonywane podczas młynkowania mają dwukrotnie większe opóźnienie używanej broni. Zdolność wykonywana wyłącznie bronią tnącą, ew. obuchową (decyzja MG).

**4. Przycelowanie** – dwukrotnie wolniejsze, staranne przymierzenie się do ciosu, zwiększające Trafienie o 10 pkt. + 10 na każde 5 POZ. Staranne przymierzenie się do ciosu lub strzału powoduje, że ataki wykonuje się z opóźnieniem dwukrotnie większym, niż wynika to z charakterystyki broni. W zamian za to wojownik zwiększa swoją szansę na trafienie przeciwnika o 10 punktów na poziomach 0-4, o 20 pkt. na POZ 5-9, o 30 pkt. na POZ 10-14 itd.

**5. Manewr** – próba przedarcia się między przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli zostali oni zaskoczeni (rzut na ich akt. SZ, zmniejszoną o 1 punkt na POZ wojownika) i postać utrzymała równowagę (rzut na akt. ZR). Zdolność ta polega na zamarkowaniu ataku, celem zmylenia przeciwników i przedarcia się za nich. Wykorzystanie jej wymaga zużycia jednego ataku, przy czym wszystkie kolejne mogą być wykonane po zakończeniu *manewru*. W momencie gdy jeden z zastępujących drogę zostanie zaskoczony, a drugi nie, postać tracąc 3 segmenty (zmodyfikowane przez ograniczenia SZ – ograniczenie 1/2 oznacza że

**Tabela 4: Przyrost współczynników należny z profesji wojownika**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
10+	20+	10+	10+	-	10+	-	+	+	-	k5	60	6

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 5: Przyrost odporności należny z profesji wojownika**

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

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



należy zużyć 6 segmentów itd.) przedziera się, jednak osoba niezaskoczona może w tej rundzie zaatakować. W przypadku gdy obaj przeciwnicy będą zaskoczeni postać przedziera się za nich. Stosując *manewr* przeciwko antagonistom ustawionym w szyku bojowym, można uzyskać efekt rozbicia tego ustawienia, gdy wojownikowi uda się test aktualnej ZR i przynajmniej jednemu przeciwnikowi nie wyjdzie test aktualnej Szybkości (pomniejszonej o POZ wojownika). Inną możliwością wykorzystania *manewru* jest sytuacja, gdy żołnierz wraz z towarzyszami walczy z osamotnionym przeciwnikiem. Po udanym wykorzystaniu tej zdolności postać zachodzi przeciwnika z boku, co zwiększa jej Trafienie o 20 punktów. Dwukrotne wykorzystanie tej zdolności (kolejny atak) powoduje, że postać zachodzi go od tyłu – wtedy traktuje się przeciwnika jakby jego akt. ZR była równa 0 względem wojownika za plecami. Aby działanie to okazało się skuteczne, jeden z towarzyszy postaci cały czas musi walczyć z przeciwnikiem twarzą w twarz. W starciach jeden na jeden *manewr* jest skuteczny wyłącznie gdy żołnierz ma SZ minimum dwukrotnie większą niż jego przeciwnik.

**6. Powalenie** – dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie, pozwalające przy udanym trafieniu wytrącić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: atakowany musi wykonać udany rzut na aktualną ZR (zmniejszoną o 1 punkt na POZ wojownika) albo przewraca się (lub spada z konia), co uniemożliwia mu czynną obronę i ataki do czasu, aż się podniesie (jeśli w dalszym ciągu jest atakowany, musi wykonać udany rzut na aktualną ZR; nieatakowany podnosi się



automatycznie w następnej rundzie). *Powalenie* to atak niezadający obrażeń. Stosuje się go celem przewrócenia przeciwnika na ziemię, a jeśli posiada się broń jednoręczną lekką jednoznacznie jest z dodatkowym uderzeniem (automatycznie). Osoba leżąca traktowana jest jakby posiadała akt. ZR równą 0. Jej obrona liczy się tylko ze zbroi, ew. trzymanej broni jednoręcznej lekkiej i tarczy. Podczas upadku z konia postać otrzymuje k50 obrażeń obuchowych od wstrząsu, które nie są redukowane o wyparowania noszonej zbroi. Wstającego przeciwnika traktuje się tak samo jak leżącego. *Powalenie* jest atakiem, który angażuje liczbę segmentów równą podwojonej wartości opóźnienia używanej broni.

**7. Walka w trudnych warunkach** – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia zdolności bojowych, spowodowane warunkami zewnętrznymi, np. pogodą, sytkim lub śliskim podłożem itp. oraz umożliwia normalną walkę bronią jednoręczną na polu o powierzchni 2 metrów kwadratowych (wąski korytarz, w tłoku itp.).

**8. Jeździectwo** – wojownicy, podczas szkolenia na profesję, przyuczani są do jazdy konnej oraz prawidłowego obchodzenia się z końmi lub kucami, dlatego zyskują bonus do walki z przeciwnikami pieszymi (jeśli sami znajdują się na końskim grzbiecie) w wysokości 50 punktów dodawanych do TR oraz 20 punktów przeciwko konnym, nieposiadającym tej zdolności. Ponadto o 20 punktów wzrasta ich szansa na utrzymanie się w siodle w sytuacji gdy trzeba ją testować.

**9. Przystawienie** – wstrzymanie się przed zadaniem obrażeń po udanym trafieniu bronią kłutą (z możliwością późniejszego ich zadania), ew. zadanie niewielkich obrażeń (1/10 skuteczności broni). Zdolność pozwala wojownikowi, posługującemu się bronią kłutą, wymuszenie na przeciwniku pewnych zachowań bez konieczności ranienia go. Wypowiedzenie polecenia w takiej sytuacji zajmuje 2 segmenty na jedno proste zdanie, zaś dokończenie ataku – 1 segment. W praktyce przystawienie najczęściej kończy walkę, a moment jej ponownego wznowienia (po rozmowie, bez opuszczania przystawionej broni) traktuje się jako pierwszą rundę nowego starcia, przy czym atak z przystawienia, jest atakiem automatycznie skutecznym i traktowanym jak atak przedrundowy. W wyjątkowych sytuacjach MG może pozwolić na przystawienie broni tnącej – np. sztyletu do gardła, gdy przeciwnik da się zająć od tyłu.

**10. Przyśpieszone zdrowienie** – samowyleczenie 10 pkt. obrażeń po 8-godzinny, wygodnym odpoczynku. Zdolność ta pozwala wojownikowi wyleczyć maksymalnie 10 punktów obrażeń (+ ilość wynikająca z rasy) w czasie 8 godzin, przy czym odpoczynek niewygodny bądź krótszy, może tę liczbę zredukować (decyzja MG), a dłuższy wielokrotnie. Dotyczy wyłącznie obrażeń lekkich – obrażenia ciężkie (te które od jednej rany przekroczą połowę Żywotności) leczy się trzykrotnie wolniej (należy wypoczywać 24 godziny na dobę, aby zredukować je o wartość samowyleczenia, ale w pierwszej kolejności leczą się rany lekkie), zaś śmiertelne (przekraczające Żywotność od jednego ciosu, niektóre od ognia, kwasu itp.) nawet trzydziestokrotnie wolniej, a MG ma prawo uznać, że nie goją się w ogóle. Po odpoczynku jednorazowo do połowy zredukowane są lekkie obrażenia zadane bronią obuchową, a po 24-godzinny odpoczynku znikają lekkie obrażenia psychiczne.



**11. Szał bitewny** – furia bojowa, w której wojownik może się utrzymywać przez pierwsze rundy bitwy (trwa 1 rundę na POZ; w bitwie musi brać udział min. 10 walczących jednocześnie osób na POZ wojownika, wliczając w to samą postać oraz wszystkich jego przeciwników i sojuszników). Podczas *szalu bitewnego* opóźnienie broni spada do połowy (zaokrąglając w górę), przez co ataki są szybsze i, o ile pozwala na to liczba ataków w rundzie, można wykonać ich więcej. *Szał bitewny* trwa od momentu zadeklarowania go przez gracza (od początku walki), gdyż jest zdolnością wyuczoną, porównywalną do działań rutynowych. Wojownik w dowolnym momencie może przerwać działanie zdolności, ale jej ponowne użycie będzie możliwe dopiero po odpoczynku (decyzja MG).

**12. Wyłuskanie** – umiejętność wytrącenia broni z ręki przeciwnika, za pomocą własnej broni o podobnych rozmiarach; warunkiem powodzenia jest udany rzut na połowę biegiłości we własnej broni (maksymalnie 95 pkt.) oraz nieudany analogiczny rzut przeciwnika (pomniejszany o 1 punkt na POZ wojownika). Aby wytrącenie miało sens, bronie walczących muszą być porównywalnej wielkości (ew. o klasę różne – decyzja MG). Wykonanie tej czynności jest jednoznaczne z rezygnacją z jednego ataku w danej rundzie oraz wykorzystaniem opóźnienia w broni, której użyło się do *wyłuskania*.

**13. Selektowny atak** – dwukrotnie wolniejsza próba trafienia w określoną część ciała poza tułowiem. Przy próbie uderzenia w głowę, TR zmniejsza się o 80 pkt., przy ciosie w kończynę lub ogon – o 50 pkt. W przypadku dużych potworów MG może te ograniczenia zmniejszyć do połowy, ale nie więcej. Liczą się tylko wyparowania trafianej części ciała. Jeśli zadane obrażenia osiągną połowę Żywotności przeciwnika, trafiona część ciała staje się bezwładna i bezużyteczna; gdy całą ŻYW – odcięta, zmiażdżona itp. (przy trafieniu w głowę oznacza to śmierć), jednak od ogólnej Żywotności odejmuje się tylko 1/10 tych obrażeń. Taki atak można wykorzystać na wiele sposobów – od próby trafienia w konkretną część ciała, po trafienie w jedną z dwóch splecionych w uścisku osób. Wojownik może zredukować wszelkie ograniczenia ataku selektywnego o 5 punktów na każdy osiągnięty poziom.

**14. Fechtunek** – umiejętność odparowania ciosu bronią o podobnych rozmiarach (maksymalnie o klasę gorszą) kosztem rezygnacji z własnego ataku – sprawdzenie rzutem na 1/2 biegiłości (ale nie więcej niż 95 pkt.). Użyta broń ulega uszkodzeniom równym 1/100 siły ataku razy współczynnik uszkodzeń i może się złamać (należy wykonać rzut na jej aktualną wytrzymałość) – jeśli postać używająca tej zdolności fechtowała bronią większą – otrzymuje ona tylko połowę uszkodzeń, a jeśli mniejszą – dwukrotnie więcej. Chęć fechtowania deklaruje się na początku rundy, w której chce się to wykonać, i z tego powodu rezygnuje się z jednego ataku. Należy zadeklarować również który atak przeciwnika chce się parować. *Fechtunek* nie wymaga angażowania Szybkości postaci (ruch przy jego wykonywaniu jest minimalny), dlatego postaci, dysponujące tylko jednym atakiem na rundę i walczące z osamotnionym przeciwnikiem, mogą przerzucić nie-

wykorzystaną część Szybkości na rundę następną, co sprawi, że zaatakują wcześniej (ale można ją przerzucać wyłącznie na następną rundę, a Szybkość z rund wcześniejszych niż poprzednia nie kumuluje się), o ile nadal będą posługiwać się bronią, którą fechtowały. Test *fechtunku* wykonuje się przed sprawdzeniem Trafienia przeciwnika, a w przypadku, gdy zdolność się uda, testujemy aktualną wytrzymałość broni, aby sprawdzić czy się nie złamała. Jeżeli *fechtunek* się nie powiedzie, przeciwnik wykonuje test trafienia i dalsza część starcia odbywa się na normalnych zasadach walki.

**15. Unik** – uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym (np. dwukrotnie dłuższym) atakiem (takim jak *szarża*, *powalenie*, *trawienie* itp.), ciosem (np. *zamaszysty*, *straszliwy atak* itp.) lub przed jednym strzałem z daleka. Sprawdzany rzutem na akt. ZR. W niektórych, zależnych od MG sytuacjach, skuteczny *unik* może zmniejszyć o połowę efekt zionięcia, eksplozji itp. Tej zdolności używa się po udanym trafieniu przeciwnika i, aby była skuteczna,





należy wykonać udany rzut na aktualną ZR. Nieudany *unik* oznacza, że wojownik przyjął cios na normalnych zasadach.

**16. Zasłona** – dwukrotnie wolniejszy atak przy wykorzystaniu naturalnych osłon (np. mebli, kamieni, drzew itp.) w celu odgrodzenia się od przeciwnika – zwiększa obronę o 5 do 50 pkt. lub nawet bardziej – zależnie od sytuacji, rodzaju osłony itp. – decyduje MG. Naturalną konsekwencją ataków zza osłony jest wykonywanie ich z podwójnym opóźnieniem broni.

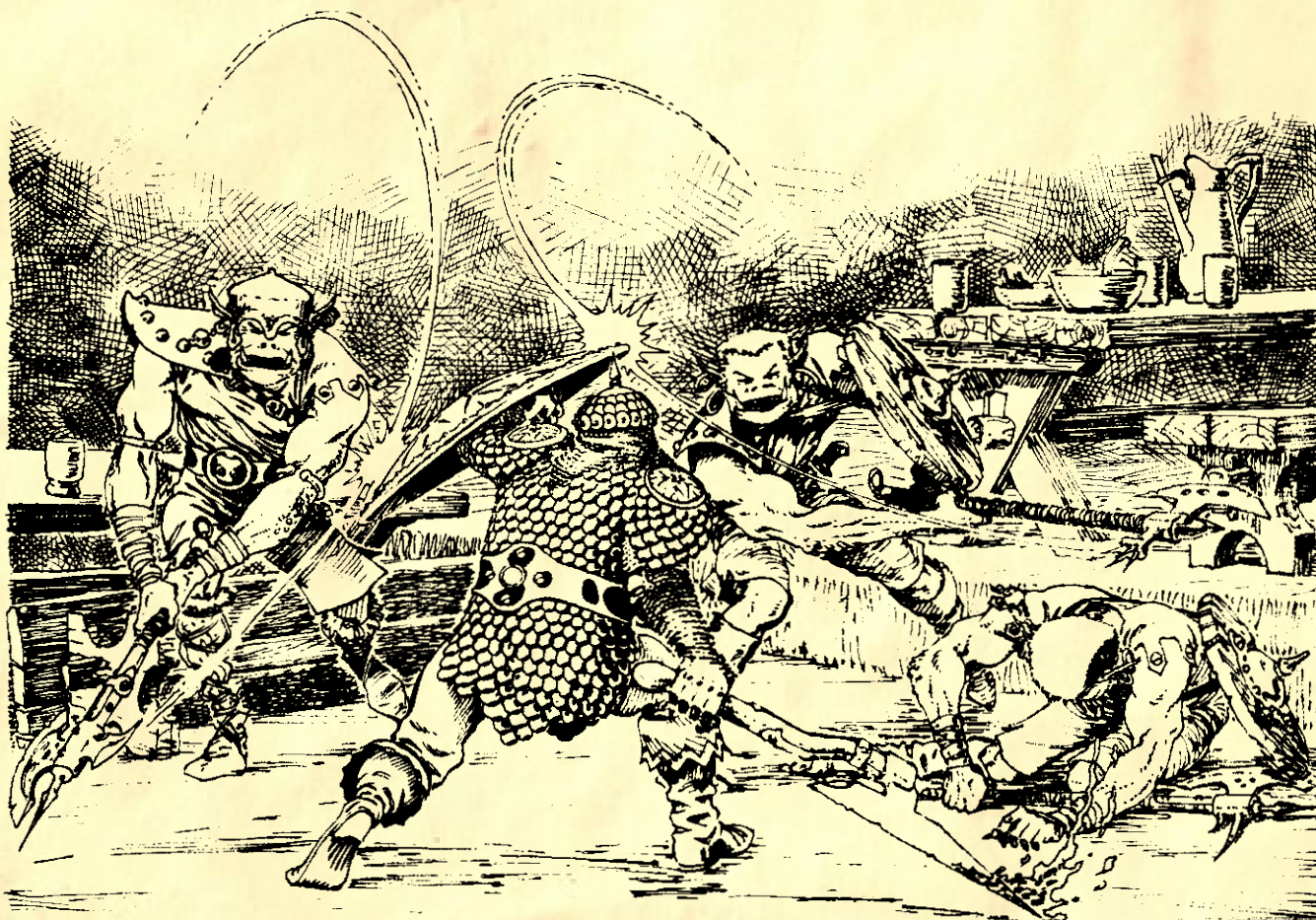
**17. Zapożyczenie umiejętności** – pozwala wojownikowi na nauczanie się jednej ze średnich (nr 11-18) zdolności profesjonalnych innych profesji żołnierskich, z możliwością używania jej odpowiednio do własnego POZ. Z tej zdolności można zrezygnować, zyskując w zamian biegłość w dodatkowej broni. Raz wybrana (nauczona) zdolność nie może być już nigdy zmieniona. Ponadto w uzasadnionych przypadkach i za zgodą MG, postać może nauczyć się dowolnej zdolności średniej (11-18) profesji z innej kasty.

**18. Podstawy płatnerstwa** – umiejętność naprawy połowy nowych, tzn. dotychczas jeszcze nienaprawianych, uszkodzeń zbroi i tarcz. Naprawa zajmuje 1 godzinę na 1 uszkodzenie i jej sukces zależy od udanego rzutu na sumę  $1/2$  ZR,  $1/10$  INT i  $1/10$  MD. Dzięki tej zdolności niemożliwe jest wykonywanie zbroi i tarcz od zera, wyjątek stanowią naprawy wykonywane przez wojowników, którzy posiadają zawód płatnerza – jego kumulacja z tą zdolnością, pozwala im radzić sobie w płatnerstwie na poziomie specjalisty. Specjalista potrafi zreperować wszystkie uszkodzenia zbroi i tarczy. Raz naprawione uszkodzenia nie nadają się do powtórnej reperacji – należy zakupić nową zbroję lub tarczę.

## OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Finezyjny atak** – umiejętność wykonania dodatkowego ataku ciałem (pięścią, nogą, kantem dłoni itp. – przy ciosach specjalistycznych, bokserskich czy sztuki walki, konieczne jest posiadanie odpowiedniej biegłości) równocześnie z atakiem bronią. Najczęściej używaną odmianą tej zdolności jest podcięcie – wytrącenie z równowagi przeciwnika nie więcej niż dwukrotnie cięższego od siebie – udane, gdy wykona się rzut na sumę  $1/10$  SF,  $1/10$  akt. ZR i  $1/10$  INT, a przeciwnik nie wykona rzutu obronnego na swą akt. ZR, zmniejszoną o 1 punkt na POZ wojownika. *Finezyjny atak* wykonuje się jednocześnie z podstawowym atakiem i jest możliwy tylko raz na rundę – także jako dodatkowe uderzenie przy nieudanym ataku podstawowym. W przypadku skutecznego trafienia obrażenia liczone są skutecznością walki bez broni albo rzutem k100 (obrażenia obuchowe, +/- k50, pomniejszone o wyparowania). Jeżeli postać nie posiada biegłości w walce bez broni, nie może atakować postaci o masie dwukrotnie większej niż jego własna.

**20. Ogłuszenie** – nie zadające obrażeń Trafienie obuchem w głowę, w celu pozbawienia przeciwnika przytomności – sprawdzenie przez rzut na połowę odporności atakowanego na szok (odporność nr 4) zmniejszonej o 1 punkt na każde 10 pkt. SF wojownika. Postać wykonuje test trafienia w głowę, korzystając z umiejętności *selektywny atak*, czyli od TR odejmuje 80 punktów (pomniejszone o 5 pkt. na POZ) i jest on dwukrotnie wolniejszy. Jeżeli przeciwnik w momencie ogłuszania posiadał na głowie hełm, jego odporność nr 4 jest zwiększona o obuchowe wyparowania hełmu.







LOWCA



Łowcy, zwani również strażnikami, to szczególnie przedstawiciele kasty żołnierskiej. Ich życie toczy się głównie wokół lasów i dzikiej przyrody, co czyni z nich niezwykle skutecznych zwiadowców, myśliwych i tropicieli. Ich życie to nieustanna harmonia ze wszystkim tym, co w przyrodzie naturalne i dzikie, dlatego nigdy bez powodu nie uczynią niczego, co mogłoby przynieść szkodę naturze. Bardzo często można ich spotkać w otoczeniu wszelkiej maści druidów, którzy doceniając wkład w ochronę i opiekę nad dziećmi natury, szkolą łowców w posługiwaniu się czarami druidycznymi.

Łowcy są także bardzo mile widziani w armiach. Ich sprawność poruszania się w naturalnym i dzikim terenie sprawia, że naprawdę trudno znaleźć zwiadowcę, dorównującego łowcy. Rzadko jednak tworzą regularne oddziały. Pojedynczy tropiciel jest znacznie skuteczniejszy, zaś walka nie jest jego najważniejszą umiejętnością. Także w miastach bardzo trudno napotkać zamieszkującego tam stale łowcę; znacznie częściej zasiedlają warowne wioski na skraju wielkich puszczy, czy nawet stancje rozsiane wzdłuż traktów. Ponadto niemal w każdym oddziale patrolującym te traktory można znaleźć minimum jednego przedstawiciela tej profesji.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Natarcie** – zwiększenie w walce wręcz szansy Trafienia o 10 pkt. + 10 na każde 4 POZ, poprzez analogiczne zmniejszenie Obrony. W praktyce oznacza to, iż łowca poświęca całą swoją uwagę na zadanie przeciwnikowi rany, nie przejmując się możliwością otrzymania obrażeń. Postać posiadająca poziomy od 0 do 3 może zwiększyć swoje TR o 10 punktów (zmniejszając Obronę o 10 pkt.), poziomy 4-7 o 20 punktów itd. Ze względu na uwagę jaką postać powinna skupić na walce, korzystanie z tej zdolności niesie ze sobą konieczność angażowania maksymalnej wartości Obrony w Trafienie.

**2. Powstrzymanie** – zwiększenie w walce Obrony o 10 pkt. + 10 na każde 4 POZ kosztem Trafienia. Zdolność ta jest naturalnym przeciwieństwem *natarcia* i niesie ze sobą podobne ograniczenia i profity. Możliwa jest wyłącznie podczas walki wręcz, implikuje maksymalne wykorzystanie Obrony kosztem Trafienia, o wartości 10 punktów na poziomach 0-3, o 20 pkt. na POZ 4-7, o 30 na POZ 8-11 itd.

**3. Młynek** – dwukrotnie wolniejsze ataki, podwajające szansę trafienia krytycznego (niestety również dwukrotnie bardziej na nie narażające). *Młynek*

<b>Charakter:</b>	Dowolny, rzadko zły.
<b>Rasa:</b>	Dowolna, gnomy, hobbity i krasnoludy do 10 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Bard, szpieg, kapłan, druid, szaman, mag. Za zgodą MG także złodziej, zabójca, astrolog, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik, elementalista.
<b>Dostępna broń:</b>	Dowolna, preferują strzelecką i krótką.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Dowolne, preferowane lżejsze. Nie używają tarcz.
<b>Wyznanie:</b>	Dowolne, poza Oriakiem.

jest zdolnością zamaszystego manewrowania częścią raniącą broni wokół korpusu, uniemożliwiającego zbliżenie się przeciwnika (przy użyciu tej zdolności możliwe jest trzymanie na odległość). W przypadku broni ciężkich i dwuręcznych młynkuje się zataczając szeroki okrąg nad głową i przed piersią łowcy. Nie można młynkować bronią jednoręczną lekką. Ataki wykonywane podczas młynkowania mają dwukrotnie większe opóźnienie używanej broni. Zdolność wykonywana wyłącznie bronią tnącą, ew. obuchową (decyzja MG).

**4. Przycelowanie** – dwukrotnie wolniejsze, staranne przymierzenie się do ciosu, zwiększające Trafienie o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ. Staranne przymierzenie się do ciosu lub strzału powoduje, że ataki wykonuje się z opóźnieniem dwukrotnie większym, niż wynika to z charakterystyki broni. W zamian za to łowca zwiększa swoją szansę na trafienie przeciwnika o 10 punktów na poziomach 0-2, o 20 pkt. na POZ 3-5, o 30 pkt. na POZ 6-8 itd.

**5. Manewr** – próba przedarcia się między przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli zostali oni zaskoczeni (rzut na ich akt. SZ, zmniejszoną o 1 punkt na POZ łowcy) i postać utrzymała równowagę (rzut na akt. ZR). Zdolność ta polega na zamarkowaniu ataku, celem zmylenia przeciwników i przedarcia się za nich. Wykorzystanie jej wymaga zużycia jednego ataku, przy czym wszystkie kolejne mogą być wykonane po zakończeniu manewru. W momencie gdy jeden z zastępujących drogę zostanie zaskoczony, a drugi nie, postać tracąc 3 segmenty (zmodyfikowane przez ograniczenia SZ – ograniczenie 1/2 oznacza że należy zużyć 6 segmentów itd.) przedziera się, jednak osoba niezaskoczona może w tej rundzie zaatakować. W przypadku gdy obaj przeciwnicy będą zaskoczeni postać przedziera się za nich. Stosując *manewr* przeciwko antagonistom ustawionym w szyku bojowym, można uzyskać efekt rozbicia tego ustawienia, gdy łowcy uda się test aktualnej ZR i przynajmniej jednemu przeciwnikowi

**Tabela 6: Przyrost współczynników należny z profesji łowcy**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
10+	10+	10+	10+	-	10+	+	10+	10+	10+	k5	50	6

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 7: Przyrost odporności należny z profesji łowcy**

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

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



nie wyjdzie test aktualnej Szybkości (pomniejszonej o 1 punkt na POZ łowcy). Inną możliwością wykorzystania *manewru* jest sytuacja, gdy żołnierz wraz z towarzyszami walczy z osamotnionym przeciwnikiem. Po udanym wykorzystaniu tej zdolności postać zachodzi przeciwnika z boku, co zwiększa jej Trafienie o 20 punktów. Dwukrotne wykorzystanie tej zdolności (kolejny atak) powoduje, że postać zachodzi go od tyłu – wtedy traktuje się przeciwnika jakby jego akt. ZR była równa o względem łowcy za plecami. Aby działanie to okazało się skuteczne, jeden z towarzyszy postaci cały czas musi walczyć z przeciwnikiem twarzą w twarz. W starciach jeden na jeden *manewr* jest skuteczny wyłącznie gdy żołnierz ma SZ minimum dwukrotnie większą niż jego przeciwnik.

**6. Powalenie** – dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie, pozwalające przy udanym trafieniu wytrącić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: atakowany musi wykonać udany rzut na aktualną ZR (zmniejszoną o 1 punkt na POZ łowcy) albo przewraca się (lub spada z konia), co uniemożliwia mu czynną obronę i ataki do czasu, aż się podniesie (jeśli w dalszym ciągu jest atakowany, musi wykonać udany rzut na aktualną ZR; nieatakowany podnosi się automatycznie w następnej rundzie). *Powalenie* to atak niezadający obrażeń. Stosuje się go celem przewrócenia przeciwnika na ziemię, a jeśli posiada się broń jednoręczną lekką jednoznacznie jest z dodatkowym uderzeniem (automatycznie). Osoba leżąca traktowana jest jakby posiadała akt. ZR równą 0. Jej obrona liczy się tylko ze zbroi, ew. trzymanej broni jednoręcznej lekkiej i tarczy. Podczas upadku z konia postać otrzymuje k50 obrażeń obuchowych od wstrząsu, które nie są redukowane o wyparowania noszonej zbroi. Wstającego przeciwnika traktuje się tak samo jak leżącego. *Powalenie* jest atakiem, który angażuje liczbę segmentów równą podwojonej wartości opóźnienia używanej broni.

**7. Walka w trudnych warunkach** – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia zdolności bojowych, spowodowane warunkami zewnętrznymi, np. pogodą, sytkim lub śliskim podłożem itp. oraz umożliwia normalną walkę bronią jednoręczną na polu o powierzchni 2 metrów kwadratowych (wąski korytarz, w tłoku itp.).

**8. Jeździectwo** – łowcy, podczas szkolenia na profesję, przyuczani są do jazdy konnej oraz prawidłowego obchodzenia się z końmi lub kucami, dlatego zyskują bonus do walki z przeciwnikami pieszymi (jeśli sami znajdują się na końskim grzbiecie) w wysokości 50 punktów dodawanych do TR oraz 20 punktów przeciwko konnym, nieposiadającym tej zdolności. Ponadto o 20 punktów wzrasta ich szansa na utrzymanie się w siodle w sytuacji gdy trzeba ją testować.

**9. Przystawienie** – wstrzymanie się przed zadaniem obrażeń po udanym trafieniu bronią kłutą (z możliwością późniejszego ich zadania), ew. zadanie niewielkich obrażeń (1/10 skuteczności broni). Zdolność pozwala łowcy, posługującemu się bronią kłutą, wymuszenie na przeciwniku pewnych zachowań bez konieczności ranienia go. Wypowiedzenie polecenia w takiej sytuacji zajmuje 2 segmenty na jedno proste zdanie, zaś dokończenie ataku – 1 segment. W praktyce przystawienie najczęściej kończy walkę, a moment jej ponownego wznowienia (po rozmowie, bez opuszczania przystawionej broni) traktuje się jako pierwszą

rundę nowego starcia, przy czym atak z przystawienia, jest atakiem automatycznie skutecznym i traktowanym jak atak przedrundowy. W wyjątkowych sytuacjach MG może pozwolić na przystawienie broni tnącej – np. sztyletu do gardła, gdy przeciwnik da się zająć od tyłu.

**10. Przyspieszone zdrowienie** – samowyleczenie 8 pkt. obrażeń po 8-godzinny, wygodnym odpoczynku. Zdolność ta pozwala łowcy wyleczyć maksymalnie 8 punktów obrażeń (+ ilość wynikająca z rasy) w czasie 8 godzin, przy czym odpoczynek niewygodny bądź krótszy, może tę liczbę zredukować (decyzja MG), a dłuższy zwielokrotnić. Dotyczy wyłącznie obrażeń lekkich – obrażenia ciężkie (te które od jednej rany przekroczą połowę Żywności) leczy się trzykrotnie wolniej (należy wypoczywać 24 godziny na dobę, aby zredukować je o wartość samowyleczenia, ale w pierwszej kolejności leczą się rany lekkie), zaś śmiertelne (przekraczające Żywność od jednego ciosu, niektóre od ognia, kwasu itp.) nawet trzydziestokrotnie wolniej, a MG ma prawo uznać, że nie goją się w ogóle. Po odpoczynku jednorazowo do połowy zredukowane są lekkie obrażenia zadane bronią obuchową, a po 24-godzinny odpoczynku znikają lekkie obrażenia psychiczne.

## OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Tropienie** – umiejętność odnajdowania i identyfikacji śladów zostawionych przez znane łowcy istoty. Sprawdzenie rzutem na sumę 1/2 MD, 1/10 INT i 1/10 SZ, zmniejszoną o połowę, jeśli odbywa się w wyjątkowo niesprzyjających warunkach, o 1 punkt za każdą godzinę, która upłynęła od zostawienia śladów i zwiększoną o 2 pkt. za każdą istotę powyżej pierwszej przy śladach zostawionych przez grupę. Odszukanie i analiza tropu trwa k10 rund; odnalezionym tropem łowca może podążać przez 10k100 rund, a potem go gubi. Tą zdolnością łowca może tropić zarówno istoty inteligentne (ludzi, orki, gobliny itp.) jak i zwierzęta oraz bestie. Mistrz Gry może zmodyfikować szansę znalezienia tropu w przypadku istot bardzo ciężkich lub zostawiających wyraźne ślady bytowania. Po zgubieniu tropu, aby go ponownie podjąć, należy





znów wykonać udany test *tropienia*. Poruszanie się wzdłuż śladu jest dwukrotnie wolniejsze niż normalnie, a w przypadku bardzo niewyraźnych śladów (np. zatar-tych lub bardzo starych) nawet więcej.

**12. Mylenie śladów** – celowe zostawianie fałszywych, mylących śladów – ich prawdziwa natura może być wykryta tylko poprzez udane *tropienie*; skuteczne po udanym rzucie na sumę 1/2 INT, 1/10 MD i 1/10 ZR łowcy. W trakcie wykorzystywania tej zdolności postać porusza się dwukrotnie wolniej. *Mylenie śladów* nigdy nie zaciera ich całkowicie. Można tę zdolność stosować w celu zmylenia co do kierunku w jakim zmierza łowca, maskowania zasadzek lub też ukrycia śladów. Umiejętność *tropienia* ujawnia ich prawdziwą naturę tylko do czasu zgubienia tropu, później operację należy powtórzyć.

**13. Podchodzenie zwierzyny** – bezgłośnie poruszanie się w warunkach naturalnych, sprawdzane co rundę rzutem na aktualną ZR; w czasie jego trwania postać porusza się dwukrotnie wolniej. *Podchodzenie* może odbywać się względem każdej istoty żywej na naturalnym terenie, o ile nie posiada ona zdolności typu *kontrola otoczenia*. W przypadku istot z wyczulonym węchem lub słuchem (decyzja MG), możliwe jest ono tylko w sprzyjających okolicznościach (np. pod wiatr) i pozawala na zbliżenie się na odległość skutecznego strzału. W przypadku myślących humanoidów, w odpowiednich warunkach można zbliżyć się na wyciągnięcie ręki. Istotę śpiącą można podejść dwukrotnie łatwiej (w przypadku nieudanego rzutu na ZR podchodzącego śpiący rzuca na połowę aktualnej SZ, aby sprawdzić, czy się obudził). W pewnych okolicznościach MG może zdecydować, że podejście śpiącego będzie automatycznie skuteczne.

**14. Precyzyjny atak** – dwukrotnie wolniejszy, oparty na zaskoczeniu strzał, rzut, cięcie lub pchnięcie, mierzące w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona rzutu na aktualną SZ (zmniejszoną o 1 punkt na POZ łowcy), to liczy się tylko połowa jego wyparowań. W przypadku gdy rzut na SZ trafionej istoty się powiedzie, obrażenia są redukowane o normalne wyparowania. W przypadku mierzenia do celów typu tarcza na zawodach strzeleckich (tylko i wyłącznie gdy nie mają znaczenia zadane rany!) Mistrz Gry może pozwolić na dodanie 10 punktów do TR postaci z racji posiadania tej zdolności.

**15. Pozorna oburęczność** – daje możliwość używania do walki lewej ręki zamiast prawej (ale nie obu naraz jak przy oburęczności!). Najczęściej stosuje się tę umiejętność w momencie niedowładu lub utraty kończyny. Istnieje jeszcze jedna cecha tej umiejętności, a mianowicie, gdy postać walczy jedną ręką, to w drugiej również może trzymać broń (oczywiście zamiast tarczy; atakuje się zawsze jedną – wybraną), ale wykorzystuje ją tylko defensywnie. Do Obrony postaci dodajemy wtedy także obronę z drugiej broni.

**16. Rozpoznawanie zwierząt i roślin** – identyfikacja wszystkich typowych dla rodzinnych stron zwierząt (ale nie magicznych bestii!) i roślin, łącznie z ich zwyczajami i cyklem życiowym – wymagany procentowy rzut na sumę INT i 1/10 MD, potem już automatycznie (ew. procentowy rzut na MD – decyzja MG). Ponadto łowca posiada znajomość k5 ziół (ich

występowania, sposobu podawania i działania), występujących na terenie, z którego pochodzi. Odszukanie znanego zioła zajmuje k10 godzin (modyfikowane przez Mistrza Gry w zależności od dostępności na danym terenie w określonym czasie) i wymaga rzutu na 1/2 INT.

**17. Oblaskawienie zwierząt** – umiejętność odpowiedniego zbliżenia się do dzikich zwierząt (maksymalnie jednego na POZ) oraz dalszego, łagodnego z nimi postępowania: sprawdzana rzutem na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD. Oblaskawione zwierzę zmienia swoje nastawienie do postaci o jedną kategorię w górę, tzn. z wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie. Jedna próba trwa k10 rund, przy czym nieudana uniemożliwia dalsze (w stosunku do tego samego zwierzęcia). Zwierzę głodne lub z natury agresywnie nastawione może zaatakować, nim łowca zdąży je oblaskawić. Zwierzę, którego nie uda się oblaskawić ucieka, atakuje lub zachowuje się przeciwnie do woli próbującego je pozyskać. Jednocześnie postać może kontrolować najwyżej jedno zwierzę na POZ. Skuteczne oblaskawienie może ponadto powstrzymać konie przed parsknięciem podczas podchodów itp.

**18. Zdobywanie żywności** – umiejętność znajdowania w naturalnym środowisku rzeczy nadających się do jedzenia; wymaga rzutu na sumę INT i 1/10 MD, zaś poszukiwanie trwa k10 godzin. Postać jest w stanie w pełni wyżywić siebie i 1 osobę na każde 5 POZ. MG może to modyfikować, zależnie od warunków geograficznych lub klimatycznych. Zdobyta w ten sposób porcja stanowi absolutne minimum zapotrzebowania energetycznego organizmu i jeśli taka dieta będzie się to przeciągać, może być związana z ubytkiem masy postaci. Po zakończeniu okresu żywienia się darami natury, wypada „nadrobić” go normalnym jedzeniem.

## OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Czary druidyczne** – zdolność ta umożliwia łowcy posługiwanie się czarami druidycznymi, na zasadzie podobnej do mocy druida, z tym że łowcę na 10 POZ traktuje się jak druida na 0. Postać nie zyskuje jednak żadnych dodatkowych zdolności druidycznych. Dzięki tej zdolności możliwe jest także rzucanie czarów z pergaminów, wymaga to udanego rzutu na 1/2 UM zmniejszonych o 10 punktów na krąg czaru.

**20. Selektywny atak** – dwukrotnie wolniejsza próba trafienia w określoną część ciała poza tułowiem. Przy próbie uderzenia w głowę, TR zmniejsza się o 80 pkt., przy ciosie w kończynę lub ogon – o 50 pkt. W przypadku dużych potworów MG może te ograniczenia zmniejszyć do połowy, ale nie więcej. Liczą się tylko wyparowania trafianej części ciała. Jeśli zadane obrażenia osiągną połowę Żywotności przeciwnika, trafiona część ciała staje się bezwładna i bezużyteczna; gdy całą ŻYW – odcięta, zmiażdżona itp. (przy trafieniu w głowę oznacza to śmierć), jednak od ogólnej Żywotności odejmuje się tylko 1/10 tych obrażeń. Taki atak można wykorzystać na wiele sposobów – od próby trafienia w konkretną część ciała, po trafienie w jedną z dwóch splecionych w uścisku osób. Łowca może zredukować wszelkie ograniczenia ataku selektywnego o 10 punktów na 3 POZ.





**GWARDZISTA**



Gwardziści to najlepiej wyszkoleni przedstawiciele kasty żołnierskiej. Nic więc dziwnego, że najmowani są przeważnie do ochrony ludzi lub mienia, gdzie liczy się doskonale przeszkolenie, obejmujące zarówno tworzenie skomplikowanych szyków i ustawień, jak również sprawne posługiwanie się orężem. Są przy tym bardzo lojalni wobec swoich pracodawców.

To bardzo powszechna formacja. Spotkać ich można w mieście – jako ochronę notabli i wysoko urodzonych szlachciców, jako gwardię pałacową, czy też miejskich strażników. Stosunkowo rzadko podejmują się prac wymagających większej mobilności – jako ochrona karawan czy wojsko reprezentacyjne. Oprócz standardowej broni, najczęściej białej typu miecz lub rapier, gwardziści zawsze szkoleni są w posługiwaniu się bronią drzewcową (halabarda, partyzana) oraz strzelecką. Dzięki kompleksowej znajomości różnego rodzaju oręża doskonale odnajdują się zarówno w wąskich ulicznych zaułkach, na polach bitew oraz np. jako strażnicy przy bramach. Stosunkowo niechętnie walczą na terenach lesistych i krzaczastych; takich w których nie mogą skutecznie wykorzystać profitów wynikających z prawidłowego ustawienia szyku.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Natarcie** – zwiększenie w walce wręcz szansy Trafienia o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ, poprzez analogiczne zmniejszenie Obrony. W praktyce oznacza to, iż gwardzista poświęca całą swoją uwagę na zadanie przeciwnikowi rany, nie przejmując się możliwością otrzymania obrażeń. Postać posiadająca poziomy od 0 do 2 może zwiększyć swoje TR o 10 punktów (zmniejszając Obronę o 10 pkt.), poziomy 3-5 o 20 punktów itd. Ze względu na uwagę jaką postać powinna skupić na walce, korzystanie z tej zdolności niesie ze sobą konieczność angażowania maksymalnej wartości Obrony w Trafienie.

**2. Powstrzymanie** – zwiększenie w walce Obrony o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ kosztem Trafienia. Zdolność ta jest naturalnym przeciwieństwem *natarcia* i niesie ze sobą podobne ograniczenia i profity. Możliwa jest wyłącznie podczas walki wręcz, implikuje maksymalne wykorzystanie Obrony kosztem Trafienia, o wartości 10 punktów na poziomach 0-2, o 20 pkt. na POZ 3-5, o 30 na POZ 6-8 itd.

**3. Młynek** – dwukrotnie wolniejsze ataki, podwajające szansę trafienia krytycznego (niestety również dwukrotnie bardziej na nie narażające). *Młynek*

<b>Charakter:</b>	Każdy praworządny.
<b>Rasa:</b>	Dowolna, poza hobbitami. Gnomy i elfy do 15 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Zabójca, szpieg, kapłan. Za zgodą MG także astrolog, mag, czarno-księżnik, iluzjonista, alchemik, elementalista, demonolog.
<b>Dostępna broń:</b>	Dowolna, wskazana broń drzewcowa i strzelecka.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Dowolne, preferowane cięższe i tarcza.
<b>Wyznanie:</b>	Dowolne, poza Sharami, Pianem i Bellem.

jest zdolnością zamaszystego manewrowania częścią raniącą broni wokół korpusu, uniemożliwiającego zbliżenie się przeciwnika (przy użyciu tej zdolności możliwe jest trzymanie na odległość). W przypadku broni ciężkich i dwuręcznych młynkuje się zataczając szeroki okrąg nad głową i przed piersią gwardzisty. Nie można młynkować bronią jednoręczną lekką. Ataki wykonywane podczas młynkowania mają dwukrotnie większe opóźnienie używanej broni. Zdolność wykonywana wyłącznie bronią tnącą, ew. obuchową (decyzja MG).

**4. Przycelowanie** – dwukrotnie wolniejsze, staranne przymierzenie się do ciosu, zwiększające Trafienie o 10 pkt. + 10 na każde 5 POZ. Staranne przymierzenie się do ciosu lub strzału powoduje, że ataki wykonuje się z opóźnieniem dwukrotnie większym, niż wynika to z charakterystyki broni. W zamian za to gwardzista zwiększa swoją szansę na trafienie przeciwnika o 10 punktów na poziomach 0-4, o 20 pkt. na POZ 5-9, o 30 pkt. na POZ 10-14 itd.

**5. Manewr** – próba przedarcia się między przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli zostali oni zaskoczeni (rzut na ich akt. SZ, zmniejszona o 1 punkt na POZ gwardzisty) i postać utrzymała równowagę (rzut na akt. ZR). Zdolność ta polega na zamarkowaniu ataku, celem zmylenia przeciwników i przedarcia się za nich. Wykorzystanie jej wymaga zużycia jednego ataku, przy czym wszystkie kolejne mogą być wykonane po zakończeniu manewru. W momencie gdy jeden z zastępujących drogę zostanie zaskoczony, a drugi nie, postać tracąc 3 segmenty (zmodyfikowane przez ograniczenia SZ – ograniczenie 1/2 oznacza że należy zużyć 6 segmentów itd.) przedziera się, jednak osoba niezaskoczona może w tej rundzie zaatakować. W przypadku gdy obaj przeciwnicy będą zaskoczeni postać przedziera się za nich. Stosując *manewr* przeciwko antagonistom ustawionym w szyku bojowym, można uzyskać efekt rozbicia tego ustawienia, gdy gwardziście uda się test aktualnej ZR i przynajmniej jednemu

**Tabela 8: Przyrost współczynników należny z profesji gwardzisty**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
+	10+	+	20+	-	-	-	10+	20+	+	k5	65	6

+ oznacza premiiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 9: Przyrost odporności należny z profesji gwardzisty**

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

+ oznacza premiiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



przeciwnikowi nie wyjdzie test aktualnej Szybkości (pomniejszonej o 1 punkt na POZ gwardzisty). Inną możliwością wykorzystania manewru jest sytuacja, gdy żołnierz wraz z towarzyszami walczy z osamotnionym przeciwnikiem. Po udanym wykorzystaniu tej zdolności postać zachodzi przeciwnika z boku, co zwiększa jej Trafienie o 20 punktów. Dwukrotne wykorzystanie tej zdolności (kolejny atak) powoduje, że postać zachodzi go od tyłu – wtedy traktuje się przeciwnika jakby jego akt. ZR była równa o względem gwardzisty za plecami. Aby działanie to okazało się skuteczne, jeden z towarzyszy postaci cały czas musi walczyć z przeciwnikiem twarzą w twarz. W starciach jeden na jeden *manewr* jest skuteczny wyłącznie gdy żołnierz ma SZ minimum dwukrotnie większą niż jego przeciwnik.

**6. Powalenie** – dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie, pozwalające przy udanym trafieniu wytrącić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: atakowany musi wykonać udany rzut na aktualną ZR (zmniejszoną o 1 punkt na POZ gwardzisty) albo przewraca się (lub spada z konia), co uniemożliwia mu czynną obronę i ataki do czasu, aż się podniesie (jeśli w dalszym ciągu jest atakowany, musi wykonać udany rzut na aktualną ZR; nieatakowany podnosi się automatycznie w następnej rundzie). *Powalenie* to atak niezadający obrażeń. Stosuje się go celem przewrócenia przeciwnika na ziemię, a jeśli posiada się broń jednoręczną lekką jednoznacznie jest z dodatkowym uderzeniem (automatycznie). Osoba leżąca traktowana jest jakby posiadała akt. ZR równą 0. Jej obrona liczy się tylko ze zbroi, ew. trzymanej broni jednoręcznej lekkiej i tarczy. Podczas upadku z konia postać otrzymuje k50 obrażeń obuchowych od wstrząsu, które nie są redukowane o wyparowania noszonej zbroi. Wstającego przeciwnika traktuje się tak samo jak leżącego. *Powalenie* jest atakiem, który angażuje liczbę segmentów równą podwojonej wartości opóźnienia używanej broni.

**7. Walka w trudnych warunkach** – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia zdolności bojowych, spowodowane warunkami zewnętrznymi, np. pogodą, sytkim lub śliskim podłożem itp. oraz umożliwia normalną walkę bronią jednoręczną na polu o powierzchni 2 metrów kwadratowych (wąski korytarz, w tłoku itp.).

**8. Jeździectwo** – gwardziści, podczas szkolenia na profesję, przyuczani są do jazdy konnej oraz prawidłowego obchodzenia się z końmi lub kucami, dlatego zyskują bonus do walki z przeciwnikami pieszymi (jeśli sami znajdują się na konskim grzbiecie) w wysokości 50 punktów dodawanych do TR oraz 20 punktów przeciwko konnym, nieposiadającym tej zdolności. Ponadto o 20 punktów wzrasta ich szansa na utrzymanie się w siodle w sytuacji gdy trzeba ją testować.

**9. Przystawienie** – wstrzymanie się przed zadaniem obrażeń po udanym trafieniu bronią kłutą (z możliwością późniejszego ich zadania), ew. zadanie niewielkich obrażeń (1/10 skuteczności broni). Zdolność pozwala gwardziście, posługującemu się bronią kłutą, wymuszenie na przeciwniku pewnych zachowań bez konieczności ranienia go. Wypowiedzenie polecenia w takiej sytuacji zajmuje 2 segmenty na jedno proste zdanie, zaś dokończenie ataku – 1 segment. W praktyce przystawienie najczęściej kończy walkę, a moment jej ponownego wznowienia (po rozmowie, bez opuszczania przystawionej broni) traktuje się jako pierwszą

rundę nowego starcia, przy czym atak z przystawienia, jest atakiem automatycznie skutecznym i traktowanym jak atak przedrundowy. W wyjątkowych sytuacjach MG może pozwolić na przystawienie broni tnącej – np. sztyletu do gardła, gdy przeciwnik da się zająć od tyłu.

**10. Przyspieszone zdrowienie** – samowyleczenie 4 pkt. obrażeń po 8-godzinny, wygodnym odpoczynku. Zdolność ta pozwala gwardziście wyleczyć maksymalnie 4 punkty obrażeń (+ ilość wynikająca z rasy) w czasie 8 godzin, przy czym odpoczynek niewygodny bądź krótszy, może tę liczbę zredukować (decyzja MG), a dłuższy zwielokrotnić. Dotyczy wyłącznie obrażeń lekkich – obrażenia ciężkie (te które od jednej rany przekroczą połowę Żywotności) leczy się trzykrotnie wolniej (należy wypoczywać 24 godziny na dobę, aby zredukować je o wartość samowyleczenia, ale w pierwszej kolejności leczą się rany lekkie), zaś śmiertelne (przekraczające Żywotność od jednego ciosu, niektóre od ognia, kwasu itp.) nawet trzydziestokrotnie wolniej, a MG ma prawo uznać, że nie goją się w ogóle. Po odpoczynku jednorazowo do połowy zredukowane są lekkie obrażenia zadane bronią obuchową, a po 24-godzinny odpoczynku znikają lekkie obrażenia psychiczne.

## OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Szał bitewny** – furia bojowa, w której gwardzista może się utrzymywać przez pierwsze rundy bitwy (trwa 1 rundę na POZ; w bitwie musi brać udział min. 10 walczących jednocześnie osób na POZ gwardzisty, wliczając w to samą postać oraz wszystkich jego przeciwników i sojuszników). Podczas *szalu bitewnego* opóźnienie broni spada do połowy (zaokrąglając w górę), przez co ataki są szybsze i, o ile pozwala na to liczba ataków w rundzie, można wykonać ich więcej. Szał bitewny trwa od momentu zadeklarowania go przez gracza (od początku walki), gdyż jest zdolnością wyuczoną, porównywalną do działań rutynowych. Gwardzista w dowolnym momencie może przerwać działanie zdolności, ale jej ponowne użycie będzie możliwe dopiero po odpoczynku (decyzja MG).

**12. Fanatyzm** – rodzaj szału (trwa 1 rundę/POZ), w który gwardzista wprowadza się podczas





oczywistego (decyzja MG) zagrożenia życia bądź zdrowia pracodawcy (bohatera niezależnego!), zwiększający Trafienie, Obronę i bazową odporność psychiczną o 10 pkt. + 10 na każde 5 POZ. Jeżeli ogarnięty *fanatyzmem* gwardzista zginie, jego odporność na szok podczas wskrzeszenia (odp. nr 4) jest chwilowo wyższa o tę samą wielkość. W uzasadnionych przypadkach Mistrz Gry może zezwolić, aby gwardzista wszedł w *fanatyzm* w przypadku zagrożenia innej – emocjonalnie silnie z nim związanej – postaci, np. przyjaciela lub członka rodziny. Ostateczne jest to jednak zawsze decyzja MG.

**13. Precyzyjny atak** – dwukrotnie wolniejszy, oparty na zaskoczeniu strzał, rzut, cięcie lub pchnięcie, mierzące w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona rzutu na aktualną SZ (zmniejszoną o 1 punkt na POZ gwardzisty), to liczy się tylko połowa jego wyparowań. W przypadku gdy rzut na SZ trafionej istoty się powiedzie, obrażenia są redukowane o normalne wyparowania. W przypadku mierzenia do celów typu tarcza na zawodach strzeleckich (tylko i wyłącznie gdy nie mają znaczenia zadane rany!) Mistrz Gry może pozwolić na dodanie 10 punktów do TR postaci z racji posiadania tej zdolności.

**14. Podstawy tarczownika** – umiejętność zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków, dwa razy zwiększające jej Obronę (w tym przypadku tarcza przyjmuje połowę uszkodzeń – normalnie 1/4) oraz umiejętność takiego wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczenia do 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ). Podczas jej użycia praktycznie niemożliwe jest używanie innych zdolności, jednak w uzasadnionym przypadku MG może odejść od tej zasady. Posiadanie wyszkolenia specjalistycznego *tarczownik*, nie kumuluje swoich profitów z tą zdolnością – postać traktuje się tak, jakby posiadała wyższe bonusy z obu zdolności – czyli w praktyce wyłącznie *tarczownika*.

**15. Walka w szyku** – umiejętność walki w zwartym szyku (jeśli ktoś wcześniej go sformował), pozwalająca 4 gwardzistom normalnie walczyć na 1 polu (2 metry kwadratowe). Zwiększa to każdemu z nich Obronę o 10 pkt. + 10 na każde ich 5 POZ (średnio, nie w sumie), plus dodatkowo o 5 pkt. za każdego sojusznika, stojącego na którymś z sąsiednich pól. Posiadanie tej zdolności działa w taki sposób, że postacie nie wyjdą z ustawienia, dopóki nie zakończy się walka, bez względu na umiejętności osoby ustawiającej szyk. Nie podlegają także ograniczeniom związanym z sąsiedztwem walczących obok sojuszników (tłok).

**16. Selektyny atak** – dwukrotnie wolniejsza próba trafienia w określoną część ciała poza tułowiem. Przy próbie uderzenia w głowę, TR zmniejsza się o 80 pkt., przy ciosie w kończynę lub ogon – o 50 pkt. W przypadku dużych potworów MG może te ograniczenia zmniejszyć do połowy, ale nie więcej. Liczą się tylko wyparowania trafianej części ciała. Jeśli zadane obrażenia osiągną połowę Żywności przeciwnika, trafiona część ciała staje się bezwładna i bezużyteczna; gdy całą ŻYW – odcięta, zmiażdżona itp. (przy trafieniu w głowę oznacza to śmierć), jednak od ogólnej Żywności odejmuje się tylko 1/10 tych obrażeń. Taki atak można wykorzystać na wiele sposobów – od próby trafienia w konkretną część ciała, po trafienie w jedną z dwóch splecionych w uścisku osób. Gwardzista może

zredukować wszelkie ograniczenia *selektynowego ataku* o 5 punktów na każdy osiągnięty poziom.

**17. Związanie walką** – gdy sojusznicy stojący na polach obok pola gwardzisty są atakowani, postać może związać walką ich przeciwników, nawet gdyby sama była atakowana. Napastnicy nie mają wyboru (chyba, że uda im się rzut na 1/2 akt. SZ) i dopiero po pokonaniu gwardzisty mogą dalej toczyć walkę z osobami pierwotnie atakowanymi. Gwardzista może w sumie związać walką 4 przeciwników + 1 na każde 5 POZ. Osłaniane postacie mogą walczyć bez ujemnych modyfikatorów. Ilość związanych walką przeciwników liczy się łącznie z przeciwnikami, którzy z własnej woli atakują gwardzistę. Nie podlegają oni jednak rzutowi obronemu i muszą z nim walczyć do czasu śmierci związanego lub jego/ich ucieczki.

**18. Fechtunek** – umiejętność odparowania ciosu bronią o podobnych rozmiarach (maksymalnie o klasę gorszą) kosztem rezygnacji z własnego ataku – sprawdzenie rzutem na 1/2 biegłości (ale nie więcej niż 95 pkt.). Użyta broń ulega uszkodzeniom równym 1/100 siły ataku razy współczynnik uszkodzeń i może się złamać (należy wykonać rzut na jej aktualną wytrzymałość) – jeśli postać używająca tej zdolności fechtowała bronią większą – otrzymuje ona tylko połowę uszkodzeń, a jeśli mniejszą – dwukrotnie więcej. Chęć fechtowania deklaruje się na początku rundy, w której chce się to wykonać, i z tego powodu rezygnuje się z jednego ataku. Należy zadeklarować również który atak przeciwnika chce się parować. *Fechtunek* nie wymaga angażowania Szybkości postaci (ruch przy jego wykonywaniu jest minimalny), dlatego postacie, dysponujące tylko jednym atakiem na rundę i walczące z osamotnionym przeciwnikiem, mogą przerzucić niewykorzystaną część Szybkości na rundę następną, co sprawi, że zaatakują wcześniej (ale można ją przerzucać wyłącznie na następną rundę, a Szybkość z rund wcześniejszych niż poprzednia nie kumuluje się), o ile nadal będą posługiwać się bronią, którą fechtowały. Test *fechtunku* wykonuje się przed sprawdzeniem Trafienia przeciwnika, a w przypadku, gdy zdolność się uda, testujemy aktualną wytrzymałość broni, aby sprawdzić czy się nie złamała. Jeżeli *fechtunek* się nie powiedzie, przeciwnik wykonuje test trafienia i dalsza część starcia odbywa się na normalnych zasadach walki.

## OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Formowanie szyku** – umiejętność ustawienia 4 gwardzistów albo 2 innych żołnierzy lub rycerzy na jednym polu tak, by walcząc obok siebie nie przeszkadzali sobie wzajemnie: udane po pomyślnym rzucie na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD; szyk utrzymuje się przez 1 rundę na POZ ustawiającego lub do jego rozbicia. W przypadku formacji mieszanych (np. wojownik i gwardzista) można ustawiać wyłącznie dwie postacie na polu. Rozbicie szyku następuje najczęściej gdy zginie jedna z osób go tworzących.

**20. Rozdzielność uwagi** – pozwala zmniejszyć do połowy minusy Obrony, wynikające z przewagi liczebnej przeciwników: z -20 do -10 Obrony za każdego przeciwnika w ilości większej niż jeden. Sojusznicy gwardzisty mają jednak normalne ograniczenia wynikające z liczby przeciwników.





**BARBARZYŃCA**



Barbarzyńcy uważani są za prymitywnych osiłków, lecz to mylne wyobrażenie tej profesji. Pochodzą ze wspólnot plemiennych – koczowniczych jeźdźców z równin lub górskich klanów pasterskich. Są bardzo prości, lecz nieustraszeni i wytrwali, zaś wszelkie braki nadrabiają zaangażowaniem i pomysłowością. Jako członkowie struktur funkcjonujących głównie w oparciu o prawa zwyczajowe, bardzo niechętnie podporządkowują się nakazom cywilizacyjnym i społecznym.

Powszechnie barbarzyńców uważa się za wrogów magii, nie oznacza to jednak, że całkowicie od niej stronią. Przeciwnie – mają duży szacunek dla profesji kapłańskich i szamańskich, zaś niechętnie odnoszą się tylko do magii w czystej, czarodziejskiej postaci. Nie przeszkadza im to jednak używać wspomaganych magią broni i zbroi, rzadziej błogosławieństw i zaklęć ochronnych. Ich niechęć do magii sprawiła, że wytworzyli oni swoistą odporność na niektóre zaklęcia, szczególnie ofensywne (ale nie ich efektów, to znaczy że barbarzyńca ma szansę uniknąć zranienia magicznym pociskiem, ale ogień rozpalony kulą ognia będzie go ranił tak samo jak każdego innego). Z tego to względu barbarzyńskie hordy często wykorzystywane są w bitwach, do walki z magicznymi istotami i potężnymi czarodziejami.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Natarcie** – zwiększenie w walce wręcz szansy Trafienia o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ, poprzez analogiczne zmniejszenie Obrony. W praktyce oznacza to, iż barbarzyńca poświęca całą swoją uwagę na zadanie przeciwnikowi rany, nie przejmując się możliwością otrzymania obrażeń. Postać posiadająca poziomy od 0 do 2 może zwiększyć swoje TR o 10 punktów (zmniejszając Obronę o 10 pkt.), poziomy 3-5 o 20 punktów itd. Ze względu na uwagę jaką postać powinna skupić na walce, korzystanie z tej zdolności niesie ze sobą konieczność angażowania maksymalnej wartości Obrony w Trafienie.

**2. Powstrzymanie** – zwiększenie w walce Obrony o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ kosztem Trafienia. Zdolność ta jest naturalnym przeciwieństwem *natarcia* i niesie ze sobą podobne ograniczenia i profity. Możliwa jest wyłącznie podczas walki wręcz, implikuje maksymalne wykorzystanie Obrony kosztem Trafienia, o wartości 10 punktów na poziomach 0-2, o 20 pkt. na POZ 3-5, o 30 na POZ 6-8 itd.

<b>Charakter:</b>	Każdy niepraworządny.
<b>Rasa:</b>	Ludzie, półobrzyzmy, półorki, orki i półelfy do 10 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Złodziej, zabójca, bard, kłusownik, hiena cmentarna, kapłan, szaman. Za zgodą MG także druid.
<b>Dostępna broń:</b>	Dowolna nieskomplikowana, preferują broń dwuręczną.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Dowolne, lecz nie lubią zbroi ciężkich i tarcz.
<b>Wyznanie:</b>	Każde poza Dagoninem Białym, Reptillionem Wielkim, Oriakiem, Katanem i Arianną.

**3. Młynek** – dwukrotnie wolniejsze ataki, podwajające szansę trafienia krytycznego (niestety również dwukrotnie bardziej na nie narażające). *Młynek* jest zdolnością zamaszystego manewrowania częścią raniącą broni wokół korpusu, uniemożliwiającego zbliżenie się przeciwnika (przy użyciu tej zdolności możliwe jest trzymanie na odległość). W przypadku broni ciężkich i dwuręcznych młynkuje się zataczając szeroki okrąg nad głową i przed piersią barbarzyńcy. Nie można młynkować bronią jednoręczną lekką. Ataki wykonywane podczas młynkowania mają dwukrotnie większe opóźnienie używanej broni. Zdolność wykonywana wyłącznie bronią tnącą, ew. obuchową (decyzja MG).

**4. Przycelowanie** – dwukrotnie wolniejsze, staranne przymierzenie się do ciosu, zwiększające Trafienie o 10 pkt. + 10 na każde 5 POZ. Staranne przymierzenie się do ciosu lub strzału powoduje, że ataki wykonuje się z opóźnieniem dwukrotnie większym, niż wynika to z charakterystyki broni. W zamian za to barbarzyńca zwiększa swoją szansę na trafienie przeciwnika o 10 punktów na poziomach 0-4, o 20 pkt. na POZ 5-9, o 30 pkt. na POZ 10-14 itd.

**5. Manewr** – próba przedarcia się między przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli zostali oni zaskoczeni (rzut na ich akt. SZ, zmniejszoną o 1 punkt na POZ barbarzyńcy) i postać utrzymała równowagę (rzut na akt. ZR). Zdolność ta polega na zamarkowaniu ataku, celem zmylenia przeciwników i przedarcia się za nich. Wykorzystanie jej wymaga zużycia jednego ataku, przy czym wszystkie kolejne mogą być wykonane po zakończeniu *manewru*. W momencie gdy jeden z zastępujących drogę zostanie zaskoczony, a drugi nie, postać tracąc 3 segmenty (zmodyfikowane przez ograniczenia SZ – ograniczenie 1/2 oznacza że należy zużyć 6 segmentów itd.) przedziera się, jednak osoba niezaskoczona może w tej rundzie zaatakować. W przypadku gdy obaj przeciwnicy będą zaskoczeni

**Tabela 10: Przyrost współczynników należny z profesji barbarzyńcy**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
20+	20+	20+	20+	-	-	-	-	-	-	k5	35	6

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 11: Przyrost odporności należny z profesji barbarzyńcy**

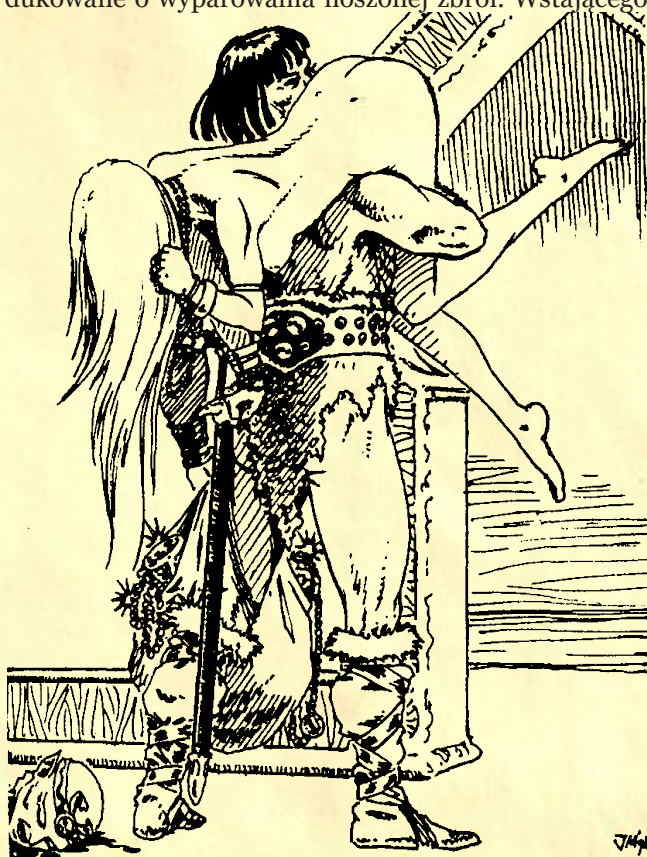
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-	-	-	10+	10+	10+	10+	10+	-	10+

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



postać przedziera się za nich. Stosując *manewr* przeciwko antagonistom ustawionym w szyku bojowym, można uzyskać efekt rozbicia tego ustawienia, gdy barbarzyńcy uda się test aktualnej ZR i przynajmniej jednemu przeciwnikowi nie wyjdzie test aktualnej Szybkości (pomniejszonej o 1 punkt na POZ barbarzyńcy). Inną możliwością wykorzystania *manewru* jest sytuacja, gdy żołnierz wraz z towarzyszami walczy z osamotnionym przeciwnikiem. Po udanym wykorzystaniu tej zdolności postać zachodzi przeciwnika z boku, co zwiększa jej Trafienie o 20 punktów. Dwukrotne wykorzystanie tej zdolności (kolejny atak) powoduje, że postać zachodzi go od tyłu – wtedy traktuje się przeciwnika jakby jego akt. ZR była równa o względem barbarzyńcy za plecami. Aby działanie to okazało się skuteczne, jeden z towarzyszy postaci cały czas musi walczyć z przeciwnikiem twarzą w twarz. W starciach jeden na jeden *manewr* jest skuteczny wyłącznie gdy żołnierz ma SZ minimum dwukrotnie większą niż jego przeciwnik.

**6. Powalenie** – dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie, pozwalające przy udanym trafieniu wytrącić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: atakowany musi wykonać udany rzut na aktualną ZR (zmniejszoną o 1 punkt na POZ barbarzyńcy) albo przewraca się (lub spada z konia), co uniemożliwia mu czynną obronę i ataki do czasu, aż się podniesie (jeśli w dalszym ciągu jest atakowany, musi wykonać udany rzut na aktualną ZR; nieatakowany podnosi się automatycznie w następnej rundzie). *Powalenie* to atak niezadający obrażeń. Stosuje się go celem przewrócenia przeciwnika na ziemię, a jeśli posiada się broń jednoręczną lekką jednoznacznie jest z dodatkowym uderzeniem (automatycznie). Osoba leżąca traktowana jest jakby posiadała akt. ZR równą 0. Jej obrona liczy się tylko ze zbroi, ew. trzymanej broni jednoręcznej lekkiej i tarczy. Podczas upadku z konia postać otrzymuje k50 obrażeń obuchowych od wstrząsu, które nie są redukowane o wyparowania noszonej zbroi. Wstającego



przeciwnika traktuje się tak samo jak leżącego. *Powalenie* jest atakiem, który angażuje liczbę segmentów równą podwojonej wartości opóźnienia używanej broni.

**7. Walka w trudnych warunkach** – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia zdolności bojowych, spowodowane warunkami zewnętrznymi, np. pogodą, sypkim lub śliskim podłożem itp. oraz umożliwia normalną walkę bronią jednoręczną na polu o powierzchni 2 metrów kwadratowych (wąski korytarz, w tłoku itp.).

**8. Jeździectwo/Wspinalczka** – barbarzyńcy, podczas szkolenia na profesję, przyuczani są do jazdy konnej oraz prawidłowego obchodzenia się z końmi lub kucami, dlatego zyskują bonus do walki z przeciwnikami pieszymi (jeśli sami znajdują się na końskim grzbiecie) w wysokości 50 punktów dodawanych do TR oraz 20 punktów przeciwko konnym, nieposiadającym tej zdolności. Ponadto o 20 punktów wzrasta ich szansa na utrzymanie się w siodle w sytuacji gdy trzeba ją testować. Barbarzyńcy pochodzący z terenów górskich lub bagiennych, mogą zamienić tę zdolność na *wspinalczkę* – umiejętność wdrapywania się na skały, mury, drzewa itp. Sprawdza się ją rzutem na sumę akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD, pomniejszoną o 1 na każdy metr wysokości powyżej 2 metrów. Powodzenie *wspinalczki* sprawdza się co dwa metry, zaś w razie upadku, postać otrzymuje k100 obrażeń od wstrząsu za każde 2 metry wysokości z jakiej spadła powyżej 2 metrów (bez wyparowań noszonej zbroi). Uwaga: postać wybiera jedną z tych dwóch zdolności, raz na całe życie.

**9. Przystawienie** – wstrzymanie się przed zadaniem obrażeń po udanym trafieniu bronią kłutą (z możliwością późniejszego ich zadania), ew. zadanie niewielkich obrażeń (1/10 skuteczności broni). Zdolność pozwala barbarzyńcy, posługującemu się bronią kłutą, wymuszenie na przeciwniku pewnych zachowań bez konieczności ranienia go. Wypowiedzenie polecenia w takiej sytuacji zajmuje 2 segmenty na jedno proste zdanie, zaś dokończenie ataku – 1 segment. W praktyce *przystawienie* najczęściej kończy walkę, a moment jej ponownego wznowienia (po rozmowie, bez opuszczania przystawionej broni) traktuje się jako pierwszą rundę nowego starcia, przy czym atak z przystawienia, jest atakiem automatycznie skutecznym i traktowanym jak atak przedrundowy. W wyjątkowych sytuacjach MG może pozwolić na przystawienie broni tnącej – np. sztyletu do gardła, gdy przeciwnik da się zająć od tyłu.

**10. Przyspieszone zdrowienie** – samowyleczenie 12 pkt. obrażeń po 8-godzinny, wygodnym odpoczynku. Zdolność ta pozwala barbarzyńcy wyleczyć maksymalnie 10 punktów obrażeń (+ ilość wynikająca z rasy) w czasie 8 godzin, przy czym odpoczynek niewygodny bądź krótszy, może tę liczbę zredukować (decyzja MG), a dłuższy wielokrotnie. Dotyczy wyłącznie obrażeń lekkich – obrażenia ciężkie (te które od jednej rany przekroczą połowę Żywotności) leczy się trzykrotnie wolniej (należy wypoczywać 24 godziny na dobę, aby zredukować je o wartość samowyleczenia, ale w pierwszej kolejności leczą się rany lekkie), zaś śmiertelne (przekraczające Żywotność od jednego ciosu, niektóre od ognia, kwasu itp.) nawet trzydziestokrotnie wolniej, a MG ma prawo uznać, że nie goją się w ogóle. Po odpoczynku jednorazowo do połowy zredukowane są lekkie obrażenia zadane bronią obuchową, a po 24-godzinny odpoczynku znikają lekkie obrażenia psychiczne.



## OD 1 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Szal bitewny** – furia bojowa, w której barbarzyńca może się utrzymywać przez pierwsze rundy bitwy (trwa 1 rundę na POZ; w bitwie musi brać udział min. 10 walczących jednocześnie osób na POZ barbarzyńcy, wliczając w to samą postać oraz wszystkich jego przeciwników i sojuszników). Podczas *szalu bitewnego* opóźnienie broni spada do połowy (zaokrąglając w górę), przez co ataki są szybsze i, o ile pozwala na to liczba ataków w rundzie, można wykonać ich więcej. *Szal bitewny* trwa od momentu zadeklarowania go przez gracza (od początku walki), gdyż jest zdolnością wyuczoną, porównywalną do działań rutynowych. Barbarzyńca w dowolnym momencie może przerwać działanie zdolności, ale jej ponowne użycie będzie możliwe dopiero po odpoczynku (decyzja MG).

**12. Furia** – umiejętność wprowadzania się w rodzaj szalu bojowego, w okolicznościach które to uzasadniają – na przykład gdy zostało się sprowokowanym, odniosło poważne obrażenia, zginął przyjaciel, przeciwnik szafuje magią itp. (decyduje MG). *Furia* trwa 2 rundy na POZ barbarzyńcy i zwiększa dwukrotnie SF postaci, a także zmniejsza dwukrotnie odczuwanie ran (w praktyce oznacza to redukcję połowy otrzymanych obrażeń). Cięższe zbroje, duże obciążenie lub ograniczenie ruchu dwukrotnie zmniejszają czas trwania *Furii*.

**13. Wytrwałość** – dwukrotnie mniejsza podatność na zmęczenie, tzn. wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce, w czasie długiego biegu, pływania z obciążeniem itp.) równa się  $2/10$  aktualnej Żywności +  $2/10$  wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej w rundach.

**14. Niewiara w magię** – naturalna dodatkowa odporność na magię, pojawiająca się, jeżeli w przeciągu 24 godzin nie miało się z nią żadnego, choćby przypadkowego kontaktu. Pozwala na wykonanie jednorazowego, dodatkowego rzutu obronnego na magię, jeżeli poprzedni był nieudany. Przedmioty magiczne, znajdujące się w długim posiadaniu postaci i jej sprzymierzeńców nie wpływają na tę zdolność (decyzja MG).

**15. Unik** – uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym (np. dwukrotnie dłuższym) atakiem (takim jak *szarża*, *powalenie*, *trawienie* itp.), ciosem (np. *zamaszysty*, *strasliwy atak* itp.) lub przed jednym strzałem z daleka. Sprawdzany rzutem na akt. ZR. W niektórych, zależnych od MG sytuacjach, skuteczny unik może zmniejszyć o połowę efekt zionięcia, eksplozji itp. Tej zdolności używa się po udanym trafieniu przeciwnika i, aby była skuteczna, należy wykonać udany rzut na aktualną ZR. Nieudany unik oznacza, że barbarzyńca przyjął cios na normalnych zasadach.

**16. Wyostrzone zmysły** – umiejętność widzenia w naturalnych ciemnościach tak, jakby był to półmrok (ograniczenie o 10%: Trafienia, Obrony, UM i szansy powodzenia zdolności) oraz w półmroku, jak w pełnym świetle. A także zdolność wyczulenia słuchu w celu np. podsłuchiwania kogoś (maksymalnie w odległości  $1/10$  SZ pól wokół, ew. zależnie od warunków i decyzji MG). Wymaga poświęcenia na nasłuchiwanie całej rundy. Dodatkowo barbarzyńca otrzymuje zdolność wyczucia magii – połączoną z trwającą całą

rundę koncentracją, umiejętność wykrycia w pobliżu ( $1/10$  SZ wokół) obecności magii lub stale podsycanych magicznych efektów. Oznacza to, że ogień płonący w wyniku zapalenia czegoś kulą ognia nie będzie wyczuwalny, ale magiczne płomienie (płonące na przykład na skale) już tak. Zdolność testowana rzutem na UM, lecz powodzenie nie pozwala na dokładną lokalizację magii. Zdolność nie działa na przedstawicieli profesji magicznych, chyba że poddani są oni działaniu jakichś czarów.

**17. Zdobywanie żywności** – umiejętność znajdowania w naturalnym środowisku rzeczy nadających się do jedzenia; wymaga rzutu na sumę INT i  $1/10$  MD, zaś poszukiwanie trwa  $k10$  godzin. Postać jest w stanie w pełni wyżywić siebie i 1 osobę na każde 5 POZ. MG może to modyfikować, zależnie od warunków geograficznych lub klimatycznych. Zdobyta w ten sposób porcja stanowi absolutne minimum zapotrzebowania energetycznego organizmu i jeśli taka dieta będzie się to przeciągać, może być związana z ubytkiem masy postaci. Po zakończeniu okresu żywienia się darami natury, wypada „nadrobić” go normalnym jedzeniem.

**18. Mistrzostwo w broniach dwuręcznych** – zdolność, pozwalająca postaci posługiwać się każdą prostą bronią dwuręczną, nawet jeśli nie posiada w niej biegłości. Wykonuje się jeden rzut na biegłość – wartość minimalna to 75, lecz dodaje się także bonusy wynikające z rasy. Rzut powtarza się codziennie. Długość walki daną bronią bez biegłości nie ma znaczenia, barbarzyńcy z roztargnieniem co dzień robią to inaczej. Biegłość ta nie jest podnoszona o przyrosty z POZ. Dodatkowo, opóźnienie we wszystkich broniach dwuręcznych spada na jeden atak w rundzie o 1 segment.

## OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Ulubiona broń** – opóźnienie wszystkich broni dwuręcznych z jednej wybranej grupy broni spada o połowę (zaokrąglając w górę). Nie kumuluje się to z bonusem ze zdolności *mistrzostwo w broniach dwuręcznych*.

**20. Niszczenie magii** – umiejętność mechanicznego niszczenia przedmiotów magicznych (na przykład młotem, kawałkiem skały itp.). Sprawdzane rzutem na UM i testem wytrzymałości przedmiotu, zmniejszonym o 1 punkt na każdy POZ barbarzyńcy. Szansa uniknięcia eksplozji zawartego w przedmiocie PM jest równa 5% na POZ. Można podjąć tylko jedną próbę w stosunku do każdego magicznego przedmiotu, przy czym artefakty są z reguły niezniszczalne.







ŁOWCA CZAROWNIC



Choć nazwa może być nieco myląca, znakomicie pasuje do tej profesji. Określa bowiem grupę żołnierzy, którzy poświęcili się walce przeciwko osobom posługującym się magią we wszelkich jej przejawach. Nie są jednak tępymi zbrojcami, palającymi nienawiścią do wszystkiego co magiczne i pragnącymi zetrzeć wszelki ślad po magii z powierzchni ziemi.

Łowcy czarownic to szczególnie najemnicy, którzy podejmują się walki przeciwko czarodziejom-rene-gatom i klerykom-heretykom, najczęściej na zlecenia gildii magów czy świątyn bóstw. Wyspecjalizowali się w unikaniu czarów i wykorzystywaniu przedmiotów magicznych przeciwko czarodziejom i klerykom, zaś dzięki swej pomysłowości i bezwzględności, wyrobili sobie dużą renomę. Plotka głosi, że najlepsi łowcy czarownic rekrutują się spośród czarodziejów, którzy nie poradzili sobie w szkołach magii.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Natarcie** – zwiększenie w walce wręcz szansy Trafienia o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ, poprzez analogiczne zmniejszenie Obrony. W praktyce oznacza to, iż łowca czarownic poświęca całą swoją uwagę na zadanie przeciwnikowi rany, nie przejmując się możliwością otrzymania obrażeń. Postać posiadająca poziomy od 0 do 2 może zwiększyć swoje TR o 10 punktów (zmniejszając Obronę o 10 pkt.), poziomy 3-5 o 20 punktów itd. Ze względu na uwagę jaką postać powinna skupić na walce, korzystanie z tej zdolności niesie ze sobą konieczność angażowania maksymalnej wartości Obrony w Trafienie.

**2. Powstrzymanie** – zwiększenie w walce Obrony o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ kosztem Trafienia. Zdolność ta jest naturalnym przeciwieństwem *natarcia* i niesie ze sobą podobne ograniczenia i profity. Możliwa jest wyłącznie podczas walki wręcz, implikuje maksymalne wykorzystanie Obrony kosztem Trafienia, o wartości 10 punktów na poziomach 0-2, o 20 pkt. na POZ 3-5, o 30 na POZ 6-8 itd.

**3. Młynek** – dwukrotnie wolniejsze ataki, podwajające szansę trafienia krytycznego (niestety również dwukrotnie bardziej na nie narażające). *Młynek* jest zdolnością zamaszystego manewrowania częścią raniącą broni wokół korpusu, uniemożliwiającego zbliżenie się przeciwnika (przy użyciu tej zdolności możliwe jest trzymanie na odległość). W przypadku broni ciężkich i dwuręcznych młynkuje się zataczając szeroki okrąg nad głową i przed piersią łowcy. Nie można

<b>Charakter:</b>	Każdy, ale bardzo rzadko dobry.
<b>Rasa:</b>	Dowolna poza gnomami, hobbitami i reptillionami. Krasnoludy i elfy do 10 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Zabójca, szpieg, kapłan. Za zgodą MG także złodziej, kłusownik, hiena cmentarna, astrolog, mag, czarnoksiężnik, elementalista, demonolog.
<b>Dostępna broń:</b>	Dowolna, lubią sieci, łańcuchy i bicz.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Dowolne, preferowane lżejsze.
<b>Wyznanie:</b>	Każde poza Reptillionem Wielkim, Graamem i Arianną.

młynkować bronią jednoręczną lekką. Ataki wykonywane podczas młynkowania mają dwukrotnie większe opóźnienie używanej broni. Zdolność wykonywana wyłącznie bronią tnącą, ew. obuchową (decyzja MG).

**4. Przycelowanie** – dwukrotnie wolniejsze, staranne przymierzenie się do ciosu, zwiększające Trafienie o 10 pkt. + 10 na każde 5 POZ. Staranne przymierzenie się do ciosu lub strzału powoduje, że ataki wykonuje się z opóźnieniem dwukrotnie większym, niż wynika to z charakterystyki broni. W zamian za to łowca czarownic zwiększa swoją szansę na trafienie przeciwnika o 10 punktów na poziomach 0-4, o 20 pkt. na POZ 5-9, o 30 pkt. na POZ 10-14 itd.

**5. Manewr** – próba przedarcia się między przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli zostali oni zaskoczeni (rzut na ich akt. SZ, zmniejszoną o 1 punkt na POZ łowcy czarownic) i postać utrzymała równowagę (rzut na akt. ZR). Zdolność ta polega na zamarkowaniu ataku, celem zmylenia przeciwników i przedarcia się za nich. Wykorzystanie jej wymaga zużycia jednego ataku, przy czym wszystkie kolejne mogą być wykonane po zakończeniu *manewru*. W momencie gdy jeden z zastępujących drogę zostanie zaskoczony, a drugi nie, postać tracąc 3 segmenty (zmodyfikowane przez ograniczenia SZ – ograniczenie 1/2 oznacza że należy zużyć 6 segmentów itd.) przedziera się, jednak osoba niezaskoczona może w tej rundzie zaatakować. W przypadku gdy obaj przeciwnicy będą zaskoczeni postać przedziera się za nich. Stosując *manewr* przeciwko antagonistom ustawionym w szyku bojowym, można uzyskać efekt rozbicia tego ustawienia, gdy łowcy czarownic uda się test aktualnej ZR i przynajmniej jednemu przeciwnikowi nie wyjdzie test aktualnej Szybkości (pomniejszonej o 1 punkt na POZ łowcy czarownic). Inną możliwością wykorzystania *manewru* jest sytuacja, gdy żołnierz wraz z towarzyszami walczy z osamotnionym przeciwnikiem. Po udanym wykorzystaniu tej zdolności postać zachodzi przeciwnika z boku, co zwiększa jej

**Tabela 12: Przyrost współczynników należny z profesji łowcy czarownic**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
20+	10+	10+	10+	10+	-	+	-	-	+	k5	55	6

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 13: Przyrost odporności należny z profesji łowcy czarownic**

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

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.





Trafienie o 20 punktów. Dwukrotne wykorzystanie tej zdolności (kolejny atak) powoduje, że postać zachodzi go od tyłu – wtedy traktuje się przeciwnika jakby jego akt. ZR była równa o względem łowcy czarownic za plecami. Aby działanie to okazało się skuteczne, jeden z towarzyszy postaci cały czas musi walczyć z przeciwnikiem twarzą w twarz. W starciach jeden na jeden *manewr* jest skuteczny wyłącznie gdy żołnierz ma SZ minimum dwukrotnie większą niż jego przeciwnik.

**6. Powalenie** – dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie, pozwalające przy udanym trafieniu wytrącić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: atakowany musi wykonać udany rzut na aktualną ZR (zmniejszoną o 1 punkt na POZ łowcy czarownic) albo przewraca się (lub spada z konia), co uniemożliwia mu czynną obronę i ataki do czasu, aż się podniesie (jeśli w dalszym ciągu jest atakowany, musi wykonać udany rzut na aktualną ZR; nieatakowany podnosi się automatycznie w następnej rundzie). *Powalenie* to atak niezadający obrażeń. Stosuje się go celem przewrócenia przeciwnika na ziemię, a jeśli posiada się broń jednoręczną lekką jednoznacznie jest z dodatkowym uderzeniem (automatycznie). Osoba leżąca traktowana jest jakby posiadała akt. ZR równą 0. Jej obrona liczy się tylko ze zbroi, ew. trzymanej broni jednoręcznej lekkiej i tarczy. Podczas upadku z konia postać otrzymuje k50 obrażeń obuchowych od wstrząsu, które nie są redukowane o wyparowania noszonej zbroi. Wstającego przeciwnika traktuje się tak samo jak leżącego. *Powalenie* jest atakiem, który angażuje liczbę segmentów równą podwojonej wartości opóźnienia używanej broni.

**7. Walka w trudnych warunkach** – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia zdolności bojowych, spowodowane warunkami zewnętrznymi, np. pogodą, sytkim lub śliskim podłożem itp. oraz umożliwia normalną walkę bronią jednoręczną na polu o powierzchni 2 metrów kwadratowych (wąski korytarz, w tłoku itp.).

**8. Jeździectwo** – łowcy czarownic, podczas szkolenia na profesję, przyuczani są do jazdy konnej oraz prawidłowego obchodzenia się z końmi lub kucami, dlatego zyskują bonus do walki z przeciwnikami pieszymi (jeśli sami znajdują się na końskim grzbiecie) w wysokości 50 punktów dodawanych do Trafienia oraz 20 punktów przeciwko konnym, nieposiadającym

tej zdolności. Ponadto o 20 punktów wzrasta ich szansa na utrzymanie się w siodle w sytuacji gdy trzeba ją testować.

**9. Przystawienie** – wstrzymanie się przed zadaniem obrażeń po udanym trafieniu bronią kłutą (z możliwością późniejszego ich zadania), ew. zadanie niewielkich obrażeń (1/10 skuteczności broni). Zdolność pozwala łowcy czarownic, posługującemu się bronią kłutą, wymuszenie na przeciwniku pewnych zachowań bez konieczności ranienia go. Wypowiedzenie polecenia w takiej sytuacji zajmuje 2 segmenty na jedno proste zdanie, zaś dokończenie ataku – 1 segment. W praktyce przystawienie najczęściej kończy walkę, a moment jej ponownego wznowienia (po rozmowie, bez opuszczania przystawionej broni) traktuje się jako pierwszą rundę nowego starcia, przy czym atak z przystawienia, jest atakiem automatycznie skutecznym i traktowanym jak atak przedrundowy. W wyjątkowych sytuacjach MG może pozwolić na przystawienie broni tnącej – np. sztyletu do gardła, gdy przeciwnik da się zająć od tyłu.

**10. Przyspieszone zdrowienie** – samowyleczenie 8 pkt. obrażeń po 8-godzinym, wygodnym odpoczynku. Zdolność ta pozwala łowcy czarownic wyleczyć maksymalnie 8 punktów obrażeń (+ ilość wynikającą z rasy) w czasie 8 godzin, przy czym odpoczynek niewygodny bądź krótszy, może tę liczbę zredukować (decyzja MG), a dłuższy zwielokrotnić. Dotyczy wyłącznie obrażeń lekkich – obrażenia ciężkie (te które od jednej rany przekroczą połowę Żywotności) leczą się trzykrotnie wolniej (należy wypoczywać 24 godziny na dobę, aby zredukować je o wartość samowyleczenia, ale w pierwszej kolejności leczą się rany lekkie), zaś śmiertelne (przekraczające Żywotność od jednego ciosu, niektóre od ognia, kwasu itp.) nawet trzydziestokrotnie wolniej, a MG ma prawo uznać, że nie goją się w ogóle. Po odpoczynku jednorazowo do połowy redukowane są lekkie obrażenia zadane bronią obuchową, a po 24-godzinym odpoczynku znikają lekkie obrażenia psychiczne.





## OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Wyluskanie** – umiejętność wytrącenia broni z ręki przeciwnika, za pomocą własnej broni o podobnych rozmiarach; warunkiem powodzenia jest udany rzut na połowę biegłości we własnej broni (maksymalnie 95 pkt.) oraz nieudany analogiczny rzut przeciwnika (pomniejszany o 1 punkt na POZ łowcy czarownic). Aby wytrącenie miało sens, bronie walczących muszą być porównywalnej wielkości (ew. o klasę różne – decyzja MG). Wykonanie tej czynności jest jednoznaczne z rezygnacją z jednego ataku w danej rundzie oraz wykorzystaniem opóźnienia w broni, której użyło się do wyluskania.

**12. Unik** – uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym (np. dwukrotnie dłuższym) atakiem (takim jak szarża, powalenie, trawienie itp.), ciosem (np. zamaszysty, straszliwy atak itp.) lub przed jednym strzałem z daleka. Sprawdzany rzutem na akt. ZR. W niektórych, zależnych od MG sytuacjach, skuteczny *unik* może zmniejszyć o połowę efekt zionięcia, eksplozji itp. Tej zdolności używa się po udanym trafieniu przeciwnika i, aby była skuteczna, należy wykonać udany rzut na aktualną ZR. Nieudany *unik* oznacza, że łowca czarownic przyjął cios na normalnych zasadach.

**13. Selektyny atak** – dwukrotnie wolniejsza próba trafienia w określoną część ciała poza tułowiem. Przy próbie uderzenia w głowę, TR zmniejsza się o 80 pkt., przy ciosie w kończynę lub ogon – o 50 pkt. W przypadku dużych potworów MG może te ograniczenia zmniejszyć do połowy, ale nie więcej. Liczą się tylko wyparowania trafianej części ciała. Jeśli zadane obrażenia osiągną połowę Żywotności przeciwnika, trafiona część ciała staje się bezwładna i bezużyteczna; gdy całą ŻYW – odcięta, zmiażdżona itp. (przy trafieniu w głowę oznacza to śmierć), jednak od ogólnej Żywotności odejmuje się tylko 1/10 tych obrażeń. Taki atak można wykorzystać na wiele sposobów – od próby trafienia w konkretną część ciała, po trafienie w jedną z dwóch splecionych w uścisku osób. Łowca czarownic może zredukować wszelkie ograniczenia ataku selektywnego o 5 punktów na każdy osiągnięty poziom.

**14. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run czarodziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów. Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na 1/2 UM i 1/10 MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.

**15. Tropienie** – umiejętność odnajdowania i identyfikacji śladów zostawionych przez znane łowcy czarownic istoty. Sprawdzenie rzutem na sumę 1/2 MD, 1/10 INT i 1/10 SZ, zmniejszoną o połowę, jeśli odbywa się w wyjątkowo niesprzyjających warunkach, o 1 punkt za każdą godzinę, która upłynęła od zostawienia śladów i zwiększoną o 2 pkt. za każdą istotę powyżej pierwszej przy śladach zostawionych przez grupę. Odszukanie i analiza tropu trwa k10 rund; odnalezionym tropem łowca czarownic może podążać przez 10k100 rund, a potem go gubi. Tą zdolnością łowca czarownic może tropić zarówno istoty inteligentne (ludzi, orki,



gobliny itp.) jak i zwierzęta oraz bestie. Mistrz Gry może zmodyfikować szansę znalezienia tropu w przypadku istot bardzo ciężkich lub zostawiających wyraźne ślady bytowania. Po zgubieniu tropu, aby go ponownie podjąć, należy znów wykonać udany test tropienia. Poruszanie się wzdłuż śladu jest dwukrotnie wolniejsze niż normalnie, a w przypadku bardzo niewyraźnych śladów (np. zatartych lub bardzo starych) nawet więcej.

**16. Wyczucie magii** – połączona z trwającą całą rundę koncentracją, umiejętność wykrycia w pobliżu (1/10 SZ wokół) obecności magii lub stale podsycanych magicznych efektów. Oznacza to, że ogień płonący w wyniku zapalenia czegoś kulą ognia nie będzie wyczuwalny, ale magiczne płomienie (płonące na przykład na skale) już tak. Zdolność testowana rzutem na UM, lecz powodzenie nie pozwala na dokładną lokalizację magii. Zdolność nie działa na przedstawicieli profesji magicznych, chyba że poddani są oni działaniu jakichś czarów.

**17. Odporność na magię** – naturalna dodatkowa odporność na magię, pozwalająca na każdorazowe wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**18. Cichy chód** – umiejętność bezgłośniego poruszania się (skradania), sprawdzana co rundę rzutem na akt. ZR. W tym czasie postać porusza się dwa razy wolniej niż normalnie.

## OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Odczytywanie pergaminów** – umiejętność rzucania czarów z magicznych pergaminów. Sprawdzana rzutem na 1/2 UM, zmniejszonych o 10 pkt. na krąg magii czaru. Z tej zdolności mogą korzystać tylko postacie o UM większych od 30 pkt.

**20. Ogłuszenie** – nie zadające obrażeń Trafienie obuchem w głowę, w celu pozbawienia przeciwnika przytomności – sprawdzenie przez rzut na połowę odporności atakowanego na szok (odporność nr 4) zmniejszonej o 1 punkt na każde 10 pkt. SF łowcy czarownic. Postać wykonuje test trafienia w głowę, korzystając z umiejętności *selektywny atak*, czyli od TR odejmuje 80 punktów (pomniejszone o 5 pkt. na POZ) i jest on dwukrotnie wolniejszy. Jeżeli przeciwnik w momencie ogłuszania posiadał na głowie hełm, jego odporność nr 4 jest zwiększona o obuchowe wyparowania hełmu.





WIEDŹMIN



Wiedźmini to legendarne bractwo zabójców potworów. Rekrutują się z sierot (wyłącznie chłopców), porzuconych i niechcianych dzieci, które są przysposabiane do walki z potworami najbardziej zagrażającymi istotom inteligentnym. Nieżyczliwi oraz ignoranci powtarzają też plotki jakoby wiedźmini wykradali chłopców z rodzinnych domów albo handlowali nimi z rodzicami, których trudne warunki postawiły pod ścianą lub na skraju desperacji.

Nauka wiedźmińskiego fachu trwa wiele lat, podczas których młodzi bracia poddawani są rygorystycznym treningom siłowym, a ich na organizmy wpływa mutująca moc ziół, znanych tylko wiedźminom oraz jady potworów, z którymi zwykli śmiertelnicy rzadko mają do czynienia. To sprawia, że szkolenie przeżywa garstka, zwykle mniej niż 10% poddanych mu dzieci, a wśród tych, którzy przeżyją, powszechne są różne mutacje (szansa wylosowania zdolności nadnaturalnej i ułomności przy tworzeniu postaci jest dwukrotnie większa, dodatkowo każdy wiedźmin jest bezpłodny).

Wszyscy wiedźmini posiadają neutralny charakter, a po opuszczeniu bractwa kierują się własnym rozsądkiem i oceną. Wielu wiedźminów zasłania się swoistym kodeksem, który np. zabrania im zabijać rasy rozumne, ale jest to tylko wybieg, mający na celu zniechęcić możliwych szukających zabójcy na zlecenie wśród wiedźminów. Ze względu na to oraz liczne zmiany fizyczne, wiedźminów traktuje się jak odszczepieńców, mutantów spoza struktury społecznej – automatycznie nie posiadają majątku oraz należą do niższej klasy niższej. Młodzi adepci bractwa opuszczają jego siedziby wyposażeni w dwa miecze (jeden zwykły, drugi ze stali meteorytowej – choć niemagiczny może zadawać rany istotom niewrażliwym na niemagiczny metal), wiedźmiński medalion (dzięki niemu mogą oni wyczuwać magię i magiczne potwory) o pojemności 100 PM z k20 PM oraz 100 sztuk złota.

#### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Natarcie** – zwiększenie w walce wręcz szansy Trafienia o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ, poprzez analogiczne zmniejszenie Obrony. W praktyce oznacza to, iż wiedźmin poświęca całą swoją uwagę na zadanie przeciwnikowi rany, nie przejmując się możliwością otrzymania obrażeń. Postać posiadająca poziomy od 0 do 2 może zwiększyć swoje TR o 10 punktów (zmniejszając Obronę o 10 pkt.), poziomy 3-5 o 20 punktów itd. Ze względu na uwagę jaką postać powinna skupić na walce, korzystanie z tej zdolności niesie ze sobą konieczność angażowania maksymalnej wartości Obrony w Trafienie.

<b>Charakter:</b>	Dowolny neutralny.
<b>Rasa:</b>	Tylko ludzie
<b>Łączenie profesji:</b>	Niemożliwe.
<b>Dostępna broń:</b>	Dowolna, wiedźmińskie miecze mają charakterystyki miecza długiego typowego rzadziej półtoraręcznego.
<b>Dostępne broje:</b>	Dowolne, ale bez ograniczeń ZR.
<b>Wyznanie:</b>	Dowolne, najczęściej neutralne.

**2. Powstrzymanie** – zwiększenie w walce Obrony o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ kosztem Trafienia. Zdolność ta jest naturalnym przeciwieństwem *natarcia* i niesie ze sobą podobne ograniczenia i profity. Możliwa jest wyłącznie podczas walki wręcz, implikuje maksymalne wykorzystanie Obrony kosztem Trafienia, o wartości 10 punktów na poziomach 0-2, o 20 pkt. na POZ 3-5, o 30 na POZ 6-8 itd.

**3. Młynek** – dwukrotnie wolniejsze ataki, podwajające szansę trafienia krytycznego (niestety również dwukrotnie bardziej na nie narażające). *Młynek* jest zdolnością zamaszystego manewrowania częścią raniącą broni wokół korpusu, uniemożliwiającego zbliżenie się przeciwnika (przy użyciu tej zdolności możliwe jest trzymanie na odległość). W przypadku broni ciężkich i dwuręcznych młynkuje się zataczając szeroki okrąg nad głową i przed piersią wiedźmina. Nie można młynkować bronią jednoręczną lekką. Ataki wykonywane podczas młynkowania mają dwukrotnie większe opóźnienie używanej broni. Zdolność wykonywana wyłącznie bronią tnącą, ew. obuchową (decyzja MG).

**4. Przycelowanie** – dwukrotnie wolniejsze, staranne przymierzenie się do ciosu, zwiększające Trafienie o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ. Staranne przymierzenie się do ciosu lub strzału powoduje, że ataki wykonuje się z opóźnieniem dwukrotnie większym, niż wynika to z charakterystyki broni. W zamian za to wiedźmin zwiększa swoją szansę na trafienie przeciwnika o 10 punktów na poziomach 0-2, o 20 pkt. na POZ 3-5, o 30 pkt. na POZ 6-8 itd.

**5. Manewr** – próba przedarcia się między przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli zostali oni zaskoczeni (rzut na ich akt. SZ, zmniejszoną o 1 punkt na POZ wiedźmina) i postać utrzymała równowagę (rzut na akt. ZR). Zdolność ta polega na zamarkowaniu ataku, celem zmylenia przeciwników i przedarcia się za nich. Wykorzystanie jej wymaga zużycia jednego ataku, przy czym wszystkie kolejne mogą być wykonane po zakończeniu *manewru*. W momencie gdy jeden z zastępujących drogę zostanie zaskoczony, a drugi nie, postać tracąc 3 segmenty (zmodyfikowane

**Tabela 14: Przyrost współczynników należny z profesji wiedźmina**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
10+	10+	20+	20+	+	+	10+	-	-	+	k5	65	4

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 15: Przyrost odporności należny z profesji wiedźmina**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
+	20+	-	20+	-	30+	+	-	-	+

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



przez ograniczenia SZ – ograniczenie 1/2 oznacza że należy zużyć 6 segmentów itd.) przedziera się, jednak osoba niezaskoczona może w tej rundzie zaatakować. W przypadku gdy obaj przeciwnicy będą zaskoczeni postać przedziera się za nich. Stosując *manewr* przeciwko antagonistom ustawionym w szyku bojowym, można uzyskać efekt rozbicia tego ustawienia, gdy wiedźminowi uda się test aktualnej ZR i przynajmniej jednemu przeciwnikowi nie wyjdzie test aktualnej Szybkości (pomniejszonej o 1 punkt na POZ wiedźmina). Inną możliwością wykorzystania *manewru* jest sytuacja, gdy żołnierz wraz z towarzyszami walczy z osamotnionym przeciwnikiem. Po udanym wykorzystaniu tej zdolności postać zachodzi przeciwnika z boku, co zwiększa jej Trafienie o 20 punktów. Dwukrotne wykorzystanie tej zdolności (kolejny atak) powoduje, że postać zachodzi go od tyłu – wtedy traktuje się przeciwnika jakby jego akt. ZR była równa o względem wiedźmina za plecami. Aby działanie to okazało się skuteczne, jeden z towarzyszy postaci cały czas musi walczyć z przeciwnikiem twarzą w twarz. W starciach jeden na jeden *manewr* jest skuteczny wyłącznie gdy żołnierz ma SZ minimum dwukrotnie większą niż jego przeciwnik.

**6. Walka w trudnych warunkach** – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia zdolności bojowych, spowodowane warunkami zewnętrznymi, np. pogodą, sytkim lub śliskim podłożem itp. oraz umożliwia normalną walkę bronią jednoręczną na polu o powierzchni 2 metrów kwadratowych (wąski korytarz, w tłoku itp.).

**7. Wiedźmińska odporność** – nadnaturalna dodatkowa odporność na strach oraz trucizny, pozwalająca na każdorazowe wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**8. Wyostrzone zmysły** – umiejętność widzenia w naturalnych ciemnościach tak, jakby był to półmrok (ograniczenie o 10%: Trafienia, Obrony, UM i szansy powodzenia zdolności) oraz w półmroku, jak w pełnym świetle. A także zdolność wyczulenia słuchu w celu np. podsłuchiwanie kogoś (maksymalnie w odległości 1/10 SZ pól wokół, ew. zależnie od warunków i decyzji MG). Wymaga poświęcenia na nasłuchiwanie całej rundy. Dodatkowo wiedźmiński medalion wykrywa magię oraz magiczne istoty znajdujące się w odległości 1/10 SZ w metrach – nie lokalizuje, ale drobnymi wibracjami informuje wiedźminą o ich obecności w pobliżu (w szczególnych przypadkach MG może zarządzić konieczność wykonania udanego rzutu na UM postaci).

**9. Znaki wiedźmińskie** – zdolność ta umożliwia wiedźminowi posługiwanie się znakami magicznymi (rysowanymi w powietrzu runami), na zasadzie podobnej do mocy rzucania czarów. Każdy znak wymaga zużycia 1 PM (z wiedźmińskiego medalionu lub ŻYW) i udanego rzutu na UM postaci. Uwaga: wiedźmini z UM poniżej 30 punktów nie są w stanie korzystać z tej zdolności. Ograniczenia noszonej zbroi wpływają na ograniczenie UM postaci.

**10. Przyspieszone zdrowienie** – samowyleczenie 14 pkt. obrażeń po 8-godzinny, wygodnym odpoczynku. Zdolność ta pozwala wiedźminowi wyleczyć maksymalnie 14 punktów obrażeń (+ ilość wynikająca z rasy) w czasie 8 godzin, przy czym odpoczynek niewygodny bądź krótszy, może tę liczbę zredukować (decyzja MG), a dłuższy zwielokrotnić. Dotyczy wyłącznie obrażeń lekkich – obrażenia ciężkie (te które od jednej rany

przekroczą połowę Żywotności) leczy się trzykrotnie wolniej (należy wypoczywać 24 godziny na dobę, aby zredukować je o wartość samowyleczenia, ale w pierwszej kolejności leczą się rany lekkie), zaś śmiertelne (przekraczające Żywotność od jednego ciosu, niektóre od ognia, kwasu itp.) nawet trzydziestokrotnie wolniej, a MG ma prawo uznać, że nie goją się w ogóle. Po odpoczynku jednorazowo do połowy redukowane są lekkie obrażenia zadane bronią obuchową, a po 24-godzinny odpoczynku znikają lekkie obrażenia psychiczne.

## OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Selektywny atak** – dwukrotnie wolniejsza próba trafienia w określoną część ciała poza tułowiem. Przy próbie uderzenia w głowę, TR zmniejsza się o 80 pkt., przy ciosie w kończynę lub ogon – o 50 pkt. W przypadku dużych potworów MG może te ograniczenia zmniejszyć do połowy, ale nie więcej. Liczą się tylko wyparowania trafianej części ciała. Jeśli zadane obrażenia osiągną połowę Żywotności przeciwnika, trafiona część ciała staje się bezwładna i bezużyteczna; gdy całą ŻYW – odcięta, zmiażdżona itp. (przy trafieniu w głowę oznacza to śmierć), jednak od ogólnej Żywotności odejmuje się tylko 1/10 tych obrażeń. Taki atak można wykorzystać na wiele sposobów – od próby trafienia w konkretną część ciała, po trafienie w jedną z dwóch splecionych w uścisku osób. Wiedźmin może zredukować wszelkie ograniczenia ataku selektywnego o 5 punktów na każdy osiągnięty poziom.

**12. Unik** – uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym (np. dwukrotnie dłuższym) atakiem (takim jak *szarża*, *powalenie*, *trawienie* itp.), ciosem (np. *zamaszysty*, *strasliwy atak* itp.) lub przed jednym strzałem z daleka. Sprawdzany rzutem na akt. ZR. W niektórych, zależnych od MG sytuacjach, skuteczny *unik* może zmniejszyć o połowę efekt zionięcia, eksplozji itp. Tej zdolności używa się po udanym trafieniu przeciwnika i, aby była skuteczna, należy wykonać udany rzut na aktualną ZR. Nieudany *unik* oznacza, że wiedźmin przyjął cios na normalnych zasadach.

**13. Tropienie** – umiejętność odnajdowania i identyfikacji śladów zostawionych przez znane wiedźminowi istoty. Sprawdzenie rzutem na sumę 1/2 MD, 1/10 INT i 1/10 SZ, zmniejszoną o połowę, jeśli odbywa się w wyjątkowo niesprzyjających warunkach, o 1 punkt za każdą godzinę, która upłynęła od zostawienia śladów i zwiększoną o 2 pkt. za każdą istotę powyżej





pierwszej przy śladach zostawionych przez grupę. Odszukanie i analiza tropu trwa k10 rund; odnalezionym tropem wiedźmin może podążać przez 10k100 rund, a potem go gubi. Tą zdolnością wiedźmin może tropić zarówno istoty inteligentne (ludzi, orki, gobliny itp.) jak i zwierzęta oraz bestie. Mistrz Gry może zmodyfikować szansę znalezienia tropu w przypadku istot bardzo ciężkich lub zostawiających wyraźne ślady bytowania. Po zgubieniu tropu, aby go ponownie podjąć, należy znów wykonać udany test *tropienia*. Poruszanie się wzdłuż śladu jest dwukrotnie wolniejsze niż normalnie, a w przypadku bardzo niewyraźnych śladów (np. zatarłych lub bardzo starych) nawet więcej.

**14. Wiedźmińskie cięcie** – umiejętność wy prowadzenia precyzyjnego lub zamaszystego ataku (nigdy jednocześnie!), zadawanego najczęściej jako cięcie wiedźmińskim mieczem. *Precyzyjny atak* – dwukrotnie wolniejszy, oparty na zaskoczeniu strzał, rzut, cięcie lub pchnięcie, mierzące w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona rzutu na aktualną SZ (zmniejszoną o 1 punkt na POZ wiedźmina), to liczy się tylko połowa jego wyparowań. W przypadku gdy rzut na SZ trafionej istoty się powiedzie, obrażenia są redukowane o normalne wyparowania. *Zamaszysty atak* – dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny i wymagający dużego zamachu cios lub rzut, celujący w newralgiczne miejsca przeciwnika. Jeśli trafiony adwersarz nie uchyli się (wymagany rzut na akt. ZR pomniejszoną o 1 punkt na POZ wiedźmina), podwaja zadane przez atak obrażenia. Udane uchylenie się skutkuje uniknięciem jakichkolwiek obrażeń.

**15. Rozpoznawanie zwierząt i roślin** – identyfikacja wszystkich typowych dla rodzinnych stron zwierząt i bestii, a także roślin, łącznie z ich zwyczajami i cyklem życiowym – wymagany procentowy rzut na sumę INT i 1/10 MD, potem już automatycznie (ew. procentowy rzut na MD – decyzja MG). Ponadto wiedźmin posiada znajomość k5 ziół (ich występowania, sposobu podawania i działania), występujących na terenie, z którego pochodzi. Odszukanie znanego zioła zajmuje k10 godzin (modyfikowane przez Mistrza Gry w zależności od dostępności na danym terenie w określonym czasie) i wymaga rzutu na 1/2 INT.

**16. Podtrzymanie życia** – zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność ignorowania ran i wynikającej z nich słabości ciała w stanie agonalnym. Działa przez 5 rund + rundę na poziom wiedźmina, o ile wykona się pozytywny rzut na szok (odporność numer 4; nieudany powoduje natychmiastowy zgon). W tym stanie postać może normalnie działać i walczyć, jednak jej SZ i liczba ataków w rundzie spadają dwukrotnie.

**17. Nieczysty cios** – dwukrotnie wolniejszy, oparty na zaskoczeniu atak, celujący w newralgiczne miejsca ciała (np. ścięgno). Ofiara broni się rzutem na połowę aktualnej SZ pomniejszonej o 1 na POZ wiedźmina i, jeśli rzut się nie powiedzie, ma na k10 rund + 1 na POZ atakującego obniżone do połowy współczynniki ZR i SZ oraz szansę wykonywania niektórych zdolności (np. *szarzy*, decyduje MG). Kolejne skuteczne wykorzystanie tej zdolności, nie powoduje następnej redukcji współczynników.

**18. Wiedźmiński letarg** – przez przyjęcie odpowiedniej pozy (dowolnej, ale ściśle określonej, np.

kwiat lotosu) i spożycie pewnych mutagennych ziół i innych substancji organicznych, wiedźmin ma możliwość obniżenia do minimum przemiany materii oraz odłączenia się od wszelkich bodźców zewnętrznych (poza bodźcami intensywnymi jak ból, huk, znaczne zimno itp., które są w stanie wytrącić go z *letargu*). Ten stan może trwać 1 godzinę + 1 na POZ. Po jego zakończeniu postać na k10 godzin nabywa jednej z kilku zdolności, z możliwością skorzystania z niej w ciągu 1 godziny na POZ. Te zdolności to *wiedźmiński szal* – rodzaj transu bojowego, w czasie którego dziki instynkt bierze górę nad człowieczeństwem wiedźmina i zaczyna on mordować wszystkie istoty żywe w polu widzenia (w losowej kolejności), korzystając z dwukrotnego wzrostu SF oraz zmniejszeniu do połowy opóźnienia w broni (trwa k10 rund + 1 runda/POZ); *wytrwałość* – dwukrotnie mniejsza podatność na zmęczenie, tzn. wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce, w czasie długiego biegu, pływania z obciążeniem itp.) równa się 2/10 aktualnej Żywotności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej w rundach (trwa 1 godzinę/POZ); *regeneracja* – zdolność zregenerowania lekkich i poważnych obrażeń z prędkością 1 obrażenia na 5 rund (najpierw regenerują się rany lekkie), która trwa przez godzinę na POZ (jedna godzina to 360 rund, czyli w tym czasie można wyleczyć 72 obrażenia); *rozdzielność uwagi* – pozwala wiedźminowi zmniejszyć do połowy minusy Obrony, wynikające z przewagi liczebnej przeciwników z -20 do -10 Obrony za każdego przeciwnika w ilości większej niż jeden (trwa k10 rund + 1 runda/POZ); *niewrażliwość na jad* – całkowite uodpornienie się na jeden konkretny rodzaj jadu organicznego, który wiedźmin zna (miał z nim styczność) lub udało mu się prawidłowo zidentyfikować istotę, która go wytwarza i wykona udany rzut na 1/2 MD (trwa 1 godzinę na POZ). W trakcie *letargu* wiedźmin może wyszkolić się na kolejny POZ doświadczenia, a 1 godzina *letargu* liczy się jak 1 dzień szkolenia. Jest to możliwe tylko wtedy, gdy postać ma odpowiednią ilość PD i będzie medytowała wymaganą na szkolenie ilość czasu. Uwaga: spożywane przez wiedźmina mutageny są bardzo toksyczne i za każdym razem, kiedy rozpoczyna *letarg*, ma szansę równą aktualnemu POZ, że jego organizm tego nie przeżyje. W uzasadnionych przypadkach MG może uznać, że wiedźmin ma szansę to przeżyć jeśli w porę zostanie poddany działaniu czaru typu *regeneracja ciała*. Zdobycie mutagenów zajmuje wiedźminowi k10 godzin za k10 porcji, a w przypadku nieznanymi obszarów klimatycznych MG może nakazać dodatkowo modyfikowany rzut na 1/2 INT postaci.

## OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Odczytywanie pergaminów** – umiejętność rzucania czarów z magicznych pergaminów. Sprawdzana rzutem na 1/2 UM, zmniejszonych o 10 pkt. na krąg magii czaru. Z tej zdolności mogą korzystać tylko postacie o UM większych od 30 pkt.

**20. Oswobodzenie** – umiejętność uwalniania się z więzów, niektórych pułapek czy słabego uścisku (o ile jest to logicznie realne). Sprawdzana rzutem na sumę 1/10 SF, 1/10 INT i 1/10 ZR. Oswobodzenie trwa od 1 rundy w przypadku uścisku i do k10 godzin w przypadku więzów.



# KASTA RYCERSKA







RYCERZ



Rycerz to najbardziej typowy przedstawiciel kasty rycerskiej – ciężkozbrojny, zabójczo skuteczny wojownik, który w życiu i walce posługuje się ściśle sprecyzowanymi wytycznymi, zebranymi w tzw. kodeks rycerski. Rycerze to grupa elitarna i zamknięta – mogą do niej należeć tylko osoby godne, co w praktyce oznacza wyłącznie szlachetnie urodzonych. Sam kodeks może różnić się w zależności od pochodzenia i przekonań rycerza oraz szkoły rycerskiej do jakiej należy. Raz ustalony nie może ulegać zmianie, zaś uchybienie jego postanowieniom może skończyć się ostracyzmem i wykluczeniem rycerza z wszelkich społeczności rycerskich do jakich należy. Co ważne kodeks stosowany jest wyłącznie do osób równych lub wyższych stanem – rycerz, w zależności od charakteru, może swobodnie obchodzić się z kmieciami i łykami.

Profesja rycerza jest ściśle powiązana z pewnymi wytycznymi, dotyczącymi rodzajów dopuszczalnych dla niego broni. Przede wszystkim odrzucają oni każdą broń, która uznawana jest za niehonorową – zatem wszelkiej maści sieci, bicz i broń dystansową. W uzasadnionych przypadkach postać może posiadać biegłość w takim orężu (na przykład elf w łuku), jednak pod groźbą utraty czci i honoru nie użyje jej na polu bitwy lub przeciw innemu przedstawicielowi kasty rycerskiej. Podobnie za niehonorowe uważają posługiwanie się magią, jednak dopuszczają używanie magicznego oręża i zbroi.

Każdy rycerz przysposabiany jest do posługiwania się trzema rodzajami broni – bronią białą podstawową, najczęściej mieczem, ale także szablą lub rapierem, bronią drzewcową do walki konnej (kopia, lanca) oraz białą bronią zastępczą, najczęściej o innym charakterze zadawanych obrażeń – młoty, topory, korbacze. Mogą posługiwać się także innymi rodzajami broni, a nawet sztukami walki bez broni, przy czym spośród tych, szczególnie umiłowanym dla rycerzy jest boks.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Ofensywny atak** – całkowite zrezygnowanie z Obrony broni, w celu zwiększenia o tę samą wartość szansy Trafienia przeciwnika. Możliwy tylko w rundzie, w której postać wykonuje atak.

**2. Defensywny atak** – podwojenie Obrony dzierżonej broni, poprzez analogiczne obniżenie wartości szansy Trafienia rycerza. Możliwy tylko w rundzie, w której postać wykonuje atak.

<b>Charakter:</b>	Każdy praworządny.
<b>Rasa:</b>	Ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy, reptillioni, a za zgodą MG także półorki.
<b>Łączenie profesji:</b>	Kapłan. Za zgodą MG także astrolog, czarnoksiężnik, alchemik, demonolog.
<b>Dostępna broń:</b>	Drzewcowa i biała, ściśle według Kodeksu Rycerskiego.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Dowolne, preferowane ciężkie i tarcza.
<b>Wyznanie:</b>	Każde poza Sharami, Bellem i Pianem.

**3. Wytrwałość** – dwukrotnie mniejsza podatność na zmęczenie, tzn. wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce, w czasie długiego biegu, pływania z obciążeniem itp.) równa się 2/10 aktualnej Żywotności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) SF w rundach.

**4. Zamaszysty atak** – dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny i wymagający dużego zamachu cios lub rzut, celujący w newralgiczne miejsca przeciwnika. Jeśli trafiony adwersarz nie uchyli się (wymagany rzut na akt. ZR pomniejszoną o 1 punkt na POZ rycerza), podwaja zadane przez atak obrażenia. Udana uchylenie się skutkuje uniknięciem jakichkolwiek obrażeń.

**5. Powalenie** – dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie, pozwalające przy udanym trafieniu wytrącić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: atakowany musi wykonać udany rzut na aktualną ZR (zmniejszoną o 1 punkt na POZ rycerza) albo przewraca się (lub spada z konia), co uniemożliwia mu czynną obronę i ataki do czasu, aż się podniesie (jeśli w dalszym ciągu jest atakowany, musi wykonać udany rzut na aktualną ZR; nieatakowany podnosi się automatycznie w następnej rundzie). *Powalenie* to atak niezadający obrażeń. Stosuje się go celem przewrócenia przeciwnika na ziemię, a jeśli posiada się broń jednoręczną lekką jednoznaczne jest z dodatkowym uderzeniem (automatycznie). Osoba leżąca traktowana jest jakby posiadała akt. ZR równą 0. Jej obrona liczy się tylko ze zbroi, ew. trzymanej broni jednoręcznej lekkiej i tarczy. Podczas upadku z konia postać otrzymuje k50 obrażeń obuchowych od wstrząsu, które nie są redukowane o wyparowania noszonej zbroi. Wstającego przeciwnika traktuje się tak samo jak leżącego. *Powalenie* jest atakiem, który angażuje liczbę segmentów równą podwojonej wartości opóźnienia używanej broni.

**6. Gniew rycerski** – odmiana szału bitewnego w jaki rycerz ma prawo wpaść pod wpływem silnych bodźców – urazy honoru, w chwili śmierci przyjaciela

**Tabela 16: Przyrost współczynników należny z profesji rycerza**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
20+	20+	10+	+	-	+	-	20+	20+	10+	k5	65	5

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 17: Przyrost odporności należny z profesji rycerza**

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

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.





itp. Powiększa on Trafienie o 5 pkt. + 5 na 3 POZ, trwa przez 3 rundy + 1 rundę na poziom.

**7. Jeździectwo** – rycerze, podczas szkolenia na profesję, przyuczani są do jazdy konnej oraz prawidłowego obchodzenia się z końmi lub kucami, dlatego zyskują bonus do walki z przeciwnikami pieszymi (jeśli sami znajdują się na końskim grzbiecie) w wysokości 50 punktów dodawanych do TR oraz 20 punktów przeciwko konnym, nieposiadającym tej zdolności. Ponadto o 20 punktów wzrasta ich szansa na utrzymanie się w siodle w sytuacji gdy trzeba ją testować.

**8. Podtrzymanie życia** – zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność ignorowania ran i wynikającej z nich słabości ciała w stanie agonalnym. Działa przez 5 rund + rundę na poziom rycerza, o ile wykona się pozytywny rzut na szok (odporność numer 4; nieudany powoduje natychmiastowy zgon). W tym stanie postać może normalnie działać i walczyć, jednak jej SZ i liczba ataków w rundzie spadają dwukrotnie.

**9. Odporność na strach** – naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na każdorazowe wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**10. Przyspieszone zdrowienie** – samowyleczenie 10 pkt. obrażeń po 8-godzinym, wygodnym odpoczynku. Zdolność ta pozwala rycerzowi wyleczyć maksymalnie 10 punktów obrażeń (+ ilość wynikająca z rasy) w czasie 8 godzin, przy czym odpoczynek niewygodny bądź krótszy, może tę liczbę zredukować (decyzja MG), a dłuższy zwielokrotnić. Dotyczy wyłącznie obrażeń lekkich – obrażenia ciężkie (te które od jednej rany przekroczą połowę Żywotności) leczy się trzykrotnie

wolniej (należy wypoczywać 24 godziny na dobę, aby zredukować je o wartość samowyleczenia, ale w pierwszej kolejności leczą się rany lekkie), zaś śmiertelne (przekraczające Żywotność od jednego ciosu, niektóre od ognia, kwasu itp.) nawet trzydziestokrotnie wolniej, a MG ma prawo uznać, że nie goją się w ogóle. Po odpoczynku jednorazowo do połowy redukowane są lekkie obrażenia zadane bronią obuchową, a po 24-godzinym odpoczynku znikają lekkie obrażenia psychiczne.

## OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Szał bitewny** – furia bojowa, w której rycerz może się utrzymywać przez pierwsze rundy bitwy (trwa 1 rundę na POZ; w bitwie musi brać udział min. 10 walczących jednocześnie osób na POZ rycerza, wliczając w to samą postać oraz wszystkich jego przeciwników i sojuszników). Podczas *szalu bitewnego* opóźnienie broni spada do połowy (zaokrąglając w górę), przez co ataki są szybsze i, o ile pozwala na to liczba ataków w rundzie, można wykonać ich więcej. *Szał bitewny* trwa od momentu zadeklarowania go przez gracza (od początku walki), gdyż jest zdolnością wyuczoną, porównywalną do działań rutynowych. Rycerz w dowolnym momencie może przerwać działanie zdolności, ale jej ponowne użycie będzie możliwe dopiero po odpoczynku (decyzja MG).

**12. Niszczący atak** – umiejętność dwukrotnie wolniejszego wyprowadzenia ataku, który szczególnie ciężko uszkadza zbroję i tarczę przeciwnika. Ilość uszkodzeń zadanych takim ciosem jest dwukrotnie większa niż normalnie i dodatkowo zwiększona o 1 uszkodzenie na POZ rycerza.

**13. Podstawy tarczownika** – umiejętne zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków, dwa razy zwiększające jej Obronę (w tym przypadku tarcza przyjmuje połowę uszkodzeń – normalnie 1/4) oraz umiejętność takiego wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczenia do 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ). Podczas jej użycia praktycznie niemożliwe jest używanie innych zdolności, jednak w uzasadnionym przypadku MG może odejść od tej zasady. Posiadanie wyszkolenia specjalistycznego *tarczownik*, nie kumuluje swoich profitów z tą zdolnością – postać traktuje się tak, jakby posiadała wyższe bonusy z obu zdolności – czyli w praktyce wyłącznie *tarczownika*.

**14. Przystawienie** – wstrzymanie się przed zadaniem obrażeń po udanym trafieniu bronią kłutą (z możliwością późniejszego ich zadania), ew. zadanie niewielkich obrażeń (1/10 skuteczności broni). Zdolność pozwala rycerzowi, posługującemu się bronią kłutą, wymuszenie na przeciwniku pewnych zachowań bez konieczności ranienia go. Wypowiedzenie polecenia w takiej sytuacji zajmuje 2 segmenty na jedno proste zdanie, zaś dokończenie ataku – 1 segment. W praktyce przystawienie najczęściej kończy walkę, a moment jej ponownego wznowienia (po rozmowie, bez opuszczania przystawionej broni) traktuje się jako pierwszą rundę nowego starcia, przy czym atak z przystawienia, jest atakiem automatycznie skutecznym i traktowanym jak atak przedrundowy. W wyjątkowych sytuacjach MG może pozwolić na przystawienie broni tnącej – np. sztyletu do gardła, gdy przeciwnik da się zająć od tyłu.



**15. Wyłuskanie** – umiejętność wytrącenia broni z ręki przeciwnika, za pomocą własnej broni o podobnych rozmiarach; warunkiem powodzenia jest udany rzut na połowę bieglności we własnej broni (maksymalnie 95 pkt.) oraz nieudany analogiczny rzut przeciwnika (pomniejszany o 1 punkt na POZ rycerza). Aby wytrącenie miało sens, bronie walczących muszą być porównywalnej wielkości (ew. o klasę różne – decyzja MG). Wykonanie tej czynności jest jednoznaczne z rezygnacją z jednego ataku w danej rundzie oraz wykorzystaniem opóźnienia w broni, której użyło się do *wyłuskania*.

**16. Fechtunek** – umiejętność odparowania ciosu bronią o podobnych rozmiarach (maksymalnie o klasę gorszą) kosztem rezygnacji z własnego ataku – sprawdzenie rzutem na 1/2 bieglności (ale nie więcej niż 95 pkt.). Użyta broń ulega uszkodzeniom równym 1/100 siły ataku razy współczynnik uszkodzeń i może się złamać (należy wykonać rzut na jej aktualną wytrzymałość) – jeśli postać używająca tej zdolności fechtowała bronią większą – otrzymuje ona tylko połowę uszkodzeń, a jeśli mniejszą – dwukrotnie więcej. Chęć fechtowania deklaruje się na początku rundy, w której chce się to wykonać, i z tego powodu rezygnuje się z jednego ataku. Należy zadeklarować również który atak przeciwnika chce się parować. *Fechtunek* nie wymaga angażowania Szybkości postaci (ruch przy jego wykonywaniu jest minimalny), dlatego postaci, dysponujące tylko jednym atakiem na rundę i walczące z osamotnionym przeciwnikiem, mogą przerzucić niewykorzystaną część Szybkości na rundę następną, co sprawi, że zaatakują wcześniej (ale można ją przerzucać wyłącznie na następną rundę, a Szybkość z rund wcześniejszych niż poprzednia nie kumuluje się), o ile nadal będą posługiwać się bronią, którą fechtowały. Test *fechtunku* wykonuje się przed sprawdzeniem Trafienia przeciwnika, a w przypadku, gdy zdolność się uda, testujemy aktualną wytrzymałość broni, aby sprawdzić czy się nie złamała. Jeżeli *fechtunek* się nie powiedzie, przeciwnik wykonuje test trafienia i dalsza część starcia odbywa się na normalnych zasadach walki.

**17. Szarża** – umiejętność najazdu (minimalnie z odległości 10 metrów) z kopią lub lancą, gdzie po trafieniu obrażenia liczą się podwójnie. Osoby posiadające *unik* lub przedstawiciele kasty rycerskiej mają prawo do rzutu na akt. ZR pomniejszoną o 1 punkt na POZ atakującego. Pozytywny wynik tego rzutu oznacza skuteczne uchylenie się. Przeprowadzając *kontrszarżę* lub stosując *antyszarżę*, nie posiada się prawa do uchylenia. Rycerze poprzez udany rzut na szok (odp. nr 4) mogą zmniejszyć obrażenia od *szarży* lub *antyszarży* do połowy, jeżeli sami także prowadzą *szarżę*.

**18. Tratowanie** – natarcie konno na pieszego przeciwnika (zajmuje 3 segmenty SZ wierzchowca), kosztem jednego ataku. Po udanym rzucie na ZR (pełną wartość) przeciwnik musi się cofnąć do tyłu na odległość około 2 metrów. Może próbować tego uniknąć, ale wtedy musi wykonać rzut na akt. SZ zmniejszoną o 1 pkt na POZ nacierającego rycerza. Nieudane uniknięcie oznacza cofnięcie się o 3 metry i automatyczny upadek. Można spychać osoby nie cięższe niż 1,5 wagi atakującego (łącznie z wierzchowcem). Po zepchnięciu, atakujący ma prawo podążyć za zepchniętym i kontynuować walkę własną bronią. W przypadku gdy prze-



pchnięty przewrócił się, można go stratawać (dwa automatyczne trafienia kopytami) i zadać cios (potrzebna do tego broń o zasięgu 2).

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Formowanie szyku** – umiejętność ustawienia 4 gwardzystów albo 2 innych żołnierzy lub rycerzy na jednym polu tak, by walcząc obok siebie nie przeszkadzali sobie wzajemnie: udane po pomyślnym rzucie na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD; szyk utrzymuje się przez 1 rundę na POZ ustawiającego lub do jego rozbicia. W przypadku formacji mieszanych (np. wojownik i gwardzista) można ustawiać wyłącznie dwie postacie na polu. Rozbicie szyku następuje najczęściej gdy zginie jedna z osób go tworzących.

**20. Straszliwe cięcie** – umiejętność stosowania *zamaszystego ataku* przeciwko kilku przeciwnikom naraz, pod warunkiem, że znajdują się oni w linii prostej i w zasięgu broni rycerza (decyzja MG).





PALADYN



Paladyni to rycerze, którzy oprócz kodeksu rycerskiego narzucili sobie dodatkowe nakazy – bezwarunkową walkę ze złem i szerzenie dobra oraz wiary wszędzie tam, gdzie nie są one obecne. To rodzaj ciężkozbrojnych i nieugiętych misjonarzy, którzy oddadzą życie w obronie swoich przekonań, za nic mając zaszczyty i bogactwa tego świata.

Za każdym razem paladyn ma praworządny dobry charakter, co sprawia że jest postacią bardzo trudną do odgrywania, lecz za to spotyka się wszędzie z życzliwością i ciepłym przyjęciem, często połączonym z darmowym wiktem i opierunkiem. Związane jest to z zasadą, że paladyn podejmuje się wszelkiej walki ze złem, nie żądając niczego w zamian i tylko trwająca i ograniczona w czasie inna bardzo ważna misja może sprawić, że taki rycerz nie pomoże potrzebującym.

Jeśli chodzi o używane przez paladynów zbroje i oręż, to niewiele różnią się w tym względzie od rycerzy. Także stronią od broni niehonorowych i celują w trzech podstawowych grupach – podstawowej broni białej, broni drzewcowej i broni zastępczej. Należą do ciężkozbrojnych, lubiących zbroje płytowe i odlewane oraz często używają tarczy. Poinstruowani przez specjalistów mogą wzbogacać swój ekwipunek o przedmioty magiczne i artefakty.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Ofensywny atak** – całkowite zrezygnowanie z Obrony broni, w celu zwiększenia o tę samą wartość szansy Trafienia przeciwnika. Możliwy tylko w rundzie, w której postać wykonuje atak.

**2. Defensywny atak** – podwojenie Obrony dzierżonej broni, poprzez analogiczne obniżenie wartości szansy Trafienia paladyna. Możliwy tylko w rundzie, w której postać wykonuje atak.

**3. Wytrwałość** – dwukrotnie mniejsza podatność na zmęczenie, tzn. wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce, w czasie długiego biegu, pływania z obciążeniem itp.) równa się 2/10 aktualnej Żywołności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej w rundach.

**4. Zamaszysty atak** – dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny i wymagający dużego zamachu cios lub rzut, celujący w newralgiczne miejsca przeciwnika. Jeśli trafiony adversarz nie uchyli się (wymagany rzut na akt. ZR pomniejszoną o 1 punkt na POZ paladyna), podwaja zadane przez atak obrażenia. Udana uchylenie się skutkuje uniknięciem jakichkolwiek obrażeń.

<b>Charakter:</b>	Zawsze praworządny dobry.
<b>Rasa:</b>	Ludzie, półelfy, elfy, reptillioni. Pół-olbrzymy i półorki tylko do 10 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Astrolog. Za zgodą MG także kapłan.
<b>Dostępna broń:</b>	Drzewcowa i biała, ściśle według Kodeksu Rycerskiego.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Dowolne, preferowane ciężkie i tarcza.
<b>Wyznanie:</b>	Dagonin Białý, Asteriusz Wielki, Reptillion Wielki, Graam, Arianna, Gotam-Gor, Morglith, Kas-Handil, Borgon Ciemny, Gothmed.

**5. Powalenie** – dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie, pozwalające przy udanym trafieniu wytrącić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: atakowany musi wykonać udany rzut na aktualną ZR (zmniejszoną o 1 punkt na POZ paladyna) albo przewraca się (lub spada z konia), co uniemożliwia mu czynną obronę i ataki do czasu, aż się podniesie (jeśli w dalszym ciągu jest atakowany, musi wykonać udany rzut na aktualną ZR; nieatakowany podnosi się automatycznie w następnej rundzie). *Powalenie* to atak niezadający obrażeń. Stosuje się go celem przewrócenia przeciwnika na ziemię, a jeśli posiada się broń jednoręczną lekką jednoznacznie jest z dodatkowym uderzeniem (automatycznie). Osoba leżąca traktowana jest jakby posiadała akt. ZR równą 0. Jej obrona liczy się tylko ze zbroi, ew. trzymanej broni jednoręcznej lekkiej i tarczy. Podczas upadku z konia postać otrzymuje k50 obrażeń obuchowych od wstrząsu, które nie są redukowane o wyparowania noszonej zbroi. Wstającego przeciwnika traktuje się tak samo jak leżącego. *Powalenie* jest atakiem, który angażuje liczbę segmentów równą podwojonej wartości opóźnienia używanej broni.

**6. Gniew rycerski** – odmiana szału bitewnego w jaki paladyn ma prawo wpaść pod wpływem silnych bodźców – urazy honoru, w chwili śmierci przyjaciela itp. Powiększa on Trafienie o 5 pkt. + 5 na 3 POZ, trwa przez 3 rundy + 1 rundę na poziom.

**7. Jeździectwo** – paladyni, podczas szkolenia na profesję, przyuczani są do jazdy konnej oraz prawidłowego obchodzenia się z końmi lub kucami, dlatego zyskują bonus do walki z przeciwnikami pieszymi (jeśli sami znajdują się na końskim grzbiecie) w wysokości 50 punktów dodawanych do TR oraz 20 punktów przeciwko konnym, nieposiadającym tej zdolności. Ponadto o 20 punktów wzrasta ich szansa na utrzymanie się w siodle w sytuacji gdy trzeba ją testować.

**8. Podtrzymanie życia** – zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność ignorowania ran i wynikającej z nich słabości ciała

**Tabela 18: Przyrost współczynników należny z profesji paladyna**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
20+	20+	-	+	+	10+	-	20+	20+	10+	k5	60	5

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 19: Przyrost odporności należny z profesji paladyna**

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

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



w stanie agonalnym. Działa przez 5 rund + rundę na poziom paladyna, o ile wykona się pozytywny rzut na szok (odporność numer 4; nieudany powoduje natychmiastowy zgon). W tym stanie postać może normalnie działać i walczyć, jednak jej SZ i liczba ataków w rundzie spadają dwukrotnie.

**9. Odporność na strach** – naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na każdorazowe wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**10. Przyspieszone zdrowienie** – samowyleczenie 12 pkt. obrażeń po 8-godzinny, wygodnym odpoczynku. Zdolność ta pozwala paladynowi wyleczyć maksymalnie 12 punktów obrażeń (+ ilość wynikająca z rasy) w czasie 8 godzin, przy czym odpoczynek niewygodny bądź krótszy, może tę liczbę zredukować (decyzja MG), a dłuższy zwielokrotnić. Dotyczy wyłącznie obrażeń lekkich – obrażenia ciężkie (te które od jednej rany przekroczą połowę Żywotności) leczy się trzykrotnie wolniej (należy wypoczywać 24 godziny na dobę, aby zredukować je o wartość samowyleczenia, ale w pierwszej kolejności leczą się rany lekkie), zaś śmiertelne (przekraczające Żywotność od jednego ciosu, niektóre od ognia, kwasu itp.) nawet trzydziestokrotnie wolniej, a MG ma prawo uznać, że nie goją się w ogóle. Po odpoczynku jednorazowo do połowy redukowane są lekkie obrażenia zadane bronią obuchową, a po 24-godzinny odpoczynku znikają lekkie obrażenia psychiczne.

## OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Szał bitewny** – furia bojowa, w której paladyn może się utrzymywać przez pierwsze rundy bitwy (trwa 1 rundę na POZ; w bitwie musi brać udział min. 10 walczących jednocześnie osób na POZ paladyna, wliczając w to samą postać oraz wszystkich jego przeciwników i sojuszników). Podczas *szalu bitewnego* opóźnienie broni spada do połowy (zaokrąglając w górę), przez co ataki są szybsze i, o ile pozwala na to liczba ataków w rundzie, można wykonać ich więcej. *Szał bitewny* trwa od momentu zadeklarowania go przez gracza (od początku walki), gdyż jest zdolnością wyuczoną, porównywalną do działań rutynowych. Paladyn w dowolnym momencie może przerwać działanie zdolności, ale jej ponowne użycie będzie możliwe dopiero po odpoczynku (decyzja MG).

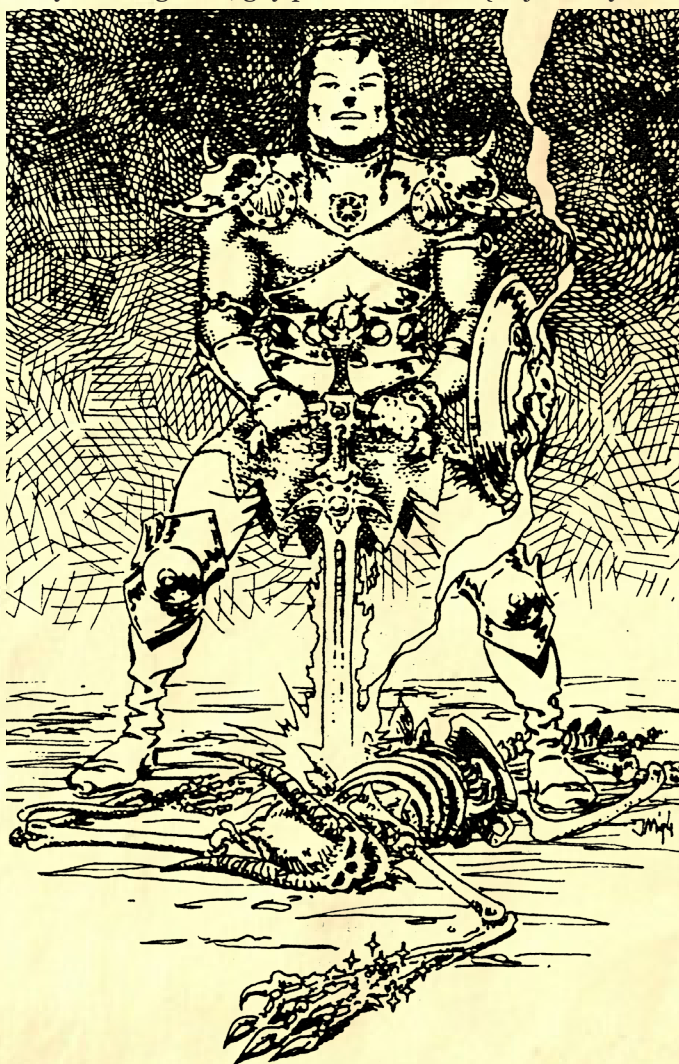
**12. Przywrócenie vitalności** – dostępna raz na 24 godziny moc leczenia lekkich obrażeń poprzez nakładanie rąk na zranione miejsce i krótką modlitwę (trwa jedną rundę, wymaga rzutu na WI). Paladyn leczy 10 punktów obrażeń na każdy POZ, ale nie więcej niż 100 punktów jednocześnie.

**13. Wykrycie zachwiania równowagi sił** – wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi podstawowych sił, spowodowanego obecnością ewidentnie dobrych lub złych istot. Działa w promieniu  $1/2$  SZ postaci w metrach i wymaga skupienia przez pełną rundę.

**14. Emanacja dobra** – roztaczanie naturalnej aury dobra wokół ciała, uniemożliwiającej dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty ewidentnie złe lub magiczne o złym charakterze, które nie przełamią zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3 pomniejszonej o 1 punkt na POZ paladyna. Aura jest w stanie zneutralizować wpływ niektórych czarów opartych na mocy zła.

**15. Podstawy tarczownika** – umiejętność zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków, dwa razy zwiększające jej Obronę (w tym przypadku tarcza przyjmuje połowę uszkodzeń – normalnie  $1/4$ ) oraz umiejętność takiego wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczenia do  $1/3$  ZR i  $1/4$  SZ na  $1/2$  ZR i  $1/3$  SZ). Podczas jej użycia praktycznie niemożliwe jest używanie innych zdolności, jednak w uzasadnionym przypadku MG może odejść od tej zasady. Posiadanie wyszkolenia specjalistycznego *tarczownika*, nie kumuluje swoich profitów z tą zdolnością – postać traktuje się tak, jakby posiadała wyższe bonusy z obu zdolności – czyli w praktyce wyłącznie *tarczownika*.

**16. Przystawienie** – wstrzymanie się przed zadaniem obrażeń po udanym trafieniu bronią kłutą (z możliwością późniejszego ich zadania), ew. zadanie niewielkich obrażeń ( $1/10$  skuteczności broni). Zdolność pozwala paladynowi, posługującemu się bronią kłutą, wymuszenie na przeciwniku pewnych zachowań bez konieczności ranienia go. Wypowiedzenie polecenia w takiej sytuacji zajmuje 2 segmenty na jedno proste zdanie, zaś dokończenie ataku – 1 segment. W praktyce *przystawienie* najczęściej kończy walkę, a moment jej ponownego wznowienia (po rozmowie, bez opuszczania przystawionej broni) traktuje się jako pierwszą rundę nowego starcia, przy czym atak z przystawienia, jest atakiem automatycznie skutecznym i traktowanym jak atak przedrundowy. W wyjątkowych sytuacjach MG może pozwolić na przystawienie broni tnącej – np. sztyletu do gardła, gdy przeciwnik da się zająć od tyłu.





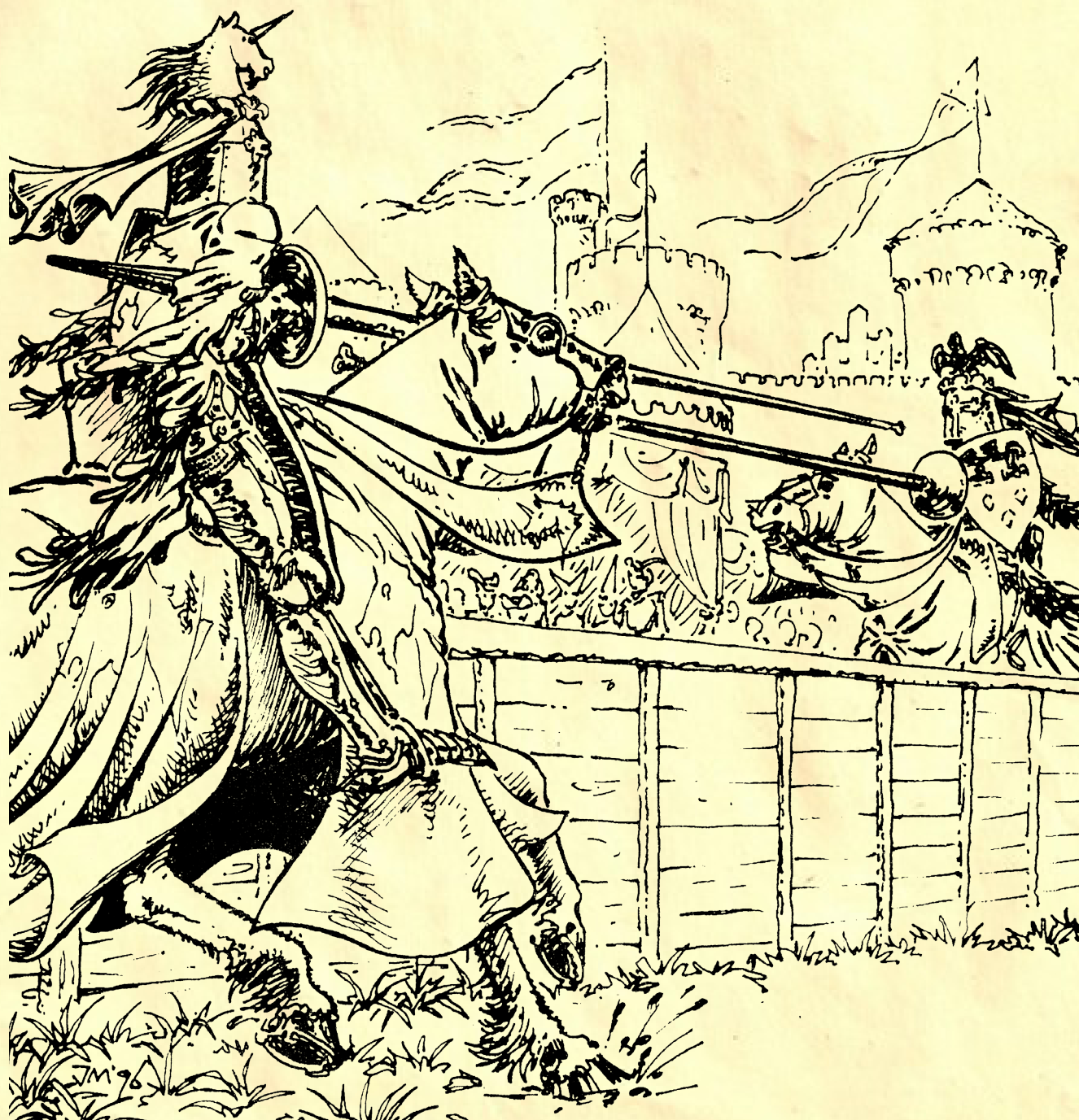
**17. Modlitwa** – rodzaj pieśni modlitewnej, śpiewanej np. podczas walki. Podnosi ona morale (+ 10 do odp. nr 2) i daje postaci oraz jej towarzyszom bonus 10 + 10 pkt. na 10 POZ paladyna do Trafienia (innowiercom połowę). Działa w zasięgu 1/10 SZ metrów wokół, możliwa jest tylko raz dziennie przez okres pełnej rundy na poziom paladyna. Wymaga udanego rzutu na Wiarę. Efekty tej modlitwy mogą kumulować się z efektami *modlitwy* kapłana, mnicha lub templariusza.

**18. Szarża** – umiejętność najazdu (minimalnie z odległości 10 metrów) z kopią lub lancą, gdzie po trafieniu obrażenia liczą się podwójnie. Osoby posiadające *unik* lub przedstawiciele kasty rycerskiej mają prawo do rzutu na akt. ZR pomniejszoną o 1 punkt na POZ atakującego. Pozytywny wynik tego rzutu oznacza skuteczne uchylenie się. Przeprowadzając *kontrszarżę* lub stosując *antyszarżę*, nie posiada się prawa do uchylenia. Paladyni poprzez udany rzut na szok (odp. nr 4) mogą zmniejszyć obrażenia od *szarży* lub *antyszarży* do połowy, jeżeli sami także prowadzą *szarżę*.

## OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Czary kapłańskie** – zdolność ta umożliwia paladynowi posługiwanie się czarami kapłańskimi, na zasadzie podobnej do mocy kapłana, z tym że paladyna na 10 POZ traktuje się jak kapłana na 0. Postać nie zyskuje jednak żadnych dodatkowych zdolności kapłańskich. Dzięki tej zdolności możliwe jest także rzucanie czarów z pergaminów, wymaga to udanego rzutu na 1/2 UM zmniejszonych o 10 punktów na krąg czaru.

**20. Zniszczenie martwiaka** – poprzez odpowiednią modlitwę (wymagany udany rzut na WI) i ukazanie symbolu swojego boga, paladyn może zmusić znajdującego się przed nim martwiaka do ucieczki (trwającej ilość rund równą POZ paladyna) jeśli martwiak nie wykona udanego rzutu na odporność na zaklęcia (odp. nr 3), zmniejszoną o 1 punkt na POZ paladyna. Jeśli nieumarły nie wykona ponadto analogicznie zmniejszonego rzutu na odporność nr 4 – ulega całkowitemu zniszczeniu.







**CZARNY RYCERZ**



Czarny rycerz to przeciwieństwo paladyna. Bez względu, kierujący się w życiu ścieżką zła, niszczyciel wszelkich przejawów dobra, dobrych praw i wiar. Zawsze jest praworządny zły, co oznacza, że również kieruje się swoistym kodeksem rycerskim, ale jego interpretację pozostawia własnej woli. Przedstawiciele tej profesji równie mocno jak dobra, nienawidzą wszelkich przejawów chaosu, co objawia się próbami ustalania własnych złych praw wszędzie tam, gdzie brakuje porządku i władzy.

Jeśli chodzi o zbroje i oręż, to podobnie jak paladyni, niewiele różnią się w tym względzie od rycerzy. Także stronią od broni niehonorowych i celują w trzech grupach – podstawowej broni białej, broni drzewcowej i broni zastępczej. Należą do ciężkozbrojnych, lubiących zbroje płytowe i odlewane oraz często używają tarczy. Poinstruowani przez specjalistów mogą wzbogacać swój ekwipunek o przedmioty magiczne i artefakty.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Ofensywny atak** – całkowite zrezygnowanie z Obrony broni, w celu zwiększenia o tę samą wartość szansy Trafienia przeciwnika. Możliwy tylko w rundzie, w której postać wykonuje atak.

**2. Defensywny atak** – podwojenie Obrony dzierżonej broni, poprzez analogiczne obniżenie wartości szansy Trafienia czarnego rycerza. Możliwy tylko w rundzie, w której postać wykonuje atak.

**3. Wytrwałość** – dwukrotnie mniejsza podatność na zmęczenie, tzn. wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce, w czasie długiego biegu, pływania z obciążeniem itp.) równa się 2/10 aktualnej Żywności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej w rundach.

**4. Zamaszysty atak** – dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny i wymagający dużego zamachu cios lub rzut, celujący w newralgiczne miejsca przeciwnika. Jeśli trafiony adversarz nie uchyli się (wymagany rzut na akt. ZR pomniejszoną o 1 punkt na POZ czarnego rycerza), podwaja zadane przez atak obrażenia. Uda- ne uchylenie się skutkuje uniknięciem jakichkolwiek obrażeń.

**5. Powalenie** – dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie, pozwalające przy udanym trafie- niu wytrącić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: atakowany musi wykonać udany rzut na aktualną ZR (zmniejszoną o 1 punkt na POZ czarnego rycerza) albo

<b>Charakter:</b>	Zawsze praworządny zły.
<b>Rasa:</b>	Ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy i półorki.
<b>Łączenie profesji:</b>	Kapłan. Za zgodą MG także astrolog.
<b>Dostępna broń:</b>	Drzewcowa i biała, ściśle według Kodeksu Rycerskiego.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Dowolne, preferowane ciężkie i tarcza.
<b>Wyznanie:</b>	Każde z wyjątkiem Bella, Asteriusza Wielkiego, Arianny, Sharami i Piana.

przewraca się (lub spada z konia), co uniemożliwia mu czynną obronę i ataki do czasu, aż się podniesie (jeśli w dalszym ciągu jest atakowany, musi wykonać udany rzut na aktualną ZR; nieatakowany podnosi się automatycznie w następnej rundzie). **Powalenie** to atak niezadający obrażeń. Stosuje się go celem przewróce- nia przeciwnika na ziemię, a jeśli posiada się broń jed- noręczną lekką jednoznacznie jest z dodatkowym ude- rzeniem (automatycznie). Osoba leżąca traktowana jest jakby posiadała akt. ZR równą 0. Jej obrona liczy się tylko ze zbroi, ew. trzymanej broni jednoręcznej lek- kiej i tarczy. Podczas upadku z konia postać otrzymuje k50 obrażeń obuchowych od wstrząsu, które nie są re- dukowane o wyparowania noszonej zbroi. Wstającego przeciwnika traktuje się tak samo jak leżącego. **Powale- nie** jest atakiem, który angażuje liczbę segmentów rów- ną podwojonej wartości opóźnienia używanej broni.

**6. Gniew rycerski** – odmiana szału bitewnego w jaki czarny rycerz ma prawo wpaść pod wpływem sil- nych bodźców – urazy honoru, w chwili śmierci przyja- ciela itp. Powiększa on Trafienie o 5 pkt. + 5 na 3 POZ, trwa przez 3 rundy + 1 rundę na poziom.

**7. Jeździectwo** – czarni rycerze, podczas szko- lenia na profesję, przyuczani są do jazdy konnej oraz prawidłowego obchodzenia się z końmi lub kucami, dlatego zyskują bonus do walki z przeciwnikami pieszy- mi (jeśli sami znajdują się na końskim grzbiecie) w wy- sokości 50 punktów dodawanych do TR oraz 20 punk- tów przeciwko konnym, nieposiadającym tej zdolności. Ponadto o 20 punktów wzrasta ich szansa na utrzyma- nie się w siodle w sytuacji gdy trzeba ją testować.

**8. Podtrzymanie życia** – zachowanie przy- tomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność ignorowania ran i wynikającej z nich słabości ciała w stanie agonalnym. Działa przez 5 rund + rundę na poziom czarnego rycerza, o ile wykona się pozytywny rzut na szok (odporność numer 4; nieudany powoduje natychmiastowy zgon). W tym stanie postać może nor- malnie działać i walczyć, jednak jej SZ i liczba ataków w rundzie spadają dwukrotnie.

**Tabela 20: Przyrost współczynników należny z profesji czarnego rycerza**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
20+	20+	-	+	10+	+	10+	10+	20+	+	k5	60	5

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 21: Przyrost odporności należny z profesji czarnego rycerza**

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

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

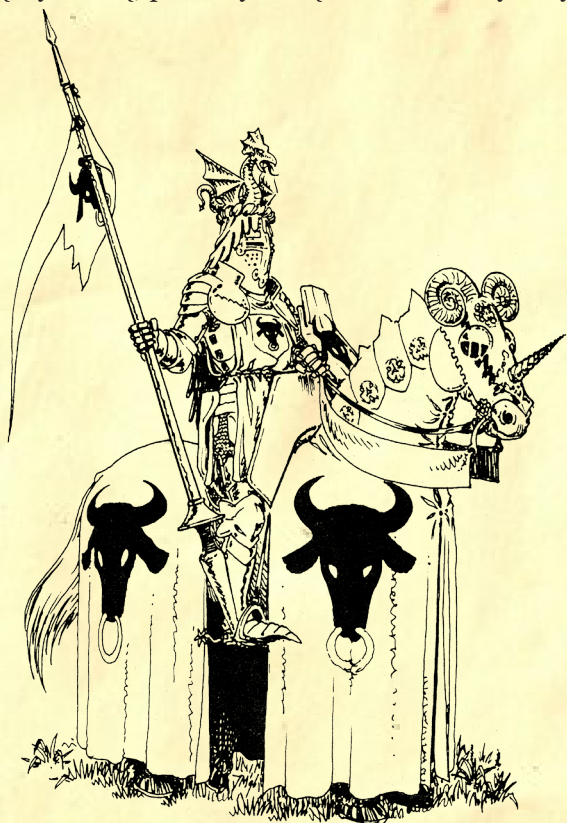


**9. Odporność na strach** – naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na każdorazowe wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**10. Przyspieszone zdrowienie** – samowyleczenie 10 pkt. obrażeń po 8-godzinny, wygodnym odpoczynku. Zdolność ta pozwala czarnemu rycerzowi wyleczyć maksymalnie 10 punktów obrażeń (+ ilość wynikającą z rasy) w czasie 8 godzin, przy czym odpoczynek niewygodny bądź krótszy, może tę liczbę zredukować (decyzja MG), a dłuższy zwielokrotnić. Dotyczy wyłącznie obrażeń lekkich – obrażenia ciężkie (te które od jednej rany przekroczą połowę Żywotności) leczy się trzykrotnie wolniej (należy wypoczywać 24 godziny na dobę, aby zredukować je o wartość samowyleczenia, ale w pierwszej kolejności leczą się rany lekkie), zaś śmiertelne (przekraczające Żywotność od jednego ciosu, niektóre od ognia, kwasu itp.) nawet trzydziestokrotnie wolniej, a MG ma prawo uznać, że nie goją się w ogóle. Po odpoczynku jednorazowo do połowy zredukowane są lekkie obrażenia zadane bronią obuchową, a po 24-godzinny odpoczynku znikają lekkie obrażenia psychiczne.

#### OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Szał bitewny** – furia bojowa, w której czarny rycerz może się utrzymywać przez pierwsze rundy bitwy (trwa 1 rundę na POZ; w bitwie musi brać udział min. 10 walczących jednocześnie osób na POZ czarnego rycerza, wliczając w to samą postać oraz wszystkich jego przeciwników i sojuszników). Podczas *szalu bitewnego* opóźnienie broni spada do połowy (zaokrąglając w górę), przez co ataki są szybsze i, o ile pozwala na to liczba ataków w rundzie, można wykonać ich więcej. Szał bitewny trwa od momentu zadeklarowania go przez gracza (od początku walki), gdyż jest zdolnością wyuczoną, porównywalną do działań rutynowych.



Czarny rycerz w dowolnym momencie może przerwać działanie zdolności, ale jej ponowne użycie będzie możliwe dopiero po odpoczynku (decyzja MG).

**12. Podstawy tarczownika** – umiejętność zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków, dwa razy zwiększające jej Obronę (w tym przypadku tarcza przyjmuje połowę uszkodzeń – normalnie 1/4) oraz umiejętność takiego wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczenia do 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ). Podczas jej użycia praktycznie niemożliwe jest używanie innych zdolności, jednak w uzasadnionym przypadku MG może odejść od tej zasady. Posiadanie wyszkolenia specjalistycznego *tarczownika*, nie kumuluje swoich profitów z tą zdolnością – postać traktuje się tak, jakby posiadała wyższe bonusy z obu zdolności – czyli w praktyce wyłącznie *tarczownika*.

**13. Ukrycie witalności** – działająca raz dziennie na okres 5 rund na POZ czarnego rycerza, umiejętność ukrycia własnych sił życiowych przed wykryciem np. przez martwiaki, co gwarantuje nietykalność z ich strony, o ile postać nie zachowuje się agresywnie (zależne od MG). Udana po pozytywnym rzucie na MD.

**14. Wykrycie zachwiania równowagi sił** – wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi podstawowych sił, spowodowanego obecnością ewidentnie dobrych lub złych istot. Działa w promieniu 1/2 SZ postaci w metrach i wymaga skupienia przez pełną rundę.

**15. Emanacja zła** – roztaczanie naturalnej aury zła wokół ciała, uniemożliwiającej dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty ewidentnie dobre lub magiczne o dobrym charakterze, które nie przełamają zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3 pomniejszonej o 1 punkt na POZ czarnego rycerza. Aura jest w stanie zneutralizować wpływ niektórych czarów opartych na mocy dobra.

**16. Pozyskanie martwiaka** – odpowiednie zachowanie (m.in. nieagresywne, w przypadku martwiaków o dużej inteligencji także wręczenie prezentu itp.) daje czarnemu rycerzowi możliwość zmiany nastawienia martwiaka, który nie odeprze tej formy zaklęcia – sprawdzane rzutem na odp. nr 3 pomniejszoną o 1 punkt na poziom czarnego rycerza. Nastawienie zmienia się z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne, z przyjaznego na poddańcze: sprawdzane przez rzut na 1/2 WI + 1/10 INT + 1/10 MD (taka próba trwa k10 rund i jeżeli okaże się nieudana, uniemożliwia dalsze). Szalony, wysoce inteligentny (minimum 120 INT), przeklęty lub wrogo nastawiony martwiak może zaatakować, nim zdąży się go pozyskać. Czarny rycerz posiada także umiejętność rozróżniania typów martwiaków, z przypomnieniem sobie ich podstawowych zdolności: wymaga to rzutu na MD, pomniejszonego o 10 pkt. na typ martwiaka.

**17. Przerażenie** – dwukrotnie wolniejszy atak, połączony z roztaczaniem wokół aury lęku i strachu. Atakowana wręcz osoba, która nie odeprze lęku rzutem na odp. nr 2 pomniejszoną o 1 punkt na poziom czarnego rycerza, zamiera ze strachu i jest zdolna tylko do obrony. Ponowny nieudany rzut, z takimi samymi modyfikatorami, oznacza że przeciwnik rzuca się do ucieczki, która trwa do pierwszej udanej próby przełamania strachu (kolejne rzuty przed każdą nową rundą). W przypadku gdy ucieczka jest niemożliwa, ofiara



automatycznie traci przytomność. Zdolność dostępna raz dziennie, zaś aura utrzymuje się przez 1 rundę na POZ czarnego rycerza.

**18. Szarża** – umiejętność najazdu (minimalnie z odległości 10 metrów) z kopią lub lancą, gdzie po trafieniu obrażenia liczą się podwójnie. Osoby posiadające *unik* lub przedstawiciele kasty rycerskiej mają prawo do rzutu na akt. ZR pomniejszoną o 1 punkt na POZ atakującego. Pozytywny wynik tego rzutu oznacza skuteczne uchylenie się. Przeprowadzając *kontrszarżę* lub stosując *antyszarżę*, nie posiada się prawa do uchylenia. Czarni rycerze poprzez udany rzut na szok (odp. nr 4) mogą zmniejszyć obrażenia od *szarży* lub *antyszarży* do połowy, jeżeli sami także prowadzą *szarżę*.

OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Czary czarnoksiężskie** – zdolność ta umożliwia czarnemu rycerzowi posługiwanie się czarami czarnoksiężskimi, na zasadzie podobnej do mocy czarnoksiężnika, z tym że czarnego rycerza na 10 POZ traktuje się jak czarnoksiężnika na 0. Postać nie zyskuje jednak żadnych dodatkowych zdolności czarnoksiężskich. Dzięki tej zdolności możliwe jest także rzucanie czarów z pergaminów, wymaga to udanego rzutu na 1/2 UM zmniejszonych o 10 punktów na krąg czaru.

**20. Porażenie złem** – dwukrotnie wolniejsze ataki z właściwością zadawania bardziej dotkliwych ran (dodatkowe 5 punktów obrażeń na POZ czarnego rycerza; przeciwnicy ewidentnie dobrzy i istoty magiczne o dobrym charakterze otrzymują 10 punktów obrażeń na POZ czarnego rycerza). Korzystanie z tej zdolności możliwe jest tylko raz dziennie i jej działanie trwa rundę na POZ czarnego rycerza.







TEMPLARIUSZ



Templariusze, czyli rycerze zakonnici, to najbardziej ograniczeni kodeksem przedstawiciele kasty rycerskiej. Są to członkowie szlacheckich rodów, którzy przed osiągnięciem pełnoletniości zostali oddani pod opiekę zakonu rycerskiego, gdzie byli przysposabiani do wiary i jej obrony.

Z tego też względu ich kodeks rycerski skupia się na sprawach związanych z wiarą, zaś dobro i zło traktują marginalnie (ale wciąż zgodnie z etosem wyznawanego boga). Wśród tych wytycznych istnieją zapisy o nieatakowaniu innych templariuszy, o ile nie chodzi o obronę wiary, a także o nietykalności kapłanów i zwierzchnictwie Wielkiego Mistrza zakonu. Żaden templariusz nigdy nie wyrzeknie się swojej wiary i boga i jest gotów w każdej chwili oddać za to życie.

Zwykle rycerze zakonnych spotyka się w siedzibach zakonu oraz w największych świątyniach bogów. Bardzo rzadko wyprawiają się w świat – najczęściej w świętej misji, trwającej całe życie. Zawsze pozostają lojalni i ślepo posłuszni zakonowi – sami nie gromadzą bogactw; nie posiadają majątku startowego, ale w uzasadnionych przypadkach zakon może ich wyposażyć na drogę w 100 sztuk złota (decyzja MG) i podstawowy ekwipunek.

W kwestii broni i zbroi, templariusze odbiegają nieco od innych przedstawicieli swojej kasty. Mają obowiązek posługiwania się mieczem jako bronią białą podstawową (MG może pozwolić reptillionowi na zamianę tego na toporomiecz), bronią drzewcową typu kopia lub lanca, bronią białą zastępczą oraz bronią dystansową – najczęściej włócznią lub kuszą, przy czym tej broni nie używa się w pojedynkach. Zdarza się także, że rycerze zakonnici używają lżejszych zbroi – nie jest to regułą, ale można spotkać ich w lekkich pancerzach podczas turniejów i długich wypraw.

## ŻDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Ofensywny atak** – całkowite zrezygnowanie z Obrony broni, w celu zwiększenia o tę samą wartość szansy Trafienia przeciwnika. Możliwy tylko w rundzie, w której postać wykonuje atak.

**2. Defensywny atak** – podwojenie Obrony dzierżonej broni, poprzez analogiczne obniżenie wartości szansy Trafienia templariusza. Możliwy tylko w rundzie, w której postać wykonuje atak.

**3. Wytrwałość** – dwukrotnie mniejsza podatność na zmęczenie, tzn. wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce, w czasie długiego biegu, pływania

<b>Charakter:</b>	Zawsze praworządny.
<b>Rasa:</b>	Ludzie, półelfy, elfy, reptillioni, pół-olbrzymy i półorki.
<b>Łączenie profesji:</b>	Niemożliwe.
<b>Dostępna broń:</b>	Drzewcowa, biała i dystansowa, ściśle według kodeksu zakonu.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Dowolne, preferowane ciężkie i tarcza.
<b>Wyznanie:</b>	Każde.

z obciążeniem itp.) równa się 2/10 aktualnej Żywołności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej w rundach.

**4. Zamaszysty atak** – dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny i wymagający dużego zamachu cios lub rzut, celujący w newralgiczne miejsca przeciwnika. Jeśli trafiony adversarz nie uchyli się (wymagany rzut na akt. ZR pomniejszoną o 1 punkt na POZ templariusza), podwaja zadane przez atak obrażenia. Uda- ne uchylenie się skutkuje uniknięciem jakichkolwiek obrażeń.

**5. Powalenie** – dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie, pozwalające przy udanym trafie- niu wytrącić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: atakowany musi wykonać udany rzut na aktualną ZR (zmniejszoną o 1 punkt na POZ templariusza) albo przewraca się (lub spada z konia), co uniemożliwia mu czynną obronę i ataki do czasu, aż się podniesie (jeśli w dalszym ciągu jest atakowany, musi wykonać udany rzut na aktualną ZR; nieatakowany podnosi się auto- matycznie w następnej rundzie). *Powalenie* to atak niezadający obrażeń. Stosuje się go celem przewróce- nia przeciwnika na ziemię, a jeśli posiada się broń jed- noręczną lekką jednoznaczne jest z dodatkowym ude- rzeniem (automatycznie). Osoba leżąca traktowana jest jakby posiadała akt. ZR równą 0. Jej obrona liczy się tylko ze zbroi, ew. trzymanej broni jednoręcznej lekkiej i tarczy. Podczas upadku z konia postać otrzymuje k50 obrażeń obuchowych od wstrząsu, które nie są redukowane o wyparowania noszonej zbroi. Wstającego prze- ciwnika traktuje się tak samo jak leżącego. *Powalenie* jest atakiem, który angażuje liczbę segmentów równą podwojonej wartości opóźnienia używanej broni.

**6. Gniew rycerski** – odmiana szału bitewnego w jaki templariusz ma prawo wpaść pod wpływem sil- nych bodźców – urazy honoru, w chwili śmierci przyja- ciela itp. Powiększa on Trafienie o 5 pkt. + 5 na 3 POZ, trwa przez 3 rundy + 1 rundę na poziom.

**7. Jeździectwo** – templariusze, podczas szkole- nia na profesję, przyuczani są do jazdy konnej oraz pra- widłowego obchodzenia się z końmi lub kucami, dla- tego zyskują bonus do walki z przeciwnikami pieszymi

**Tabela 22: Przyrost współczynników należny z profesji templariusza**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
20+	10+	+	+	-	10+	10+	10+	10+	20+	k10	65	5

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 23: Przyrost odporności należny z profesji templariusza**

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

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



(jeśli sami znajdują się na końskim grzbiecie) w wysokości 50 punktów dodawanych do TR oraz 20 punktów przeciwko konnym, nieposiadającym tej zdolności. Ponadto o 20 punktów wzrasta ich szansa na utrzymanie się w siodle w sytuacji gdy trzeba ją testować.

**8. Podtrzymanie życia** – zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność ignorowania ran i wynikającej z nich słabości ciała w stanie agonalnym. Działa przez 5 rund + rundę na poziom templariusza, o ile wykona się pozytywny rzut na szok (odporność numer 4; nieudany powoduje natychmiastowy zgon). W tym stanie postać może normalnie działać i walczyć, jednak jej SZ i liczba ataków w rundzie spadają dwukrotnie.

**9. Odporność na strach, klątwy, przemiany** – naturalna dodatkowa odporność na strach, klątwy i przemiany półboskie, pozwalająca na każdorazowe wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**10. Przyspieszone zdrowienie** – samowyleczenie 12 pkt. obrażeń po 8-godzinym, wygodnym odpoczynku. Zdolność ta pozwala templariuszowi wyleczyć maksymalnie 12 punktów obrażeń (+ ilość wynikająca z rasy) w czasie 8 godzin, przy czym odpoczynek niewygodny bądź krótszy, może tę liczbę zredukować (decyzja MG), a dłuższy zwielokrotnić. Dotyczy wyłącznie obrażeń lekkich – obrażenia ciężkie (te które od jednej rany przekroczą połowę Żywotności) leczy się trzykrotnie wolniej (należy wypoczywać 24 godziny na dobę, aby zredukować je o wartość samowyleczenia, ale w pierwszej kolejności leczą się rany lekkie), zaś śmiertelne (przekraczające Żywotność od jednego ciosu, niektóre od ognia, kwasu itp.) nawet



trzydziestokrotnie wolniej, a MG ma prawo uznać, że nie goją się w ogóle. Po odpoczynku jednorazowo do połowy zredukowane są lekkie obrażenia zadane bronią obuchową, a po 24-godzinym odpoczynku znikają lekkie obrażenia psychiczne.

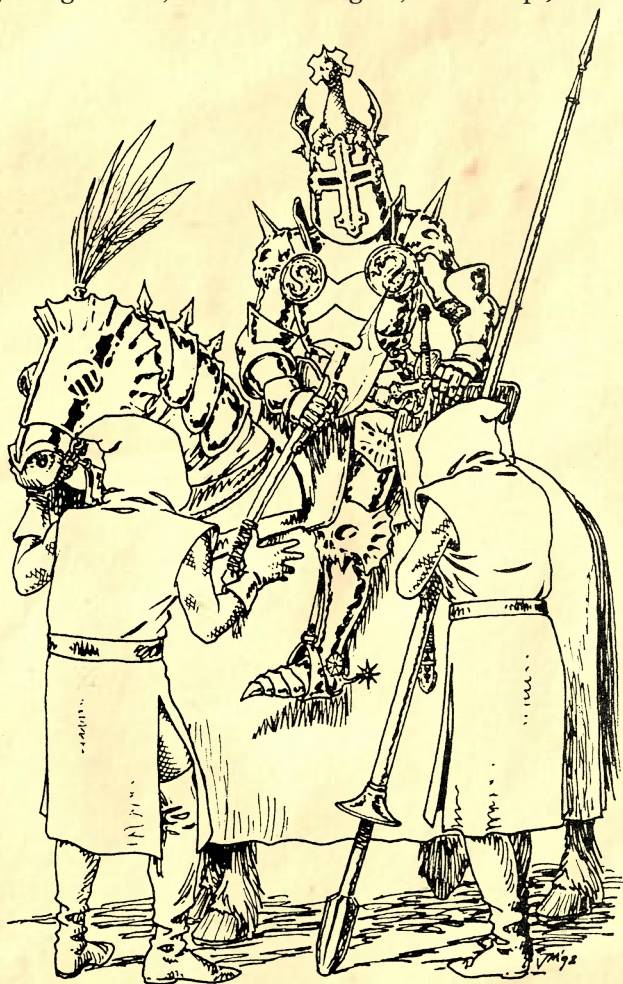
#### OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Szał bitewny** – furia bojowa, w której templariusz może się utrzymywać przez pierwsze rundy bitwy (trwa 1 rundę na POZ; w bitwie musi brać udział min. 10 walczących jednocześnie osób na POZ templariusza, wliczając w to samą postać oraz wszystkich jego przeciwników i sojuszników). Podczas *szalu bitewnego* opóźnienie broni spada do połowy (zaokrąglając w górę), przez co ataki są szybsze i, o ile pozwala na to liczba ataków w rundzie, można wykonać ich więcej. *Szał bitewny* trwa od momentu zadeklarowania go przez gracza (od początku walki), gdyż jest zdolnością wyuczoną, porównywalną do działań rutynowych. Templariusz w dowolnym momencie może przerwać działanie zdolności, ale jej ponowne użycie będzie możliwe dopiero po odpoczynku (decyzja MG).

**12. Wykrycie zachwiania równowagi sił** – wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi podstawowych sił, spowodowanego obecnością ewidentnie dobrych lub złych istot. Działa w promieniu  $1/2$  SZ postaci w metrach i wymaga skupienia przez pełną rundę.

**13. Emanacja dobra/zła/neutralności** – rozciąganie naturalnej aury (zgodnej z charakterem templariusza) wokół ciała, uniemożliwiającej dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty ewidentnie o innym charakterze lub magiczne o innym charakterze, które nie przełamują tej formy zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3 pomniejszonej o 1 punkt na poziom templariusza. Aura ta jest w stanie zneutralizować wpływ niektórych czarów opartych na mocy innych charakterów.

**14. Przywrócenie/Ukrycie vitalności** – dostępna raz na 24 godziny moc leczenia lekkich obrażeń poprzez nakładanie rąk na zranione miejsce i krótką modlitwę (trwa jedną rundę, wymaga rzutu na WI). Templariusz leczy 10 punktów obrażeń na każdej POZ, ale nie więcej niż 100 punktów jednocześnie.

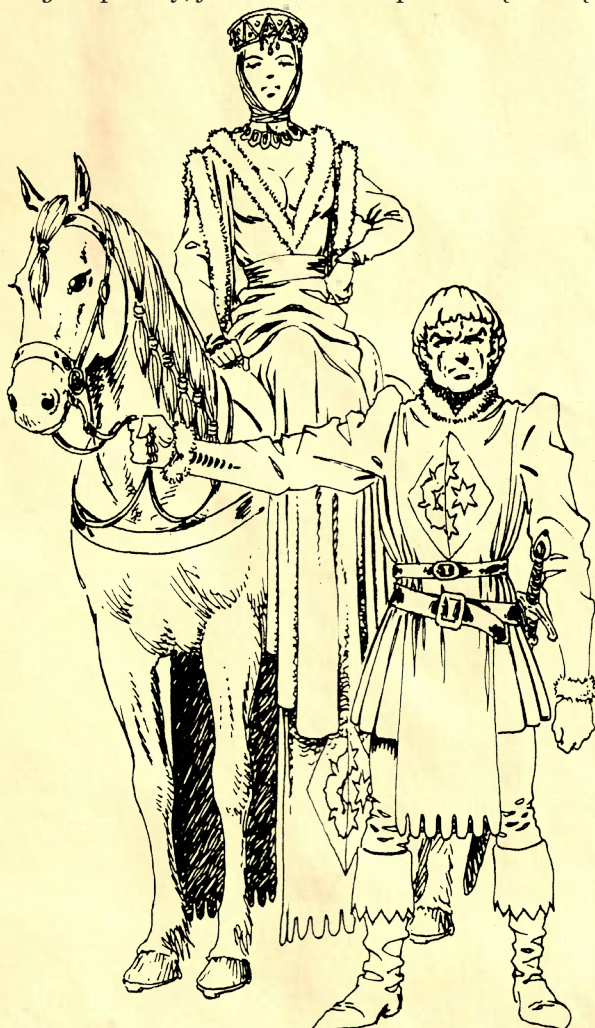




Alternatywnie *ukrycie witalności* – działająca raz dziennie na okres 5 rund na POZ templariusza, umiejętność ukrycia własnych sił życiowych przed wykryciem np. przez martwiaki, co gwarantuje nietykalność z ich strony, o ile postać nie zachowuje się agresywnie (zależne od MG). Udane po pozytywnym rzucie na MD. Należy wybrać jedną zdolność i nie można jej zmieniać.

**15. Podstawy tarczownika** – umiejętność zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków, dwa razy zwiększające jej Obronę (w tym przypadku tarcza przyjmuje połowę uszkodzeń – normalnie 1/4) oraz umiejętność takiego wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczenia do 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ). Podczas jej użycia praktycznie niemożliwe jest używanie innych zdolności, jednak w uzasadnionym przypadku MG może odejść od tej zasady. Posiadanie wyszkolenia specjalistycznego *tarczownik*, nie kumuluje swoich profitów z tą zdolnością – postać traktuje się tak, jakby posiadała wyższe bonusy z obu zdolności – czyli w praktyce wyłącznie *tarczownika*.

**16. Szarża** – umiejętność najazdu (minimalnie z odległości 10 metrów) z kopią lub lancą, gdzie po trafieniu obrażenia liczą się podwójnie. Osoby posiadające *unik* lub przedstawiciele kasty rycerskiej mają prawo do rzutu na akt. ZR pomniejszoną o 1 punkt na POZ atakującego. Pozytywny wynik tego rzutu oznacza skuteczne uchylene się. Przeprowadzając *kontrszarżę* lub stosując *antyszarżę*, nie posiada się prawa do uchylene. Templariusze poprzez udany rzut na szok (odp. nr 4) mogą zmniejszyć obrażenia od *szarży* lub *antyszarży* do połowy, jeżeli sami także prowadzą *szarżę*.



**17. Fanatyzm wiary** – umiejętność wprowadzania się w rodzaj szału bojowego, w chwili zagrożenia wiary, świątyni lub duchownego swojej wiary (decyduje MG). Trwa 1 rundę na POZ templariusza i zwiększa dwukrotnie SF postaci.

**18. Modlitwa** – rodzaj pieśni modlitewnej, śpiewanej np. podczas walki. Podnosi ona morale (+ 10 do odp. nr 2) i daje postaci oraz jej towarzyszom bonus 10 + 10 pkt. na 10 POZ templariusza do Trafienia (innowiercom połowę). Działa w zasięgu 1/10 SZ metrów wokół, możliwa jest tylko raz dziennie przez okres pełnej rundy na poziom templariusza. Wymaga udanego rzutu na Wiarę. Efekty tej modlitwy mogą kumulować się z efektami modlitwy kapłana, mnicha lub paladyna.

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Straszliwe cięcie** – umiejętność stosowania zamaszystego ataku przeciwko kilku przeciwnikom naraz, pod warunkiem, że znajdują się oni w linii prostej i w zasięgu broni templariusza (decyzja MG).

**20. Wyłuskanie** – umiejętność wytrącenia broni z ręki przeciwnika, za pomocą własnej broni o podobnych rozmiarach; warunkiem powodzenia jest udany rzut na połowę biegłości we własnej broni (maksymalnie 95 pkt.) oraz nieudany analogiczny rzut przeciwnika (pomniejszany o 1 punkt na POZ templariusza). Aby wytrącenie miało sens, bronie walczących muszą być porównywalnej wielkości (ew. o klasę różne – decyzja MG). Wykonanie tej czynności jest jednoznaczne z rezygnacją z jednego ataku w danej rundzie oraz wykorzystaniem opóźnienia w broni, której użyło się do wyłuskania.





WŁADCA SMOKÓW



Legenda głosi, że smocza krew jest darem, jaki smoki ofiarowały kiedyś głowom królewskich rodów, w zamian za pomoc w wleczeniu smoczey zarazy, grożącej zagładą całej tej rasy. Od tamtej pory wszyscy pierworodni z tych rodów posiadli gen, który może się aktywować, dając im moc współodczuwania razem z wielkimi gadami. Niektórzy badacze skłaniają się jednak ku innej teorii, która mówi, że władcy smoków są potomkami dzieci spłodzonych przez smoki wspólnie z istotami humanoidalnymi. Która z nich jest bliższa prawdzie – nie wiadomo.

Władcy smoków to szczególnie rycerze. Zawsze wywodzą się z królewskich rodów, zaś ich krew jest w magiczny sposób powiązana z krwią smoków, przez co potrafią nawiązywać szczególną więź z wielkimi gadami. Dzięki temu zyskali możliwość otrzymywania ograniczonej pomocy od tych jaszczurów, lecz ma to także swoją cenę – smoki nic nie robią bezinteresownie i gdy nadejdzie odpowiednia pora, mogą upomnieć się o przysługę, wyznaczając władcy smoków zadanie, któremu same podołać nie mogą.

Choć władcy smoków są rycerzami, przysposobianymi do walki w rycerskim stylu i rycerskimi bronią, preferują raczej lżejsze zbroje, ze szczególnym uwzględnieniem skór smoczych. Co ciekawe wielkie gady nie mają im za złe tego wyboru, a nawet same podsuwają zdobyte pancerze tego typu, traktując je jako smoczą ochronę dla członków smoczego rodu.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Ofensywny atak** – całkowite zrezygnowanie z Obrony broni, w celu zwiększenia o tę samą wartość szansy Trafienia przeciwnika. Możliwy tylko w rundzie, w której postać wykonuje atak.

**2. Defensywny atak** – podwojenie Obrony dzierżonej broni, poprzez analogiczne obniżenie wartości szansy Trafienia władcy smoków. Możliwy tylko w rundzie, w której postać wykonuje atak.

**3. Wytrwałość** – dwukrotnie mniejsza podatność na zmęczenie, tzn. wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce, w czasie długiego biegu, pływania z obciążeniem itp.) równa się 2/10 aktualnej Żywołności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej w rundach.

**4. Zamaszysty atak** – dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny i wymagający dużego zamachu cios lub rzut, celujący w niewrażliwe miejsca

<b>Charakter:</b>	Zawsze praworządny.
<b>Rasa:</b>	Elfy, ludzie, półelfy, a do 10 POZ także półorki i półolbrzymy.
<b>Łączenie profesji:</b>	Nieemożliwe.
<b>Dostępna broń:</b>	Dowolna rycerska, ściśle według kodeksu rycerskiego.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Dowolne, preferowane smocze.
<b>Wyznanie:</b>	Każde poza Sharami, Bellem i Pianem.

przeciwnika. Jeśli trafiony adversarz nie uchyli się (wymagany rzut na akt. ZR pomniejszoną o 1 punkt na POZ władcy smoków), podwaja zadane przez atak obrażenia. Udane uchylenie się skutkuje uniknięciem jakichkolwiek obrażeń.

**5. Powalenie** – dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie, pozwalające przy udanym trafieniu wytrącić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: atakowany musi wykonać udany rzut na aktualną ZR (zmniejszoną o 1 punkt na POZ władcy smoków) albo przewraca się (lub spada z konia), co uniemożliwia mu czynną obronę i ataki do czasu, aż się podniesie (jeśli w dalszym ciągu jest atakowany, musi wykonać udany rzut na aktualną ZR; nieatakowany podnosi się automatycznie w następnej rundzie). **Powalenie** to atak niezadający obrażeń. Stosuje się go celem przewrócenia przeciwnika na ziemię, a jeśli posiada się broń jednoręczną lekką jednoznacznie jest z dodatkowym uderzeniem (automatycznie). Osoba leżąca traktowana jest jakby posiadała akt. ZR równą 0. Jej obrona liczy się tylko ze zbroi, ew. trzymanej broni jednoręcznej lekkiej i tarczy. Podczas upadku z konia postać otrzymuje k50 obrażeń obuchowych od wstrząsu, które nie są redukowane o wyparowania noszonej zbroi. Wstającego przeciwnika traktuje się tak samo jak leżącego. **Powalenie** jest atakiem, który angażuje liczbę segmentów równą podwojonej wartości opóźnienia używanej broni.

**6. Gniew rycerski** – odmiana szału bitewnego w jaki władca smoków ma prawo wpaść pod wpływem silnych bodźców – urazy honoru, w chwili śmierci przyjaciela itp. Powiększa on Trafienie o 5 pkt. + 5 na 3 POZ, trwa przez 3 rundy + 1 rundę na poziom.

**7. Jeździectwo** – władcy smoków, podczas szkolenia na profesję, przyuczani są do jazdy konnej oraz prawidłowego obchodzenia się z końmi lub kucami, dlatego zyskują bonus do walki z przeciwnikami pieszymi (jeśli sami znajdują się na końskim grzbiecie) w wysokości 50 punktów dodawanych do TR oraz 20 punktów przeciwko konnym, nieposiadającym tej

**Tabela 24: Przyrost współczynników należny z profesji władcy smoków**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
20+	20+	10+	+	+	20+	+	10+	10+	-	k5	60	5

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 25: Przyrost odporności należny z profesji władcy smoków**

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

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



zdolności. Ponadto o 20 punktów wzrasta ich szansa na utrzymanie się w siodle w sytuacji gdy trzeba ją testować. Zdolność działa także podczas dosiadania smoka.

**8. Odporność na strach** – naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na każdorazowe wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**9. Letarg medytacyjny** – przez przyjęcie odpowiedniej pozy (dowolnej, ale ściśle określonej, np. kwiat lotosu) i medytację, władca smoków ma możliwość obniżenia do minimum przemiany materii oraz odłączenia się od wszelkich bodźców zewnętrznych (poza bodźcami intensywnymi jak ból, huk, znaczne zimno itp., które są w stanie wytrącić go z *letargu*). Ten stan może trwać 1 dzień + 1 na POZ. Po jego zakończeniu postać musi zapewnić sobie odpowiednie warunki rekonwalescencji (obfite, zróżnicowane pożywienie i odpoczynek) przez okres równy okresowi *letargu*, gdyż nie będzie w stanie zapaść w ten stan ponownie aż do czasu spełnienia tego warunku. W trakcie *letargu* władca smoków może wyszkolić się na kolejny POZ doświadczenia, jednak nie ma możliwości zyskania nowych czarów. Taki *letarg* jest możliwy tylko wtedy, gdy postać ma odpowiednią ilość PD i będzie medytowała wymaganą na szkolenie ilość dni.

**10. Przyspieszone zdrowienie** – samowyleczenie 12 pkt. obrażeń po 8-godzinny, wygodnym odpoczynku. Zdolność ta pozwala władcy smoków wyleczyć maksymalnie 12 punktów obrażeń (+ ilość wynikającą z rasy) w czasie 8 godzin, przy czym odpoczynek niewygodny bądź krótszy, może tę liczbę zredukować (decyzja MG), a dłuższy wielokrotnie. Dotyczy wyłącznie obrażeń lekkich – obrażenia ciężkie (te które

od jednej rany przekroczą połowę Żywności) lecz się trzykrotnie wolniej (należy wypoczywać 24 godziny na dobę, aby zredukować je o wartość samowyleczenia, ale w pierwszej kolejności leczą się rany lekkie), zaś śmiertelne (przekraczające Żywność od jednego ciosu, niektóre od ognia, kwasu itp.) nawet trzydziestokrotnie wolniej, a MG ma prawo uznać, że nie goją się w ogóle. Po odpoczynku jednorazowo do połowy zredukowane są lekkie obrażenia zadane bronią obuchową, a po 24-godzinny odpoczynku znikają lekkie obrażenia psychiczne.

#### OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Podstawy tarczownika** – umiejętność zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków, dwa razy zwiększające jej Obronę (w tym przypadku tarcza przyjmuje połowę uszkodzeń – normalnie 1/4) oraz umiejętność takiego wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczenia do 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ). Podczas jej użycia praktycznie niemożliwe jest używanie innych zdolności, jednak w uzasadnionym przypadku MG może odejść od tej zasady. Posiadanie wyszkolenia specjalistycznego *tarczownik*, nie kumuluje swoich profitów z tą zdolnością – postać traktuje się tak, jakby posiadała wyższe bonusy z obu zdolności – czyli w praktyce wyłącznie *tarczownika*.

**12. Szarża** – umiejętność najazdu (minimalnie z odległości 10 metrów) z kopią lub lancą, gdzie po trafieniu obrażenia liczą się podwójnie. Osoby posiadające *unik* lub przedstawiciele kasty rycerskiej mają prawo do rzutu na akt. ZR pomniejszoną o 1 punkt na POZ atakującego. Pozytywny wynik tego rzutu oznacza skuteczne uchylenie się. Przeprowadzając *kontrszarżę* lub stosując *antyszarżę*, nie posiada się prawa do uchylenia. Władcy smoków poprzez udany rzut na szok (odp. nr 4) mogą zmniejszyć obrażenia od *szarży* lub *antyszarży* do połowy, jeżeli sami także prowadzą *szarżę*.

**13. Widzenie w ciemnościach** – umiejętność widzenia w naturalnych ciemnościach tak, jakby był to półmrok (ograniczenie o 10%: Trafienia, Obrony, UM i szansa udanego użycia zdolności) oraz w półmroku, jak w pełnym świetle.

**14. Podtrzymanie życia** – zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność ignorowania ran i wynikającej z nich słabości ciała w stanie agonalnym. Działa przez 5 rund + rundę na poziom władcy smoków, o ile wykona się pozytywny rzut na szok (odporność numer 4; nieudany powoduje natychmiastowy zgon). W tym stanie postać może normalnie działać i walczyć, jednak jej SZ i liczba ataków w rundzie spadają dwukrotnie.

**15. Identyfikacja wielkich gadów** – umiejętność określenia rodzaju wielkiego gada oraz jego podstawowych cech i zdolności: sprawdzenie rzutem na MD (ew. zmodyfikowanym ze względu na powszechność występowania, podobieństwa do innych lub doświadczenia władcy smoków – decyzja MG).

**16. Pozyskanie smoka** – odpowiednie zachowanie (m.in. nieagresywne, także wręczenie prezentu itp.) daje władcy smoków możliwość zmiany nastawienia smoka, który nie odeprze tej formy zaklęcia – sprawdzane rzutem na odp. nr 3 pomniejszoną







o 10 punktów na poziom władcy smoków. Nastawienie zmienia się z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne: sprawdzane przez rzut na  $1/2$  WI +  $1/10$  INT +  $1/10$  MD (taka próba trwa k10 rund i jeżeli okaże się nieudana, uniemożliwia dalsze). Szalony, przeklęty lub wrogo nastawiony smok może zaatakować, nim zdąży się go pozyskać. Nie można ze smoka uczynić poddanego, gdyż te istoty są na to zbyt dumne. Pozyskanie przyjaznego smoka jest jednoznaczne ze zdradzeniem przez gada jego prawdziwego imienia.

**17. Smocza pamięć** – raz dziennie, koncentrując się przez rundę i wykonując udany rzut na  $1/10$  MD,  $1/10$  UM i  $1/10$  INT, władca smoków może połączyć się mentalnie ze świadomością wielkiego gada i znaleźć odpowiedź na pytanie dotyczące starej i dawno zapomnianej wiedzy (ale nie jest możliwe porozumiewanie się ze smokiem). Niekiedy tę zdolność można wykorzystywać do przypomnienia sobie wiedzy odnośnie pochodzenia czy właściwości prastarych magicznych przedmiotów itp. (nie jest to jednak *identyfikacja*). W jakiej kwestii i w jakim stopniu można ją wykorzystać, decyduje MG.

**18. Przerażenie** – dwukrotnie wolniejszy atak, połączony z roztaczaniem wokół aury lęku i strachu. Atakowana wręcz osoba, która nie odeprze lęku rzutem na odp. nr 2 pomniejszoną o 1 punkt na poziom władcy smoków, zamiera ze strachu i jest zdolna tylko do obrony. Ponowny nieudany rzut, z takimi samymi modyfikatorami, oznacza że przeciwnik rzuca się do ucieczki, która trwa do pierwszej udanej próby przełamania strachu (kolejne rzuty przed każdą nową rundą). W przypadku gdy ucieczka jest niemożliwa, ofiara automatycznie traci przytomność. Zdolność dostępna raz dziennie, zaś aura utrzymuje się przez 1 rundę na POZ władcy smoków.

**19. Dar ojców** – smocza krew w żyłach władcy smoków sprawia, że wielkie gady traktują go jak jednego ze swoich. Raz w życiu, zgodnie z charakterem postaci i smoka, można wybrać sobie kolor smoka, którego krew płynie w żyłach władcy smoków. Oznacza to, że nigdy żaden smok wybranego koloru nie zaatakuje władcy smoków, zaś raz do roku każdy smok tego koloru, jeśli postać pozna jego prawdziwe imię, może zostać wezwany (poprzez wykrzyczenie w myślach imienia smoka; przybycie zajmuje mu k10 rund) i przez okres 1 rundy na POZ władcy smoków będzie mu służył. Każde takie zjawienie się smoka kończy się rzutem rosnącym o 10% za każde wezwanie; jego powodzenie oznacza że smok zażąda w zamian przysługi. Niespełnienie prośby smoka powoduje utratę możliwości wzywania wszelkich smoków do czasu spełnienia tej prośby lub prześlągnięcia smoka i zadośćuczynienia mu (decyduje MG w oparciu o charakter smoka – smoki dobre mogą zrezygnować z zadośćuczynienia, smoki złe mogą stawiać warunki niemożliwe do spełnienia).

**20. Czary półboskie** – zdolność ta umożliwia władcy smoków posługiwanie się czarami półboskimi, na zasadzie podobnej do mocy półboga, z tym że władcę smoków na 10 POZ traktuje się jak półboga na 0. Postać nie zyskuje jednak żadnych dodatkowych zdolności półboskich. Dzięki tej zdolności możliwe jest także rzucanie czarów z pergaminów, wymaga to udanego rzutu na  $1/2$  UM zmniejszonych o 10 punktów na krąg czaru.







**DEMONICZNY RYCERZ**



Demoniczni rycerze, to straszliwi przywódcy wielkich armii w służbie demonów i bóstw chaosu. Są bezlitosnymi liderami, dla których liczy się tylko niszczenie i napelnianiu trwogą serc niewinnych. Walka oraz rosnąca potęga są dla nich wszystkim, a za sobą zostawiają tylko zgłiszczą i nienaturalnie odmieniony świat, w którym nikt normalny nie znajdzie miejsca dla siebie. W zamian za zasługi, idole demonicznych rycerzy obdarzają ich nadnaturalnymi mocami – nieśmiertelnością, nadludzką siłą itp. W zamian zostają napiętnowani na całe życie, a po śmierci ich dusza trafia w ręce ich władcy (wskrzeszenie jest niemożliwe, chyba że za zgodą lub wolą idola).

Zanim to jednak nastąpi, demoniczni rycerze przylaczają się do drużyn poszukiwaczy przygód czy złych armii, celem doskonalenia wojennego rzemiosła i budowania potęgi, która pozwoli im zainteresować swoją osobą potężniejsze demony czy plugawe bóstwa. Często jest to swoista wyprawa w poszukiwania potężnego demona, aby ofiarować mu swoje usługi. W swoim postępowaniu równie często kierują się kaprysem jak i rozsądkiem – często długie lata spędzają kamuflując swoje przekonania i związki z nieczystymi siłami, nawet przed najbliższymi, aby po osiągnięciu odpowiedniej potęgi całkowicie oddać się swojej naturze, często przekonując do tego także najbliższych towarzyszy.

Choć pozornie z zewnątrz niewiele różnią się od czarnych rycerzy, nie ogranicza ich żaden kodeks (choć sami mogą twierdzić co innego). Zwykle używają ciężkich zbroi oraz podobnego oręża, rezygnując z tarczy na rzecz broni dwuręcznych. Nie stronią także od broni dystansowej, egzotycznej czy magicznej, wykorzystując każdą sposobność, aby pokonać swojego przeciwnika (także podstępem).

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Ofensywny atak** – całkowite zrezygnowanie z Obrony broni, w celu zwiększenia o tę samą wartość szansy Trafienia przeciwnika. Możliwy tylko w rundzie, w której postać wykonuje atak.

**2. Defensywny atak** – podwojenie Obrony dzierżonej broni, poprzez analogiczne obniżenie wartości szansy Trafienia demonicznego rycerza. Możliwy tylko w rundzie, w której postać wykonuje atak.

**3. Wytrwałość** – dwukrotnie mniejsza podatność na zmęczenie, tzn. wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce, w czasie długiego biegu, pływania

<b>Charakter:</b>	Zawsze chaotyczny zły.
<b>Rasa:</b>	Ludzie, półelfy, półorki i półolbrzymy.
<b>Łączenie profesji:</b>	Kapłan.
<b>Dostępna broń:</b>	Dowolna, zwykle dwuręczna.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Dowolne, preferowane ciężkie.
<b>Wyznanie:</b>	Gothmed, Nata-Kranta, Borgon Ciemny, Hasar-Grun, Saraschanda.

z obciążeniem itp.) równa się 2/10 aktualnej Żywności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej w rundach.

**4. Zamaszysty atak** – dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny i wymagający dużego zamachu cios lub rzut, celujący w newralgiczne miejsca przeciwnika. Jeśli trafiony adwersarz nie uchyli się (wymagany rzut na akt. ZR pomniejszoną o 1 punkt na POZ demonicznego rycerza), podwaja zadane przez atak obrażenia. Udana uchylenie się skutkuje uniknięciem jakichkolwiek obrażeń.

**5. Powalenie** – dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silne uderzenie, pozwalające przy udanym trafieniu wytrącić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: atakowany musi wykonać udany rzut na aktualną ZR (zmniejszoną o 1 punkt na POZ demonicznego rycerza) albo przewraca się (lub spada z konia), co uniemożliwia mu czynną obronę i ataki do czasu, aż się podniesie (jeśli w dalszym ciągu jest atakowany, musi wykonać udany rzut na aktualną ZR; nieatakowany podnosi się automatycznie w następnej rundzie). *Powalenie* to atak niezadający obrażeń. Stosuje się go celem przewrócenia przeciwnika na ziemię, a jeśli posiada się broń jednoręczną lekką jednoznacznie jest z dodatkowym uderzeniem (automatycznie). Osoba leżąca traktowana jest jakby posiadała akt. ZR równą 0. Jej obrona liczy się tylko ze zbroi, ew. trzymanej broni jednoręcznej lekkiej i tarczy. Podczas upadku z konia postać otrzymuje k50 obrażeń obuchowych od wstrząsu, które nie są redukowane o wyparowania noszonej zbroi. Wstającego przeciwnika traktuje się tak samo jak leżącego. *Powalenie* jest atakiem, który angażuje liczbę segmentów równą podwojonej wartości opóźnienia używanej broni.

**6. Gniew rycerski** – odmiana szału bitewnego w jaki demoniczny rycerz ma prawo wpaść pod wpływem silnych bodźców – urazy honoru, w chwili śmierci przyjaciela itp. Powiększa on Trafienie o 5 pkt. + 5 na 3 POZ, trwa przez 3 rundy + 1 rundę na poziom.

**7. Jeździectwo** – demoniczni rycerze, podczas szkolenia na profesję, przyuczani są do jazdy konnej

**Tabela 26: Przyrost współczynników należny z profesji demonicznego rycerza**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
20+	20+	-	+	+	+	10+	20+	10+	10+	k5	60	5

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 27: Przyrost odporności należny z profesji demonicznego rycerza**

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

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



oraz prawidłowego obchodzenia się z końmi lub kućmi, dlatego zyskują bonus do walki z przeciwnikami pieszymi (jeśli sami znajdują się na końskim grzbiecie) w wysokości 50 punktów dodawanych do TR oraz 20 punktów przeciwko konnym, nieposiadającym tej zdolności. Ponadto o 20 punktów wzrasta ich szansa na utrzymanie się w siodle w sytuacji gdy trzeba ją testować.

**8. Podtrzymanie życia** – zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność ignorowania ran i wynikającej z nich słabości ciała w stanie agonalnym. Działa przez 5 rund + rundę na poziom demonicznego rycerza, o ile wykona się pozytywny rzut na szok (odporność numer 4; nieudany powoduje natychmiastowy zgon). W tym stanie postać może normalnie działać i walczyć, jednak jej SZ i liczba ataków w rundzie spadają dwukrotnie.

**9. Odporność na strach** – naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na każdorazowe wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**10. Przyspieszone zdrowienie** – samowyleczenie 8 pkt. obrażeń po 8-godzinny, wygodnym odpoczynku. Zdolność ta pozwala demonicznemu rycerzowi wyleczyć maksymalnie 8 punktów obrażeń (+ ilość wynikająca z rasy) w czasie 8 godzin, przy czym odpoczynek niewygodny bądź krótszy, może tę liczbę zredukować (decyzja MG), a dłuższy zwielokrotnić. Dotyczy wyłącznie obrażeń lekkich – obrażenia ciężkie (te które od jednej rany przekroczą połowę Żywotności) leczy się trzykrotnie wolniej (należy wypoczywać 24 godziny na dobę, aby zredukować je o wartość samowyleczenia, ale w pierwszej kolejności leczą się rany lekkie), zaś śmiertelne (przekraczające Żywotność od jednego ciosu, niektóre od ognia, kwasu itp.) nawet trzydziestokrotnie wolniej, a MG ma prawo uznać, że nie goją się w ogóle. Po odpoczynku jednorazowo do połowy zredukowane są lekkie obrażenia zadane bronią obuchową, a po 24-godzinny odpoczynku znikają lekkie obrażenia psychiczne.

## OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Szał bitewny** – furia bojowa, w której demoniczny rycerz może się utrzymywać przez pierwsze rundy bitwy (trwa 1 rundę na POZ; w bitwie musi brać udział min. 10 walczących jednocześnie osób na POZ demonicznego rycerza, wliczając w to samą postać oraz wszystkich jego przeciwników i sojuszników). Podczas *szalu bitewnego* opóźnienie broni spada do połowy (zaokrąglając w górę), przez co ataki są szybsze i, o ile pozwala na to liczba ataków w rundzie, można wykonać ich więcej. *Szał bitewny* trwa od momentu zadeklarowania go przez gracza (od początku walki), gdyż jest zdolnością wyuczoną, porównywalną do działań rutynowych. Demoniczny rycerz w dowolnym momencie może przerwać działanie zdolności, ale jej ponowne użycie będzie możliwe dopiero po odpoczynku (decyzja MG).

**12. Szarża** – umiejętność najazdu (minimalnie z odległości 10 metrów) z kopią lub lancą, gdzie po trafieniu obrażenia liczą się podwójnie. Osoby posiadające *unik* lub przedstawiciele kasty rycerskiej mają prawo do rzutu na akt. ZR pomniejszoną o 1 punkt na POZ

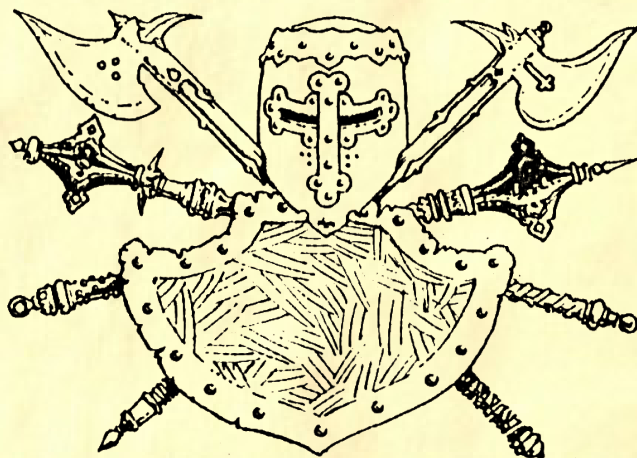
atakującego. Pozytywny wynik tego rzutu oznacza skuteczne uchylenie się. Przeprowadzając *kontrszarżę* lub stosując *antyszarżę*, nie posiada się prawa do uchylenia. Demoniczni rycerze poprzez udany rzut na szok (odp. nr 4) mogą zmniejszyć obrażenia od *szarży* lub *antyszarży* do połowy, jeżeli sami także prowadzą *szarżę*.

**13. Tratowanie** – natarcie konno na pieszego przeciwnika (zajmuje 3 segmenty SZ wierzchowca), kosztem jednego ataku. Po udanym rzucie na ZR (pełną wartość) przeciwnik musi się cofnąć do tyłu na odległość około 2 metrów. Może próbować tego uniknąć, ale wtedy musi wykonać rzut na akt. SZ zmniejszoną o 1 pkt na POZ nacierającego demonicznego rycerza. Nieudane uniknięcie oznacza cofnięcie się o 3 metry i automatyczny upadek. Można spychać osoby nie cięższe niż 1,5 wagi atakującego (łącznie z wierzchowcem). Po zepchnięciu, atakujący ma prawo podążyć za zepchniętym i kontynuować walkę własną bronią. W przypadku gdy przepchnięty przewrócił się, można go strataować (dwa automatyczne trafienia kopytami) i zadać cios (potrzebna do tego broń o zasięgu 2).

**14. Widzenie w ciemnościach** – umiejętność widzenia w naturalnych ciemnościach tak, jakby był to półmrok (ograniczenie o 10%: Trafienia, Obrony, UM i szansa udanego użycia zdolności) oraz w półmroku, jak w pełnym świetle.

**15. Pozyskanie demona** – odpowiednie zachowanie (m.in. nieagresywne, także wręczenie prezentu itp.) daje demonicznemu rycerzowi możliwość zmiany nastawienia demona, który nie odeprze tej formy zaklęcia – sprawdzane rzutem na odp. nr 3 pomniejszoną o 10 punktów na poziom demonicznego rycerza. Nastawienie zmienia się z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne: sprawdzane przez rzut na 1/2 WI + 1/10 INT + 1/10 MD (taka próba trwa k10 rund i jeżeli okaże się nieudana, uniemożliwia dalsze). Demon zawsze może zaatakować, nim zdąży się go pozyskać (decyzja MG). Nie można z demona uczynić poddanego – jest to możliwe tylko gdy zna się jego prawdziwe imię.

**16. Emanacja chaosu** – roztaczanie naturalnej aury chaosu wokół ciała, uniemożliwiającej dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty ewidentnie złe lub dobre, magiczne o złym lub dobrym charakterze oraz praworządne, które nie przełamują zaklęcia rzutem na połowę odporności nr 3 pomniejszonej o 1 punkt na POZ demonicznego rycerza. Aura jest w stanie zneutralizować niektóre czary oparte na mocy dobra lub zła.





**17. Przerazenie** – dwukrotnie wolniejszy atak, połączony z roztaczaniem wokół aury lęku i strachu. Atakowana wręcz osoba, która nie odeprze lęku rzutem na odp. nr 2 pomniejszoną o 1 punkt na poziom demonicznego rycerza, zamiera ze strachu i jest zdolna tylko do obrony. Ponowny nieudany rzut, z takimi samymi modyfikatorami, oznacza że przeciwnik rzuca się do ucieczki, która trwa do pierwszej udanej próby przełamania strachu (kolejne rzuty przed każdą nową rundą). W przypadku gdy ucieczka jest niemożliwa, ofiara automatycznie traci przytomność. Zdolność dostępna raz dziennie, zaś aura utrzymuje się przez 1 rundę na POZ demonicznego rycerza.

**18. Zniewolenie** – demoniczny rycerz posiada zdolność zniewolenia duszy pokonanego demona i wchłonięcie jej razem z częstką mocy demona. Jest to możliwe tylko względem demona, któremu zadało się śmiertelny cios i decyzja musi zostać podjęta natychmiastowo. Aby dusza została wchłonięta demoniczny rycerz musi wykonać udany rzut na szok (odporność nr 4) pomniejszony o 10 pkt. na POZ demona, a nieudany oznacza, że proces się nie udał. W przypadku powodzenia wykonuje się rzut k10: 1 – postać otrzymuje zdolność lub cechę nadnaturalną demona (o ile posiadał); 2 – postać zyskuje 2 punkty do losowego współczynnika podstawowego, 3-8 – postać zyskuje 1 punkt do losowego współczynnika podstawowego; 9 – postać traci 2 punkty od losowego współczynnika

podstawowego; 10 – postać zyskuje ułomność lub negatywną cechę demona (o ile posiadał). Uwaga: zniewolenie demona oznacza jego ostateczne zniszczenie.

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Piętno chaosu** – czyny demonicznego rycerza zwróciły uwagę boga chaosu lub potężnego demona, w wyniku czego został zawarty pakt: demoniczny rycerz otrzymuje wybrany dar (odporność na starzenie się, podwójną siłę, niewrażliwość na obrażenia mniejsze od połowy ŻYW itp.), ale w zamian oddaje swą duszę – co oznacza pewną formę władzy nad demonicznym rycerzem. Przypieczętowanie paktu i jednocześnie przypomnieniem do kogo należy dusza demonicznego rycerza jest piętno chaosu – nienaturalna cecha fizyczna wybierana przez gracza w konsultacji z MG – np. rogi, szpony, gorejące oczy, brak skóry na ciele itp.

**20. Czary demonologiczne** – zdolność ta umożliwia demonicznemu rycerzowi posługiwanie się czarami demonologicznymi, na zasadzie podobnej do mocy demonologa, z tym że demonicznego rycerza na 10 POZ traktuje się jak demonologa na 0. Postać nie zyskuje jednak żadnych dodatkowych zdolności demonologicznych. Dzięki tej zdolności możliwe jest także rzucanie czarów z pergaminów, wymaga to jednak udanego rzutu na 1/2 UM zmniejszonych o 10 punktów na krąg czaru.





# KASTA ŁOTRZYKOWSKA







**ŻŁODZIEJ**



Złodziej to osobnik, który uwielbia się bogacić. Najlepiej kosztem innych. Jest zatem specjalistą od uwalniania innych od nadmiernego ciężaru ich sakiewek oraz pokonywania wszelkiej maści zabezpieczeń. Rzeżają mieszk, pładrują posiadłości, zabierają sakiewki pijanym karczemnym biesiadnikom – wszystko, aby wzbogacić się o parę groszy. Są wśród nich zakapio-ry, sprzedające cegły w ciemnych uliczkach, ale znajdują się także prawdziwi artyści w swoim fachu, specjalizujący się w rabowaniu grobowców czy świątyń.

Choć bardzo wielu jest przedstawicieli tej profesji, naprawdę ciężko jest znaleźć kogoś naprawdę dobrego w tym fachu. A to dlatego, że najlepsi z najlepszych pojawiają się znikąd i znikają jak cień, często jeszcze zanim ofiara dowie się o tym, że została obrabowana.

I choć szlachta drży na myśl o tym, że jej włości może kiedyś nawiedzić artysta w złodziejskim fachu, często także płaci się złodziejom za gnębienie konkurentów, czy zdobycie informacji, której nie można osiągnąć legalną drogą. Oszukują się złudną nadzieją, że zatrudnienie złodzieja chroni przed jego zakusami na ich złoto.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Wykrycie** – przeszukanie określonego miejsca w celu odnalezienia pułapki, ukrytego przejścia itp. Pobieżne trwa 5 rund i sprawdzane jest rzutem na sumę 1/5 INT i 1/5 SZ, zaś szczegółowe, trwające około kwadransa, rzutem na sumę 1/2 INT i 1/10 MD. Podany czas odnosi się do niewielkich powierzchni – niedużej izby, fragmentu korytarza, ściany, drzwi itp.

**2. Ukrycie** – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zapadni oraz skutecznego zakładania pułapek (o ile ma się odpowiednie plany i narzędzia). Może trwać k10 godzin w przypadku niewielkich, gotowych pułapek lub nawet k10 dni w przypadku przejść, zapadni itp. (decyduje MG). Sprawdzane jest rzutem na 1/2 akt. ZR i 1/10 MD.

**3. Rozbicie** – umiejętność unieszkodliwienia lub bezpiecznego uruchomienia wykrytych i dostępnych mechanizmów w pułapkach, ukrytych przejściach itp. Trwa k100 rund (decyduje MG) i sprawdzane jest rzutem na 1/2 akt. ZR i 1/10 MD.

**4. Nasłuchiwanie** – zdolność wyczulenia słuchu w celu np. podsłuchiwania kogoś (maksymalnie w odległości 1/10 SZ metrów wokół, ew. zależnie od warunków i decyzji MG). Wymaga poświęcenia na nasłuchiwanie całej rundy.

<b>Charakter:</b>	Zawsze niepraworządny.
<b>Rasa:</b>	Każda poza reptillionami. Półolbrzymy i krasnoludy do 15 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, barbarzyńca, kapłan, szaman, mag, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik, elementalista, demonolog. Za zgodą MG także łowca, łowca czarownic.
<b>Dostępna broń:</b>	Każda nierzucająca się w oczy.
<b>Dostępne zbroje:</b>	O maksymalnych ograniczeniach 1/2 i 1/2.
<b>Wyznanie:</b>	Każde poza Reptillionem Wielkim i Katanem.

**5. Ocena wartości** – określenie przybliżonej wartości szlachetnego kamienia, przedmiotu itp. Trwa k10 rund i sprawdzane jest rzutem na 1/2 MD i 1/10 INT.

**6. Język gestów** – umiejętność rozpoznawania (1/2 MD + 1/10 INT) i przekazywania (1/2 INT i 1/10 ZR) krótkich i prostych wiadomości za pomocą mimiki i gestów. Umożliwia także rozpoznawanie silnych emocji, kłamstwa itp. u innych osób (decyzja MG).

**7. Otwieranie zamków** – zdolność wymagająca posiadanie wytrychu – trwa k10 rund i sprawdzana jest rzutem na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 INT. W przypadku nieudanej próby, wykonuje się rzut na wytrzymałość wytrychu – nieudany oznacza jego złamanie. Nieudana próba może być powtarzana.

**8. Ukrycie wartości** – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości jakiegoś przedmiotu poprzez polerowanie, zabrudzenie, zmatowienie itp. Zmiana wartości mieści się w granicach 10k10 procent wartości przedmiotu + 20% na POZ złodzieja. Zabieg ten trwa k100 rund i jego powodzenie sprawdza się rzutem na 1/2 akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD.

**9. Przystawienie** – wstrzymanie się przed zadaniem obrażeń po udanym trafieniu bronią kłutą (z możliwością późniejszego ich zadania), ew. zadanie niewielkich obrażeń (1/10 skuteczności broni). Zdolność pozwala złodziejowi, posługującemu się bronią kłutą, wymuszenie na przeciwniku pewnych zachowań bez konieczności ranienia go. Wypowiedzenie polecenia w takiej sytuacji zajmuje 2 segmenty na jedno proste zdanie, zaś dokończenie ataku – 1 segment. W praktyce *przystawienie* najczęściej kończy walkę, a moment jej ponownego wznowienia (po rozmowie, bez opuszczania przystawionej broni) traktuje się jako pierwszą rundę nowego starcia, przy czym atak z *przystawienia*, jest atakiem automatycznie skutecznym i traktowanym jak atak przedrundowy. W wyjątkowych sytuacjach MG może pozwolić na przystawienie broni tnącej –

**Tabela 28: Przyrost współczynników należny z profesji złodzieja**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
-	+	20+	20+	10+	+	+	-	10+	10+	k5	35	3

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 29: Przyrost odporności należny z profesji złodzieja**

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

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



np. sztyletu do gardła, gdy przeciwnik da się zająć od tyłu.

**10. Krycie się w cieniu** – umiejętność wykorzystywania dostępnych kryjówek: zacienionych miejsc, załomów, zakamarków itp. Złodziej musi przy tym pozostawać w jednym miejscu i unikać gwałtownych ruchów. Sprawdzana jest rzutem na aktualną ZR. W przypadku ataku z ukrycia, postać ma dwukrotnie większą szansę zaskoczenia ofiary (obrona na 1/2 akt. SZ).

#### OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Wspinaczka** – umiejętność wdrapywania się na skały, mury, drzewa itp. Sprawdza się ją rzutem na sumę akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD, pomniejszoną o 1 na każdy metr wysokości powyżej 2 metrów. Powodzenie *wspinaczki* sprawdza się co dwa metry, zaś w razie upadku, postać otrzymuje k100 obrażeń od wstrząsu za każde 2 metry wysokości z jakiej spadła powyżej 2 metrów (bez wyparowań noszonej zbroi).

**12. Cichy chód** – umiejętność bezgłośniego poruszania się (skradania), sprawdzana co rundę rzutem na akt. ZR. W tym czasie postać porusza się dwa razy wolniej niż normalnie.

**13. Kradzież kieszonkowa** – umiejętność uwolnienia innej osoby od małych przedmiotów np. sakiewki, ozdoby itp. Sprawdzana rzutem na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 SZ z możliwością wykrycia przez ofiarę lub osoby towarzyszące po udanym rzucie na sumę ich 1/10 SZ i 1/10 INT, zmniejszoną o 1 pkt. na POZ złodzieja. Odczekanie na odpowiedni moment trwa minimum k10 rund.

**14. Prześlizgnięcie** – umiejętność ominięcia mechanicznej, zwykle powierzchniowej pułapki (np. zapadni) bez jej uaktywnienia. Sprawdzana rzutem na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 SZ; próba przejścia 1 pola z wykorzystaniem tej zdolności trwa k10 rund. Po udanej próbie złodziej może poinstruować swoich towarzyszy (zrozumieją po udanym rzucie na MD każdego z nich) i oni również mogą próbować ominąć tę konkretną pułapkę (rzut na 1/2 akt. ZR każdego).

**15. Unik** – uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym (np. dwukrotnie dłuższym) atakiem (takim jak *szarża*, *powalenie*, *tratowanie* itp.), ciosem (np. *zamaszysty*, *straszhliwy atak* itp.) lub przed jednym strzałem z daleka. Sprawdzany rzutem na akt. ZR. W niektórych, zależnych od MG sytuacjach, skuteczny *unik* może zmniejszyć o połowę efekt zionięcia, eksplozji itp. Tej zdolności używa się po udanym trafieniu przeciwnika i, aby była skuteczna, należy wykonać udany rzut na akt. ZR. Nieudany *unik* oznacza, że złodziej przyjął cios na normalnych zasadach.

**16. Odczytywanie pergaminów** – umiejętność rzucania czarów z magicznych pergaminów. Sprawdzana rzutem na 1/2 UM, zmniejszonych o 10 pkt. na krąg magii czaru. Z tej zdolności mogą korzystać tylko postacie o UM większych od 30 pkt.

**17. Oswobodzenie** – umiejętność uwalniania się z więzów, niektórych pułapek czy słabego uścisku (o ile jest to logicznie realne). Sprawdzana rzutem na sumę 1/10 SF, 1/10 INT i 1/10 ZR. *Oswobodzanie* trwa od 1 rundy w przypadku uścisku i do k10 godzin w przypadku więzów.

**18. Zapożyczenie umiejętności** – pozwala złodziejowi na nauczanie się jednej ze średnich (nr 11-18) zdolności profesjonalnych innych profesji łotrzykowskich, z możliwością używania jej odpowiednio do własnego POZ. Z tej zdolności można zrezygnować, zyskując w zamian biegłość w dodatkowej broni. Raz wybrana (nauczona) zdolność nie może być już nigdy zmieniona. Ponadto w uzasadnionych przypadkach i za zgodą MG, postać może nauczyć się dowolnej zdolności średniej (11-18) profesji z innej kasty.

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Analiza pułapki** – umiejętność identyfikacji mechanizmu i innych parametrów mechanicznej pułapki, umożliwiające (o ile jest to możliwe) znalezienie bezbłędneho sposobu jej unieszkodliwienia lub ominięcia. Próba pobieżna, trwająca 1 rundę, sprawdzana jest rzutem na sumę 1/10 INT i 1/10 MD; szczegółowa, trwająca min. k10 godzin, sprawdzana rzutem na sumę 1/2 INT i 1/10 MD. Po wykonaniu udanej *analizy pułapki* złodziej zwykle potrafi sam założyć lub skonstruować pułapkę tego typu.

**20. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run czarodziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów. Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na 1/2 UM i 1/10 MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.







**ZABÓJCA**



Zabójcy to łotrzykowie, którzy specjalizują się w skrytej eliminacji niewygodnych osób, w zamian za sówite wynagrodzenie. Są więc najemnymi mordercami, którzy współpracują z bogatymi i wysoko postawionymi osobami, licząc że w razie niepowodzenia uda im się uniknąć lub zminimalizować konsekwencje.

W swoim postępowaniu posługują się niepisany kodeksem, który w pewien sposób normuje ich działania. I tak nigdy nie zdradzają tożsamości osoby, która skorzystała z ich usług, często wykonują zadania w charakterystyczny dla nich sposób, a nawet – mimo zachowania oficjalnej anonimowości – zostawiają swoistą wizytówkę, która pozwala przypisać dane morderstwo tej samej, nieuchwytniej dotąd osobie. Zwykle także zwracają co do grosza zaliczkę w przypadku niepowodzenia zleconej akcji.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Wykrycie** – przeszukanie określonego miejsca w celu odnalezienia pułapki, ukrytego przejścia itp. Pobieżne trwa 5 rund i sprawdzane jest rzutem na sumę 1/5 INT i 1/5 SZ, zaś szczegółowe, trwające około kwadransa, rzutem na sumę 1/2 INT i 1/10 MD. Podany czas odnosi się do niewielkich powierzchni – niedużej izby, fragmentu korytarza, ściany, drzwi itp.

**2. Ukrycie** – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zapadni oraz skutecznego zakładania pułapek (o ile ma się odpowiednie plany i narzędzia). Może trwać k10 godzin w przypadku niewielkich, gotowych pułapek lub nawet k10 dni w przypadku przejść, zapadni itp. (decyduje MG). Sprawdzane jest rzutem na 1/2 akt. ZR i 1/10 MD.

**3. Rozbezpieczenie** – umiejętność unieszkodliwienia lub bezpiecznego uruchomienia wykrytych i dostępnych mechanizmów w pułapkach, ukrytych przejściach itp. Trwa k100 rund (decyzja MG) i sprawdzane jest rzutem na 1/2 akt. ZR i 1/10 MD.

**4. Nasłuchiwanie** – zdolność wyczulenia słuchu w celu np. podsłuchiwania kogoś (maksymalnie w odległości 1/10 SZ metrów wokół, ew. zależnie od warunków i decyzji MG). Wymaga poświęcenia na nasłuchiwanie całej rundy.

**5. Ocena wartości** – określenie przybliżonej wartości szlachetnego kamienia, przedmiotu itp. Trwa k10 rund i sprawdzane jest rzutem na 1/2 MD i 1/10 INT.

**6. Język gestów** – umiejętność rozpoznawania (1/2 MD + 1/10 INT) i przekazywania (1/2 INT

<b>Charakter:</b>	Każdy, za wyjątkiem dobrych.
<b>Rasa:</b>	Każda poza gnomami i hobbitemi. Półolbrzymy i krasnoludy do 10 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, gwardzista, barbarzyńca, łowca czarownic, kapłan, mag, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik, elementalista, demonolog. Za zgodą MG także łowca, bard, szpieg, hiena cmentarna, astrolog.
<b>Dostępna broń:</b>	Każda nierzucająca się w oczy.
<b>Dostępne zbroje:</b>	O maksymalnych ograniczeniach 1/2 i 1/2.
<b>Wyznanie:</b>	Każde poza Arianną i Gotam-Gorem.

i 1/10 ZR) krótkich i prostych wiadomości za pomocą mimiki i gestów. Umożliwia także rozpoznawanie silnych emocji, kłamstwa itp. u innych osób (decyzja MG).

**7. Otwieranie zamków** – zdolność wymagająca posiadanie wytrychu – trwa k10 rund i sprawdzana jest rzutem na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 INT. W przypadku nieudanej próby, wykonuje się rzut na wytrzymałość wytrychu – nieudany oznacza jego złamanie. Nieudana próba może być powtarzana.

**8. Ukrycie wartości** – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości jakiegoś przedmiotu poprzez polerowanie, zabrudzenie, zmatowienie itp. Zmiana wartości mieści się w granicach 10k10 procent wartości przedmiotu + 20% na POZ zabójcy. Zabieg ten trwa k100 rund i jego powodzenie sprawdza się rzutem na 1/2 akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD.

**9. Precyzyjny atak** – dwukrotnie wolniejszy, oparty na zaskoczeniu strzał, rzut, cięcie lub pchnięcie, mierzące w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona rzutu na aktualną SZ (zmniejszoną o 1 punkt na POZ zabójcy), to liczy się tylko połowa jego wyparowań. W przypadku gdy rzut na SZ trafionej istoty się powiedzie, obrażenia są redukowane o normalne wyparowania. W przypadku mierzenia do celów typu tarcza na zawodach strzeleckich (tylko i wyłącznie gdy nie mają znaczenia zadane rany!) Mistrz Gry może pozwolić na dodanie 10 punktów do TR postaci z racji posiadania tej zdolności.

**10. Krycie się w cieniu** – umiejętność wykorzystywania dostępnych kryjówek: zacienionych miejsc, załomów, zakamarków itp. Zabójca musi przy tym pozostawać w jednym miejscu i unikać gwałtownych ruchów. Sprawdzana jest rzutem na aktualną ZR. W przypadku ataku z ukrycia, postać ma dwukrotnie większą szansę zaskoczenia ofiary (obrona na 1/2 akt. SZ).

**Tabela 30: Przyrost współczynników należny z profesji zabójcy**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
-	10+	20+	20+	10+	+	-	+	+	-	k5	55	4

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 31: Przyrost odporności należny z profesji zabójcy**

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

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



## OD 1 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Wspinaczka** – umiejętność wdrapywania się na skały, mury, drzewa itp. Sprawdza się ją rzutem na sumę akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD, pomniejszoną o 1 na każdy metr wysokości powyżej 2 metrów. Powodzenie *wspinaczki* sprawdza się co dwa metry, zaś w razie upadku, postać otrzymuje k100 obrażeń od wstrząsu za każde 2 metry wysokości z jakiej spadła powyżej 2 metrów (bez wyparowań noszonej zbroi).

**12. Cichy chód** – umiejętność bezgłośniego poruszania się (skradania), sprawdzana co rundę rzutem na akt. ZR. W tym czasie postać porusza się dwa razy wolniej niż normalnie.

**13. Pchnięcie w odkryte** – dwukrotnie wolniejszy, niespodziewany (oparty na zaskoczeniu) atak jednoręczną lekką bronią kłutą, celujący w odkryte lub słabo chronione miejsce. Trafiany przeciwnik, który nie wykona udanego rzutu na swą akt. SZ, zmniejszoną o 1 punkt na POZ zabójcy i udanego rzutu na analogicznie zmniejszoną akt. ZR, otrzymuje maksymalne obrażenia, jakie zabójca może zadać; jeśli któryś z tych rzutów był udany, otrzymuje obrażenia równe połowie maksymalnych, a jeśli oba były udane – żadnych.

**14. Identyfikacja trucizny** – umiejętność rozpoznawania dawki, rodzaju, składników i działania standardowo używanych trucizn (o ile dostępna jest odpowiednia próbka i możliwość jej rozcieńczenia). Sprawdza rzutem na sumę 1/2 MD i 1/10 INT; identyfikacja trwa k10 rund i jest przeprowadzana oddzielnie dla każdego składnika trucizny oraz każdego aspektu jej działania czy zastosowania.

**15. Odczytywanie pergaminów** – umiejętność rzucania czarów z magicznych pergaminów. Sprawdza rzutem na 1/2 UM, zmniejszonych o 10 pkt. na krąg magii czaru. Z tej zdolności mogą korzystać tylko postacie o UM większych od 30 pkt.

**16. Przycelowanie** – dwukrotnie wolniejsze, staranne przymierzenie się do ciosu, zwiększające Trafienie o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ. Staranne przymierzenie się do ciosu lub strzału powoduje, że ataki wykonuje się z opóźnieniem dwukrotnie większym, niż wynika to z charakterystyki broni. W zamian za to zabójca zwiększa swoją szansę na trafienie przeciwnika o 10 punktów na poziomach 0-2, o 20 pkt. na POZ 3-5, o 30 pkt. na POZ 6-8 itd.

**17. Charakteryzacja** – umiejętność zmiany wyglądu zewnętrznego (twarzy, ubioru, zachowania), pod warunkiem, że dostępne są odpowiednie rekwizyty i przybory. Sprawdza rzutem na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 MD, zajmuje minimalnie k10 godzin. W przypadku nieumiejętnej charakteryzacji lub podejrzanego zachowania, osoby które miały być zwiedzione, wykonują co rundę rzut na swoją odporność na iluzję (nr 1), zmniejszoną o 1 punkt na POZ zabójcy, sprawdzając czy zorientują się w sytuacji.

**18. Selektywny atak** – dwukrotnie wolniejsza próba trafienia w określoną część ciała poza tułowiem. Przy próbie uderzenia w głowę, TR zmniejsza się o 80 pkt., przy ciosie w kończynę lub ogon – o 50 pkt. W przypadku dużych potworów MG może te ograniczenia zmniejszyć do połowy, ale nie więcej. Liczą się tylko wyparowania trafianej części ciała. Jeśli zadane obrażenia osiągną połowę Żywołności przeciwnika, trafiona

część ciała staje się bezwładna i bezużyteczna; gdy całą ŻYW – odcięta, zmiądzona itp. (przy trafieniu w głowę oznacza to śmierć), jednak od ogólnej Żywołności odejmuje się tylko 1/10 tych obrażeń. Taki atak można wykorzystać na wiele sposobów – od próby trafienia w konkretną część ciała, po trafienie w jedną z dwóch splecionych w uścisku osób. Zabójca może zredukować wszelkie ograniczenia ataku selektywnego o 5 punktów na każdy osiągnięty poziom.

## OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Preparowanie trucizn** – umiejętność przygotowania trucizny, rozpoznanej kiedyś przez *identyfikację trucizny*, sprawdzana rzutem na sumę 1/2 MD i 1/10 INT. Przygotowanie trucizny trwa k10 godzin, wymaga posiadania odpowiednich składników oraz wyposażenia i jednorazowo dostarcza k10 porcji o trwałości 1 dzień na POZ (odpowiednio zabezpieczona, np. czarem, może być przechowywana o wiele dłużej – decyzja MG).

**20. Morderczy cios** – dwukrotnie wolniejszy atak, polegający na zadaniu *pchnięcia w odkryte*. Trafienie automatycznie jest trafieniem krytycznym (oczywiście wyparowania się nie liczą).







**BARD**



Bardowie to wędrowni muzycy i pieśniarze, którzy zabawiając ludzi, zarabiają na uciechy życia doczesnego. Nie stronią od wina, seksu i śpiewania, często są źródłem wiedzy na temat wydarzeń dziejących się w odległych stronach oraz zachowują pamięć o dawnych wydarzeniach i bohaterach. Jako skarbnica wiedzy, życiowej mądrości i źródło zabawy, zawsze są chętnie i mile widziani, często załapując się przy okazji na darmowy wikt i opierunek.

Ze względu na tryb życia, polegający głównie na przemieszczaniu się z miejsca na miejsce, podobnie jak wszyscy przedstawiciele kasty łotrzykowskiej, bardowie nie sięgają po broje, ograniczające współczynniki bardziej niż o połowę. Z podobnych względów używają także poręcznej broni, która zwykle jest nieodłącznym elementem ich występów. Często za to uciekają się do pomocy magii – zarówno celem odwrócenia uwagi, wabienia widzów, jak i wspomagania występów.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Wykrycie** – przeszukanie określonego miejsca w celu odnalezienia pułapki, ukrytego przejścia itp. Pobieżne trwa 5 rund i sprawdzane jest rzutem na sumę 1/5 INT i 1/5 SZ, zaś szczegółowe, trwające około kwadransa, rzutem na sumę 1/2 INT i 1/10 MD. Podany czas odnosi się do niewielkich powierzchni – niedużej izby, fragmentu korytarza, ściany, drzwi itp.

**2. Ukrycie** – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zapadni oraz skutecznego zakładania pułapek (o ile ma się odpowiednie plany i narzędzia). Może trwać k10 godzin w przypadku niewielkich, gotowych pułapek lub nawet k10 dni w przypadku przejść, zapadni itp. (decyduje MG). Sprawdzane jest rzutem na 1/2 akt. ZR i 1/10 MD.

**3. Rozbezbieczenie** – umiejętność unieszkodliwienia lub bezpiecznego uruchomienia wykrytych i dostępnych mechanizmów w pułapkach, ukrytych przejściach itp. Trwa k100 rund (decyzja MG) i sprawdzane jest rzutem na 1/2 akt. ZR i 1/10 MD.

**4. Nasłuchiwanie** – zdolność wyczulenia słuchu w celu np. podsłuchiwania kogoś (maksymalnie w odległości 1/10 SZ metrów wokół, ew. zależnie od warunków i decyzji MG). Wymaga poświęcenia na nasłuchiwanie całej rundy.

**5. Ocena wartości** – określenie przybliżonej wartości szlachetnego kamienia, przedmiotu itp. Trwa k10 rund i sprawdzane jest rzutem na 1/2 MD i 1/10 INT.

<b>Charakter:</b>	Każdy.
<b>Rasa:</b>	Każda. Półolbrzymy i gnomy do 15 POZ, a krasnoludy, orki i hobbity do 10 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, łowca, barbarzyńca, kapłan, astrolog, mag, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik, elementalista, demonolog. Za zgodą MG także zabójca, szpieg, mnich, szaman.
<b>Dostępna broń:</b>	Każda nierzucająca się w oczy.
<b>Dostępne broje:</b>	O maksymalnych ograniczeniach 1/2 i 1/2.
<b>Wyznanie:</b>	Każde poza Hasar-Grunem.

**6. Język gestów** – umiejętność rozpoznawania (1/2 MD + 1/10 INT) i przekazywania (1/2 INT i 1/10 ZR) krótkich i prostych wiadomości za pomocą mimiki i gestów. Umożliwia także rozpoznawanie silnych emocji, kłamstwa itp. u innych osób (decyzja MG).

**7. Otwieranie zamków** – zdolność wymagająca posiadanie wytrychu – trwa k10 rund i sprawdzana jest rzutem na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 INT. W przypadku nieudanej próby, wykonuje się rzut na wytrzymałość wytrychu – nieudany oznacza jego złamanie. Nieudana próba może być powtarzana.

**8. Ukrycie wartości** – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości jakiegoś przedmiotu poprzez polerowanie, zabrudzenie, zmatowienie itp. Zmiana wartości mieści się w granicach 10k10 procent wartości przedmiotu + 20% na POZ barda. Zabieg ten trwa k100 rund i jego powodzenie sprawdza się rzutem na 1/2 akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD.

**9. Muzyczne wyczucie** – umiejętność perfekcyjnej gry na wybranym instrumencie (rzut na sumę 1/2 ZR + 1/10 MD i +/-10 pkt. w zależności czy instrument jest ulubionym instrumentem barda, czy nie) i śpiewu w rytm muzyki (udane po rzucie na 1/2 CH + 1/10 MD). Umiejętne połączenie tych efektów po około 2k10 rundach jest w stanie wywołać u słuchaczy zmianę reakcji do barda na lepszą (o klasę np. z wrogiej na neutralną, z neutralnej na pozytywną, z pozytywnej na oczarowanie). Jest to możliwe, gdy słuchacz nie wykona udanego rzutu na sugestię (odporność nr 2 zmniejszona o 1 punkt na POZ barda) i nic nie przeszkadzało w wykonaniu utworu oraz jego wysłuchaniu. W wypadku wysłuchania całego utworu (co trwa dziesięciokrotnie dłużej), odporność słuchacza jest zmniejszona dodatkowo o 10 pkt. Zdolność ta nie ma wpływu na istoty niemające wyczulonego słuchu i niemuzyczne (np. większość zwierząt i martwiaków). Startowo bard zna po jednej z k5 klas pieśni.

**Tabela 32: Przyrost współczynników należny z profesji barda**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
+	+	10+	+	10+	10+	10+	10+	20+	-	k5	35	3

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 33: Przyrost odporności należny z profesji barda**

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

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



**10. Nietykalność** – umiejętność przekonania inteligentnego i cywilizowanego wroga, że bardowie mają prawną gwarancję bezpieczeństwa. Udań, jeśli przekonywany wróg nie odeprze tej formy sugestii (odporność nr 2), pomniejszonej o 1 na każdy POZ barda.

#### OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Uniżony ton** – umiejętność zmiany nastawienia inteligentnej np. nieprzychylnie nastawionej osoby na lepsze (rzut na CH barda) pozwalające na wykonanie dodatkowego rzutu na reakcję w stosunku do barda. Możliwe tylko raz względem danej osoby.

**12. Legendoznawstwo** – bardowie uwielbiają gromadzić wiedzę odnośnie zasłyszanych historii, mitów i legend. Po udanym rzucie na 1/2 MD, bard potrafi w przybliżeniu przypomnieć sobie dawno usłyszaną opowieść (np. legendę). Udanym rzutem na sumę 1/10 INT i 1/10 MD sprawia, że potrafi wysnuć jakieś ciekawe wnioski z usłyszanych historii i mitów, umiejętnie zmyślić legendę na jakiś temat, znaleźć odpowiedź na pytanie dotyczące starej i dawno zapomnianej wiedzy. Niekiedy tę zdolność można wykorzystywać do przypomnienia wiedzy odnośnie pochodzenia czy właściwości prastarych magicznych przedmiotów itp. (nie jest to jednak *identyfikacja*). W jakiej kwestii i w jakim stopniu można ją wykorzystać, decyduje MG.

**13. Magiczny śpiew** – umiejętność wykonania pieśni heroicznej, wpływającej na podświadomość słuchaczy. Zasięg oddziaływania pieśni jest równy sumie 1/10 CH i 1/10 SF liczonej w metrach. Pierwszych k5 pieśni z 1 klasy trudności bard uczy się od nauczyciela szkolącego go na 1 POZ, kolejne poznaje samodzielnie, ze starych zapisków, od nauczycieli itp. Wykonanie pieśni polega na jej bezbłędnym odśpiewaniu, co sprawdza się rzutem na sumę 1/10 CH, 1/10 MD i 1/10 UM. Istnieje wiele czynników modyfikujących trudność wykonywania pieśni. Magiczny śpiew działa wyłącznie na istoty, które rozumieją jej treść, choć istnieją także wyjątki – np. pieśni działające na zwierzęta. Uwaga: ta zdolność nie może być zapożyczona!

**14. Naśladowanie głosu** – umiejętność, która pozwala bardowi na naśladowanie dobrze znanego głosu. Sprawdzana co godzinę rzutem na MD. Rzut może być modyfikowany, jeżeli bard chce powtórzyć głos słabo znany, nietypowy itp.

**15. Retoryka** – składne dobieranie słów (rzut na sumę 1/2 CH i 1/10 PR, trwa pełną rundę) w celu zwiększenia efektu użycia następnej zdolności barda np. daje dwukrotnie większą antyodporność na sugestię przy wykonywaniu pieśni itp. (zależnie od MG). Posłużenie się tą zdolnością podnosi także o 1 punkt na POZ barda szansę udanego użycia kolejnej zdolności profesjonalnej (decyduje MG).

**16. Zapożyczenie umiejętności** – pozwala bardowi na nauczanie się jednej ze średnich (nr 11-18) zdolności profesjonalnych innych profesji łotrzykowskich, z możliwością używania jej odpowiednio do własnego POZ. Z tej zdolności można zrezygnować, zyskując w zamian biegłość w dodatkowej broni. Raz wybrana (nauczona) zdolność nie może być już nigdy zmieniona. Ponadto w uzasadnionych przypadkach i za zgodą MG, postać może nauczyć się dowolnej zdolności średniej (11-18) profesji z innej kasty.

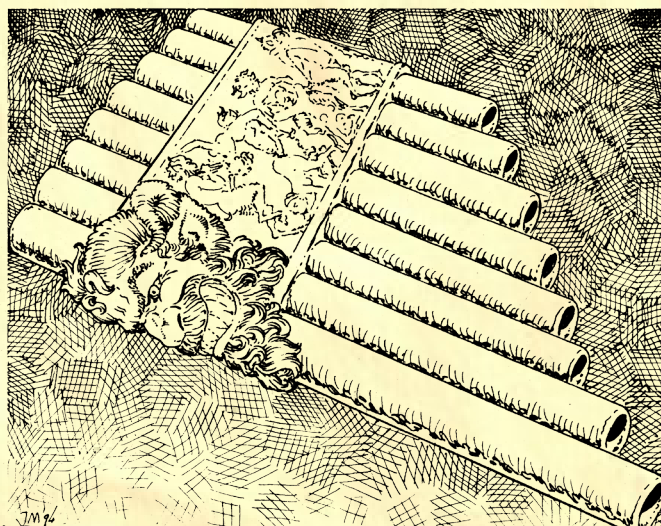
**17. Unik** – uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym (np. dwukrotnie dłuższym) atakiem (takim jak *szarża*, *powalenie*, *tratowanie* itp.), ciosem (np. *zamaszysty*, *straszliwy atak* itp.) lub przed jednym strzałem z daleka. Sprawdzany rzutem na akt. ZR. W niektórych, zależnych od MG sytuacjach, skuteczny *unik* może zmniejszyć o połowę efekt zionięcia, eksplozji itp. Tej zdolności używa się po udanym trafieniu przeciwnika i, aby była skuteczna, należy wykonać udany rzut na aktualną ZR. Nieudany *unik* oznacza, że bard przyjął cios na normalnych zasadach.

**18. Przystawienie** – wstrzymanie się przed zadaniem obrażeń po udanym trafieniu bronią kłutą (z możliwością późniejszego ich zadania), ew. zadanie niewielkich obrażeń (1/10 skuteczności broni). Zdolność pozwala bardowi, posługującemu się bronią kłutą, wymuszenie na przeciwniku pewnych zachowań bez konieczności ranienia go. Wypowiedzenie polecenia w takiej sytuacji zajmuje 2 segmenty na jedno proste zdanie, zaś dokończenie ataku – 1 segment. W praktyce przystawienie najczęściej kończy walkę, a moment jej ponownego wznowienia (po rozmowie, bez opuszczania przystawionej broni) traktuje się jako pierwszą rundę nowego starcia, przy czym atak z przystawienia, jest atakiem automatycznie skutecznym i traktowanym jak atak przedrundowy. W wyjątkowych sytuacjach MG może pozwolić na przystawienie broni tnącej – np. sztyletu do gardła, gdy przeciwnik da się zająć od tyłu.

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Czary iluzjonistyczne** – zdolność ta umożliwia bardowi posługiwanie się czarami iluzjonistów, na zasadzie podobnej do mocy iluzjonisty, z tym że barda na 10 POZ traktuje się jak iluzjonistę na 0. Postać nie zyskuje jednak żadnych dodatkowych zdolności iluzjonistów. Dzięki tej zdolności możliwe jest także rzucanie czarów z pergaminów, wymaga to udanego rzutu na 1/2 UM zmniejszonych o 10 punktów na krąg czaru.

**20. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run czaro-dziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów. Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na 1/2 UM i 1/10 MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.







**SZPIEG**



Szpieg to profesja, która właściwie nie istnieje. Wiedzą o niej tylko sami szpiedzy i możni, wykorzystujący ich do swoich celów. Najczęściej szpiedzy łączą swoją profesję z inną i działają pod przykrywką, nie przyznając się do swojego prawdziwego fachu.

W swojej profesji kierują się kodeksem podobnym do kodeksów zabójców. Dlatego niezmiernie rzadkie są przypadki zmiany przez szpiega strony konfliktu, zdrady pracodawcy czy handlu zdobytymi informacjami. Mimo wszystko, po skończonej robocie lubią zniknąć, uprzedzając zapędy ich zleceniodawców do pozbycia się świadków i powierników tajemnic.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Wykrycie** – przeszukanie określonego miejsca w celu odnalezienia pułapki, ukrytego przejścia itp. Pobieżne trwa 5 rund i sprawdzane jest rzutem na sumę 1/5 INT i 1/5 SZ, zaś szczegółowe, trwające około kwadransa, rzutem na sumę 1/2 INT i 1/10 MD. Podany czas odnosi się do niewielkich powierzchni – niedużej izby, fragmentu korytarza, ściany, drzwi itp.

**2. Ukrycie** – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zapadni oraz skutecznego zakładania pułapek (o ile ma się odpowiednie plany i narzędzia). Może trwać k10 godzin w przypadku niewielkich, gotowych pułapek lub nawet k10 dni w przypadku przejść, zapadni itp. (decyduje MG). Sprawdzane jest rzutem na 1/2 akt. ZR i 1/10 MD.

**3. Rozbezpieczenie** – umiejętność unieszkodliwienia lub bezpiecznego uruchomienia wykrytych i dostępnych mechanizmów w pułapkach, ukrytych przejściach itp. Trwa k100 rund (decyzja MG) i sprawdzane jest rzutem na 1/2 akt. ZR i 1/10 MD.

**4. Nasłuchiwanie** – zdolność wyczulenia słuchu w celu np. podsłuchiwania kogoś (maksymalnie w odległości 1/10 SZ metrów wokół, ew. zależnie od warunków i decyzji MG). Wymaga poświęcenia na nasłuchiwanie całej rundy.

**5. Ocena wartości** – określenie przybliżonej wartości szlachetnego kamienia, przedmiotu itp. Trwa k10 rund i sprawdzane jest rzutem na 1/2 MD i 1/10 INT.

**6. Przejrzenie intencji** – pozwala po zachowaniu (obserwowanym przez okres k10 rund) przejrzeć zamiary innej osoby co do rzeczywistych intencji, czy ew. wykryć nastawienie względem siebie podczas np. niebezpiecznej sytuacji. Wymaga udanego rzutu na sumę 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 SZ.

<b>Charakter:</b>	Każdy.
<b>Rasa:</b>	Każda, ale tylko ludzie, półorki, orki i półelfy powyżej 15 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, łowca, gwardzista, łowca czarownic, kapłan, astrolog, mag, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik, elementalista, demonolog. Za zgodną MG także zabójca, bard.
<b>Dostępna broń:</b>	Każda nierzucająca się w oczy.
<b>Dostępne zbroje:</b>	O maksymalnych ograniczeniach 1/2 i 1/2.
<b>Wyznanie:</b>	Każde poza Asteriuszem Wielkim, Reptillionem Wielkim i Arianną.

**7. Otwieranie zamków** – zdolność wymagająca posiadania wytrychu – trwa k10 rund i sprawdzana jest rzutem na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 INT. W przypadku nieudanej próby, wykonuje się rzut na wytrzymałość wytrychu – nieudany oznacza jego złamanie. Nieudana próba może być powtarzana.

**8. Ukrycie wartości** – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości jakiegoś przedmiotu poprzez polerowanie, zabrudzenie, zmatowienie itp. Zmiana wartości mieści się w granicach 10k10 procent wartości przedmiotu + 20% na POZ szpiega. Zabieg ten trwa k100 rund i jego powodzenie sprawdza się rzutem na 1/2 akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD.

**9. Krycie się w cieniu** – umiejętność wykorzystywania dostępnych kryjówek: zaciemnionych miejsc, załomów, zakamarków itp. Szpieg musi przy tym pozostawać w jednym miejscu i unikać gwałtownych ruchów. Sprawdzana jest rzutem na aktualną ZR. W przypadku ataku z ukrycia, postać ma dwukrotnie większą szansę zaskoczenia ofiary (obrona na 1/2 akt. SZ).

**10. Przystawienie** – wstrzymanie się przed zadaniem obrażeń po udanym trafieniu bronią kłutą (z możliwością późniejszego ich zadania), ew. zadanie niewielkich obrażeń (1/10 skuteczności broni). Zdolność pozwala szpiegowi, posługującemu się bronią kłutą, wymuszenie na przeciwniku pewnych zachowań bez konieczności ranienia go. Wypowiedzenie polecenia w takiej sytuacji zajmuje 2 segmenty na jedno proste zdanie, zaś dokończenie ataku – 1 segment. W praktyce przystawienie najczęściej kończy walkę, a moment jej ponownego wznowienia (po rozmowie, bez opuszczania przystawionej broni) traktuje się jako pierwszą rundę nowego starcia, przy czym atak z przystawienia, jest atakiem automatycznie skutecznym i traktowanym jak atak przedrundowy. W wyjątkowych sytuacjach MG może pozwolić na przystawienie broni tnącej – np. sztyletu do gardła, gdy przeciwnik da się zająć od tyłu.

**Tabela 34: Przyrost współczynników należny z profesji szpiega**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
+	+	20+	20+	10+	10+	+	+	10+	-	k5	45	3

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 35: Przyrost odporności należny z profesji szpiega**

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

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.





#### OD 1 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Podszywanie** – umiejętność zmiany wyglądu zewnętrznego (twarzy, ubioru, zachowania), pod warunkiem, że dostępne są odpowiednie rekwizyty i przybory. Sprawdzana rzutem na sumę  $1/2$  akt. ZR i  $1/10$  MD, zajmuje minimalnie k10 godzin. W przypadku nieumiejętnej charakteryzacji lub podejrzanego zachowania, osoby które miały być zwiedzione, wykonują co rundę rzut na swoją odporność na iluzję (nr 1), zmniejszoną o 1 pkt. na POZ szpiega, sprawdzając czy zorientują się w sytuacji. Zawiera również umiejętność naśladowania dobrze znanego głosu, sprawdzaną co godzinę rzutem na MD. Rzut może być modyfikowany, jeżeli szpieg chce powtórzyć głos słabo znany, nietypowy itp.

**12. Wspinaczka** – umiejętność wdrapywania się na skały, mury, drzewa itp. Sprawdza się ją rzutem na sumę akt. ZR,  $1/10$  INT i  $1/10$  MD, pomniejszoną o 1 na każdy metr wysokości powyżej 2 metrów. Powodzenie *wspinaczki* sprawdza się co dwa metry, zaś w razie upadku, postać otrzymuje k100 obrażeń od wstrząsu za każde 2 metry wysokości z jakiej spadła powyżej 2 metrów (bez wyparowań noszonej zbroi).

**13. Cichy chód** – umiejętność bezgłośnego poruszania się (skradania), sprawdzana co rundę rzutem na akt. ZR. W tym czasie postać porusza się dwa razy wolniej niż normalnie.

**14. Identyfikacja trucizny** – umiejętność rozpoznawania dawki, rodzaju, składników i działania standardowo używanych trucizn (o ile dostępna jest odpowiednia próbka i możliwość jej rozcieńczenia). Sprawdzana rzutem na sumę  $1/2$  MD i  $1/10$  INT; *identyfikacja* trwa k10 rund i jest przeprowadzana oddzielnie dla każdego składnika trucizny oraz każdego aspektu jej działania czy zastosowania.

**15. Odczytywanie pergaminów** – umiejętność rzucania czarów z magicznych pergaminów. Sprawdzana rzutem na  $1/2$  UM, zmniejszonych o 10 pkt. na krąg magii czaru. Z tej zdolności mogą korzystać tylko postacie o UM większych od 30 pkt.

**16. Pchnięcie w odkryte** – dwukrotnie wolniejszy, niespodziewany (oparty na zaskoczeniu) atak jednoręczną lekką bronią kłutą, celujący w odkryte lub słabo chronione miejsce. Trafiany przeciwnik, który nie wykona udanego rzutu na swą akt. SZ, zmniejszoną o 1 punkt na POZ szpiega i udanego rzutu na analogicznie zmniejszoną akt. ZR, otrzymuje maksymalne obrażenia, jakie szpieg może zadać; jeśli któryś z tych rzutów był udany, otrzymuje obrażenia równe połowie maksymalnych, a jeśli oba były udane – żadnych.

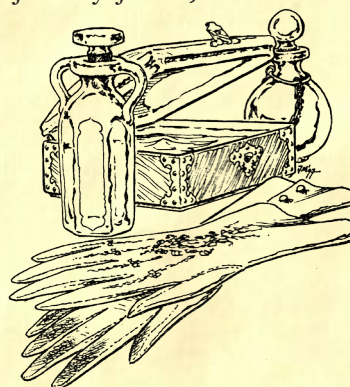
**17. Przekupstwo** – przekonanie (rzut na sumę  $1/2$  CH i  $1/10$  PR) w zamian za oferowaną łapówkę (ale o wartości intratnej dla przekonywanego i adekwatnej do rangi sprawy – decyduje MG), o zmianie stanowiska lub decyzji w określonej sprawie (o ile jest to w ogóle możliwe), bez konsekwencji w przypadku niepowodzenia (decyzja MG). Przekupywany broni się rzutem na połowę odporności na sugestię pomniejszoną o 1 na POZ szpiega. Nieudana próba uniemożliwia kolejne w stosunku do tej samej osoby w tej samej sprawie.

**18. Oswobodzenie** – umiejętność uwalniania się z więzów, niektórych pułapek czy słabego uścisku (o ile jest to logicznie realne). Sprawdzana rzutem na sumę  $1/10$  SF,  $1/10$  INT i  $1/10$  ZR. Oswobodzenie trwa od 1 rundy w przypadku uścisku i do k10 godzin w przypadku więzów.

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run czaro-dziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów. Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na  $1/2$  UM i  $1/10$  MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.

**20. Preparowanie trucizn** – umiejętność przygotowania trucizny, rozpoznanej kiedyś przez *identyfikację trucizny*, sprawdzana rzutem na sumę  $1/2$  MD i  $1/10$  INT. Przygotowanie trucizny trwa k10 godzin, wymaga posiadania odpowiednich składników oraz wyposażenia i jednorazowo dostarcza k10 porcji o trwałości 1 dzień na POZ (odpowiednio zabezpieczona, np. czarem, może być przechowywana o wiele dłużej – decyzja MG).







KEUSOWNIK



Kłusownicy to łotrzykowie, którzy swoje umiejętności wykorzystują do bogacenia się poprzez nielegalne zdobywanie i kupczenie komponentami i magicznymi istotami. Polują zawsze dla zysku i nie zważają na konsekwencje swoich działań – święte gaje nie są dla nich świętością, zaś rzadkie gatunki są tym bardziej pożądane, że można na nich lepiej zarobić.

Kłusownicy nie są dobrymi wojakami, ale walka przeciwko nim jest trudnym wyzwaniem, ponieważ chwytają się wszystkich brudnych sztuczek, jakie przyjdą im na myśl – zastawiają sidła i wnyki, ostrza pokrywają truciznami, a ze względu na ich zażyłość z alchemikami, skupującymi od nich komponenty, często dysponują eliksirami i magicznymi niespodziankami.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Wykrycie** – przeszukanie określonego miejsca w celu odnalezienia pułapki, ukrytego przejścia itp. Pobieżne trwa 5 rund i sprawdzane jest rzutem na sumę 1/5 INT i 1/5 SZ, zaś szczegółowe, trwające około kwadransa, rzutem na sumę 1/2 INT i 1/10 MD. Podany czas odnosi się do niewielkich powierzchni – niedużej izby, fragmentu korytarza, ściany, drzwi itp.

**2. Ukrycie** – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zapadni oraz skutecznego zakładania pułapek (o ile ma się odpowiednie plany i narzędzia). Może trwać k10 godzin w przypadku niewielkich, gotowych pułapek lub nawet k10 dni w przypadku przejść, zapadni itp. (decyduje MG). Sprawdzane jest rzutem na 1/2 akt. ZR i 1/10 MD.

**3. Rozbezpieczenie** – umiejętność unieszkodliwienia lub bezpiecznego uruchomienia wykrytych i dostępnych mechanizmów w pułapkach, ukrytych przejściach itp. Trwa k100 rund (decyzja MG) i sprawdzane jest rzutem na 1/2 akt. ZR i 1/10 MD.

**4. Nasłuchiwanie** – zdolność wyczulenia słuchu w celu np. podsłuchiwania kogoś (maksymalnie w odległości 1/10 SZ metrów wokół, ew. zależnie od warunków i decyzji MG). Wymaga poświęcenia na nasłuchiwanie całej rundy.

**5. Język gestów** – umiejętność rozpoznawania (1/2 MD + 1/10 INT) i przekazywania (1/2 INT i 1/10 ZR) krótkich i prostych wiadomości za pomocą mimiki i gestów. Umożliwia także rozpoznawanie silnych emocji, kłamstwa itp. u innych osób (decyzja MG).

**6. Jeździectwo** – kłusownicy, podczas szkolenia na profesję, przyuczani są do jazdy konnej oraz prawidłowego obchodzenia się z końmi lub kucami, dlatego

<b>Charakter:</b>	Każdy niepraworządny.
<b>Rasa:</b>	Ludzie, półorki i półelfy.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, barbarzyńca, kapłan, astrolog, mag, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik, elementalista, demonolog. Za zgodą MG także łowca czarownic, hiena cmentarna, szaman.
<b>Dostępna broń:</b>	Każda, preferowana strzelecka i bardzo poręczna.
<b>Dostępne zbroje:</b>	O maksymalnych ograniczeniach 1/2 i 1/2.
<b>Wyznanie:</b>	Każde poza Asteriuszem Wielkim, Katanem, Sharami, Reptillionem Wielkim i Arianną.

zyskują bonus do walki z przeciwnikami pieszymi (jeśli sami znajdują się na końskim grzbiecie) w wysokości 50 punktów dodawanych do TR oraz 20 punktów przeciwko konnym, nieposiadającym tej zdolności. Ponadto o 20 punktów wzrasta ich szansa na utrzymanie się w siodle w sytuacji gdy trzeba ją testować.

**7. Walka w trudnych warunkach** – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia zdolności bojowych, spowodowane warunkami zewnętrznymi, np. pogodą, sytkim lub śliskim podłożem itp. oraz umożliwia normalną walkę bronią jednoręczną na polu o powierzchni 2 metrów kwadratowych (wąski korytarz, w tłoku itp.).

**8. Wspinaczka** – umiejętność wdrapywania się na skały, mury, drzewa itp. Sprawdza się ją rzutem na sumę akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD, pomniejszoną o 1 na każdy metr wysokości powyżej 2 metrów. Powodzenie *wspinaczki* sprawdza się co dwa metry, zaś w razie upadku, postać otrzymuje k100 obrażeń od wstrząsu za każde 2 metry wysokości z jakiej spadła powyżej 2 metrów (bez wyparowań noszonej zbroi).

**9. Przystawienie** – wstrzymanie się przed zadaniem obrażeń po udanym trafieniu bronią kłutą (z możliwością późniejszego ich zadania), ew. zadanie niewielkich obrażeń (1/10 skuteczności broni). Zdolność pozwala kłusownikowi, posługującemu się bronią kłutą, wymuszenie na przeciwniku pewnych zachowań bez konieczności ranienia go. Wypowiedzenie polecenia w takiej sytuacji zajmuje 2 segmenty na jedno proste zdanie, zaś dokończenie ataku – 1 segment. W praktyce przystawienie najczęściej kończy walkę, a moment jej ponownego wznowienia (po rozmowie, bez opuszczania przystawionej broni) traktuje się jako pierwszą rundę nowego starcia, przy czym atak z przystawienia, jest atakiem automatycznie skutecznym i traktowanym jak atak przedrundowy. W wyjątkowych sytuacjach MG może pozwolić na przystawienie broni tnącej – np. sztyletu do gardła, gdy przeciwnik da się zająć od tyłu.

**Tabela 36: Przyrost współczynników należny z profesji kłusownika**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
10+	10+	20+	10+	-	10+	+	-	-	-	k5	45	3

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 37: Przyrost odporności należny z profesji kłusownika**

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

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



**10. Krycie się w cieniu** – umiejętność wykorzystywania dostępnych kryjówek: zacienionych miejsc, załomów itp. Kłusownik musi przy tym pozostawać w jednym miejscu i unikać gwałtownych ruchów. Sprawdzana jest rzutem na aktualną ZR. W przypadku ataku z ukrycia, postać ma dwukrotnie większą szansę zaskoczenia ofiary (obrona na 1/2 akt. SZ).

#### OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Unik** – uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym (np. dwukrotnie dłuższym) atakiem (takim jak *szarża*, *powalenie* itp.), ciosem (np. zamaszysty, straszliwy atak itp.) lub przed jednym strzałem z daleka. Sprawdzany rzutem na akt. ZR. W niektórych, zależnych od MG sytuacjach, skuteczny *unik* może zmniejszyć o połowę efekt zionięcia, eksplozji itp. Tej zdolności używa się po udanym trafieniu przeciwnika i, aby była skuteczna, należy wykonać udany rzut na aktualną ZR. Nieudany *unik* oznacza, że kłusownik przyjął cios na normalnych zasadach.

**12. Identyfikacja trucizny** – umiejętność rozpoznawania dawki, rodzaju, składników i działania standardowo używanych trucizn (o ile dostępna jest odpowiednia próbka i możliwość jej rozcieńczenia). Sprawdzana rzutem na sumę 1/2 MD i 1/10 INT; identyfikacja trwa k10 rund i jest przeprowadzana oddzielnie dla każdego składnika trucizny oraz każdego aspektu jej działania czy zastosowania.

**13. Nieczysty cios** – dwukrotnie wolniejszy, oparty na zaskoczeniu atak, celujący w niewralgiczne miejsca ciała (np. ścięgno). Ofiara broni się rzutem na połowę aktualnej SZ pomniejszonej o 1 na POZ kłusownika i, jeśli rzut się nie powiedzie, ma na k10 rund + 1 na POZ atakującego obniżone do połowy współczynniki ZR i SZ oraz szansę wykonywania niektórych zdolności (np. *szarży*, decyduje MG). Kolejne skuteczne wykorzystanie tej zdolności, nie powoduje następnej redukcji współczynników.

**14. Tropienie** – umiejętność odnajdowania i identyfikacji śladów zostawionych przez znane kłusownikowi istoty. Sprawdzenie rzutem na sumę 1/2 MD, 1/10 INT i 1/10 SZ, zmniejszoną o połowę, jeśli odbywa się w wyjątkowo niesprzyjających warunkach, o 1 punkt za każdą godzinę, która upłynęła od zostawienia śladów i zwiększoną o 2 pkt. za każdą istotę powyżej pierwszej przy śladach zostawionych przez grupę. Odszukanie i analiza tropu trwa k10 rund; odnalezionym tropem kłusownik może podążać przez 10k100 rund, a potem go gubi. Tą zdolnością kłusownik może tropić zarówno istoty inteligentne (ludzi, orki, gobliny itp.) jak i zwierzęta oraz bestie. Mistrz Gry może zmodyfikować szansę znalezienia tropu w przypadku istot bardzo ciężkich lub zostawiających wyraźne ślady bytowania. Po zgubieniu tropu, aby go ponownie podjąć, należy znów wykonać udany test *tropienia*. Poruszanie się wzdłuż śladu jest dwukrotnie wolniejsze niż normalnie, a w przypadku bardzo niewyraźnych śladów (np. zatarłych lub bardzo starych) nawet więcej.

**15. Podchodzenie zwierzyny** – bezgłośnie poruszanie się w warunkach naturalnych, sprawdzane co rundę rzutem na aktualną ZR; w czasie jego trwania postać porusza się dwukrotnie wolniej. Podchodzenie może odbywać się względem każdej istoty żywej na

naturalnym terenie, o ile nie posiada ona zdolności typu *kontrola otoczenia*. W przypadku istot z wyczulonym węchem lub słuchem (decyzja MG), możliwe jest ono tylko w sprzyjających okolicznościach (np. pod wiatr) i pozawala na zbliżenie się na odległość skutecznego strzału. W przypadku myślących humanoidów, w odpowiednich warunkach można zbliżyć się na wyciągnięcie ręki. Istotę śpiącą można podejść dwukrotnie łatwiej (w przypadku nieudanego rzutu na ZR podchodzącego śpiący rzuca na połowę aktualnej SZ, aby sprawdzić, czy się obudził). W pewnych okolicznościach MG może zdecydować, że podejście śpiącego będzie automatycznie skuteczne.

**16. Rozpoznawanie istot** – identyfikacja zwierząt i bestii, łącznie z ich zwyczajami i cyklem życiowym oraz komponentami, jakie można z nich pozyskać – wymagany rzut na sumę INT i 1/10 MD, potem już automatycznie (ew. procentowy rzut na MD – decyzja MG).

**17. Zdobywanie żywności** – umiejętność znajdowania w naturalnym środowisku rzeczy nadających się do jedzenia; wymaga rzutu na sumę INT i 1/10 MD, zaś poszukiwanie trwa k10 godzin. Postać jest w stanie w pełni wyżywić siebie i 1 osobę na każde 5 POZ. MG może to modyfikować, zależnie od warunków geograficznych lub klimatycznych. Zdobyta w ten sposób porcja stanowi absolutne minimum zapotrzebowania energetycznego organizmu i jeśli taka dieta będzie się przeciągać, może być związana z ubytkiem masy postaci. Po zakończeniu okresu żywienia się darami natury, wypada „nadrobić” go normalnym jedzeniem.

**18. Pozyskanie komponentu** – pozwała mechanicznie, przy pomocy noża i wody, oddzielić element (najczęściej magiczny) np. organ ciała lub składnik mieszaniny w taki sposób, by można go było wykorzystać później jako komponent. Trwa to godzinę na 1 kg oddzielanej substancji i wymaga udanego rzutu na sumę 1/10 ZR, 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 UM (przy kilkukrotnym uzyskiwaniu tego samego komponentu w podobny sposób, MG ma prawo zwiększyć tę szansę). Nieudana próba powoduje nieodwracalne uszkodzenie i utratę komponentu. Przy pobieraniu traci się około połowy komponentu, ponadto, jeśli nie zostanie on oczyszczony, to szansa późniejszego wykonania z niego ekstraktu jest o połowę mniejsza.

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Czary alchemiczne** – umożliwia kłusownikowi posługiwanie się czarami alchemików, na zasadzie podobnej do mocy alchemika, z tym że kłusownika na 10 POZ traktuje się jak alchemika na 0. Postać nie zyskuje żadnych dodatkowych zdolności alchemicznych. Dzięki tej zdolności możliwe jest także rzucanie czarów z pergaminów, wymaga to udanego rzutu na 1/2 UM zmniejszonych o 10 punktów na krąg czaru.

**20. Preparowanie trucizn** – umiejętność przygotowania trucizny, rozpoznanej kiedyś przez *identyfikację trucizny*, sprawdzana rzutem na 1/2 MD i 1/10 INT. Przygotowanie trucizny trwa k10 godzin, wymaga posiadania odpowiednich składników oraz wyposażenia i jednorazowo dostarcza k10 porcji o trwałości 1 dzień na POZ (odpowiednio zabezpieczona, np. czarem, może być przechowywana o wiele dłużej – decyzja MG).





**HIENA CMENTARNA**

STUARTSTUDI



Hieny cmentarne to łotrzykowie, którzy wyspecjalizowali się w rabowaniu grobowców i odpędzaniu nieumarłych, którzy mogliby im w tym przeszkodzić. Wśród nich można znaleźć zarówno zwykłych szubrawców, którzy rozkopują świeże groby, kradnąc biżuterię i cenniejsze części odzienia martwych, oraz prawdziwych wirtuozów tej sztuki, których celem jest odnawianie zaginionych artefaktów i relikwii. Choć przedstawiciele tej profesji trudno uznać za praworządnych, nie zawsze działają poza prawem. Czasami można porównać ich do archeologów, którzy oprócz cennych znalezisk, zgłębiają i gromadzą zapomnianą wiedzę wymarłych ludów i cywilizacji, przez co bardzo często wynajmowani są przez wszelkiej maści uczonych.

Do przedstawicieli tej profesji można zaliczyć także postacie, które nie do końca wpasowują się w schemat potocznego jej postrzegania. Znajduje się tu także miejsce dla wszelkiej maści cmentarnych szarlatanów i naciągaczy – takich jak handlarze relikwiami, porywacze zwłok, handlarze odpustami, osoby oczyszczające z trupów duże aglomeracje miejskie. Wielu z nich nie interesuje się nawet samymi zwłokami, co ich częściami – zębami, które można wstawić w miejsce ubytków u możliwych, włosami na peruki, czy innymi fragmentami ciała, które można łatwo spieniężyć.

Jak wszyscy łotrzykowie, hieny cmentarne cenią sobie dużą mobilność i możliwość szybkiego opuszczenia miejsca aktualnych prac, dlatego raczej nie sięgają po cięższe broje. Zupełnie inaczej ma się jednak sprawa z bronią – choć zwykle dominuje u nich oręż jednoręczny lekki, zdarzają się także tacy, którzy wprawieni w posługiwaniu się szpadlem, sięgają po broń dwuręczną.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Wykrycie** – przeszukanie określonego miejsca w celu odnalezienia pułapki, ukrytego przejścia itp. Pobieżne trwa 5 rund i sprawdzane jest rzutem na sumę 1/5 INT i 1/5 SZ, zaś szczegółowe, trwające około kwadransa, rzutem na sumę 1/2 INT i 1/10 MD. Podany czas odnosi się do niewielkich powierzchni – niedużej izby, fragmentu korytarza, ściany, drzwi itp.

**2. Ukrycie** – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zapadni oraz skutecznego zakładania pułapek (o ile ma się odpowiednie plany i narzędzia). Może trwać k10 godzin w przypadku niewielkich, gotowych pułapek lub nawet k10 dni w przypadku przejść,

<b>Charakter:</b>	Każdy niepraworządny.
<b>Rasa:</b>	Ludzie, półorki, hobbici, gnomy, półolbrzymy, krasnoludy i półelfy.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, barbarzyńca, astrolog, mag, czarnoksiężnik, alchemik, elementalista, demonolog. Za zgodą MG także łowca czarownic, zabójca, kłusownik, kapłan, szaman, iluzjonista.
<b>Dostępna broń:</b>	Dowolna, preferowana jednoręczna lekka.
<b>Dostępne broje:</b>	O maksymalnych ograniczeniach 1/2 i 1/2.
<b>Wyznanie:</b>	Każde poza Asteriuszem Wielkim, Reptillionem Wielkim i Arianną.

zapadni itp. (decyduje MG). Sprawdzane jest rzutem na 1/2 akt. ZR i 1/10 MD.

**3. Rozbezpieczenie** – umiejętność unieszkodliwienia lub bezpiecznego uruchomienia wykrytych i dostępnych mechanizmów w pułapkach, ukrytych przejściach itp. Trwa k100 rund (decyzja MG) i sprawdzane jest rzutem na 1/2 akt. ZR i 1/10 MD.

**4. Wyostrzone zmysły** – umiejętność widzenia w naturalnych ciemnościach tak, jakby był to półmrok (ograniczenie o 10%: Trafienia, Obrony, UM i szansy powodzenia zdolności) oraz w półmroku, jak w pełnym świetle. A także zdolność wyczulenia słuchu w celu np. podsłuchiwanie kogoś (maksymalnie w odległości 1/10 SZ pól wokół, ew. zależnie od warunków i decyzji MG). Wymaga poświęcenia na nasłuchiwanie całej rundy.

**5. Ocena wartości** – określenie przybliżonej wartości szlachetnego kamienia, przedmiotu itp. Trwa k10 rund i sprawdzane jest rzutem na 1/2 MD i 1/10 INT.

**6. Język gestów** – umiejętność rozpoznawania (1/2 MD + 1/10 INT) i przekazywania (1/2 INT i 1/10 ZR) krótkich i prostych wiadomości za pomocą mimiki i gestów. Umożliwia także rozpoznawanie silnych emocji, kłamstwa itp. u innych osób (decyzja MG).

**7. Otwieranie zamków** – zdolność wymagająca posiadanie wytrychu – trwa k10 rund i sprawdzana jest rzutem na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 INT. W przypadku nieudanej próby, wykonuje się rzut na wytrzymałość wytrychu – nieudany oznacza jego złamanie. Nieudana próba może być powtarzana.

**8. Ukrycie wartości** – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości jakiegoś przedmiotu poprzez polerowanie, zabrudzenie, zmatowienie itp. Zmiana wartości mieści się w granicach 10k10 procent

**Tabela 38: Przyrost współczynników należny z profesji hieny cmentarnej**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
+	20+	20+	10+	-	10+	+	-	-	10+	k5	35	3

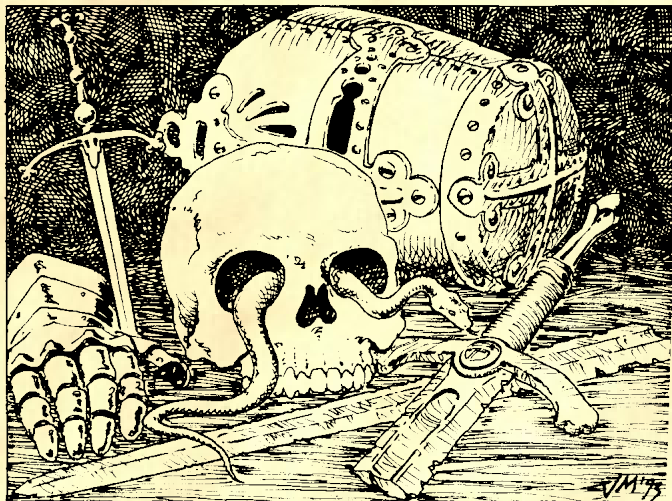
+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 39: Przyrost odporności należny z profesji hieny cmentarnej**

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

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.





wartości przedmiotu + 20% na POZ hieny cmentarnej. Zabieg ten trwa k100 rund i jego powodzenie sprawdza się rzutem na 1/2 akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD.

**9. Wspinaczka** – umiejętność wdrapywania się na skały, mury, drzewa itp. Sprawdza się ją rzutem na sumę akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD, pomniejszoną o 1 na każdy metr wysokości powyżej 2 metrów. Powodzenie *wspinaczki* sprawdza się co dwa metry, zaś w razie upadku, postać otrzymuje k100 obrażeń od wstrząsu za każde 2 metry wysokości z jakiej spadła powyżej 2 metrów (bez wyparowań noszonej zbroi).

**10. Krycie się w cieniu** – umiejętność wykorzystywania dostępnych kryjówek: zacienionych miejsc, załomów itp. Hiena cmentarna musi przy tym pozostawać w jednym miejscu i unikać gwałtownych ruchów. Sprawdzana jest rzutem na aktualną ZR. W przypadku ataku z ukrycia, postać ma dwukrotnie większą szansę zaskoczenia ofiary (obrona na 1/2 akt. SZ).

#### OD 1 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Unik** – uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym (np. dwukrotnie dłuższym) atakiem (takim jak *szarża*, *powalenie* itp.), ciosem (np. *zamaszysty*, *strasliwy atak* itp.) lub przed jednym strzałem z daleka. Sprawdzany rzutem na akt. ZR. W niektórych, zależnych od MG sytuacjach, skuteczny *unik* może zmniejszyć o połowę efekt zionięcia, eksplozji itp. Tej zdolności używa się po udanym trafieniu przeciwnika i, aby była skuteczna, należy wykonać udany rzut na aktualną ZR. Nieudany *unik* oznacza, że hiena cmentarna przyjęła cios na normalnych zasadach.

**12. Religioznawstwo** – znajomość praw i dogmatów własnej wiary (sprawdzana w razie potrzeby rzutem na MD) oraz innych lokalnych wierzeń i religii (rzut na 1/2 MD) oraz religii antycznych i wymarłych (rzut na 1/10 MD i 1/10 INT), z możliwością znalezienia odpowiedzi na pytanie dotyczące pochodzenia czy właściwości prastarych religijnych budowli, przedmiotów itp. (nie jest to jednak identyfikacja). W jakiej kwestii i w jakim stopniu można ją wykorzystać, decyduje MG.

**13. Ukrycie vitalności** – działająca raz dziennie na okres 5 rund na POZ hieny cmentarnej, umiejętność ukrycia własnych sił życiowych przed wykryciem np. przez martwiaki, co gwarantuje nietykalność z ich

strony, o ile postać nie zachowuje się agresywnie (zależne od MG). Udana po pozytywnym rzucie na MD.

**14. Prześlizgnięcie** – umiejętność ominięcia mechanicznej, zwykle powierzchniowej pułapki (np. zapadni) bez jej uaktywnienia. Sprawdzana rzutem na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 SZ; próba przejścia 1 pola z wykorzystaniem tej zdolności trwa k10 rund. Po udanej próbie hiena cmentarna może poinstruować swoich towarzyszy (zrozumieją po udanym rzucie na MD każdego z nich) i oni również mogą próbować ominąć tę konkretną pułapkę (rzut na 1/2 akt. ZR każdego).

**15. Odczytywanie pergaminów** – umiejętność rzucania czarów z magicznych pergaminów. Sprawdzana rzutem na 1/2 UM, zmniejszonych o 10 pkt. na krąg magii czaru. Z tej zdolności mogą korzystać tylko postacie o UM większych od 30 pkt.

**16. Odporność na przekleństwa** – naturalna dodatkowa odporność na przekleństwa, zaklęcia i klątwy, pozwalająca na każdorazowe wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

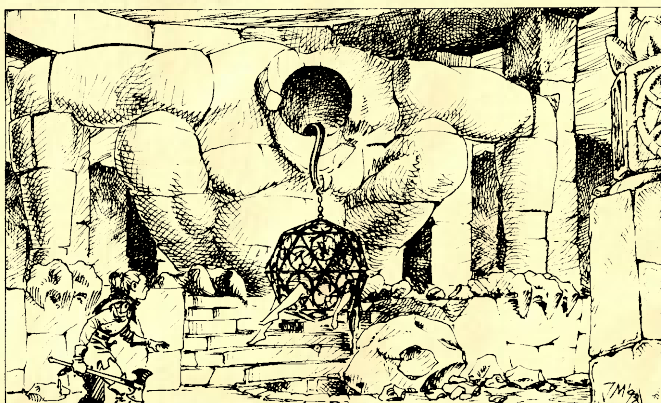
**17. Identyfikacja martwiaka** – umiejętność określenia rodzaju martwiaka oraz jego podstawowych cech: sprawdzenie rzutem na MD, zmniejszoną o 5 pkt. na typ martwiaka.

**18. Cichy chód** – umiejętność bezgłośniego poruszania się (skradania), sprawdzana co rundę rzutem na akt. ZR. W tym czasie postać porusza się dwa razy wolniej niż normalnie.

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run czaro-dziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów. Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na 1/2 UM i 1/10 MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.

**20. Zniszczenie martwiaka** – poprzez odpowiednią modlitwę (wymagany udany rzut na WI) i ukazanie symbolu swojego boga, hiena cmentarna może zmusić znajdującego się przed nim martwiaka do ucieczki (trwającej ilość rund równą POZ hieny cmentarnej) jeśli martwiak nie wykona udanego rzutu na odporność na zaklęcia (odp. nr 3), zmniejszoną o 1 punkt na POZ hieny cmentarnej. Jeśli nieumarły nie wykona ponadto analogicznie zmniejszonego rzutu na odporność nr 4 – ulega całkowitemu zniszczeniu.





# KASTA KLERYCZNA







**KAPLAN**

*JK*



Kapłani oddają swoje życie w służbie bogu i ich głównym celem jest nawracanie, krzewienie wiary i opiewanie wielkości swojego boga. Tak jak różnią się sami bogowie, mogą różnić się kapłani – są wśród nich skromni, spędzający czas nad księgami uczeni, szukający przygód awanturnicy, jak i ciężkozbrojni rycerze.

Kapłani nie są ograniczeni jeśli chodzi o używaną broń i zbroję. Choć oczywistym jest, że wyznający bogów miłości i dobra będą używali broni obuchowej, zaś kapłani bogów natury będą skłaniali się ku ochronie w postaci naturalnych skór. Prawdziwą bronią kapłanów jest jednak ich magia, pochodząca od wyznawanego boga. Dzięki niej mogą wspomagać sojuszników potężnymi zaklęciami bojowymi (w przypadku kapłanów bogów wojny) lub szeroką gamą czarów ochronnych.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Czary kapłańskie** – umożliwia posługiwanie się czarami kapłańskimi z pergaminów (o ile UM postaci są wyższe niż 30), ksiąg lub pamięci. Powodzenie rzucanego czaru sprawdza się rzutem na UM, w przypadku pergaminów pomniejszonego o 10 pkt. na krąg magii czaru.

**2. Wykrycie magii** – trwająca pełną rundę koncentracja, połączona ze zbliżeniem dłoni do badanego przedmiotu, w celu wyczucia emanującej z niego energii magicznej. Umiejętność testowana rzutem na UM.

**3. Wykrycie blokady PM** – trwająca pełną rundę umiejętność wykrycia i określenia siły blokady magicznej, uniemożliwiającej uaktywnienie przedmiotu i wyssanie z niego PM. Sprawdzane rzutem na UM. Jeśli przedmiot nie jest zabezpieczony blokadą, zdolność ta umożliwia określenie ilości PM zgromadzonego w przedmiocie (rzut na UM) i przelanie PM do amuletu (kolejny rzut na UM).

**4. Identyfikacja figur magicznych** – zdolność pozwalająca identyfikować czary zawarte w liniach tworzących figurę magiczną (jeśli kapłan spotkał się wcześniej z takim czarem, określa dokładnie jego działanie, jeśli nie, jest w stanie określić tylko ogólny efekt uaktywnienia czaru – na przykład fakt, że ofiara zostanie zraniona ogniem). Sprawdzanie następuje rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, pomniejszoną o 1 punkt na poziom twórcy figury. *Identyfikacja* musi być przeprowadzana dla każdej linii osobno, kończy się po zidentyfikowaniu ostatniej lub pierwszym niepowodzeniu. Rozpoznanie jednej linii trwa k10 rund.

<b>Charakter:</b>	Każdy, zależny od boga.
<b>Rasa:</b>	Każda, ale elfy i krasnoludy do 15 POZ, zaś półolbrzymy i hobbity do 10 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, łowca, gwardzista, barbarzyńca, łowca czarownic, rycerz, czarny rycerz, demoniczny rycerz, złodziej, zabójca, bard, szpieg, mag, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik, elementalista, demonolog. Za zgodą MG także paladyn, hiena cmentarna.
<b>Dostępna broń:</b>	Każda, zależna od wyznania.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Każda, zależna od wyznania.
<b>Wyznanie:</b>	Dowolne.

**5. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run czarnodziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów. Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na 1/2 UM i 1/10 MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.

**6. Odporność na zaklęcia** – zwiększona odporność na zaklęcia (odp. nr 3), pozwalająca na wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**7. Religioznawstwo** – znajomość praw i dogmatów własnej wiary (sprawdzana w razie potrzeby rzutem na MD) oraz innych lokalnych wierzeń i religii (rzut na 1/2 MD) oraz religii antycznych i wymarłych (rzut na 1/10 MD i 1/10 INT), z możliwością znalezienia odpowiedzi na pytanie dotyczące pochodzenia czy właściwości prastarych religijnych budowli, przedmiotów itp. (nie jest to jednak identyfikacja). W jakiej kwestii i w jakim stopniu można ją wykorzystać, decyduje MG.

**8. Nietykliwość** – umiejętność przekonania inteligentnego i cywilizowanego wroga, że kapłani mają prawną gwarancję bezpieczeństwa. Udań, jeśli przekonywany wróg nie odeprze tej formy sugestii (odporność nr 2), pomniejszonej o 1 na każdy POZ kapłana.

**9. Gromadzenie Many** – kapłan posiada zdolność gromadzenia w ciele Many, czyli Potencjału Magicznego, którego użycie nie jest ograniczone noszoną zbroją itp. W praktyce oznacza to rzucanie czaru za pomocą Many zawsze rzutem na pełną wartość UM. Mana regeneruje się w wysokości 1 punktu na 24 godziny, bez względu na to, co w tym dniu robi kapłan. Nie można rzucać czarów, czerpiąc moc i z Many, i z PM

**Tabela 40: Przyrost współczynników należny z profesji kapłana**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
(10+)*	+	-	-	(10+)*	20+	10+	10+	10+	20+	k10	35	3

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

\* postać wybiera bonus do jednego współczynnika, w zależności od etosu boga.

**Tabela 41: Przyrost odporności należny z profesji kapłana**

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

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



jednocześnie. Kapłan może jednorazowo zgromadzić Manę równą  $1/2$  UM +  $1/10$  WI +  $1/10$  INT +  $1/10$  MD.

**10. Identyfikacja martwiaka** – umiejętność określenia rodzaju martwiaka oraz jego podstawowych cech: sprawdzenie rzutem na MD, zmniejszoną o 5 pkt. na typ martwiaka.

#### OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Rozgrzeszanie** – jednorazowe odpuszczenie współwyznawcy grzechu (4% na POZ kapłana) lub zdęcie z niego przekleństwa (3% na POZ kapłana), klątwy (2% na POZ kapłana) lub boskiej klątwy (1% na POZ kapłana). Każda taka czynność wymaga kapłana, który jest to w stanie zrobić, datku, którego lwia część przypada na koszty uroczystości (odpowiednio k10 sztuk złota + 1 na POZ kapłana, 10 sztuk złota + 10 na POZ kapłana, 100 sztuk złota + 10 na POZ kapłana i 1000 sztuk złota + 10 na POZ kapłana), ofiary (lub opłacenia jej zakupu) i ew. pokrycia kosztów czarów wspomagających. Jeśli zostały spełnione powyższe warunki, kapłan musi wykonać jednorazowo udany rzut na Wiarę i Zauważenie, by *rozgrzeszenie* odniosło skutek. W wypadku nieudanego *rozgrzeszenia*, ten sam kapłan nie jest w stanie drugi raz próbować odpuścić tego samego tej samej osobie.

**12. Modlitwa** – rodzaj pieśni modlitewnej, śpiewanej np. podczas walki. Podnosi ona morale (+ 10 do odp. nr 2) i daje postaci oraz jej towarzyszom bonus 10 + 10 pkt. na 10 POZ kapłana do Trafienia (innowiercom połowę). Działa w zasięgu  $1/10$  SZ metrów wokół, możliwa jest tylko raz dziennie przez okres pełnej rundy na poziom kapłana. Wymaga udanego rzutu na Wiarę. Efekty tej modlitwy mogą kumulować się z efektami modlitwy paladyna, mnicha lub templariusza.

**13. Odegnanie/pozyskanie martwiaka** – poprzez odpowiednią modlitwę (rzut na Wiarę), zachowanie i ukazanie symbolu bóstwa, umiejętność ta pozwala odstraszyć martwiaki, które nie odparły tej formy zaklęcia (odp. nr 3 zmniejszona o 1 punkt na poziom kapłana). W każdej następnej rundzie (aż do skutku) odstraszone martwiaki mogą nadal odpierać zaklęcie. Jednorazowo można odegnąć najwyżej jednego martwiaka na poziom kapłana. Kapłan o odpowiednim, najczęściej złym etosie, ew. wyznający złe bóstwa, w ten sam sposób może pozyskiwać martwiaki, co pozwala zmienić ich nastawienie względem siebie z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne, z przyjaznego na poddańcze.

**14. Zniszczenie/przejęcie martwiaka** – poprzez odpowiednią modlitwę (wymagany udany rzut na WI) i ukazanie symbolu swojego boga, kapłan może zmusić znajdującego się przed nim martwiaka do ucieczki (trwającej ilość rund równą POZ kapłana) jeśli martwiak nie wykona udanego rzutu na odporność na zaklęcia (odp. nr 3) zmniejszoną o 1 punkt na POZ kapłana. Jeśli nieumarły nie wykona ponadto analogicznie zmniejszonego rzutu na odporność nr 4 – ulega całkowitemu zniszczeniu. Wyznawcy złych bóstw i kapłani o złym etosie mogą analogicznie podporządkować nieumarłego swojej woli.

**15. Tworzenie figur magicznych** – rysowanie (na stałym, twardym, płaskim, suchym i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur

jak koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnię koła o minimum jednym metrze średnicy, a kreska, która ją tworzy, składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków. Narysowanie 1 linii wymaga rzutu na sumę  $1/2$  ZR,  $1/10$  MD i  $1/10$  UM (trwa to k10 rund), a jej umagicznienie wymaga rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  Wiary, zużywa k100 PM i k10 rund czasu, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób końce tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu.

**16. Wpisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru na przygotowany do tego umagiczniony symbol lub kartę pergaminu w taki sposób, by czar nie uaktywnił się do momentu naruszenia symbolu lub odczytania pergaminu. Sprawdzana jest rzutem na UM pomniejszone o 100 punktów. *Wpisanie czaru* trwa k10 godzin.

**17. Oddanie bogu** – jednorazowa możliwość poświęcenia własnego życia (przed spodziewaną śmiercią) w celu poproszenia np. o zemstę w stosunku do zabójców. Udana po rzucie na Wiarę i Zauważenie (można modlić się o to co rundę, przez okres równy POZ kapłana w rundach). Zemsta boga zależy od MG i objawia się najczęściej w przeciągu k100 dni śmiercią winowajców (traktuje się to analogicznie jak klątwę boską). Kapłan w wypadku śmierci ma mniejszą szansę na udane wskrzeszenie (odp. nr 4 zredukowana zostaje do połowy).

**18. Pozyskiwanie Many** – kapłan podczas trwającej k10 godzin medytacji może przekonwertować zgromadzony i dostępny Potencjał Magiczny na gromadzoną w ciele Manę. W tym celu musi wykonać udany rzut na WI i poświęcić PM w wysokości dziesięciokrotności odzyskiwanej ilości Many. Konwersja odwrotna jest niemożliwa.

#### OD IO POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Namaszczenie** – przy pomocy odpowiednich olejków (uzyskiwanych z 1 litra łożu z magicznej istoty), k10 PM i odpowiedniej ceremonii (rzut na Wiarę lub użycie czaru *ceremonia*) kapłan może namaścić i częściowo umagicznic daną postać. Powoduje to dwukrotne zwiększenie jej Żywołności i ewentualnych Wyparowań własnej skóry (a przy tym jej Obronę) oraz w pewnym stopniu modyfikuje Odporności i Wytrzymałość. W momencie osiągnięcia normalnej Żywołności np. z powodu odniesionych ran, efekt ten przestaje działać.

**20. Przekleństwo** – poprzez udaną modlitwę (udany rzut na Wiarę i na Zauważenie, maksymalnie raz dziennie) kapłan ma możliwość nałożenia przekleństwa na istotę, która nie odeprze go na połowę swej odporności na przekleństwa (odp. nr 3) pomniejszoną o 1 punkt na POZ kapłana. Możliwe jest także nałożenie go na przedmiot (automatycznie). *Przekleństwo* oznacza np. uciążliwą przywarę, uaktywniającą się w określonych okolicznościach, jednakże nie powoduje bezpośredniej śmierci, kalectwa itp. Z przedmiotu *przekleństwo* ma szansę przenieść się na pierwszą istotę, która go dotknie, chyba że kapłan zażyczy sobie, aby stało się to w określonych okolicznościach.





DRUID



Druidzi to kapłani natury, trzymający się z dala od miast i cywilizacji, a swoje życie poświęcający utrzymaniu równowagi z naturą. Znani są jako obrońcy miejsc nieskażonych piętnem cywilizacji, opiekunowie świętych gajów i zagrożonych gatunków. Zwykle cechują się neutralnym charakterem, ale w rzadkich przypadkach MG ma prawo dopuścić do gry druida neutralnego dobrego lub neutralnego złego.

Podobnie jak kapłani bóstw natury, druidzi wykorzystują wyłącznie broń pochodzenia naturalnego (obuchową) lub prostą, typu sierp, siekiera. Podobnie upodobali sobie broń lekkie, nie krępujące za bardzo ruchów, najczęściej skóry zwierzęce i futra.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Czary druidyczne** – umożliwia posługiwanie się czarami druidycznymi z pergaminów (o ile UM postaci są wyższe niż 30), ksiąg lub pamięci. Powodzenie rzucanego czaru sprawdza się rzutem na UM, w przypadku pergaminów pomniejszonego o 10 pkt. na krąg magii czaru.

**2. Wykrycie magii** – trwająca pełną rundę koncentracja, połączona ze zbliżeniem dłoni do badanego przedmiotu, w celu wycucia emanującej z niego energii magicznej. Umiejętność testowana rzutem na UM.

**3. Wykrycie blokady PM** – trwająca pełną rundę umiejętność wykrycia i określenia siły blokady magicznej, uniemożliwiającej uaktywnienie przedmiotu i wyssanie z niego PM. Sprawdzane rzutem na UM. Jeśli przedmiot nie jest zabezpieczony blokadą, zdolność ta umożliwia określenie ilości PM zgromadzonego w przedmiocie (rzut na UM) i przelanie PM do amuletu (kolejny rzut na UM).

**4. Identyfikacja figur magicznych** – zdolność pozwalająca identyfikować czary zawarte w liniach tworzących figurę magiczną (jeśli druid spotkał się wcześniej z takim czarem, określa dokładnie jego działanie, jeśli nie, jest w stanie określić tylko ogólny efekt uaktywnienia czaru – na przykład fakt, że ofiara zostanie zraniona ogniem). Sprawdzane następuje rzutem na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  MD, pomniejszoną o 1 punkt na poziom twórcy figury. *Identyfikacja* musi być przeprowadzana dla każdej linii osobno, kończy się po zidentyfikowaniu ostatniej lub pierwszym niepowodzeniu. Rozpoznanie jednej linii trwa k10 rund.

**5. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run czarodziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów.

<b>Charakter:</b>	Tylko neutralny.
<b>Rasa:</b>	Każda poza półorkami, reptilianami, krasnoludami. Półolbrzymy, gnomy, hobbity do 15 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, łowca, mag, elementalista. Za zgodą MG także barbarzyńca, astrolog, szaman.
<b>Dostępna broń:</b>	Broń naturalna lub naturalnego pochodzenia.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Tylko skórzane.
<b>Wyznanie:</b>	Każde poza Oriakiem, Katanem, Bellem, Pianem, Hasar-Grunem, Natą-Krantą.

Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na  $1/2$  UM i  $1/10$  MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.

**6. Odporność na zaklęcia** – zwiększona odporność na zaklęcia (odp. nr 3), pozwalająca na wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**7. Religioznawstwo** – znajomość praw i dogmatów własnej wiary (sprawdzana w razie potrzeby rzutem na MD) oraz innych lokalnych wierzeń i religii (rzut na  $1/2$  MD) oraz religii antycznych i wymarłych (rzut na  $1/10$  MD i  $1/10$  INT), z możliwością znalezienia odpowiedzi na pytanie dotyczące pochodzenia czy właściwości prastarych religijnych budowli, przedmiotów itp. (nie jest to jednak identyfikacja). W jakiej kwestii i w jakim stopniu można ją wykorzystać, decyduje MG.

**8. Nietykliwość** – umiejętność przekonania inteligentnego i cywilizowanego wroga, że druidzi mają prawną gwarancję bezpieczeństwa. Udań, jeśli przekonywany wróg nie odeprze tej formy sugestii (odporność nr 2), pomniejszonej o 1 na każdy POZ druida.

**9. Gromadzenie Many** – druid posiada zdolność gromadzenia w ciele Many, czyli Potencjału Magicznego, którego użycie nie jest ograniczone noszoną zbroją itp. W praktyce oznacza to rzucanie czaru za pomocą Many zawsze rzutem na pełną wartość UM. Mana regeneruje się w wysokości 1 punktu na 24 godziny, bez względu na to, co w tym dniu robi druid. Nie można rzucać czarów, czerpiąc moc i z Many, i z PM jednocześnie. Druid może jednorazowo zgromadzić Manę równą  $1/2$  UM +  $1/10$  WI +  $1/10$  INT +  $1/10$  MD.

**10. Rozpoznawanie zwierząt i roślin** – identyfikacja wszystkich typowych dla rodzinnych stron zwierząt (ale nie magicznych bestii!) i roślin, łącznie z ich zwyczajami i cyklem życiowym – wymagany rzut

**Tabela 42: Przyrost współczynników należny z profesji druida**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
10+	+	+	-	+	20+	10+	20+	-	20+	k10	35	3

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 43: Przyrost odporności należny z profesji druida**

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

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



na sumę INT i 1/10 MD, potem już automatycznie (ew. rzut na MD – decyzja MG). Ponadto druid posiada znajomość k5 ziół (ich występowania, sposobu podawania i działania), występujących na terenie, z którego pochodzi. Odszukanie znanego zioła zajmuje k10 godzin (modyfikowane przez Mistrza Gry w zależności od dostępności na danym terenie w określonym czasie) i wymaga rzutu na 1/2 INT.

#### OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Oblaskawienie zwierząt** – umiejętność odpowiedniego zbliżenia się do dzikich zwierząt (maksymalnie jednego na POZ) oraz dalszego, łagodnego z nimi postępowania: sprawdzana rzutem na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD. Oblaskawione zwierzę zmienia swoje nastawienie do postaci o jedną kategorię w górę, tzn. z wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie. Jedna próba trwa k10 rund, przy czym nieudana uniemożliwia dalsze (w stosunku do tego samego zwierzęcia). Zwierzę głodne lub z natury agresywnie nastawione może zaatakować, nim druid zdąży je oblaskawić. Zwierzę, którego nie uda się oblaskawić ucieka, atakuje lub zachowuje się przeciwnie do woli próbującego je pozyskać. Jednocześnie postać może kontrolować najwyżej jedno zwierzę na POZ. Skuteczne oblaskawienie może ponadto powstrzymać konie przed parsknięciem podczas podchodów itp.

**12. Wykrycie zachwiania równowagi sił** – wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi podstawowych sił, spowodowanego obecnością ewidentnie dobrych lub złych istot. Działa w promieniu 1/2 SZ postaci w metrach i wymaga skupienia przez pełną rundę.

**13. Pozyskiwanie Many** – druid podczas trwającej k10 godzin medytacji może przekonwertować zgromadzony i dostępny Potencjał Magiczny na gromadzoną w ciele Manę. W tym celu musi wykonać udany rzut na WI i poświęcić PM w wysokości dziesięciokrotności odzyskiwanej ilości Many. Konwersja odwrotna jest niemożliwa.

**14. Zdobywanie żywności** – umiejętność znajdowania w naturalnym środowisku rzeczy nadających się do jedzenia; wymaga rzutu na sumę INT i 1/10 MD, zaś poszukiwanie trwa k10 godzin. Postać jest w stanie w pełni wyżywić siebie i 1 osobę na każde

5 POZ. MG może to modyfikować, zależnie od warunków geograficznych lub klimatycznych. Zdobyta w ten sposób porcja stanowi absolutne minimum zapotrzebowania energetycznego organizmu i jeśli taka dieta będzie się to przeciągać, może być związana z ubytkiem masy postaci. Po zakończeniu okresu żywienia się darami natury, wypada „nadrobić” go normalnym jedzeniem.

**15. Wtopienie w naturę** – umiejętność cichego poruszania i krycia się w cieniu naturalnego otoczenia np. w lesie, w górach, bez zostawiania śladów: wymaga rzutu na akt. ZR i dwukrotnie wolniejszego poruszania się. Dzięki tej zdolności druid jest w stanie niepostrzeżenie zbliżyć się do zwierzęcia lub istoty rozumnej, znajdujących się w naturalnym otoczeniu, przez co jego szansa zaskoczenia jest dwukrotnie większa.

**16. Tworzenie figur magicznych** – rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metrze średnicy, a kreska, która ją tworzy, składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków. Narysowanie 1 linii wymaga rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD i 1/10 UM (trwa k10 rund), a jej umagicznienie wymaga rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 Wiary, zużywa k100 PM i k10 rund, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób końce tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu.

**17. Wpisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru na przygotowany do tego umagiczniony symbol lub kartę pergaminu w taki sposób, by czar nie uaktywnił się do momentu naruszenia symbolu lub odczytania pergaminu. Sprawdzana jest rzutem na UM pomniejszone o 100 punktów. Wpisanie czaru trwa k10 godzin.

**18. Odegnanie zwierząt** – umiejętność odegnania neutralnych bądź agresywnych zwierząt w ilości równej POZ druida (wymagany rzut na WI). Obrona zwierzęcia polega na rzucie na odp. nr 2 pomniejszoną o 1 punkt na POZ druida; rzut ten można powtarzać co rundę.

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Naznaczenie zwierzęcia** – pozwala dotykane przez minimum k100 rund zwierzę czasowo umagicznić (wymaga także poświęcenia k100 PM), tak by podczas skupienia uwagi druid mógł odbierać wrażenia jego zmysłami (wzrok, słuch, dotyk) przez okres 1 dnia na POZ. Wymaga rzutu na 1/2 UM. Dodatkowo umagicznienie zwiększa zwierzęciu dwukrotnie Żywotność oraz ew. Obronę i wyparowania skóry.

**20. Przywołanie zwierząt** – wykonując trwającą całą rundę modlitwę (wymagany rzut na 1/2 WI), druid jest w stanie sprowadzić dzikie zwierzęta, które przyłączają się do walki po stronie przywołującego i będą w niej uczestniczyć przez liczbę rund równą POZ druida. Gatunek i umiejętności zwierząt zależą od otoczenia – w lesie mogą to być wilki, w mieście kruki itp. Liczba zjawiających się na wezwanie zwierząt jest równa POZ druida +/- k5 sztuk. Po zakończeniu walki lub upływie czasu, zwierzęta pierzchają.







**ASTROLOG**



Astrologowie to kapłani gwiazd, czasu i przeznaczenia, którzy poświęcają się zgłębianiu wiedzy i badaniu przyszłości, nie dbając o nawracanie innych na swoją wiarę. Pociągają ich wszelkiej maści tajemnice i zagadki, lubują się w odkrywaniu przyszłości i zagadek przeszłości przed innymi. Ich wiara w bogów jest niezachwiana i z niej czerpią siłę do dalszych badań, zaś w swoim postępowaniu często kierują się charakterem boga, którego wyznają. Astrologowie służą na dworach, robią za lokalnych mędrców i wyrocznie. Ich słowa są zawsze prawdziwe, ponieważ kłamstwo – szczególnie jeśli chodzi o wróżby – okryłoby astrologa hańbą i uniemożliwiłoby mu dalsze wykonywanie tej profesji.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Czary astrologiczne** – umożliwia posługiwanie się czarami astrologicznymi z pergaminów (o ile UM postaci są wyższe niż 30), ksiąg lub pamięci. Powodzenie rzucanego czaru sprawdza się rzutem na UM, w przypadku pergaminów pomniejszonego o 10 pkt. na krąg magii czaru.

**2. Wykrycie magii** – trwająca pełną rundę koncentracja, połączona ze zbliżeniem dłoni do badanego przedmiotu, w celu wyczucia emanującej z niego energii magicznej. Umiejętność testowana rzutem na UM.

**3. Wykrycie blokady PM** – trwająca pełną rundę umiejętność wykrycia i określenia siły blokady magicznej, uniemożliwiającej uaktywnienie przedmiotu i wyssanie z niego PM. Sprawdzane rzutem na UM. Jeśli przedmiot nie jest zabezpieczony blokadą, zdolność ta umożliwia określenie ilości PM zgromadzonego w przedmiocie (rzut na UM) i przelanie PM do amuletu (kolejny rzut na UM).

**4. Identyfikacja figur magicznych** – zdolność pozwalająca identyfikować czary zawarte w liniach tworzących figurę magiczną (jeśli astrolog spotkał się wcześniej z takim czarem, określa dokładnie jego działanie, jeśli nie, jest w stanie określić tylko ogólny efekt uaktywnienia czaru – na przykład fakt, że ofiara zostanie zraniona ogniem). Sprawdzanie następuje rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, pomniejszoną o 1 punkt na poziom twórcy figury. *Identyfikacja* musi być przeprowadzana dla każdej linii osobno, kończy się po zidentyfikowaniu ostatniej lub pierwszym niepowodzeniu. Rozpoznanie jednej linii trwa k10 rund.

**5. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run czarodziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów.

<b>Charakter:</b>	Zależny od wyznania.
<b>Rasa:</b>	Każda poza elfami i półelfami. Półolbrzymy, półorki i hobbity do 10 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, paladyn, bard, szpieg, kłusownik, hiena cmentarna, mag, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik, elementalista, demonolog. Za zgodą MG także łowca, gwardzista, łowca czarownic, rycerz, czarny rycerz, zabójca, druid.
<b>Dostępna broń:</b>	Każda, preferowana nierzucająca się w oczy.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Dowolne, preferowane lekkie.
<b>Wyznanie:</b>	Każde poza Arianną, Bellem i Pianem.

Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na 1/2 UM i 1/10 MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.

**6. Odporność na zaklęcia** – zwiększona odporność na zaklęcia (odp. nr 3), pozwalająca na wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**7. Religioznawstwo** – znajomość praw i dogmatów własnej wiary (sprawdzana w razie potrzeby rzutem na MD) oraz innych lokalnych wierzeń i religii (rzut na 1/2 MD) oraz religii antycznych i wymarłych (rzut na 1/10 MD i 1/10 INT), z możliwością znalezienia odpowiedzi na pytanie dotyczące pochodzenia czy właściwości prastarych religijnych budowli, przedmiotów itp. (nie jest to jednak identyfikacja). W jakiej kwestii i w jakim stopniu można ją wykorzystać, decyduje MG.

**8. Nietykliwość** – umiejętność przekonania inteligentnego i cywilizowanego wroga, że astrologowie mają prawną gwarancję bezpieczeństwa. Udań, jeśli przekonywany wróg nie odeprze tej formy sugestii (odporność nr 2), pomniejszonej o 1 na każdy POZ astrologa.

**9. Gromadzenie Many** – astrolog posiada zdolność gromadzenia w ciele Many, czyli Potencjału Magicznego, którego użycie nie jest ograniczone noszoną zbroją itp. W praktyce oznacza to rzucanie czaru za pomocą Many zawsze rzutem na pełną wartość UM. Mana regeneruje się w wysokości 1 punktu na 24 godziny, bez względu na to, co w tym dniu robi astrolog. Nie można rzucać czarów, czerpiąc moc i z Many, i z PM jednocześnie. Astrolog może jednorazowo zgromadzić Manę równą 1/2 UM + 1/10 WI + 1/10 INT + 1/10 MD.

**Tabela 44: Przyrost współczynników należny z profesji astrologa**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
-	-	-	-	10+	20+	10+	10+	+	20+	k10	20	2

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 45: Przyrost odporności należny z profesji astrologa**

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

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



**10. Astrologia** – rozpoznawanie konfiguracji ciał niebieskich, ich wzajemnych powiązań, przesuwania się itp. (np. rzut na MD pozwala określić położenie w stosunku do ojczystego miasta, czy też kierunek marszu po zagubieniu drogi). Zdolność ta daje także szansę (50 + 1 pkt. na POZ astrologa) na znalezienie dla określonej postaci szczęśliwej w danym miesiącu gwiazdy (wytyczenie horoskopu). Jeżeli postać była obecna całą noc przy tej czynności i znajdowała się pod bezpośrednim blaskiem gwiazd, to w danym miesiącu zyskuje (lub traci jeśli zdolność się nieudala – nic nie da jej powtórzenie) premię 10 punktów (podwajaną na każde 10 POZ astrologa) do szansy TR, OB, UM, WI i wszystkich odporności oraz szansy pomyślnego wyjścia astrologicznej *wróźby*. Pozwala także przewidywać pogodę.

#### OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Pozyskiwanie Many** – astrolog podczas trwającej k10 godzin medytacji może przekonwertować zgromadzony i dostępny Potencjał Magiczny na gromadzoną w ciele Manę. W tym celu musi wykonać udany rzut na WI i poświęcić PM w wysokości dziesięciokrotności odzyskiwanej ilości Many. Konwersja odwrotna jest niemożliwa.

**12. Czytanie przeszłości** – jednorazowo pozwala na odczytanie z gwiazd (nocą przez k10 godzin) ogólnej historii i przeszłości, a także ostatnich dni (k10 + 1 na POZ) dotykanej istoty lub przedmiotu. Sprawdzane rzutem na sumę 1/10 UM, 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 WI. Wymaga poświęcenia 10 PM.

**13. Wykrycie** – przeszukanie określonego miejsca w celu odnalezienia pułapki, ukrytego przejścia itp. Pobieżne trwa 5 rund i sprawdzane jest rzutem na sumę 1/5 INT i 1/5 SZ, zaś szczegółowe, trwające około kwadransa, rzutem na sumę 1/2 INT i 1/10 MD. Podany czas odnosi się do niewielkich powierzchni – niedużej izby, fragmentu korytarza, ściany, drzwi itp.

**14. Ocena wartości** – określenie przybliżonej wartości szlachetnego kamienia, przedmiotu itp. Trwa k10 rund i sprawdzane jest rzutem na 1/2 MD i 1/10 INT.

**15. Wróżba** – przepowiadanie przyszłości na podstawie własnej wiedzy i ułożenia rozrzuconych kilkunastu małych kości lub wnętrzości zwierząt ofiarnych, fusów itp. Możliwe raz dziennie i trwające k10 godzin. Wróżba się uda przy rzucie na sumę 1/10 MD,

1/10 INT i 1/10 WI, zmodyfikowanym o odpowiedni element losowy, którym jest ułożenie pomyślnie kości lub odpowiednia czystość wnętrzości zwierząt ofiarnych (średnio 40-60% w zależności od sposobu wróżenia i decyzji MG). Pomyślność elementu losowego dwukrotnie zwiększa szansę pomyślnego wyjścia *wróźby*, a niepomyślność analogicznie zmniejsza. *Wróżbę* można przeprowadzić tylko raz na daną okoliczność i odpowiada ona na pytanie „Czy pomyślnie będzie...?”.

**16. Tworzenie znaków magicznych** – rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. oraz czarodziejskich run. Każdy taki znak ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metrze średnicy, a kreska, która go tworzy, składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków. Narysowanie 1 linii wymaga rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD i 1/10 UM (trwa k10 rund), a jej umagicznienie wymaga rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 Wiary, zużywa k100 PM i k10 rund, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób końce tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu.

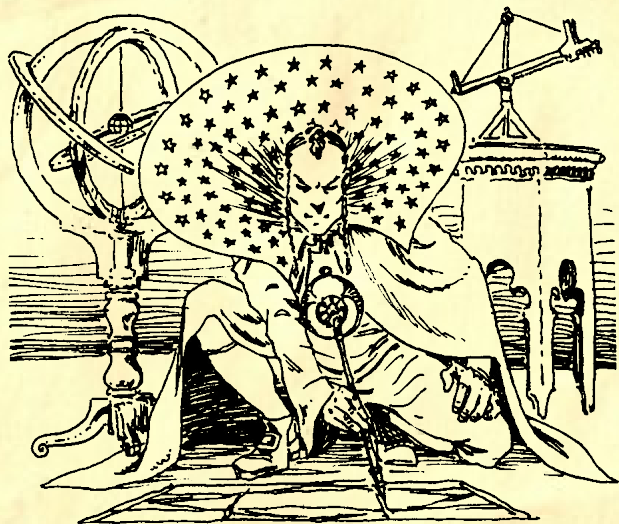
**17. Wpisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru na przygotowany do tego umagiczniony symbol lub kartę pergaminu w taki sposób, by czar nie uaktywnił się do momentu naruszenia symbolu lub odczytania pergaminu. Sprawdzana jest rzutem na UM pomniejszone o 100 punktów. Wpisanie czaru trwa k10 godzin.

**18. Identyfikacja** – rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych. Zidentyfikowanie jednej cechy trwa k10 godzin i wymaga zużycia k10 PM oraz udanego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 MD zredukowaną o 1 punkt na POZ twórcy przedmiotu. Każdą cechę identyfikuje się osobno, zaś próba nieudana uniemożliwia dalsze identyfikowanie na tym samym POZ. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznaną czar lub zdolność, astrolog może powiedzieć o niej coś bardzo ogólnego (np. że rani ogniem). Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów.

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Objawienie** – raz dziennie pozwala astrologowi ujrzeć w podświadomości znajomą postać lub miejsce. Widzenie nie obejmuje swym zasięgiem żadnych szczegółów otoczenia. Umiejętność sprawdzana rzutem na Wiarę (ew. zmniejszony przy słabszej znajomości). Trwa 1 rundę na POZ astrologa.

**20. Przekleństwo** – poprzez udaną modlitwę (udany rzut na Wiarę i na Zauważenie, maksymalnie raz dziennie) astrolog ma możliwość nałożenia przekleństwa na istotę, która nie odeprze go na połowę swej odporności na przekleństwa (odp. nr 3) pomniejszoną o 1 punkt na POZ astrologa. Możliwe jest także nałożenie go na przedmiot (automatycznie). Przekleństwo oznacza np. uciążliwą przywarę, uaktywniającą się w określonych okolicznościach, jednakże nie powoduje bezpośredniej śmierci, kalectwa itp. Z przedmiotu, przekleństwo ma szansę przenieść się na pierwszą istotę, która go dotknie, chyba że astrolog zażyczy sobie, aby stało się to w określonych okolicznościach.







PÓLBÓG



Półbóg to osoba, która wierzy że posiada boskie moce. W praktyce oznacza to, że jest nowym bogiem, dzieckiem boga, jego awatarem lub mesjaszem, głoszącym jakąś szczególnie ważną wieść. To postać wyznająca i kultywująca wiarę w samą siebie i gromadząca wierzących w nią wyznawców. Postać samodzielnie wybiera sobie etos i dogmaty tej wiary, ofiary i szczegóły kultu.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Czary półboskie** – umożliwia posługiwanie się czarami półboskimi z pergaminów (o ile UM postaci są wyższe niż 30), ksiąg lub pamięci. Powodzenie rzucanego czaru sprawdza się rzutem na UM, w przypadku pergaminów pomniejszonego o 10 pkt. na krąg magii czaru.

**2. Wykrycie magii** – trwająca pełną rundę koncentracja, połączona ze zbliżeniem dłoni do badanego przedmiotu, w celu wycucia emanującej z niego energii magicznej. Umiejętność testowana rzutem na UM.

**3. Wykrycie blokady PM** – trwająca pełną rundę umiejętność wykrycia i określenia siły blokady magicznej, uniemożliwiającej uaktywnienie przedmiotu i wyssanie z niego PM. Sprawdzane rzutem na UM. Jeśli przedmiot nie jest zabezpieczony blokadą, zdolność ta umożliwia określenie ilości PM zgromadzonego w przedmiocie (rzut na UM) i przelanie PM do amuletu (kolejny rzut na UM).

**4. Identyfikacja figur magicznych** – zdolność pozwalająca identyfikować czary zawarte w liniach tworzących figurę magiczną (jeśli półbóg spotkał się wcześniej z takim czarem, określa dokładnie jego działanie, jeśli nie, jest w stanie określić tylko ogólny efekt uaktywnienia czaru – na przykład fakt, że ofiara zostanie zraniona ogniem). Sprawdzane następuje rzutem na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  MD, pomniejszoną o 1 punkt na poziom twórcy figury. *Identyfikacja* musi być przeprowadzana dla każdej linii osobno, kończy się po zidentyfikowaniu ostatniej lub pierwszym niepowodzeniu. Rozpoznanie jednej linii trwa k10 rund.

**5. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figurę magiczną oraz run czarodziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów. Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na  $1/2$  UM i  $1/10$  MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierać oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje

<b>Charakter:</b>	Dowolny.
<b>Rasa:</b>	Każda poza krasnoludami.
<b>Łączenie profesji:</b>	Niemożliwe.
<b>Dostępna broń:</b>	Dowolna.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Dowolne.
<b>Wyznanie:</b>	Wiara w siebie.

uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.

**6. Odporność na zaklęcia** – zwiększona odporność na zaklęcia (odp. nr 3), pozwalająca na wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**7. Religioznawstwo** – znajomość praw i dogmatów własnej wiary (sprawdzana w razie potrzeby rzutem na MD) oraz innych lokalnych wierzeń i religii (rzut na  $1/2$  MD) oraz religii antycznych i wymarłych (rzut na  $1/10$  MD i  $1/10$  INT), z możliwością znalezienia odpowiedzi na pytanie dotyczące pochodzenia czy właściwości prastarych religijnych budowli, przedmiotów itp. (nie jest to jednak identyfikacja). W jakiej kwestii i w jakim stopniu można ją wykorzystać, decyduje MG.

**8. Nietykliwość** – umiejętność przekonania inteligentnego i cywilizowanego wroga, że półbógowie mają prawną gwarancję bezpieczeństwa. Udań, jeśli przekonywany wróg nie odeprze tej formy sugestii (odporność nr 2), pomniejszonej o 1 na każdy POZ półboga.

**9. Gromadzenie Many** – półbóg posiada zdolność gromadzenia w ciele Many, czyli Potencjału Magicznego, którego użycie nie jest ograniczone noszoną zbroją itp. W praktyce oznacza to rzucanie czaru za pomocą Many zawsze rzutem na pełną wartość UM. Mana regeneruje się w wysokości 1 punktu na 24 godziny, bez względu na to, co w tym dniu robi półbóg. Nie można rzucać czarów, czerpiąc moc i z Many, i z PM jednocześnie. Półbóg może jednorazowo zgromadzić Manę równą  $1/2$  UM +  $1/10$  WI +  $1/10$  INT +  $1/10$  MD.

**10. Letarg medytacyjny** – przez przyjęcie odpowiedniej pozy (dowolnej, ale ściśle określonej, np. kwiat lotosu) i medytację, półbóg ma możliwość obniżenia do minimum przemiany materii oraz odłączenia się od wszelkich bodźców zewnętrznych (poza bodźcami intensywnymi jak ból, huk, znaczne zimno itp., które są w stanie wytrącić go z *letargu*). Ten stan może trwać 1 dzień + 1 na POZ. Po jego zakończeniu postać musi zapewnić sobie odpowiednie warunki rekonwalescencji (obfite, zróżnicowane pożywienie i odpoczynek) przez okres równy okresowi *letargu*, gdyż nie będzie w stanie zapaść w ten stan ponownie aż do czasu spełnienia tego warunku. W trakcie *letargu* półbóg może wyszkolić się

**Tabela 46: Przyrost współczynników należny z profesji półboga**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
10+	(10+)*	-	-	(10+)*	10+	10+	20+	+	20+	k10	35	3

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

\* Postać wybiera jeden przyrost do współczynnika, w zależności od etosu.

**Tabela 47: Przyrost odporności należny z profesji półboga**

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

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

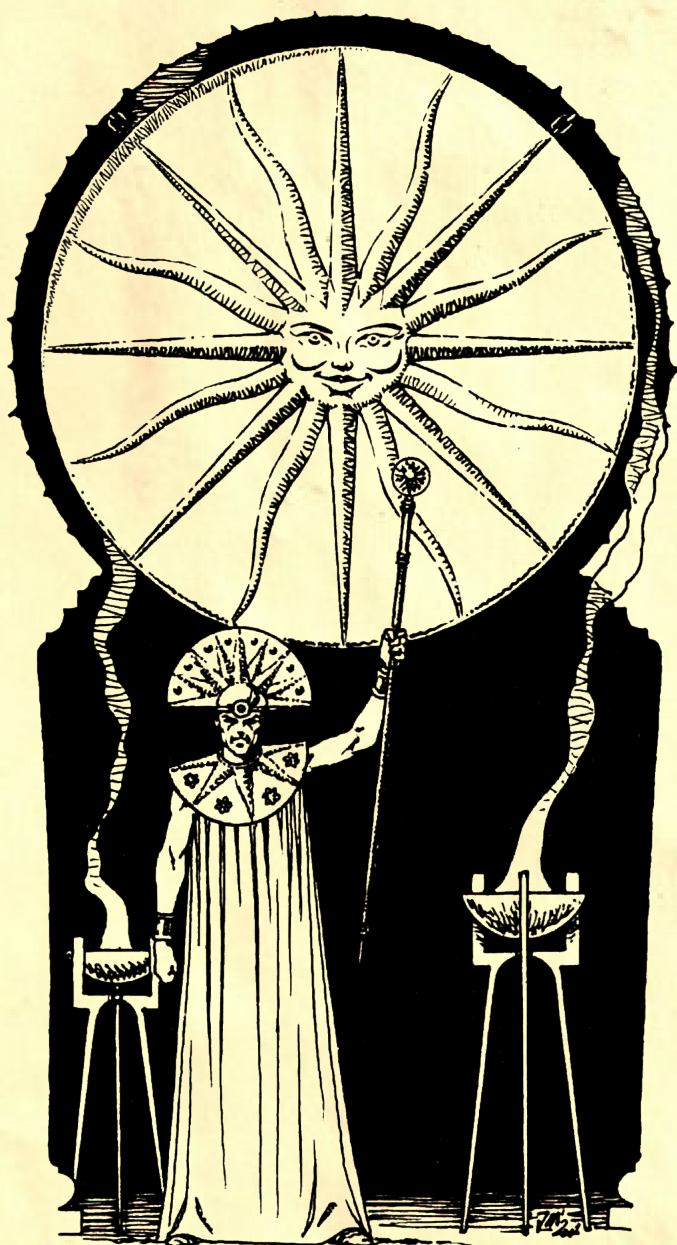


na kolejny POZ doświadczenia, jednak nie ma możliwości zyskania nowych czarów. Taki *letarg* jest możliwy tylko wtedy, gdy postać ma odpowiednią ilość PD i będzie medytowała wymaganą na szkolenie ilość dni.

#### OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Pozyskiwanie Many** – półbóg podczas trwającej k10 godzin medytacji może przekonwertować zgromadzony i dostępny Potencjał Magiczny na gromadzoną w ciele Manę. W tym celu musi wykonać udany rzut na WI i poświęcić PM w wysokości dziesięciokrotności odzyskiwanej ilości Many. Konwersja odwrotna jest niemożliwa.

**12. Przemiany półboskie** – nadzwyczaj ryzykowna umiejętność zmiany rzeczywistości, oparta na Samozauważeniu (ZW) i „podłączeniu” się do mocy przyjaznych bóstw. Aby wykonać wybraną wcześniej *przemiannę* półbóg musi wykonać udany rzut na WI i udany rzut na ZW oraz nie może zostać zauważony przez nieprzychylnych bogów (szansa zauważenia jest zależna od używanej *przemiany*). W wypadku zauważenia przez wrogie bóstwa, półbóg otrzymuje karę boską, która, jeśli nie zostanie odparta udanymi rzutami



na Wiarę i Samozauważenie, oznacza w najlepszym wypadku natychmiastową śmierć półboga (ponadto oczywiście nie wychodzi mu to, co chciał uzyskać *przemianną*). Uwaga: tej zdolności nie można zapożyczyć!

**13. Zatajenie charakteru** – umiejętność ta zapobiega wykrzyciu charakteru półboga wszystkimi typowymi czarami i zdolnościami (decyduje MG).

**14. Widzenie w ciemnościach** – umiejętność widzenia w naturalnych ciemnościach tak, jakby był to półmrok (ograniczenie o 10%: Trafienia, Obrony, UM i szansy udanego użycia zdolności) oraz w półmroku, jak w pełnym świetle.

**15. Wykrycie zachwiania równowagi sił** – wycucie i lokalizacja zachwiania równowagi podstawowych sił, spowodowanego obecnością ewidentnie dobrych lub złych istot. Działa w promieniu 1/2 SZ postaci w metrach i wymaga skupienia przez pełną rundę.

**16. Tworzenie figur magicznych** – rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metrze średnicy, a kreska, która ją tworzy, składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków. Narysowanie 1 linii wymaga rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD i 1/10 UM (trwa k10 rund), a jej umagicznienie wymaga rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 Wiary, zużywa k100 PM i k10 rund, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób końce tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu.

**17. Wpisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru na przygotowany do tego umagiczniony symbol lub kartę pergaminu w taki sposób, by czar nie uaktywnił się do momentu naruszenia symbolu lub odczytania pergaminu. Sprawdzana jest rzutem na UM pomniejszone o 100 punktów. *Wpisanie czaru* trwa k10 godzin.

**18. Spostrzeganie niewidzialnych** – umiejętność normalnego widzenia istot niewidzialnych i niektórych niematerialnych. Konieczna pełna koncentracja uwagi.

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Objawienie** – raz dziennie pozwala półbogowi ujrzeć w podświadomości znaną postać lub miejsce. Widzenie nie obejmuje swym zasięgiem żadnych szczegółów otoczenia. Umiejętność sprawdzana rzutem na Wiarę (ew. zmniejszony przy słabszej znajomości). Trwa 1 rundę na POZ półboga.

**20. Przekleństwo** – poprzez udaną modlitwę (udany rzut na Wiarę i na Zauważenie, maksymalnie raz dziennie) półbóg ma możliwość nałożenia *przekleństwa* na istotę, która nie odeprze go na połowę swej odporności na przekleństwa (odp. nr 3) pomniejszoną o 1 punkt na POZ półboga. Możliwe jest także nałożenie go na przedmiot (automatycznie). *Przekleństwo* oznacza np. uciążliwą przywarę, uaktywniającą się w określonych okolicznościach, jednakże nie powoduje bezpośredniej śmierci, kalectwa itp. Z przedmiotu, przekleństwo ma szansę przenieść się na pierwszą istotę, która go dotknie, chyba że półbóg zażyczy sobie, aby stało się to w określonych okolicznościach.





**MNICH**



Mnisi to rodzaj wędrownych kapłanów, którzy poprzez umartwianie się, pielgrzymki i szukanie cudów, głoszą wiarę w bogów. Są przy tym jedyną profesją, która może wyznawać jednocześnie dwóch bogów – przy czym jednym z nich bezwarunkowo jest Graam, dzięki któremu posiadli zdolność leczenia, a drugim wybrany inny o niesprzecznym etosie.

Mnisi to bardzo pokojowo nastawiona profesja – nie używają broni (zawsze walczą wręcz, a odpowiednią umiejętność przyswajają w klasztorze podczas szkolenia w profesji) ani zbroi, zaś ich celem jest niesienie pomocy bliźnim i uzdrawianie. Dlatego też nie można łączyć tej profesji z żadną inną, choć MG może pozwolić na połączenie z bardem, przy czym mnich zawsze będzie profesją dominującą.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Czary mnisie** – umożliwia posługiwanie się czarami mnisimi z pergaminów (o ile UM postaci są wyższe niż 30), ksiąg lub pamięci. Powodzenie rzucanego czaru sprawdza się rzutem na UM, w przypadku pergaminów pomniejszonego o 10 pkt. na krąg magii czaru.

**2. Wykrycie magii** – trwająca pełną rundę koncentracja, połączona ze zbliżeniem dłoni do badanego przedmiotu, w celu wyczucia emanującej z niego energii magicznej. Umiejętność testowana rzutem na UM.

**3. Wykrycie blokady PM** – trwająca pełną rundę umiejętność wykrycia i określenia siły blokady magicznej, uniemożliwiającej uaktywnienie przedmiotu i wyssanie z niego PM. Sprawdzane rzutem na UM. Jeśli przedmiot nie jest zabezpieczony blokadą, zdolność ta umożliwia określenie ilości PM zgromadzonego w przedmiocie (rzut na UM) i przelanie PM do amuletu (kolejny rzut na UM).

**4. Identyfikacja figur magicznych** – zdolność pozwalająca identyfikować czary zawarte w liniach tworzących figurę magiczną (jeśli mnich spotkał się wcześniej z takim czarem, określa dokładnie jego działanie, jeśli nie, jest w stanie określić tylko ogólny efekt uaktywnienia czaru – na przykład fakt, że ofiara zostanie zraniona ogniem). Sprawdzanie następuje rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, pomniejszoną o 1 punkt na poziom twórcy figury. *Identyfikacja* musi być przeprowadzana dla każdej linii osobno, kończy się po zidentyfikowaniu ostatniej lub pierwszym niepowodzeniu. Rozpoznanie jednej linii trwa k10 rund.

<b>Charakter:</b>	Każdy praworządny.
<b>Rasa:</b>	Każda poza półkami. Reptillioni, półelfy do 15 POZ, gnomy, hobbity, półolbrzymy do 10 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Tylko z bardem, przy czym mnich zawsze jest dominujący.
<b>Dostępna broń:</b>	Żadna, walczą wyłącznie wręcz.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Żadne.
<b>Wyznanie:</b>	Obowiązkowo wiara w Graama oraz jednego z listy: Dagonin Biały, Asteriusz Wielki, Reptillion Wielki, Oriak, Arianna, Sharami, Gotam-Gor, Kas-Handil, Gothmed.

**5. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run czarodziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów. Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na 1/2 UM i 1/10 MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.

**6. Odporność na zaklęcia** – zwiększona odporność na zaklęcia (odp. nr 3), pozwalająca na wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**7. Religioznawstwo** – znajomość praw i dogmatów własnej wiary (sprawdzana w razie potrzeby rzutem na MD) oraz innych lokalnych wierzeń i religii (rzut na 1/2 MD) oraz religii antycznych i wymarłych (rzut na 1/10 MD i 1/10 INT), z możliwością znalezienia odpowiedzi na pytanie dotyczące pochodzenia czy właściwości prastarych religijnych budowli, przedmiotów itp. (nie jest to jednak identyfikacja). W jakiej kwestii i w jakim stopniu można ją wykorzystać, decyduje MG.

**8. Nietykliwość** – umiejętność przekonania inteligentnego i cywilizowanego wroga, że mnisi mają prawną gwarancję bezpieczeństwa. Udana, jeśli przekonywany wróg nie odeprze tej formy sugestii (odporność nr 2), pomniejszonej o 1 na każdy POZ mnicha.

**9. Gromadzenie Many** – mnich posiada zdolność gromadzenia w ciele Many, czyli Potencjału Magicznego, którego użycie nie jest ograniczone noszoną zbroją itp. W praktyce oznacza to rzucanie czaru za pomocą Many zawsze rzutem na pełną wartość UM. Mana regeneruje się w wysokości 1 punktu na 24 godziny, bez względu na to, co w tym dniu robi mnich.

**Tabela 48: Przyrost współczynników należny z profesji mnicha**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
-	-	10+	-	+	20+	10+	+	+	30+	k10+5	40	1

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 49: Przyrost odporności należny z profesji mnicha**

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

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



Nie można rzucać czarów, czerpiąc moc i z Many, i z PM jednocześnie. Mnich może jednorazowo zgromadzić Manę równą  $1/2$  UM +  $1/10$  WI +  $1/10$  INT +  $1/10$  MD.

**10. Sztuki walki** – mnisi, aby utrzymywać wewnętrzną równowagę ciała, odbywają codzienną obowiązkową gimnastykę, wzorowaną na połączeniu tańca, rozciągania ciała oraz ruchów wykonywanych podczas walki. Dzięki temu otrzymują umiejętność posługiwania się jedną wybraną sztuką walki bez broni (Aniko, Drajiku lub Branniu) typową dla sztuki uprawianej w macierzystym klasztorze. Jest to obowiązkowa biegłość i nie można zamienić jej na żadną inną. Wraz z doświadczeniem mnisi uczą się pewnych stylów, wzorowanych na ruchach niektórych zwierząt i bestii, które usprawniają jego możliwości bojowe (patrz odpowiednie czary). Ubocznym efektem tej zdolności jest doskonale rozwinięta muskulatura ciała mnicha, jego wysoka sprawność fizyczna oraz dwukrotnie większa odporność na zmęczenie (równa  $2/10$  aktualnej ŻYW +  $2/10$  nieobciążonej SF).

## OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Rozpoznawanie zwierząt i roślin** – identyfikacja wszystkich typowych dla rodzinnych stron zwierząt (ale nie magicznych bestii!) i roślin, łącznie z ich zwyczajami i cyklem życiowym – wymagany rzut na sumę INT i  $1/10$  MD, potem już automatycznie (ew. rzut na MD – decyzja MG). Ponadto mnich posiada znajomość  $k_5$  ziół (ich występowania, sposobu podawania i działania), występujących na terenie, z którego pochodzi. Odszukanie znanego zioła zajmuje  $k_{10}$  godzin (modyfikowane przez Mistrza Grywzależności od dostępności na danym terenie w określonym czasie) i wymaga rzutu na  $1/2$  INT.

**12. Modlitwa** – rodzaj pieśni modlitewnej, śpiewanej np. podczas walki. Podnosi ona morale (+ 10 do odp. nr 2) i daje postaci oraz jej towarzyszom bonus 10 + 10 pkt. na 10 POZ mnicha do Trafienia (innowiercom połowę). Działa w zasięgu  $1/10$  SZ metrów wokół, możliwa jest tylko raz dziennie przez okres pełnej rundy na poziom mnicha. Wymaga udanego rzutu na Wiarę. Efekty tej modlitwy mogą kumulować się z efektami modlitwy kapłana, paladyna lub templariusza.

**13. Przywrócenie vitalności** – dostępna raz na 24 godziny moc leczenia lekkich obrażeń poprzez nakładanie rąk na zranione miejsce i krótką modlitwę (trwa jedną rundę, wymaga rzutu na WI). Mnich leczy 10 punktów obrażeń na każdy POZ, ale nie więcej niż 100 punktów jednocześnie.

**14. Identyfikacja** – rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych. Zidentyfikowanie jednej cechy trwa  $k_{10}$  godzin i wymaga zużycia  $k_{10}$  PM oraz udanego rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  MD zredukowaną o 1 punkt na POZ twórcy przedmiotu. Każdą cechę identyfikuje się osobno, zaś próba nieudana uniemożliwia dalsze identyfikowanie na tym samym POZ. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznaną czar lub zdolność, mnich może powiedzieć o niej coś bardzo ogólnego (np. że rani ogniem). Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów.

**15. Tworzenie figur magicznych** – rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czarskie umagicznianie takich figur jak koło, oko, trójkąt,

kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metrze średnicy, a kreska, która ją tworzy, składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków. Narysowanie 1 linii wymaga rzutu na sumę  $1/2$  ZR,  $1/10$  MD i  $1/10$  UM (trwa  $k_{10}$  rund), a jej umagicznienie wymaga rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  Wiary, zużywa  $k_{100}$  PM i  $k_{10}$  rund, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób końce tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu.

**16. Wpisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru na przygotowany do tego umagiczniony symbol lub kartę pergaminu w taki sposób, by czar nie uaktywnił się do momentu naruszenia symbolu lub odczytania pergaminu. Sprawdzana jest rzutem na UM pomniejszone o 100 punktów. Wpisanie czaru trwa  $k_{10}$  godzin.

**17. Objawienie** – raz dziennie pozwala mnichowi ujrzeć w podświadomości znajomą postać lub miejsce. Widzenie nie obejmuje swym zasięgiem żadnych szczegółów otoczenia. Umiejętność sprawdzana rzutem na Wiarę (ew. zmniejszony przy słabszej znajomości). Trwa 1 rundę na POZ mnicha.

**18. Pozyskiwanie Many** – mnich podczas trwającej  $k_{10}$  godzin medytacji może przekonwertować zgromadzony i dostępny Potencjał Magiczny na gromadzoną w ciele Manę. W tym celu musi wykonać udany rzut na WI i poświęcić PM w wysokości dziesięciokrotności odzyskiwanej ilości Many. Konwersja odwrotna jest niemożliwa.

## OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Regeneracja** – raz dziennie na każde 500 UM, mnich może próbować zregenerować ciało innej osoby. Jest to związane z rzutem na UM pomniejszone o 400 i 1 punkt na każde 10 obrażeń jakie posiada uszkodzona tkanka. Nieudaną regenerację można powtarzać dopiero na kolejnym POZ.

**20. Łaska bogów** – poprzez odprawienie odpowiedniej ceremonii (udany rzut na WI i rzut na ZW mnicha) połączonej ze złożeniem ofiary, mnich zapewnia ofiarodawcom na  $k_{10}$  dni + 1 na POZ mnicha zdolność nadnaturalną *Szczęściarza*.







SZAMAN



Szamani to pierwotni kapłani, którzy wyspecjalizowali się w kontaktach z duchami oraz czarach określanych często jako magia zgnilizny. Zwykle można ich spotkać u prostych barbarzyńskich ras, gdzie oprócz przewodnictwa duchowego, pełnią często rolę przywódców. Podobnie jak inni przedstawiciele kasty klerycznej, nie są wojownikami, a swoją potęgę budują na sekretnej wiedzy, wzbudzaniu strachu i szokowaniu umiejętnościami z pogranicza mistycyzmu, ezoteryki i magii.

Dla osób przyglądających się szamanom z boku, ich zdolności mogą wydawać się prostymi sztuczkami, skutecznymi wobec ciemnych i naiwnych pobratymców. Nic jednak bardziej mylnego. Dzięki silnej więzi z duchami oraz bogatej wiedzy od pokoleń przekazywanej ustnie między przedstawicielami tej profesji, szamani stali się niezbędnymi jednostkami wielu społeczności, zaś ich umiejętności często mogą zdumieć nawet doświadczonych badaczy, specjalistów, a nawet czarodziejów.

Balansowanie na granicy świata materialnego i niematerialnego często pozostawia piętno na umysłach przedstawicieli tej profesji. Aby móc dostosować się do wielu zmiennych obu światów oraz porozumieć się z różnymi rodzajami duchów, szaman powinien posiadać elastyczny charakter lub potrafić zdystansować się od szablonowych zachowań typowych dla zwykłych śmiertelników. W praktyce oznacza to, że nie spotyka się szamanów o charakterze innym niż chaotyczny, przy czym zwykle stoi on w parze z neutralnym nastawieniem wobec innych istot.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Czary szamańskie** – umożliwia posługiwanie się czarami szamańskimi z pergaminów (o ile UM postaci są wyższe niż 30), ksiąg lub pamięci. Powodzenie rzucanego czaru sprawdza się rzutem na UM, w przypadku pergaminów pomniejszonego o 10 pkt. na krąg magii czaru.

**2. Wykrycie magii** – trwająca pełną rundę koncentracja, połączona ze zbliżeniem dłoni do badanego przedmiotu, w celu wyczucia emanującej z niego energii magicznej. Umiejętność testowana rzutem na UM.

**3. Wykrycie blokady PM** – trwająca pełną rundę umiejętność wykrycia i określenia siły blokady magicznej, uniemożliwiającej uaktywnienie przedmiotu i wyssanie z niego PM. Sprawdzane rzutem na UM. Jeśli przedmiot nie jest zabezpieczony blokadą,

<b>Charakter:</b>	Każdy chaotyczny.
<b>Rasa:</b>	Ludzie, półorki, półolbrzymy, elfy, półelfy.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, łowca, barbarzyńca, złodziej. Za zgodą MG także bard, kłusownik, hiena cmentarna, druid, czarnoksiężnik, iluzjonista.
<b>Dostępna broń:</b>	Zwykle naturalna lub bardzo prosta.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Lekkie, przeważnie skórzane.
<b>Wyznanie:</b>	Dowolne, poza Dagoninem Białym, Oriakiem, Katanem, Bellem.

zdolność ta umożliwia określenie ilości PM zgromadzonego w przedmiocie (rzut na UM) i przelanie PM do amuletu (kolejny rzut na UM).

**4. Identyfikacja figur magicznych** – zdolność pozwalająca identyfikować czary zawarte w liniach tworzących figurę magiczną (jeśli szaman spotkał się wcześniej z takim czarem, określa dokładnie jego działanie, jeśli nie, jest w stanie określić tylko ogólny efekt uaktywnienia czaru – na przykład fakt, że ofiara zostanie zraniona ogniem). Sprawdzanie następuje rzutem na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  MD, pomniejszoną o 1 punkt na poziom twórcy figury. *Identyfikacja* musi być przeprowadzana dla każdej linii osobno, kończy się po zidentyfikowaniu ostatniej lub pierwszym niepowodzeniu. Rozpoznanie jednej linii trwa k10 rund.

**5. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run czarodziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów. Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na  $1/2$  UM i  $1/10$  MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.

**6. Odporność na zaklęcia** – zwiększona odporność na zaklęcia (odp. nr 3), pozwalająca na wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**7. Magiczne tatuaże** – szamani wyspecjalizowali się w sztuce tworzenia tatuaży – potrafią tworzyć i usuwać malunki na ciele. Ponadto posiadli unikatową zdolność wiązania w tatuażach użytecznych duchów, przez dają one posiadaczowi unikalne moce, zwykle związane ze znanymi szamanom czarami. Przygotowanie tatuażu wiąże się z poświęceniem k10 godzin oraz wykonaniem udanego rzutu na  $1/2$  ZR +  $1/10$  INT, zaś powiązanie z nim ducha to rzut na UM. Każda postać może posiadać liczbę tatuaży równą jej Wytrzymałości, przy czym magiczne tatuaże zajmują

**Tabela 50: Przyrost współczynników należny z profesji szamana**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
10+	+	+	+	+	20+	20+	10+	-	20+	k10	35	3

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 51: Przyrost odporności należny z profesji szamana**

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

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



powierzchnię równą kręgowi, na jakim dostępny jest wiązany z nim czar – zatem na tatuaż z czarem z 1 kręgu należy poświęcić 1 punkt wytrzymałości, na tatuaż z czarem z 2 kręgu 2 punkty itd. Usunięcie tatuażu to proces bolesny i skomplikowany – trwa k10 godzin i wymaga udanego rzutu na  $1/10$  ZR +  $1/10$  SZ +  $1/10$  INT +  $1/10$  MD, a ponadto za każdy 1 punkt zwolnionej Wytrzymałości na stałe odejmuje postaci 1 punkt od ŻYW. Do wykonania tatuaży niezbędne są barwiące zioła (różne w zależności od koloru), zaś zgromadzenie ich zajmuje zwykle k10 godzin.

**8. Nietykalność** – umiejętność przekonania inteligentnego i cywilizowanego wroga, że szamani mają prawną gwarancję bezpieczeństwa. Udane, jeśli przekonywany wróg nie odeprze tej formy sugestii (odporność nr 2), pomniejszonej o 1 na POZ szamana.

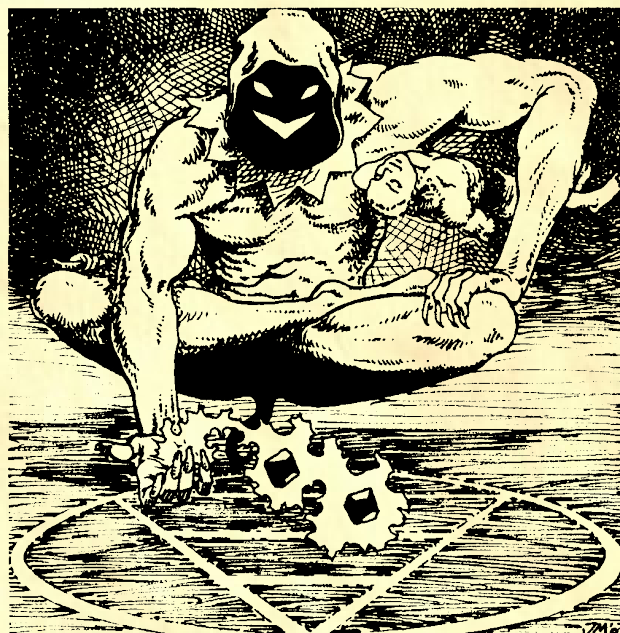
**9. Gromadzenie Many** – szaman posiada zdolność gromadzenia w ciele Many, czyli Potencjału Magicznego, którego użycie nie jest ograniczone noszoną zbroją itp. W praktyce oznacza to rzucanie czaru za pomocą Many zawsze rzutem na pełną wartość UM. Mana regeneruje się w wysokości 1 punktu na 24 godziny, bez względu na to, co w tym dniu robi szaman. Nie można rzucać czarów, czerpiąc moc i z Many, i z PM jednocześnie. Szaman może jednorazowo zgromadzić Manę równą  $1/2$  UM +  $1/10$  WI +  $1/10$  INT +  $1/10$  MD.

**10. Letarg medytacyjny** – przez przyjęcie odpowiedniej pozy (dowolnej, ale ściśle określonej, np. kwiat lotosu) i medytację, szaman ma możliwość obniżenia do minimum przemiany materii oraz odłączenia się od wszelkich bodźców zewnętrznych (poza bodźcami intensywnymi jak ból, huk, znaczne zimno itp., które są w stanie wytrącić go z *letargu*). Ten stan może trwać 1 dzień + 1 na POZ. Po jego zakończeniu postać musi zapewnić sobie odpowiednie warunki rekonwalescencji (obfite, zróżnicowane pożywienie i odpoczynek) przez okres równy okresowi *letargu*, gdyż nie będzie w stanie zapaść w ten stan ponownie aż do czasu spełnienia tego warunku. W trakcie *letargu* szaman może wyszkolić się na kolejny POZ doświadczenia, jednak nie ma możliwości zyskania nowych czarów. Taki *letarg* jest możliwy tylko wtedy, gdy postać ma odpowiednią ilość PD i będzie medytowała wymaganą na szkolenie ilość dni.

#### OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Pozyskiwanie Many** – szaman podczas trwającej k10 godzin medytacji może przekonwertować zgromadzony i dostępny Potencjał Magiczny na gromadzoną w ciele Manę. W tym celu musi wykonać udany rzut na WI i poświęcić PM w wysokości dziesięciokrotności odzyskiwanej ilości Many. Konwersja odwrotna jest niemożliwa.

**12. Rozmowa z duchami** – podczas trwającego k10 godzin transu szaman jest w stanie nawiązać kontakt z duchami, które mogą przekazać mu wiedzę na temat ogólnej przeszłości lub losów dotykanej istoty albo przedmiotu (sprawdzane rzutem na sumę  $1/10$  UM,  $1/10$  INT,  $1/10$  MD i  $1/10$  WI). Ponadto postać potrafi wysnuć wnioski z usłyszanych historii, znaleźć odpowiedź na pytanie dotyczące starej i dawno zapomnianej wiedzy czy właściwości prastarych magicznych przedmiotów itp. (nie jest to jednak identyfikacja). Umiejętność wymaga poświęcenia 10 PM.



**13. Tworzenie figur magicznych** – rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagiczanie takich figur jak koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metrze średnicy, a kreska, która ją tworzy, składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków. Narysowanie 1 linii wymaga rzutu na sumę  $1/2$  ZR,  $1/10$  MD i  $1/10$  UM (trwa k10 rund), a jej umagiczanie wymaga rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  Wiary, zużywa k100 PM i k10 rund, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób końce tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu.

**14. Rozpoznawanie zwierząt i roślin** – identyfikacja wszystkich typowych dla rodzinnych stron zwierząt (ale nie magicznych bestii!) i roślin, łącznie z ich zwyczajami i cyklem życiowym – wymagany rzut na sumę INT i  $1/10$  MD, potem już automatycznie (ew. rzut na MD – decyzja MG). Ponadto szaman posiada znajomość k5 ziół (ich występowania, sposobu podawania i działania), występujących na terenie, z którego pochodzi. Odszukanie znanego zioła zajmuje k10 godzin (modyfikowane przez Mistrza Gry w zależności od dostępności na danym terenie w określonym czasie) i wymaga rzutu na  $1/2$  INT.

**15. Wpisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru na przygotowany do tego umagiczniony symbol lub kartę pergaminu w taki sposób, by czar nie uaktywnił się do momentu naruszenia symbolu lub odczytania pergaminu. Sprawdzana jest rzutem na UM pomniejszone o 100 punktów. Wpisanie czaru trwa k10 godzin.

**16. Naznaczenie zwierzęcia** – pozwala dotykane przez minimum k100 rund zwierzę czasowo umagicznienie (wymaga także poświęcenia k100 PM), tak by podczas skupienia uwagi szaman mógł odbierać wrażenia jego zmysłami (wzrok, słuch, dotyk) przez okres 1 dnia na POZ. Wymaga rzutu na  $1/2$  UM. Dodatkowo umagiczanie zwiększa zwierzęciu dwukrotnie Żywotność oraz ew. Obronę i wyparowania skóry.

**17. Gniew duchów** – w chwili zagrożenia spokoju duchów, świętego miejsca lub bluźnierczego czynu przeciwko wierze szamana (decyzja MG!), postać może zezwolić okolicznym duchom na opętanie jego



ciała celem ukarania bluźnierców. Trwa to 2 rundy na poziom i w tym czasie Trafienie, Obrona i bazowa odporność psychiczna szamana zwiększa się o 10 + 10 punktów na 5 POZ, a ponadto odczuwa on tylko połowę otrzymanych ran. W przypadku śmierci szamana, jego odporność nr 4 przy wskrzeszaniu jest zwiększona o analogiczną wartość.

**18. Wróżba** – przepowiadanie przyszłości na podstawie własnej wiedzy i ułożenia rozrzuconych kilkunastu małych kości lub wnętrzości zwierząt ofiarnych, fusów itp. Możliwe raz dziennie i trwające 10 godzin. Wróżba się uda przy rzucie na sumę  $1/10$  MD,  $1/10$  INT i  $1/10$  WI, zmodyfikowanym o odpowiedni element losowy, którym jest ułożenie pomyślne kości lub odpowiednia czystość wnętrzości zwierząt ofiarnych (średnio 40-60% w zależności od sposobu wróżenia i decyzji MG). Pomyślność elementu losowego dwukrotnie zwiększa szansę pomyślnego wyjścia wróżby, a niepomyślność analogicznie zmniejsza. Wróżbę można przeprowadzić tylko raz na daną okoliczność i odpowiada ona na pytanie „Czy pomyślne będzie...?”.

## OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Przekleństwo duchów** – poprzez udaną modlitwę (udany rzut na Wiarę i na Zauważenie, maksymalnie raz dziennie) szaman ma możliwość napuszczenia duchów na istotę, która nie odeprze tego rzutem na połowę swej odporności na przekleństwa (odp. nr 3) pomniejszoną o 1 punkt na POZ szamana. W praktyce oznacza to, że ofiara otrzymuje losową (zwykle psychiczną) ułomność.

**20. Podróż astralna** – daje możliwość oddzielenia ducha od ciała, który może oddalać się na odległość 10 metrów/POZ. Może on przenikać niemagiczne przeszkody, słuchać i obserwować otoczenie, ale nie może wejść w interakcję z żadnymi obiektami materialnymi. W dowolnym momencie duch może wrócić do ciała postaci, jednak dotknięcie go magicznym przedmiotem, czarem lub bronią skuteczną przeciw eteralnym, powoduje jego rozproszenie i powrót do ciała, zaś szaman otrzymuje 1 punkt obłądu. Ciało bez ducha jest bezbronne i nie funkcjonuje. Jeśli ktoś je zabije, oznacza to śmierć i przerwanie podróży astralnej. Duch jest widoczny dla każdego, kto ma możliwość widzenia eteralnych. Typowe wykrycie niewidzialności nie ujawni jego obecności.





# KASTA CZARODZIEJSKA







MAG



Magowie to uczeni, którzy poświęcili się zgłębianiu tajemnic magii i Potencjału Magicznego. Fascynują ich możliwości operowania magią i czynienia przedmiotów magicznymi. Za cel stawiają sobie zdobycie jak największej mocy magicznej i zgromadzenie potężnych artefaktów, które nierzadko sami tworzą. Z tego też powodu często wyruszają na wędrówki w poszukiwaniu dawno zapomnianych przedmiotów i wiedzy, która zbliży ich do upragnionej potęgi.

Magowie unikają noszenia cięższych zbroi, ponieważ uniemożliwiają im one rzucanie czarów. Czasami sięgają po osłony ograniczające SZ o 1/2, ale o tyle samo ograniczeniom ulegają ich UM. Z broni magowie prawie nigdy nie wybierają oręża ciężkiego, dla członków wielu gildii jest to wręcz zabronione. Często za to sięgają po laski i kostury.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Czary magowskie** – umożliwia posługiwanie się czarami magowskimi z pergaminów (o ile UM postaci są wyższe niż 30), ksiąg lub pamięci. Powodzenie rzucanego czaru sprawdza się rzutem na UM, w przypadku pergaminów pomniejszonego o 10 pkt. na krąg magii czaru.

**2. Wykrycie magii** – trwająca pełną rundę koncentracja, połączona ze zbliżeniem dłoni do badanego przedmiotu, w celu wyczucia emanującej z niego energii magicznej. Umiejętność testowana rzutem na UM.

**3. Wykrycie blokady PM** – trwająca pełną rundę umiejętność wykrycia i określenia siły blokady magicznej, uniemożliwiającej uaktywnienie przedmiotu i wyssanie z niego PM. Sprawdzane rzutem na UM. Jeśli przedmiot nie jest zabezpieczony blokadą, zdolność ta umożliwia określenie ilości PM zgromadzonego w przedmiocie (rzut na UM) i przelanie PM do amuletu (kolejny rzut na UM).

**4. Identyfikacja run magicznych** – zdolność pozwalająca identyfikować czary zawarte w liniach tworzących magiczny run (jeśli czarodziej spotkał się wcześniej z takim czarem, określa dokładnie jego działanie, jeśli nie, jest w stanie określić tylko ogólny efekt uaktywnienia czaru – na przykład fakt, że ofiara zostanie zraniona ogniem). Sprawdzane następuje rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, pomniejszoną o 1 punkt na poziom twórcy runy. Identyfikacja musi być przeprowadzana dla każdej runy osobno, kończy się po zidentyfikowaniu ostatniej lub pierwszym niepowodzeniu. Rozpoznanie jednej runy trwa k10 rund.

<b>Charakter:</b>	Dowolny.
<b>Rasa:</b>	Ludzie, półelfy, elfy i reptillioni do 10 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, łowca, złodziej, zabójca, bard, szpieg, kłusownik, hiena cmentarna, kapłan, druid, astrolog, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik, elementalista, demonolog. Za zgodą MG także gwardzista, łowca czarownic.
<b>Dostępna broń:</b>	Każda jednoręczna lub jednoręczna lekka.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Każde nieograniczające lub ograniczające SZ.
<b>Wyznanie:</b>	Dowolne.

**5. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run czarodziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów. Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na 1/2 UM i 1/10 MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.

**6. Tworzenie/Zdjęcie blokady PM** – umożliwienie wykorzystania zgromadzonego w przedmiocie PM lub użycia magicznego przedmiotu, poprzez stworzenie na nim magicznej blokady, powodującej eksplozję w chwili użycia jej przez osobę niepowołaną. Założenie blokady trwa k10 rund i wymaga poświęcenia PM w wysokości nakładanej blokady. Wymaga udanego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT. Założenie blokady chroni przed samoczynnym lub przypadkowym rozproszeniem zgromadzonej w przedmiocie magii. Zdjęcie blokady wymaga poświęcenia PM w wysokości równej założonej blokadzie i wymaga udanego rzutu na UM pomniejszone o 100 punktów. W przypadku nieudanej próby, PM zawarty w przedmiocie i blokadzie eksploduje.

**7. Wpisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru na przygotowany do tego umagiczniony symbol lub kartę pergaminu w taki sposób, by czar nie uaktywnił się do momentu naruszenia symbolu lub odczytania pergaminu. Sprawdzane jest rzutem na UM pomniejszone o 100 punktów. Wpisanie czaru trwa k10 godzin.

**8. Przepisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru do magicznej księgi. Sprawdzane rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 ZR. Przepisanie trwa godzinę na krąg czaru i wymaga poświęcenia k10 PM na każdą zapisaną stronę (każdy czar zajmuje ilość stron równą jego kręgowi).

**Tabela 44: Przyrost współczynników należny z profesji maga**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
-	-	10+	10+	20+	-	20+	10+	-	-	k5	20	2

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 45: Przyrost odporności należny z profesji maga**

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

+ oznacza premiovany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.





**9. Tworzenie run** – rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagiczanie run czarodziejskich. Każda runa ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metrze średnicy, a kreślenie runy wymaga rzutu na sumę  $1/2$  ZR,  $1/10$  MD i  $1/10$  UM (trwa k10 rund), a jej umagiczanie rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  WI, zużywa k100 PM i k10 rund czasu, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar, by nie uległa rozmagicznieniu.

**10. Rytuał krwi** – krew czarodzieja staje się nośnikiem wiedzy magicznej jaką posiada. Za każdym razem, gdy wpisuje do księgi nowe zaklęcie, do atramentu z zioła adar-sor musi dodać kroplę swojej krwi. Dzięki temu w przypadku zaginięcia, zniszczenia lub kradzieży księgi, czarodziej jest w stanie odtworzyć czary, które się w niej znajdowały. W tym celu należy wyposażyć się w nową czystą księgę i odprawić rytuał krwi – wówczas strony ponownie zapełniają się czarami. Do odprawienia rytuału potrzeba minimum dwóch innych czarodziejów posiadających tę umiejętność, należy poświęcić k100 PM oraz wykonać udany rzut na  $1/2$  UM. Ilość krwi potrzebnej do odtworzenia księgi zależy od ilości zgromadzonych w niej czarów – w praktyce oznacza to otrzymanie przez maga 1 obrażenia za krąg każdego przenoszonych w ten sposób czaru. Skutkiem ubocznym odprawienia tego rytuału jest całkowite wyczyszczenie starej księgi, przez co staje się ona bezużyteczna – jest to także forma zabezpieczenia przed kradzieżą zgromadzonej w księdze wiedzy.

## OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Identyfikacja oczarowania** – pozwala, podczas trzymania w rękach głowy danej istoty, zorientować się czy jest ona pod wpływem jakiejkolwiek kontroli umysłu – sugestii, oczarowania, uroku, przejęcia itp. Wymaga rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  INT, trwa 1 rundę, możliwe jest jednorazowo wobec tej samej osoby na danym POZ. Przeprowadzenie szczegółowego badania (trwa 2k10 rund, wymaga ponownego rzutu na  $1/2$  UM i  $1/10$  INT) pozwala poznać szczegóły tego oczarowania – objawów, czasu trwania, sposobu zdjęcia itp.

**12. Zdjęcie oczarowania** – wydając k10 PM i wykonując rzut na sumę  $1/10$  INT,  $1/10$  ZR,  $1/10$  MD i  $1/10$  UM, czarodziej może usunąć wykrytą wcześniej kontrolę umysłu (sugestię, oczarowanie, urok, przejęcie itp.). Zabieg trwa 2k10 rund i wymaga trzymania oczarowanej istoty za głowę. W przypadku przerwania umiejętności lub nieudanej próby, ponowne użycie tej zdolności wobec tej samej osoby i tego samego oczarowania jest możliwe dopiero na następnym POZ.

**13. Umagiczanie** – pozwala skumulować PM w jednoczesnym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość itp. cechy przedmiotu). *Umagiczanie* trwa k10 rund i wymaga zużycia k100 PM na 1 kg wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na UM powyżej 100. Umagiczniony przedmiot zachowuje swą magię przez k10 rund + 1 na poziom czarodzieja. Jeżeli w tym czasie wykona się udane założenie blokady PM, to zachowuje on te właściwości na stałe. Czarodziej w prawie identyczny sposób może specyficznie umagicznie przedmioty, co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych, ale taka czynność wymaga udanego rzutu na UM powyżej 200 i nieudana grozi podobnymi konsekwencjami.

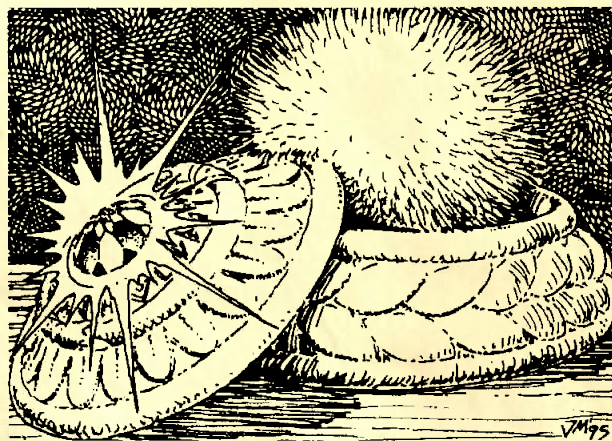




**14. Identyfikacja** – rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych. Zidentyfikowanie jednej cechy trwa k10 godzin i wymaga zużycia k10 PM oraz udanego rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  MD zredukowaną o 1 punkt na POZ twórcy przedmiotu. Każdą cechę identyfikuje się osobno, zaś próba nieudana uniemożliwia dalsze identyfikowanie na tym samym POZ. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznaną czar lub zdolność, mag może powiedzieć o niej coś bardzo ogólnego (np. że rani ogniem). Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów.

**15. Tworzenie różdżek** – umiejętność przypisania umagicznionemu małemu i nieruchomemu przedmiotowi (w uzasadnionych przypadkach MG może się zgodzić na stworzenie różdżki z czarodziejskiej laski lub kostura) dowolnej ilości ładunków znanego sobie czarowi (ale nie więcej niż k10 + 1 na POZ maga), który będzie można aktywować w wybranej chwili, krótkim hasłem (opóźnienie 1 segment, możliwe raz na rundę, bez ograniczenia z powodu normalnego rzucania czarów). Aby stworzenie różdżki się powiodło, należy wykonać udany rzut na sumę  $1/10$  UM,  $1/10$  INT i  $1/10$  MD maga pomniejszoną o 10 punktów za każdy krąg magii przypisanego czarowi i wydać PM równy ilości ładunków pomnożonej przez koszt użycia czarowi i podniesiony o k10 dodatkowych PM. W przypadku niepowodzenia, cały przeznaczony na to PM ulega rozproszeniu. Proces tworzenia różdżki trwa k10 godzin + 1 na każdy krąg przypisywanego jej czarowi. Aby użyć różdżki postać musi posiadać minimum 50 UM – użycie jest automatyczne.

**16. Rozproszenie magii** – wysyłając kierunkowo (maksymalnie 1 metr na 10 UM) odpowiednią ilość PM, pozwala na stałe zneutralizować (odmagicznić) każdą niezabezpieczoną blokadą magię, której łączna ilość PM jest mniejsza od użytej do rozproszenia. Ponadto jeżeli ilość PM użyta do rozpraszania jest



stukrotnie większa od PM blokady, to nadwyżka ponad ilość użytego PM jest w stanie rozproszyć zabezpieczoną blokadą magię. W identyczny sposób 10000-krotnie większy PM jest w stanie rozproszyć magię przemian boskich i artefaktów. Na każde 10 PM użyte do rozpraszania, należy poświęcić minimum 1 segment.

**17. Rozpoznawanie istot magicznych** – umiejętność określenia rodzaju magicznej istoty oraz jej podstawowych cech: sprawdzenie rzutem na MD (ew. zmodyfikowaną ze względu na powszechność występowania, podobieństwa do innych magicznych istot lub doświadczenia maga – decyzja MG).

**18. Zapożyczenie umiejętności** – pozwala magowi na nauczanie się jednej ze średnich (nr 11-18) zdolności profesjonalnych innych profesji czarodziejskich, z możliwością używania jej odpowiednio do własnego POZ. Z tej zdolności można zrezygnować, zyskując w zamian biegłość w dodatkowej broni. Raz wybrana (nauczona) zdolność nie może być już nigdy zmieniona. Ponadto w uzasadnionych przypadkach i za zgodą MG, postać może nauczyć się dowolnej zdolności średniej (11-18) profesji z innej kasty.

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Nadanie cechy magicznej** – pozwala na takie manipulowanie magią zawartą w specyficznie i na stałe umagicznionym przedmiocie, by przedmiot ten zyskał określoną zdolność np. poprzez odpowiednie pocieranie uaktywniał wcześniej zawarty w nim czar. Zdolność taka musi być prosta i nic nie jest w stanie tworzyć, ani niszczyć (pozostałe działanie zależy ściśle od MG). Udana nadanie cechy magicznej wymaga rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  INT, trwa k10 godz. Nieudane powoduje eksplozję PM. Jeżeli w danym przedmiocie blokada PM nie została założona osobiście, to szansa poprawnego nadania cechy magicznej jest dwukrotnie niższa.

**20. Pobranie PM ze źródeł magnetyzmu** – zdolność pobierania PM ze źródeł magnetyzmu (burzowe chmury, błyskawice, niektóre naturalne złoża metali, skały meteorytowe, duże naturalne kryształy – decyduje MG) i przelewania go do amuletu. Możliwe raz dziennie na POZ i sprawdzane rzutem na UM powyżej 100. Trwa nieprzerwanie przez k10 rund i jednorazowo mag może pobrać potencjał w wielkości 10 + 10 na POZ, ale nie więcej niż 1 na kg źródła w przypadku skał meteorytowych, kryształów i złóż metali – w tym przypadku źródło zostaje roz magnesowane na okres k10 miesięcy i w tym okresie niemożliwe jest pobieranie z niego PM.







**CZARNOKSIĘŻNIK**

ATIENZA '12



Czarnoksiężnicy, zwani również nekromantami, to czarodzieje, którzy poświęcili się zgłębianiu tajemnic śmierci i sekretów nieśmiertelności. Z tego powodu w kręgu ich zainteresowań znajdują się wszelkiej maści istoty martwe (i żywe – do testowania procesu umierania) i nie mogą posiadać charakteru innego niż zły.

Nekromanci, podobnie jak magowie, unikają noszenia cięższych zbroi, ponieważ uniemożliwiają im one rzucanie czarów. Czasami sięgają po osłony ograniczające SZ o 1/2, ale o tyle samo ograniczeniom ulegają ich UM. Z broni prawie nigdy nie wybierają oręża ciężkiego, dla członków wielu gildii jest to wręcz zabronione. Często za to sięgają po laski i kostury.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Czary czarnoksięskie** – umożliwia posługiwanie się czarami czarnoksięskimi z pergaminów (o ile UM postaci są wyższe niż 30), ksiąg lub pamięci. Powodzenie rzucanego czaru sprawdza się rzutem na UM, w przypadku pergaminów pomniejszonego o 10 pkt. na krąg magii czaru.

**2. Wykrycie magii** – trwająca pełną rundę koncentracja, połączona ze zbliżeniem dłoni do badanego przedmiotu, w celu wycucia emanującej z niego energii magicznej. Umiejętność testowana rzutem na UM.

**3. Wykrycie blokady PM** – trwająca pełną rundę umiejętność wykrycia i określenia siły blokady magicznej, uniemożliwiającej uaktywnienie przedmiotu i wyssanie z niego PM. Sprawdzane rzutem na UM. Jeśli przedmiot nie jest zabezpieczony blokadą, zdolność ta umożliwia określenie ilości PM zgromadzonego w przedmiocie (rzut na UM) i przelanie PM do amuletu (kolejny rzut na UM).

**4. Identyfikacja znaków magicznych** – zdolność pozwalająca identyfikować czary zawarte w liniach tworzących magiczny run lub figurę (jeśli czarodziej spotkał się wcześniej z takim czarem, określa dokładnie jego działanie, jeśli nie, jest w stanie określić tylko ogólny efekt uaktywnienia czaru – na przykład fakt, że ofiara zostanie zraniona ogniem). Sprawdzanie następuje rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, pomniejszoną o 1 punkt na poziom twórcy runy lub figury. Identyfikacja musi być przeprowadzana dla każdej runy lub linii tworzącej figurę osobno, kończy się po zidentyfikowaniu ostatniej lub pierwszym niepowodzeniu. Rozpoznanie jednej runy lub linii trwa k10 rund.

**5. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run

<b>Charakter:</b>	Tylko zły.
<b>Rasa:</b>	Ludzie, półelfy, półorki, orki i półolbrzymy do 15 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, łowca, gwardzista, złodziej, zabójca, bard, szpieg, kłusownik, hiena cmentarna, kapłan, astrolog, mag, iluzjonista, alchemik, elementalista, demonolog. Za zgodą MG także łowca czarownic, rycerz, szaman.
<b>Dostępna broń:</b>	Każda jednoręczna lub jednoręczna lekka.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Każde nieograniczające lub ograniczające SZ.
<b>Wyznanie:</b>	Każde poza Arianną, Sharami, Gotam-Gorem.

czarodziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów. Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na 1/2 UM i 1/10 MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.

**6. Tworzenie/Zdjęcie blokady PM** – uniemożliwienie wykorzystania zgromadzonego w przedmiocie PM lub użycia magicznego przedmiotu, poprzez stworzenie na nim magicznej blokady, powodującej eksplozję w chwili użycia jej przez osobę niepowołaną. Założenie blokady trwa k10 rund i wymaga poświęcenia PM w wysokości nakładanej blokady. Wymaga udanego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT. Założenie blokady chroni przed samoczynnym lub przypadkowym rozproszeniem zgromadzonej w przedmiocie magii. Zdjęcie blokady wymaga poświęcenia PM w wysokości równej założonej blokadzie i wymaga udanego rzutu na UM pomniejszone o 100 punktów. W przypadku nieudanej próby, PM zawarty w przedmiocie i blokadzie eksploduje.

**7. Wpisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru na przygotowany do tego umagiczniony symbol lub kartę pergaminu w taki sposób, by czar nie uaktywnił się do momentu naruszenia symbolu lub odczytania pergaminu. Sprawdzana jest rzutem na UM pomniejszone o 100 punktów. Wpisanie czaru trwa k10 godzin.

**8. Przepisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru do magicznej księgi. Sprawdzana rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 ZR. Przepisanie trwa godzinę na krąg czaru i wymaga poświęcenia k10 PM na każdą zapisaną stronę (każdy czar zajmuje ilość stron równą jego kręgowi).

**Tabela 46: Przyrost współczynników należny z profesji czarnoksiężnika**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
+	+	+	10+	10+	10+	20+	+	-	10+	k5	35	3

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 47: Przyrost odporności należny z profesji czarnoksiężnika**

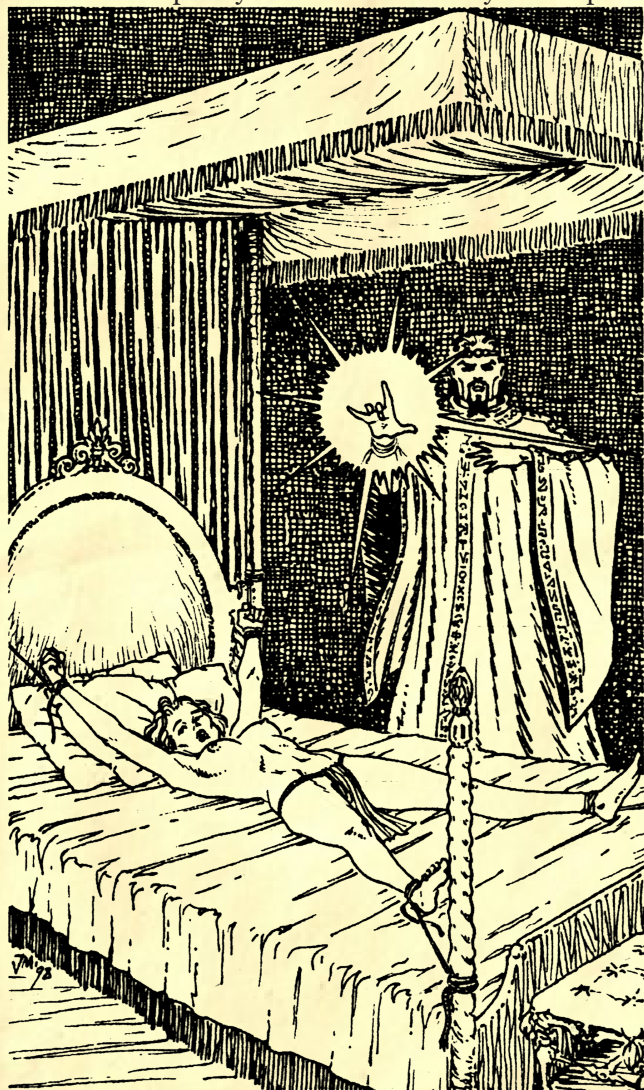
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10+	10+	10+	-	10+	10+	10+	-	-	-

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



**9. Tworzenie znaków magicznych** – rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. oraz run czarodziejskich. Każda taka figura ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metrze średnicy, a kreska, która ją tworzy, składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków. Narysowanie 1 linii lub runy wymaga rzutu na sumę  $1/2$  ZR,  $1/10$  MD i  $1/10$  UM (trwa k10 rund), a jej umagicznienie wymaga rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  Wiary, zużywa k100 PM i k10 rund, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób końce tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu.

**10. Rytuał krwi** – krew czarodzieja staje się nośnikiem wiedzy magicznej jaką posiadał. Za każdym razem, gdy wpisuje do księgi nowe zaklęcie, do atramentu z zioła adar-sor musi dodać kroplę swojej krwi. Dzięki temu w przypadku zaginięcia, zniszczenia lub kradzieży księgi, czarodziej jest w stanie odtworzyć czary, które się w niej znajdowały. W tym celu należy wyposażać się w nową czystą księgę i odprawić rytuał krwi – wówczas strony ponownie zapełniają się czarami. Do odprawienia rytuału potrzeba minimum dwóch innych czarodziejów posiadających tę umiejętność, należy poświęcić k100 PM oraz wykonać udany rzut na  $1/2$  UM. Ilość krwi potrzebnej do odtworzenia księgi zależna jest od ilości zgromadzonych w niej czarów – w praktyce oznacza to otrzymanie przez



czarnoksiężnika 1 obrażenia za krąg każdego przenieszonego w ten sposób czaru. Skutkiem ubocznym odprawienia tego rytuału jest całkowite wyczyszczenie starej księgi, przez co staje się ona bezużyteczna – jest to także forma zabezpieczenia przed kradzieżą zgromadzonej w księdze wiedzy.

## OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Umagicznienie** – pozwala skumulować PM w jednoczuciowym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość itp. cechy przedmiotu). *Umagicznienie* trwa k10 rund i wymaga zużycia k100 PM na 1 kg wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na UM powyżej 100. Umagiczniony przedmiot zachowuje swą magię przez k10 rund + 1 na poziom czarodzieja. Jeżeli w tym czasie wykona się udane *założenie blokady PM*, to zachowuje on tę właściwość na stałe. Czarodziej w prawie identyczny sposób może specyficznie umagiczniać przedmioty, co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych, ale taka czynność wymaga udanego rzutu na UM powyżej 200 i nieudana grozi podobnymi konsekwencjami.

**12. Identyfikacja** – rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych. Zidentyfikowanie jednej cechy trwa k10 godzin i wymaga zużycia k10 PM oraz udanego rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  MD zredukowaną o 1 punkt na POZ twórcy przedmiotu. Każdą cechę identyfikuje się osobno, zaś próba nieudana uniemożliwia dalsze identyfikowanie na tym samym POZ. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznaną czar lub zdolność, czarnoksiężnik może powiedzieć o niej coś bardzo ogólnego (np. że rani ogniem). Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów.

**13. Ukrycie witalności** – działająca raz dziennie na okres 5 rund na POZ czarnoksiężnika, umiejętność ukrycia własnych sił życiowych przed wykryciem np. przez martwiaki, co gwarantuje nietykalność z ich strony, o ile postać nie zachowuje się agresywnie (zależne od MG). Udana po pozytywnym rzucie na MD.

**14. Pozyskanie martwiaka** – odpowiednie zachowanie (m.in. nieagresywne, w przypadku martwiaków o dużej inteligencji także wręczenie prezentu itp.) daje czarnoksiężnikowi możliwość zmiany nastawienia martwiaka, który nie odeprze tej formy zaklęcia – sprawdzane rzutem na odp. nr 3 pomniejszoną o 1 punkt na poziom czarnoksiężnika. Nastawienie zmienia się z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne, z przyjaznego na poddańcze: sprawdzane przez rzut na  $1/2$  WI +  $1/10$  INT +  $1/10$  MD (taka próba trwa k10 rund i jeżeli okaże się nieudana, uniemożliwia dalsze). Szalony, wysoce inteligentny (minimum 120 INT), przeklęty lub wrogo nastawiony martwiak może zaatakować, nim zdąży się go pozyskać.

**15. Identyfikacja oczarowania** – pozwala, podczas trzymania w rękach głowy istoty, zorientować się czy jest ona pod wpływem jakiegokolwiek kontroli umysłu – sugestii, oczarowania, uroku, przejęcia itp. Wymaga rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  INT, trwa 1 rundę, możliwe jest jednorazowo wobec tej samej osoby na danym POZ. Przeprowadzenie szczegółowego badania (trwa 2k10 rund, wymaga ponownego rzutu na  $1/2$  UM





i 1/10 INT) pozwala poznać szczegóły tego oczarowania – objawów, czasu trwania, sposobu zdjęcia itp.

**16. Zdjęcie oczarowania** – wydając k10 PM i wykonując rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 ZR, 1/10 MD i 1/10 UM, czarnoksiężnik może usunąć wykrytą wcześniej kontrolę umysłu (sugestię, oczarowanie, urok, przejęcie itp.). Zabieg trwa 2k10 rund i wymaga trzymania oczarowanej istoty za głowę. W przypadku przerwania umiejętności lub nieudanej próby, ponowne użycie tej zdolności wobec tej samej osoby i tego samego oczarowania jest możliwe dopiero na następnym POZ.

**17. Zniszczenie martwiaka** – poprzez odpowiednią modlitwę (wymagany udany rzut na WI) i ukazanie symbolu swojego boga, czarnoksiężnik może zmusić znajdującego się przed nim martwiaka do

ucieczki (trwającej ilość rund równą POZ czarnoksiężnika) jeśli martwiak nie wykona udanego rzutu na odporność na zaklęcia (odp. nr 3), zmniejszoną o 1 punkt na POZ czarnoksiężnika. Jeśli nieumarły nie wykona ponadto analogicznie zmniejszonego rzutu na odporność nr 4 – ulega całkowitemu zniszczeniu.

**18. Identyfikacja martwiaka** – umiejętność określenia rodzaju martwiaka oraz jego podstawowych cech: sprawdzenie rzutem na MD, zmniejszoną o 5 pkt. na typ martwiaka.

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Pobranie PM z martwej materii** – zdolność pobierania PM z martwego ciała (trupa) i przelewania go do amuletu. Możliwe raz dziennie na POZ i sprawdzane rzutem na UM powyżej 100. Trwa nieprzerwanie przez k10 rund i jednorazowo czarnoksiężnik może pobrać potencjał w wielkości 1 PM na 100 punktów ŻYW istoty, którą to ciało było za życia (ostatnio). Pobieranie PM w ten sposób powoduje uszkodzenie ciała (jego rozpadnięcie się w proch) i przed ew. wskrzeszeniem niezbędna będzie regeneracja Energii Życiowej i regeneracja ciała.

**20. Umagicznienie martwego** – pozwala podnieść Żywotność danego martwiaka dwukrotnie oraz spowodować, by jego naturalna obrona (skóry, aury itp.) była dwukrotnie większa (łącznie z ew. wyparowaniami), choć nie wpływa to np. na jego obronę ze ZR, broni itp. Udanie *umagicznienie* wymaga k100 PM na 100 Żywotności martwiaka, udanego rzutu na 1/2 UM pomniejszone o 10 pkt. na typ martwiaka oraz trwa k10 rund + rundę na typ martwiaka. W przypadku niektórych martwiaków *umagicznienie* może powodować dodatkowe efekty np. zwiększa antyodporność strachu, upiornego wycia itp.







# ILUZJONISTA



Iluzjonista to taki typ czarodzieja, który specjalizuje się w zdobywaniu władzy nad umysłami innych osób i oszukiwaniu ich zmysłów. Jednocześnie to typ kuglarza, zazdrośnie strzegącego sekretów swoich sztuczek, tak aby mógł zadziwiać innych swoimi umiejętnościami.

W sprawie używanej broni i zbroi są typowymi czarodziejami – unikają noszenia cięższych zbroi, ponieważ uniemożliwiają im one rzucanie czarów. Czasami sięgają po osłony ograniczające SZ o 1/2, ale o tyle samo ograniczeniom ulegają ich UM. Z broni prawie nigdy nie wybierają oręża ciężkiego, dla członków wielu gildii jest to wręcz zabronione. Często za to sięgają po laski i kostury.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Czary iluzjonistyczne** – umożliwia posługiwanie się czarami iluzjonistycznymi z pergaminów (o ile UM postaci są wyższe niż 30), ksiąg lub pamięci. Powodzenie rzucanego czaru sprawdza się rzutem na UM, w przypadku pergaminów pomniejszonego o 10 pkt. na krag magii czaru.

**2. Wykrycie magii** – trwająca pełną rundę koncentracja, połączona ze zbliżeniem dłoni do badanego przedmiotu, w celu wyczucia emanującej z niego energii magicznej. Umiejętność testowana rzutem na UM.

**3. Wykrycie blokady PM** – trwająca pełną rundę umiejętność wykrycia i określenia siły blokady magicznej, uniemożliwiającej uaktywnienie przedmiotu i wyssanie z niego PM. Sprawdzane rzutem na UM. Jeśli przedmiot nie jest zabezpieczony blokadą, zdolność ta umożliwia określenie ilości PM zgromadzonego w przedmiocie (rzut na UM) i przelanie PM do amuletu (kolejny rzut na UM).

**4. Identyfikacja run magicznych** – zdolność pozwalająca identyfikować czary zawarte w liniach tworzących magiczny run (jeśli czarodziej spotkał się wcześniej z takim czarem, określa dokładnie jego działanie, jeśli nie, jest w stanie określić tylko ogólny efekt uaktywnienia czaru – na przykład fakt, że ofiara zostanie zraniona ogniem). Sprawdzane następuje rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, pomniejszoną o 1 punkt na poziom twórcy runy. *Identyfikacja* musi być przeprowadzana dla każdej runy osobno, kończy się po zidentyfikowaniu ostatniej lub pierwszym niepowodzeniu. Rozpoznanie jednej runy trwa k10 rund.

**5. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run

<b>Charakter:</b>	Dowolny.
<b>Rasa:</b>	Ludzie, półolbrzymy i gnomy. Półelfy, półorki, hobbity, reptillioni do 10 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, złodziej, zabójca, bard, szpieg, kłusownik, kapłan, astrolog, mag, czarnoksiężnik, alchemik, elementalista, demonolog. Za zgodą MG także łowca, gwardzista, hiena cmentarna, szaman.
<b>Dostępna broń:</b>	Każda jednoręczna lub jednoręczna lekka.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Każde nieograniczające lub ograniczające SZ.
<b>Wyznanie:</b>	Każde poza Sharami, Gotam-Gorem.

czarodziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów. Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na 1/2 UM i 1/10 MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.

**6. Tworzenie/Zdjęcie blokady PM** – uniemożliwienie wykorzystania zgromadzonego w przedmiocie PM lub użycia magicznego przedmiotu, poprzez stworzenie na nim magicznej blokady, powodującej eksplozję w chwili użycia jej przez osobę niepowołaną. Założenie blokady trwa k10 rund i wymaga poświęcenia PM w wysokości nakładanej blokady. Wymaga udanego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT. Założenie blokady chroni przed samoczynnym lub przypadkowym rozproszeniem zgromadzonej w przedmiocie magii. Zdjęcie blokady wymaga poświęcenia PM w wysokości równej założonej blokadzie i wymaga udanego rzutu na UM pomniejszone o 100 punktów. W przypadku nieudanej próby, PM zawarty w przedmiocie i blokadzie eksploduje.

**7. Wpisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru na przygotowany do tego umagiczniony symbol lub kartę pergaminu w taki sposób, by czar nie uaktywnił się do momentu naruszenia symbolu lub odczytania pergaminu. Sprawdzane jest rzutem na UM pomniejszone o 100 punktów. *Wpisanie czaru* trwa k10 godzin.

**8. Przepisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru do magicznej księgi. Sprawdzane rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 ZR. Przepisanie trwa godzinę na krag czaru i wymaga poświęcenia k10 PM na każdą zapisaną stronę (każdy czar zajmuje ilość stron równą jego kręgowi).

**9. Tworzenie run** – rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe

**Tabela 46: Przyrost współczynników należny z profesji iluzjonisty**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
-	-	20+	20+	20+	-	20+	-	10+	-	k5	20	2

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 47: Przyrost odporności należny z profesji iluzjonisty**

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

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



umagicznianie run czarodziejskich. Każda runa ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metrze średnicy, a kreska która ją tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych w charakterystyczny znak. Narysowanie runy wymaga rzutu na sumę  $1/2$  ZR,  $1/10$  MD i  $1/10$  UM (trwa k10 rund), a jej umagicznienie rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  WI, zużywa k100 PM i k10 rund czasu, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar, by nie uległa rozmagicznieniu.

**10. Rytuał krwi** – krew czarodzieja staje się nośnikiem wiedzy magicznej jaką posiadał. Za każdym razem, gdy wpisuje do księgi nowe zaklęcie, do atramentu z zioła adar-sor musi dodać kroplę swojej krwi. Dzięki temu w przypadku zaginięcia, zniszczenia lub kradzieży księgi, czarodziej jest w stanie odtworzyć czary, które się w niej znajdowały. W tym celu należy wyposażyć się w nową czystą księgę i odprawić *rytuał krwi* – wówczas strony ponownie zapełniają się czarami. Do odprawienia rytuału potrzeba minimum dwóch innych czarodziejów posiadających tę umiejętność, należy poświęcić k100 PM oraz wykonać udany rzut na  $1/2$  UM. Ilość krwi potrzebnej do odtworzenia księgi zależna jest od ilości zgromadzonych w niej czarów – w praktyce oznacza to otrzymanie przez czarnoksiężnika 1 obrażenia za krąg każdego przenieszonego w ten sposób czaru. Skutkiem ubocznym odprawienia tego rytuału jest całkowite wyczyszczenie starej księgi, przez co staje się ona bezużyteczna – jest to także forma zabezpieczenia przed kradzieżą zgromadzonej w księdze wiedzy.

#### OD 1 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Identyfikacja oczarowania** – pozwala, podczas trzymania w rękach głowy danej istoty, zorientować się czy jest ona pod wpływem jakiegokolwiek kontroli umysłu – sugestii, oczarowania, uroku, przejęcia itp. Wymaga rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  INT, trwa 1 rundę, możliwe jest jednorazowo wobec tej samej osoby na danym POZ. Przeprowadzenie szczegółowego badania (trwa 2k10 rund, wymaga ponownego rzutu na  $1/2$  UM i  $1/10$  INT) pozwala poznać szczegóły tego oczarowania – objawów, czasu trwania, sposobu zdjęcia itp.

**12. Zdjęcie oczarowania** – wydając k10 PM i wykonując rzut na sumę  $1/10$  INT,  $1/10$  ZR,  $1/10$  MD i  $1/10$  UM, czarodziej może usunąć wykrytą wcześniej kontrolę umysłu (sugestię, oczarowanie, urok, przejęcie itp.). Zabieg trwa 2k10 rund i wymaga trzymania oczarowanej istoty za głowę. W przypadku przerwania umiejętności lub nieudanej próby, ponowne użycie tej zdolności wobec tej samej osoby i tego samego oczarowania jest możliwe dopiero na następnym POZ.

**13. Naśladowanie głosu** – umiejętność, która pozwala iluzjoniście na naśladowanie dobrze znanego głosu. Sprawdzana co godzinę rzutem na MD. Rzut może być modyfikowany, jeżeli iluzjonista chce powtórzyć głos słabo znany, nietypowy itp.

**14. Trzeźwość umysłu** – raz dziennie iluzjonista może uodpornić swój umysł na jakąkolwiek formę iluzji i sugestii, przy czym jakiegokolwiek aktywne działanie iluzjonisty niweluje ten stan. Zdolność trwa 1 rundę na POZ.

**15. Sztuczka** – wykonanie zręcznościowej sztuczki kuglarskiej absorbującej uwagę (udane po rzucie na akt. ZR, modyfikowanym w zależności od założonej trudności sztuczki) oraz ukrycie niewielkiego przedmiotu przy sobie w taki sposób, że nie zostanie on wykryty podczas ewentualnego przeszukania. Osoby przyglądające się trikom są dwukrotnie łatwiej zaskakiwane, ponadto MG może modyfikować reakcję widzów do iluzjonisty.

**16. Umagicznienie** – pozwala skumulować PM w jednocześnie wykonanym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość itp. cechy przedmiotu). *Umagicznienie* trwa k10 rund i wymaga zużycia k100 PM na 1 kg wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na UM powyżej 100. Umagiczniony przedmiot zachowuje swą magię przez k10 rund + 1 na poziom czarodzieja. Jeżeli w tym czasie wykona się udane założenie blokady PM, to zachowuje on tę właściwość na stałe. Czarodziej w prawie identyczny sposób może specyficznie umagiczniać przedmioty, co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych, ale taka czynność wymaga udanego rzutu na UM powyżej 200 i nieudana grozi podobnymi konsekwencjami.

**17. Wyczucie iluzji** – połączona z trwającą całą rundę koncentracją umiejętność wykrycia w pobliżu ( $1/10$  SZ w metrach wokół) obecności iluzji pochodzenia magicznego (np. maskującej przejście, prawdziwe oblicze itp.). Zdolność testowana rzutem na UM, lecz nie pozwala na dokładną lokalizację iluzji.

**18. Odporność na iluzję** – naturalna dodatkowo odporność na iluzję, pozwalająca na każdorazowe wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Pobranie PM z iluzji** – zdolność pobierania PM z iluzji (iluzje, miraż, atmosferyczne złudzenia optyczne) i przelewania go do amuletu. Możliwe raz dziennie na każdy POZ i sprawdzane rzutem na UM powyżej 100. Trwa nieprzerwanie przez k10 rund i jednorazowo iluzjonista może pobrać potencjał w wielkości  $10 + 10$  na POZ iluzjonisty. Użycie tej zdolności powoduje całkowite i nieodwracalne rozproszenie iluzji.

**20. Identyfikacja** – rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych. Zidentyfikowanie jednej cechy trwa k10 godzin i wymaga zużycia k10 PM oraz udanego rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  MD zredukowaną o 1 punkt na POZ twórcy przedmiotu. Każdą cechę identyfikuje się osobno, zaś próba nieudana uniemożliwia dalsze identyfikowanie na tym samym POZ. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznaną czar lub zdolność, iluzjonista może powiedzieć o niej coś bardzo ogólnego (np. że rani ogniem). Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów.







**ALCHEMIK**



Alchemik to czarodziej, który nie specjalizuje się w magii jako takiej, ale wykorzystuje magię i czarodziejskie komponenty do tworzenia mikstur, eliksirów i maści posiadających magiczne efekty. Z tego też względu nie nadają się zupełnie do walki, będąc bardziej mędrkami i badaczami niż kimkolwiek innym.

Alchemicy unikają noszenia cięższych zbroi, ponieważ uniemożliwiają im one rzucanie czarów. Czasami sięgają po osłony ograniczające SZ o 1/2, ale o tyle samo ograniczeniom ulegają ich UM. Z broni prawie nigdy nie wybierają oręża ciężkiego, dla członków wielu gildii jest to wręcz zabronione. Często za to sięgają po laski i kostury.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Czary alchemiczne** – umożliwia posługiwanie się czarami alchemicznymi z pergaminów (o ile UM postaci są wyższe niż 30), ksiąg lub pamięci. Powodzenie rzucanego czaru sprawdza się rzutem na UM, w przypadku pergaminów pomniejszonego o 10 pkt. na krąg magii czaru.

**2. Wykrycie magii** – połączona z trwającą całą rundę koncentracją, umiejętność wykrycia w pobliżu (1/10 SZ wokół) obecności magii lub stale podsycanych magicznych efektów. Oznacza to, że ogień płonący w wyniku zapalenia czegoś kulą ognia nie będzie wyczuwalny, ale magiczne płomienie (płonące na przykład na skale) już tak. Zdolność testowana rzutem na UM, lecz powodzenie nie pozwala na dokładną lokalizację magii. Zdolność nie działa na przedstawicieli profesji magicznych, chyba że poddani są oni działaniu jakichś czarów.

**3. Wykrycie blokady PM** – trwająca pełną rundę umiejętność wykrycia i określenia siły blokady magicznej, uniemożliwiającej uaktywnienie przedmiotu i wyssanie z niego PM. Sprawdzane rzutem na UM. Jeśli przedmiot nie jest zabezpieczony blokadą, zdolność ta umożliwia określenie ilości PM zgromadzonego w przedmiocie (rzut na UM) i przelanie PM do amuletu (kolejny rzut na UM).

**4. Identyfikacja run magicznych** – zdolność pozwalająca identyfikować czary zawarte w liniach tworzących magiczny run (jeśli czarodziej spotkał się wcześniej z takim czarem, określa dokładnie jego działanie, jeśli nie, jest w stanie określić tylko ogólny efekt uaktywnienia czaru – na przykład fakt, że ofiara zostanie zraniona ogniem). Sprawdzanie następuje rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, pomniejszoną o 1 punkt

<b>Charakter:</b>	Dowolny.
<b>Rasa:</b>	Ludzie. Półelfy, półorki i gnomy do 15 POZ. Reptillioni do 10 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, złodziej, zabójca, bard, szpieg, kłusownik, hiena cmentarna, kapłan, astrolog, mag, czarnoksiężnik, iluzjonista, elementalista, demonolog. Za zgodą MG także łowca, gwardzista, rycerz.
<b>Dostępna broń:</b>	Każda jednoręczna lub jednoręczna lekka.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Każde nieograniczające lub ograniczające SZ.
<b>Wyznanie:</b>	Każde poza Arianną i Katanem.

na poziom twórcy runy. *Identyfikacja* musi być przeprowadzana dla każdej runy osobno, kończy się po zidentyfikowaniu ostatniej lub pierwszym niepowodzeniu. Rozpoznanie jednej runy trwa k10 rund.

**5. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run czarodziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów. Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na 1/2 UM i 1/10 MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.

**6. Tworzenie/Zdjęcie blokady PM** – uniemożliwienie wykorzystania zgromadzonego w przedmiocie PM lub użycia magicznego przedmiotu, poprzez stworzenie na nim magicznej blokady, powodującej eksplozję w chwili użycia jej przez osobę niepowołaną. Założenie blokady trwa k10 rund i wymaga poświęcenia PM w wysokości nakładanej blokady. Wymaga udanego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT. Założenie blokady chroni przed samoczynnym lub przypadkowym rozproszeniem zgromadzonej w przedmiocie magii. Zdjęcie blokady wymaga poświęcenia PM w wysokości równej założonej blokadzie i wymaga udanego rzutu na UM pomniejszone o 100 punktów. W przypadku nieudanej próby, PM zawarty w przedmiocie i blokadzie eksploduje.

**7. Wpisanie czaru** – umiejętność przeniesienia czaru na przygotowany do tego umagiczniony symbol lub kartę pergaminu w taki sposób, by czar nie uaktywnił się do momentu naruszenia symbolu lub odczytania pergaminu. Sprawdzana jest rzutem na UM pomniejszone o 100 punktów. *Wpisanie czaru* trwa k10 godzin.

**8. Przepisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru do magicznej księgi. Sprawdzana rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 ZR. *Przepisanie*

**Tabela 48: Przyrost współczynników należny z profesji alchemika**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
-	-	10+	-	20+	10+	20+	10+	-	-	k5	20	1

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 49: Przyrost odporności należny z profesji alchemika**

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

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



trwa godzinę na krąg czaru i wymaga poświęcenia k10 PM na każdą zapisaną stronę (każdy czar zajmuje ilość stron równą jego kręgowi).

**9. Tworzenie run** – rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagiczanie run czarodziejskich. Każda runa ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metrze średnicy, a kreśla która ją tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych w charakterystyczny znak. Narysowanie runy wymaga rzutu na sumę  $1/2$  ZR,  $1/10$  MD i  $1/10$  UM (trwa k10 rund), a jej umagiczanie rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  WI, zużywa k100 PM i k10 rund czasu, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar, by nie uległa rozmagicznieniu.

**10. Rytuał krwi** – krew czarodzieja staje się nośnikiem wiedzy magicznej jaką posiadał. Za każdym razem, gdy wpisuje do księgi nowe zaklęcie, do atramentu z zioła adar-sor musi dodać kroplę swojej krwi. Dzięki temu w przypadku zaginięcia, zniszczenia lub kradzieży księgi, czarodziej jest w stanie odtworzyć czary, które się w niej znajdowały. W tym celu należy wyposażyć się w nową czystą księgę i odprawić *rytuał krwi* – wówczas strony ponownie zapełniają się czarami. Do odprawienia rytuału potrzeba minimum dwóch innych czarodziejów posiadających tę umiejętność, należy poświęcić k100 PM oraz wykonać udany rzut na  $1/2$  UM. Ilość krwi potrzebnej do odtworzenia księgi zależy od ilości zgromadzonych w niej czarów – w praktyce oznacza to otrzymanie przez czarnoksiężnika 1 obrażenia za krąg każdego przenieszonego w ten sposób czaru. Skutkiem ubocznym odprawienia tego rytuału jest całkowite wyczyszczenie starej księgi, przez co staje się ona bezużyteczna – jest to także forma zabezpieczenia przed kradzieżą zgromadzonej w księdze wiedzy.

#### OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Pozyskanie komponentu** – pozwala mechanicznie, przy pomocy noża i wody, oddzielić element (najczęściej magiczny) np. organ ciała lub składnik mieszaniny w taki sposób, by można go było wykorzystać później jako komponent. Trwa to godzinę na 1 kg oddzielanej substancji i wymaga udanego rzutu na sumę  $1/10$  ZR,  $1/10$  INT,  $1/10$  MD i  $1/10$  UM (przy kilkukrotnym uzyskiwaniu tego samego komponentu w podobny sposób, MG ma prawo zwiększyć tę szansę). Nieudana próba powoduje nieodwracalne uszkodzenie i utratę komponentu. Przy pobieraniu traci się około połowy komponentu, ponadto, jeśli nie zostanie on oczyszczony, to szansa późniejszego wykonania z niego ekstraktu jest o połowę mniejsza.

**12. Preparowanie mikstur** – pozwala porcję komponentu (ok. 3 sztuk, kilogramów, litrów itp. – decyduje MG) tak rozwodzić i spreparować, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne użytej esencji i po jej wypiciu jednorazowo na rundę (ew. w przypadku szczególnych efektów rundę na POZ alchemika itp. zależnie od MG) dała możliwość skorzystania z magii jaką dysponowała esencja. Udaje się po rzucie na sumę  $1/10$  INT,  $1/10$  ZR,  $1/10$  MD i  $1/10$  UM, trwa k10 godzin na jednostkę masy, wymaga użycia specjalistycznego sprzętu alchemicznego.

**13. Umagiczanie** – pozwala skumulować PM w jednoczęściowym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość itp. cechy przedmiotu). Umagiczanie trwa k10 rund i wymaga zużycia k100 PM na 1 kg wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na UM powyżej 100. Umagiczniony przedmiot zachowuje swą magię przez k10 rund + 1 na poziom czarodzieja. Jeżeli w tym czasie wykona się udane założenie blokady PM, to zachowuje on tę właściwość na stałe. Czarodziej w prawie identyczny sposób może specyficznie umagiczniać przedmioty, co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych, ale taka czynność wymaga udanego rzutu na UM powyżej 200, a nieudana grozi podobnymi konsekwencjami.

**14. Odporność na trucizny** – naturalna dodatkowa odporność na trucizny, pozwalająca na każdorazowe wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**15. Identyfikacja** – rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych. Zidentyfikowanie jednej cechy trwa k10 godzin i wymaga zużycia k10 PM oraz udanego rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  MD zredukowaną o 1 punkt na POZ twórcy przedmiotu. Każdą cechę identyfikuje się osobno, zaś próba nieudana uniemożliwia dalsze identyfikowanie na tym samym POZ. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznaną czar lub zdolność, alchemik może powiedzieć o niej coś bardzo ogólnego (np. że rani ogniem). Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów.

**16. Rozpoznawanie zwierząt i roślin** – identyfikacja wszystkich typowych dla rodzinnych stron zwierząt (ale nie magicznych bestii!) i roślin, łącznie z ich zwyczajami i cyklem życiowym – wymagany rzut na sumę INT i  $1/10$  MD, potem już automatycznie (ew. rzut na MD – decyzja MG). Ponadto alchemik posiada znajomość k5 ziół (ich występowania, sposobu podawania i działania), występujących na terenie, z którego pochodzi. Odszukanie znanego zioła zajmuje k10 godzin (modyfikowane przez Mistrza Gry w zależności od dostępności na danym terenie w określonym czasie) i wymaga rzutu na  $1/2$  INT.

**17. Identyfikacja materii** – pozwala stwierdzić (przez dotyk trwający 2k10 rund i rzut na sumę  $1/10$  INT,  $1/10$  MD i  $1/10$  UM zmodyfikowany o dodatkowe 5 pkt. na każde udane kiedyś badanie danej rasy), jakie dana istota albo substancja ma właściwości magiczne lub chemiczne (dotyczy to całej rasy). Alchemik może ustalić (k10 godzin i analogiczny rzut jak poprzednio) jaką część magicznej istoty (np. jaki jej organ, narząd itp.) odpowiedzialne za cechy magiczne oraz jak można wykorzystać to jako komponent.

**18. Rozpoznawanie istot magicznych** – umiejętność określenia rodzaju magicznej istoty oraz jej podstawowych cech: sprawdzenie rzutem na MD (ew. zmodyfikowaną ze względu na powszechność występowania, podobieństwa do innych magicznych istot lub doświadczenia alchemika – decyzja MG).

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Pobranie PM z toksyny** – zdolność pobierania PM z toksyny (wysoko stężonej naturalnej



toksyny, jadu, kwasu, zasady, soli itp.) i przelewania go do amuletu. Możliwe raz dziennie na POZ i sprawdzane rzutem na UM powyżej 100. Trwa nieprzerwanie przez k10 rund i jednorazowo alchamik może pobrać potencjał w wielkości 10 PM na kilogram/litr toksyny. Użycie tej zdolności sprawia, że toksyna zostaje na stałe zobojętniona (ale wciąż nie nadaje się do spożycia itp.).

**20. Nadanie cechy magicznej** – pozwala na takie manipulowanie magią zawartą w specyficznie i na stałe umagiczonym przedmiocie, by przedmiot ten

zyskał określoną zdolność np. poprzez odpowiednie pocieranie uaktywniał wcześniej zawarty w nim czar. Zdolność taka musi być prosta i nic nie jest w stanie tworzyć, ani niszczyć (pozostałe działanie zależy ściśle od MG). Udane nadanie cechy magicznej wymaga rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  INT, trwa k10 godz. Nieudane powoduje eksplozję PM. Jeżeli w danym przedmiocie blokada PM nie została założona osobiście, to szansa poprawnego nadania cechy magicznej jest dwukrotnie niższa.







# ELEMENTALISTA

Ilch  
- 2008 -



Elementalista, to czarodziej, który posługuje się magią żywiołów. I choć na potrzeby gry traktujemy elementalistów jako jedną grupę, w rzeczywistości są to cztery raczej antagonistycznie nastawione do siebie frakcje – powiązane z czterema podstawowymi żywiołami: wodą, ogniem, ziemią i powietrzem. I chociaż każdy elementalista potrafi posługiwać się magią każdego żywiołu, zawsze wybierają oni tylko jeden na specjalizację, w której osiągają prawdziwe mistrzostwo.

Elementaliści wody, to grupa czarodziejów, która specjalizuje się w magii najsilniej wpływającej na istoty żywe. Potrafią wysuszać, dławić, przywoływać burze i uspokajać morza. Ich podstawowym współczynnikiem jest Zręczność, zaś jeśli chodzi o broń, to preferują oręż sieczny, często o falowanym ostrzu.

Ich naturalnymi antagonistami są elementaliści ognia, specjalizujący się we wszelkiej maści magii bojowej. To oni są najgroźniejsi w starciu, pozostawiając za sobą tylko spaloną ziemię i zgliszcza. Z racji tego, że władają bardzo potężną magią bojową, raczej rzadko sięgają po jakąkolwiek broń, a jeśli już to robią, jest to zwykle broń zadająca obrażenia klute. Ich podstawowym współczynnikiem jest Siła Fizyczna.

Trzecią grupą elementalistów są ci, którzy opierają swoją siłę na magii ziemi. To bardzo potężna magia, zorientowana na katastrofy o zasięgu obszarowym – trzęsienia ziemi, wybuchy wulkanów, spadające meteoryty i lawiny. Elementaliści ziemi bazują na współczynniku Żywotności, zaś jeśli dojdzie do walki, preferują broń obuchową, taką jak młoty i buławy.

Elementaliści powietrza, to czarodzieje posługujący się siłą huraganów, burz i trąb powietrznych. Choć możliwości mają nie tak widowiskowe jak ich koledzy, są bardzo szybcy i równie potężni. To także jedna z nielicznych grup czarodziejów, którzy sięgają głównie po broń strzelecką.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Czary elementalistyczne** – umożliwia posługiwanie się czarami elementalistycznymi z pergaminów (o ile UM postaci są wyższe niż 30), ksiąg lub pamięci. Powodzenie rzucanego czaru sprawdza się rzutem na UM, w przypadku pergaminów pomniejszonego o 10 pkt. na krąg magii czaru.

**2. Wykrycie magii** – trwająca pełną rundę koncentracja, połączona ze zbliżeniem dłoni do badanego

<b>Charakter:</b>	Dowolny neutralny.
<b>Rasa:</b>	Ludzie, półelfy, półorki. Elfy i półolbrzymy do 10 POZ.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, złodziej, zabójca, bard, szpieg, kłusownik, hiena cementarna, kapłan, druid, astrolog, mag, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik, demonolog. Za zgodą MG także łowca, gwardzista, łowca czarownic.
<b>Dostępna broń:</b>	Każda jednoręczna lub jednoręczna lekka, zależna od żywiołu.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Każde nieograniczające lub ograniczające SZ.
<b>Wyznanie:</b>	Wyłącznie Sharami, Gotam-Gor lub Gothmed.

przedmiotu, w celu wyczucia emanującej z niego energii magicznej. Umiejętność testowana rzutem na UM.

**3. Wykrycie blokady PM** – trwająca pełną rundę umiejętność wykrycia i określenia siły blokady magicznej, uniemożliwiającej uaktywnienie przedmiotu i wyssanie z niego PM. Sprawdzane rzutem na UM. Jeśli przedmiot nie jest zabezpieczony blokadą, zdolność ta umożliwia określenie ilości PM zgromadzonego w przedmiocie (rzut na UM) i przelanie PM do amuletu (kolejny rzut na UM).

**4. Identyfikacja run magicznych** – zdolność pozwalająca identyfikować czary zawarte w liniach tworzących magiczny run (jeśli czarodziej spotkał się wcześniej z takim czarem, określa dokładnie jego działanie, jeśli nie, jest w stanie określić tylko ogólny efekt uaktywnienia czaru – na przykład fakt, że ofiara zostanie zraniona ogniem). Sprawdzanie następuje rzutem na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  MD, pomniejszoną o 1 punkt na poziom twórcy runy. *Identyfikacja* musi być przeprowadzana dla każdej runy osobno, kończy się po zidentyfikowaniu ostatniej lub pierwszym niepowodzeniu. Rozpoznanie jednej runy trwa k10 rund.

**5. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run czarodziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów. Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na  $1/2$  UM i  $1/10$  MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.

**6. Tworzenie/Zdjęcie blokady PM** – uniemożliwienie wykorzystania zgromadzonego w przedmiocie PM lub użycia magicznego przedmiotu, poprzez

**Tabela 50: Przyrost współczynników należny z profesji elementalisty**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
*	*	*	*	20+	10+	20+	+	-	+	k5	20	2

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

\* Wartości odpowiednio: 20+, 10+, +, - dla elementalisty ziemi, 10+, 20+, -, + dla elementalisty ognia, -, +, 20+, 10+ dla elementalisty wody i +, -, 10+, 20+ dla elementalisty powietrza.

**Tabela 51: Przyrost odporności należny z profesji elementalisty**

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

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



stworzenie na nim magicznej blokady, powodującej eksplozję w chwili użycia jej przez osobę niepowołaną. Założenie blokady trwa k10 rund i wymaga poświęcenia PM w wysokości nakładanej blokady. Wymaga udanego rzutu na sumę  $\frac{1}{2}$  UM i  $\frac{1}{10}$  INT. Założenie blokady chroni przed samoczynnym lub przypadkowym rozproszeniem zgromadzonej w przedmiocie magii. Zdjęcie blokady wymaga poświęcenia PM w wysokości równej założonej blokadzie i wymaga udanego rzutu na UM pomniejszone o 100 punktów. W przypadku nieudanej próby, PM zawarty w przedmiocie i blokadzie eksploduje.

**7. Wpisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru na przygotowany do tego umagiczniony symbol lub kartę pergaminu w taki sposób, by czar nie uaktywnił się do momentu naruszenia symbolu lub odczytania pergaminu. Sprawdzana jest rzutem na UM pomniejszone o 100 punktów. Wpisanie czaru trwa k10 godzin.

**8. Przepisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru do magicznej księgi. Sprawdzana rzutem na sumę  $\frac{1}{2}$  UM i  $\frac{1}{10}$  ZR. Przepisanie trwa godzinę na krąg czaru i wymaga poświęcenia k10 PM na każdą zapisaną stronę (każdy czar zajmuje ilość stron równą jego kręgowi).

**9. Tworzenie run** – rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie run czarodziejskich. Każda runa ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metrze średnicy, a kreska która ją tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych w charakterystyczny znak.



Narysowanie runy wymaga rzutu na sumę  $\frac{1}{2}$  ZR,  $\frac{1}{10}$  MD i  $\frac{1}{10}$  UM (trwa k10 rund), a jej umagicznienie rzutu na sumę  $\frac{1}{2}$  UM i  $\frac{1}{10}$  WI, zużywa k100 PM i k10 rund czasu, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar, by nie uległa rozmagicznieniu.

**10. Rytuał krwi** – krew czarodzieja staje się nośnikiem wiedzy magicznej jaką posiadał. Za każdym razem, gdy wpisuje do księgi nowe zaklęcie, do atramentu z ziola adar-sor musi dodać kroplę swojej krwi. Dzięki temu w przypadku zaginięcia, zniszczenia lub kradzieży księgi, czarodziej jest w stanie odtworzyć czary, które się w niej znajdowały. W tym celu należy wyposażyć się w nową czystą księgę i odprawić *rytuał krwi* – wówczas strony ponownie zapełniają się czarami. Do odprawienia rytuału potrzeba minimum dwóch innych czarodziejów posiadających tę umiejętność, należy poświęcić k100 PM oraz wykonać udany rzut na  $\frac{1}{2}$  UM. Ilość krwi potrzebnej do odtworzenia księgi zależy od ilości zgromadzonych w niej czarów – w praktyce oznacza to otrzymanie przez czarnoksiężnika 1 obrażenia za krąg każdego przenieszonego w ten sposób czaru. Skutkiem ubocznym odprawienia tego rytuału jest całkowite wyczyszczenie starej księgi, przez co staje się ona bezużyteczna – jest to także forma zabezpieczenia przed kradzieżą zgromadzonej w księdze wiedzy.

#### OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Pozyskanie żywiołu** – odpowiednie zachowanie (m.in. nieagresywne, w przypadku żywiołów o dużej inteligencji także wręczenie prezentu itp.) daje elementaliście możliwość zmiany nastawienia żywioła, który nie odeprze tej formy zaklęcia – sprawdzane rzutem na odp. nr 3 pomniejszoną o 1 punkt na poziom elementalisty. Nastawienie zmienia się z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne,



z przyjaznego na poddańcze: sprawdzane przez rzut na  $1/2$  WI +  $1/10$  INT +  $1/10$  MD (taka próba trwa k10 rund i jeżeli okaże się nieudana, uniemożliwia dalsze). Szalony, wysoce inteligentny (minimum 120 INT), przeklęty lub wrogo nastawiony żywiołak może zaatakować, nim zdąży się go pozyskać.

**12. Umagicznienie** – pozwala skumulować PM w jednocześnie wykonanym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość itp. cechy przedmiotu). *Umagicznienie* trwa k10 rund i wymaga zużycia k100 PM na 1 kg wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na UM powyżej 100. Umagiczniony przedmiot zachowuje swą magię przez k10 rund + 1 na poziom czarodzieja. Jeżeli w tym czasie wykona się udane założenie blokady PM, to zachowuje on tę właściwość na stałe. Czarodziej w prawie identyczny sposób może specyficznie umagicznić przedmioty, co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych, ale taka czynność wymaga udanego rzutu na UM powyżej 200, a nieudana grozi podobnymi konsekwencjami.

**13. Identyfikacja** – rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych. Zidentyfikowanie jednej cechy trwa k10 godzin i wymaga zużycia k10 PM oraz udanego rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  MD zredukowaną o 1 punkt na POZ twórcy przedmiotu. Każdą cechę identyfikuje się osobno, zaś próba nieudana uniemożliwia dalsze identyfikowanie na tym samym POZ. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznany czar lub zdolność, elementalista może powiedzieć o niej coś bardzo ogólnego (np. że rani ogniem). Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów.



**14. Wykrycie zachwiania równowagi sił** – wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi podstawowych sił, spowodowanego obecnością ewidentnie dobrych, złych lub neutralnych istot. Działa w promieniu  $1/2$  SZ postaci w metrach i wymaga skupienia przez pełną rundę.

**15. Rozproszenie magii** – wysyłając kierunkowo (maksymalnie na odległość 1 metra na 10 UM) odpowiednią ilość PM, pozwala na stałe zneutralizować (odmagicznić) każdą niezabezpieczoną blokadą magię, której łączna ilość PM jest mniejsza od użytej do rozproszenia. Ponadto jeżeli ilość PM użyta do rozpraszania jest stukrotnie większa od PM blokady, to nadwyżka ponad ilość użytego PM jest w stanie rozproszyć zabezpieczoną blokadą magię. W identyczny sposób 10000-krotnie większy PM jest w stanie rozproszyć magię *przemian boskich* i artefaktów. Na każde 10 PM użyte do rozpraszania, należy poświęcić minimum 1 segment.

**16. Odporność na żywioł** – w przypadku działania na elementalistę żywiołu z jego specjalizacji (zarówno efektu magicznego jak i niemagicznego), przysługuje mu powtórny rzut obronny, jeśli pierwszy był nieudany.

**17. Niewidzialność dla żywiołu** – działająca raz dziennie na okres 5 rund na POZ elementalisty, umiejętność ukrycia własnych sił życiowych przed wykryciem przez żywiołaki, co gwarantuje nietykalność z ich strony, o ile postać nie zachowuje się agresywnie (zależne od MG). Udana po pozytywnym rzucie na MD.

**18. Identyfikacja żywiołu** – umiejętność określenia rodzaju magicznej istoty związanej z jednym z czterech żywiołów oraz jej podstawowych cech: zdolności, pochodzenia, słabych i mocnych stron itp. Sprawdzana rzutem na MD zmodyfikowaną ze względu na powszechność występowania, podobieństwa do innych istot lub doświadczenia elementalisty – decyzja MG.

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Nadanie cechy magicznej** – pozwala na takie manipulowanie magią zawartą w specyficznie i na stałe umagiczonym przedmiocie, by przedmiot ten zyskał określoną zdolność np. poprzez odpowiednie pocieranie uaktywniał wcześniej zawarty w nim czar. Zdolność taka musi być prosta i nic nie jest w stanie tworzyć, ani niszczyć (pozostałe działanie zależy ściśle od MG). Udana nadanie cechy magicznej wymaga rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  INT, trwa k10 godz. Nieudane powoduje eksplozję PM. Jeżeli w danym przedmiocie blokada PM nie została założona osobiście, to szansa poprawnego nadania cechy magicznej jest dwukrotnie niższa.

**20. Pobranie PM z żywiołu** – zdolność pobierania PM ze źródeł żywiołu typowego dla specjalizacji elementalisty (trzęsienia ziemi/wulkany/osuwiska, wodospady, pożary, trąby powietrzne) i przelewania go do amuletu. Możliwe raz dziennie na POZ i sprawdzane rzutem na UM powyżej 100. Trwa nieprzerwanie przez k10 rund i jednorazowo elementalista może pobrać potencjał w wielkości 1 PM na metr sześcienny żywiołu – pobieranie PM wiąże się z uspokajaniem żywiołu i jego stopniowym zamieraniem.





# DEMONOLOG



Demonolog to czarodziej dążący do zgłębienia tajemnic chaosu i zła, celem osiągnięcia własnej potęgi. Jego domeną są kontakty z demonami, w przeciwieństwie do czarnoksiężników, którzy preferują martwiaki. W swej pracy rzadko przejmując się skutkami ubocznymi swoich działań, czego efektem są olbrzymie zniszczenia poczynione przez uwięzione demony, czy demony pozostawione na Orchii po tym, jak przestały być demonologowi potrzebne. Z tego powodu przedstawiciele tej profesji nie są zbyt dobrze postrzegani, niemniej z ich wiedzą i ekspertyzą liczą się nie tylko przedstawiciele kasty czarodziejskiej. Często sprawują rolę mędrców i doradców na dworach możnych, którzy w zamian dostarczają im środków do prowadzenia kosztownych badań czy odprawiania plugawych rytuałów.

Wielu demonologów nie do końca wpisuje się w powszechny wizerunek. Nie chcąc, aby zdobyta przez nich wiedza wpadła w niepowołane ręce, a także aby nie ułatwiać pracy konkurencji, skrupulatnie sprzątają oni po sobie, odsyłając czy niszcząc przywołane demony. Co więcej, szczególnie na początku praktyki, zajmują się oni tropieniem wypuszczonych na Orchię demonów i egzorcyzmowaniem opętanych, licząc że podczas tej pracy uda im się jeśli nie schwytać demona, to przynajmniej uzyskać jakieś nowe informacje potrzebne do dalszych badań.

Niestety zbyt duża styczność z chaotycznymi bytami z innych sfer egzystencji odciska swoje piętno na psychice demonologów. Przy każdym kolejnym awansie na poziom, demonolog musi wykonać rzut na odporność nr 4 pomniejszoną o 5 punktów na POZ (ten, na który się szkoli) – nieudany oznacza otrzymanie 1 Punktu Obłędu na skutek poznania nowych tajemnic profesji.

Jeśli chodzi o ekwipunek, demonolodzy niewiele różnią się od typowych przedstawicieli własnej kasty. Preferują oni lekkie nieograniczające zbroje oraz poręczną broń, najchętniej z grupy jednoręcznych lekkich.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

### OD O POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**1. Czary demonologiczne** – umożliwia posługiwanie się czarami demonologicznymi z pergaminów (o ile UM postaci są wyższe niż 30), ksiąg lub pamięci. Powodzenie rzucanego czaru sprawdza się rzutem na UM, w przypadku pergaminów pomniejszonego o 10 pkt. na krąg magii czaru.

**2. Wykrycie magii** – trwająca pełną rundę koncentracja, połączona ze zbliżeniem dłoni do badanego

<b>Charakter:</b>	Tylko zły.
<b>Rasa:</b>	Ludzie, półelfy, półorki, orki.
<b>Łączenie profesji:</b>	Wojownik, złodziej, zabójca, bard, szpieg, kłusownik, hiena cementarna, kapłan, astrolog, mag, czarnoksiężnik, iluzjonista, alchemik, elementalista. Za zgodą MG także gwardzista, łowca czarownic, rycerz.
<b>Dostępna broń:</b>	Każda jednoręczna lub jednoręczna lekka.
<b>Dostępne zbroje:</b>	Każde nieograniczające lub ograniczające SZ.
<b>Wyznanie:</b>	Każde chaotyczne lub złe.

przedmiotu, w celu wyczucia emanującej z niego energii magicznej. Umiejętność testowana rzutem na UM.

**3. Wykrycie blokady PM** – trwająca pełną rundę umiejętność wykrycia i określenia siły blokady magicznej, uniemożliwiającej uaktywnienie przedmiotu i wyssanie z niego PM. Sprawdzane rzutem na UM. Jeśli przedmiot nie jest zabezpieczony blokadą, zdolność ta umożliwia określenie ilości PM zgromadzonego w przedmiocie (rzut na UM) i przelanie PM do amuletu (kolejny rzut na UM).

**4. Identyfikacja znaków magicznych** – zdolność pozwalająca identyfikować czary zawarte w liniach tworzących magiczny run lub figurę (jeśli czarodziej spotkał się wcześniej z takim czarem, określa dokładnie jego działanie, jeśli nie, jest w stanie określić tylko ogólny efekt uaktywnienia czaru – na przykład fakt, że ofiara zostanie zraniona ogniem). Sprawdzanie następuje rzutem na sumę 1/2 UM i 1/10 MD, pomniejszoną o 1 punkt na poziom twórcy runy lub figury. *Identyfikacja* musi być przeprowadzana dla każdej runy lub linii tworzącej figurę osobno, kończy się po zidentyfikowaniu ostatniej lub pierwszym niepowodzeniu. Rozpoznanie jednej runy lub linii trwa k10 rund.

**5. Wycieranie znaków magicznych** – ścieranie linii tworzących figury magiczne oraz run czarodziejskich bez aktywowania zawartych w nich czarów. Trwa k10 rund i jest sprawdzane rzutem na 1/2 UM i 1/10 MD zmniejszonym o 1 punkt na POZ twórcy. Każda linia/symbol musi być ścierana oddzielnie i wymaga osobnego rzutu. Nieudane wytarcie powoduje uaktywnienie czaru ze ścieranego znaku oraz ze wszystkich innych nie starych dotąd symboli.

**6. Tworzenie/Zdjęcie blokady PM** – uniemożliwienie wykorzystania zgromadzonego w przedmiocie PM lub użycia magicznego przedmiotu, poprzez stworzenie na nim magicznej blokady, powodującej eksplozję w chwili użycia jej przez osobę niepowołaną. Założenie blokady trwa k10 rund i wymaga poświęcenia

**Tabela 52: Przyrost współczynników należny z profesji demonologa**

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	BG	BI
+	+	-	10+	10+	10+	20+	10+	-	10+	k5	35	3

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.

**Tabela 53: Przyrost odporności należny z profesji demonologa**

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

+ oznacza premiowany rzut k10 dodawany do wartości, przy której się znajduje.



PM w wysokości nakładanej blokady. Wymaga udanego rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  INT. Założenie blokady chroni przed samoczynnym lub przypadkowym rozproszeniem zgromadzonej w przedmiocie magii. Zdjęcie blokady wymaga poświęcenia PM w wysokości równej założonej blokadzie i wymaga udanego rzutu na UM pomniejszone o 100 punktów. W przypadku nieudanej próby, PM zawarty w przedmiocie i blokadzie eksploduje.

**7. Wpisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru na przygotowany do tego umagiczniony symbol lub kartę pergaminu w taki sposób, by czar nie uaktywnił się do momentu naruszenia symbolu lub odczytania pergaminu. Sprawdzana jest rzutem na UM pomniejszone o 100 punktów. Wpisanie czaru trwa k10 godzin.

**8. Przepisanie czaru** – umiejętność przeniesienia wybranego czaru do magicznej książki. Sprawdzana rzutem na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  ZR. Przepisanie trwa godzinę na krąg czaru i wymaga poświęcenia k10 PM na każdą zapisaną stronę (każdy czar zajmuje ilość stron równą jego kręgowi).

**9. Tworzenie znaków magicznych** – rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. oraz run czarodziejskich. Każda taka figura ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metrze średnicy, a kreska, która ją tworzy, składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków. Narysowanie 1 linii lub runy wymaga rzutu na sumę  $1/2$  ZR,  $1/10$  MD i  $1/10$  UM (trwa k10 rund), a jej umagicznienie wymaga rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  Wiary, zużywa k100 PM i k10 rund, po czym w następnej rundzie



należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób koniec tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu.

**10. Rytuał krwi** – krew czarodzieja staje się nośnikiem wiedzy magicznej jaką posiadał. Za każdym razem, gdy wpisuje do książki nowe zaklęcie, do atramentu z zioła adar-sor musi dodać kroplę swojej krwi. Dzięki temu w przypadku zaginięcia, zniszczenia lub kradzieży książki, czarodziej jest w stanie odtworzyć czary, które się w niej znajdowały. W tym celu należy wyposażyć się w nową czystą książkę i odprawić *rytuał krwi* – wówczas strony ponownie zapełniają się czarami. Do odprawienia rytuału potrzeba minimum dwóch innych czarodziejów posiadających tę umiejętność, należy poświęcić k100 PM oraz wykonać udany rzut na  $1/2$  UM. Ilość krwi potrzebnej do odtworzenia książki zależy od ilości zgromadzonych w niej czarów – w praktyce oznacza to otrzymanie przez czarnoksiężnika 1 obrażenia za krąg każdego przenieszonego w ten sposób czaru. Skutkiem ubocznym odprawienia tego rytuału jest całkowite wyczyszczenie starej książki, przez co staje się ona bezużyteczna – jest to także forma zabezpieczenia przed kradzieżą zgromadzonej w księdze wiedzy.

#### OD I POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**11. Pozyskanie demona** – odpowiednie zachowanie (m.in. nieagresywne, w przypadku demonów o dużej inteligencji także wręczenie prezentu itp.) daje demonologowi możliwość zmiany nastawienia demona, który nie odeprze tej formy zaklęcia – sprawdzane rzutem na odp. nr 3 pomniejszoną o 1 punkt na poziom demonologa. Nastawienie zmienia się z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne (nie jest możliwe uczynienie z demona poddanego, bez znajomości jego prawdziwego imienia): sprawdzane przez rzut na  $1/2$  WI +  $1/10$  INT +  $1/10$  MD (taka próba trwa k10 rund i jeżeli okaże się nieudana, uniemożliwia dalsze). Wysoce inteligentny (minimum 120 INT) lub wrogo nastawiony demon może zaatakować, nim zdąży się go pozyskać. Demonolog posiada także umiejętność rozróżniania typów demonów, z przypomnieniem sobie ich podstawowych zdolności: wymaga to rzutu na MD, pomniejszonego o 10 pkt. na typ demona.

**12. Identyfikacja** – rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych. Zidentyfikowanie jednej cechy trwa k10 godzin i wymaga zużycia k10 PM oraz udanego rzutu na sumę  $1/2$  UM i  $1/10$  MD zredukowaną o 1 punkt na POZ twórcy przedmiotu. Każdą cechę identyfikuje się osobno, zaś próba nieudana uniemożliwia dalsze identyfikowanie na tym samym POZ. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznaną czar lub zdolność, astrolog może powiedzieć o niej coś bardzo ogólnego (np. że rani ogniem). Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów.

**13. Odegnanie demona** – poprzez odpowiednią modlitwę (rzut na Wiare), zachowanie i ukazanie symbolu bóstwa, umiejętność ta pozwala odstraszyć demony, które nie odparły tej formy zaklęcia (odp. nr 3 zmniejszona o 1 punkt na poziom demonologa). Jeżeli to możliwe, odegnany demon wraca do swojej macierzystej sfery egzystencji, w przeciwnym razie zmuszony jest do ucieczki, aż ponawiany co rundę rzut



obronny nie pozwoli mu na opamiętanie się. Jednorazowo można odegnąć najwyżej jednego demona na poziomie kapłana.

**14. Widzenie w ciemnościach** – umiejętność widzenia w naturalnych ciemnościach tak, jakby był to półmrok (ograniczenie o 10%: Trafienia, Obrony, UM i szansy udanego użycia zdolności) oraz w półmroku, jak w pełnym świetle.

**15. Ukrycie witalności** – działająca raz dziennie na okres 5 rund na POZ demonologa, umiejętność ukrycia własnych sił życiowych przed wykryciem np. przez demony, co gwarantuje nietykalność z ich strony, o ile postać nie zachowuje się agresywnie (zależne od MG). Udana po pozytywnym rzucie na MD.

**16. Odporność na przekleństwa** – naturalna dodatkowa odporność na przekleństwa, zaklęcia i klątwy, pozwalająca na każdorazowe wykonanie dodatkowego rzutu obronnego, jeśli poprzedni był nieudany.

**17. Wykrycie zachwiania równowagi sił** – wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi podstawowych sił, spowodowanego obecnością ewidentnie dobrych, złych lub neutralnych istot. Działa w promieniu 1/2 SZ postaci w metrach i wymaga skupienia przez pełną rundę.

**18. Demonologiczna księga** – magiczna księga demonologa służy nie tylko do przechowywania czarów, ale stanowi także skarbnicę wiedzy demonologa i podstawowe narzędzie jego badań. Za każdym razem, gdy postać ma styczność z demonem, może poświęcić k10 godzin na studia, w wyniku których może zbliżyć się do poznania prawdziwego imienia demona, z którym miała do czynienia. W praktyce sprowadza się to do wykonania rzutu na 1/10 INT – jeśli się powiedzie, demonolog poznaje kolejną literę prawdziwego imienia demona, z którym miał do czynienia. Uwaga: prawdziwe imiona demonów mogą być długie, niemożliwe do wyartykułowania i zwykle są pilnie strzeżoną

tajemnicą tych istot; zwykle liczą one sobie k10 + 10 liter. W uzasadnionych przypadkach MG może pozwolić na wywnioskowanie imienia demona po kontakcie z jakimś z jego sług lub zmodyfikować rzut, jeśli kontakt postaci z demonem był długi, udało się z nim rozmówić lub zmusić go do ujawnienia jakiejś istotnej informacji o sobie (decyduje MG).

#### OD 10 POZIOMU DOŚWIADCZENIA:

**19. Pobranie PM z demona** – zdolność pobierania PM z martwych istot demonicznych (pozostałości po nich) i przelewania go do amuletu. Możliwe raz dziennie na POZ i sprawdzane rzutem na UM powyżej 100. Trwa nieprzerwanie przez k10 rund i jednorazowo demonolog może pobrać potencjał w wielkości 1 PM na 100 punktów ŻYW demona za życia. Pobieranie PM w ten sposób powoduje uszkodzenie pozostałości ciała demona (jego rozpadnięcie się w proch). Uwaga: niektóre demony mogą nie pozostawiać po sobie żadnych pozostałości lub pozostawiać po sobie materię, z której niemożliwe będzie pobranie potencjału. Żeby temu zaradzić demonolodzy zwykle magicznie więżą ciało demona zanim je uśmiercą i pobiorą z niego PM.

**20. Naznaczenie** – możliwość naznaczenia dowolnej, widzianej wcześniej istoty specyficznym znakiem (forma klątwy), co powoduje, że każdy demon będący w pobliżu takiej istoty zaatakuje ją w pierwszej kolejności (w szczególnych przypadkach decyduje MG). Ponadto osoba naznaczona broni się przed zdolnościami demona z dodatkową antyodpornością równą 1 punkt na POZ demonologa. Zdolności można użyć raz dziennie i wymaga udanego rzutu na 1/10 UM + 1/10 INT + 1/10 MD. Ofiara broni się rzutem na połowę odporności nr 3 pomniejszoną o 1 punkt na POZ demonologa. Niemożliwe jest naznaczenie samego siebie.





KSIĘGA PROFESJI TO KOMPLETNE  
KOMPENDIUM PROFESJI  
I ZDOLNOŚCI PROFESJONALNYCH  
DLA POSTACI W KRYSZTAŁACH  
CZASU. OPARTE NA WYDANIU  
Z MAGII I MIECZA, OPATRZONE  
KOMENTARZEM I UZUPEŁNIONE.  
PODRĘCZNIK ZAWIERA TAKŻE  
OPISY NOWYCH AUTORSKICH  
I ZNALEZIONYCH W INTERNECIE  
PROFESJI. W SUMIE ZAWIERA PO  
SZEŚĆ PROPOZYCJI PROFESJI  
DLA KAŻDEJ Z PIĘCIU KAST.

2010-2016