

## STATUS SPOŁECZNY

W świecie DrecarE nie istnieje równość społeczna, a podział na klasy jest faktem. Ma to znaczący wpływ na życie bohatera, definiuje bowiem jego rolę społeczną, kontakty z innymi, możliwości prawne i socjalne. O zajmowanej pozycji decyduje w dużej mierze urodzenie: a więc rasa i ród, z którego bohater się wywodzi. Niebagatelne znaczenie ma także jego zawód. Inne czynniki, takie jak wyznawana religia, wiek, czy opinia otoczenia, także mogą regulować Status, chociaż nie w tak wyraźnym stopniu.

O czym informuje nas ta wartość? Przede wszystkim o tym, jak odbierany jest bohater przez inne istoty, zarówno w swoim, jak i w obcym środowisku. Zależnie od tego, będzie on różnie przez nie traktowany: z lekceważeniem lub pogardą, lub przeciwnie: z szacunkiem i uległością. Wysoki status zapewnia wiele korzyści: osoby które się nim cieszą szybciej są wysłuchiwane przez władze, nie muszą zabiegać o swą popularność, są zapraszane na ważne spotkania i bale, zaś szanowane osobistości mają czas, by się z nimi spotkać. Przeciwnie – ci, których Status jest niski, mogą odkryć, iż straż miejska ignoruje ich skargi, władze Gildii nie mają dla nich czasu, a większość drzwi na szlacheckich dworach jest zamknięta przed nimi na głucho.

Status	Klasa	Przykłady
0-10	Niska: Plebejusze	Banici, niewolnicy, żebracy, skażeni, słudzy Ciemności;
11-20		Chłopi pańszczyźniani, przestępcy, włóczędzy;
21-30		Wolni chłopi, żołnierze szeregowi, słudzy, nawki;
31-40	Średnia: Obywatele	Mieszczanie, uczniowie rzemiosł, strażnicy, żacy;
41-50		Rzemieślnicy, wolne zawody, uczeni, dowódcy lokalni;
51-60		Mistrzowie rzemiosł, kapłani, lokalni bohaterowie;
61-70	Wysoka: Arystokracja	Szlachta ziemiańska; Mistrzowie Gildii rzemieślniczych,
71-80		Szlachta rodowa, generałowie, uznani bohaterowie;
81-90		Stare rody arystokratyczne, Wielcy Adeptci, Arcykapłani;
91-100	Rządząca: Możnowładcy	Władcy państw, Legendarni herosi, Smoki;

Początkowy status postaci określa się dodając wartość Statusu z rasy postaci, oraz jej roli zawodowej. Status może wzrastać wraz z poziomem postaci, co jest zanotowane przy roli zawodowej.

### Klasy Społeczne

Tak jak zostało wspomniane, różne klasy, mają różne prawa i przywileje. Ma to znaczenie w sytuacjach socjalnych i w przypadku kontaktu z innymi istotami.

Najogólniej rzecz ujmując, jeśli różnica statusu, pomiędzy dwoma postaciami wynosi więcej niż 10, postać będąca „wyżej” dodaje +5 do wszystkich testów Aut. i Cha. Względem postaci niższej społecznie. Odzwierciedla to szacunek i posłuch, jakimi

cieszą się wyższe klasy. W mentalności społeczeństwa jest to tak oczywista sprawa, że nikt nawet nie zastanawia się nad tym dłużej.

Ponadto przynależność do danej klasy społecznej zapewnia inne jeszcze korzyści:

<b>Klasa</b>	<b>Prawa i obowiązki:</b>
<b>Plebejusze</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nie mają prawa do przemawiania we własnym imieniu przed sądem, musi reprezentować ich Obywatel.</li> <li>• Nie mają prawa do organizowania ruchów społecznych.</li> <li>• Nie mają prawa do odbywania podróży się bez poinformowania o tym swych zwierzchników.</li> <li>• Mają obowiązek utrzymywać Arystokrację na swojej ziemi.</li> <li>• Otrzymują najwyższe wymiary kary za przestępstwa: kradzież i morderstwo.</li> </ul>
<b>Obywatele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mają pełne prawa sądowe i społeczne.</li> <li>• Mają prawo podróżować dokądkolwiek zechcą.</li> <li>• Mają obowiązek wspierać państwo w razie potrzeby, za pomocą swej wiedzy i umiejętności, stosownie do obranego zawodu.</li> <li>• Otrzymują najwyższe wymiary kary za przestępstwa: kradzież i morderstwo, jeśli popełnili je przeciwko Arystokracji lub władcy.</li> </ul>
<b>Arystokracja</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mają władzę sądowniczą w swojej strefie wpływów.</li> <li>• Są odpowiedzialni za swoją strefę wpływów (np. ziemię, gildię) i mają obowiązek zapewnić jej bezpieczeństwo i dbać o ład społeczny i potrzeby wspólnoty, której przewodzą.</li> <li>• Mają obowiązek zbrojnie i finansowo wspierać władcę ich kraju w każdej wyprawie wojennej.</li> <li>• Mają wpływ na politykę państwa.</li> <li>• Nie są sądzeni w sprawach przeciwko plebejuszom, chyba, że dotyczą one wielokrotnego morderstwa lub używania magii Ciemności.</li> <li>• Otrzymują najwyższe wymiary kary jedynie za przestępstwa: kradzież i morderstwo, jeśli popełnili je przeciwko Państwu i Władcy.</li> </ul>
<b>Możnowładcy</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mają pełną władzę sądowniczą w swym kraju.</li> <li>• Mają obowiązek zapewniać bezpieczeństwo państwa i dbać w nim o ład społeczny.</li> <li>• Decydują o zewnętrznej polityce państwa.</li> <li>• Nie mogą być sądzeni przez żadną jurysdykcję.</li> </ul>

#### **Zmiana Statusu:**

Choć w wielu kulturach przynależność do danej kasty jest czymś niezmiennym (np. wśród Lenja'kare), zdarza się często, iż wartość Statusu znacznie się rewaloryzuje w trakcie życia postaci. Zarówno postęp w danej dziedzinie wiedzy czy magii, jak i szczególnie bohaterskie czyny, wpływają na jego wzrost. Tak więc los każdego leży w

jego rękach, i przy pomocy odrobiny szczęścia i silnej woli, można dojść do szanowanych stanowisk poprzez własną pracę i czyny. I choć w wielu przypadkach urodzenie wyznacza pozycję społeczną, jednak jest wielka różnica pomiędzy pozycją wędrownego kramarza, a szanowanym kupcem, zasiadającym w radzie miejskiej.

Jak wspomniano, wiele ról społecznych wpływa na wzrost statusu. Ponadto, jeśli bohater wykonał jakieś heroiczne zadanie, i wiedza o nim przedostała się do szerszych kręgów (za pomocą opowieści, pieśni bardów czy w jakiś inny sposób), może on dodać do swego Statusu wartość Geasu, którą otrzymał za to zadanie, wraz z premią uzyskaną w rzucie kością (najczęściej K6, lub K8), która zgodna jest z decyzją Mistrza Gry.

Oczywiście, pamiętać należy, że hańbiące czyny, takie jak krzywoprzysięstwo, zdrada czy tchórzostwo, także mogą mieć wpływ na bohatera i jego status. Także publiczne hańbiące kary ( w przypadku pręgierza czy chłosty) mają taki efekt. W takim wypadku odejmuje on pewną liczbę od swojego Statusu. Jest to albo liczba utraconych punktów Geasu, albo też inna, zgodnie z uznaniem M.G.

Także gafy towarzyskie, w przypadku pechowych testów Etykiety mogą obniżyć status. Krytyczny sukces w teście Etykiety może z kolei podwyższyć go. Zmiana taka ma zwykle wartość K4 punktów - wszystko pozostawiamy do rozważenia M.G.

A co, jeśli na temat bohatera krążą nieprawdziwe opowieści? M.G. powinien także ustalić, w jak silny sposób wpływają na to, jak jest widziany i zmodyfikować status postaci, zgodnie z ich treścią. Cóż, nie zawsze to, co bardowie mają na końcu języka okazuje się prawdą...

### **Modyfikatory Statusu:**

Zależnie od sytuacji społecznej Status bohatera może ulec pewnym modyfikacjom:

<b>Sytuacja</b>	<b>Modyfikator</b>
Bohater znajduje się w obcym państwie, które jest neutralnie nastawione.	<b>-10</b>
Bohater znajduje się w państwie, które traktuje go z niechęcią (z powodów politycznych).	<b>-20</b>
Bohater znajduje się we wrogim państwie, w którym uważany jest za zagrożenie.	<b>-30</b>
Bohater ma kontakt z innowiercami, religii, która nie koliduje z jego religią.	<b>-10</b>
Bohater ma kontakt z wrogami wiary, którzy wyznają przeciwne mu poglądy.	<b>-30</b>
Bohater ma kontakt z niechętną mu rasą, która nie darzy jego ludu szacunkiem.	<b>-10</b>
Bohater jest kapłanem bóstwa, z którego wyznawcami ma kontakt.	<b>+10</b>

Modyfikatory te odejmują się od wartości stałego Statusu na karcie postaci, w przypadku zaistnienia danej sytuacji. Nie zmieniają jednak jej faktycznego Statusu. Zgodnie z tą tabelą np., mieszczanin znajdujący się na terenie wrogiego państwa, może być potraktowany jak banita lub niewolnik (a więc np. zabity przez wojsko), zaś szlachcic jak zwykły mieszczanin (np. zmuszony do zapłacenia wysokiej daniny).

#### **Falszywy Status:**

Oczywiście, postać może kłamać na temat swojego Statusu, co może mieć wiele korzyści w danej sytuacji. Aby osiągnąć sukces w tej mierze, musi przejść test Aut. + Aktorstwo (przy zawyżaniu Statusu), lub Cha. + Aktorstwo (przy obniżaniu go). Jeśli jej się to uda, jej status jest zmieniony dla odbiorców o 10 na każde uzyskane przebicie w teście.

#### **Ujemny Status:**

Kryminaliści, słudzy Ciemności i wyjątkowo zdeprawowane postacie mogą posiadać ujemny status. W takiej sytuacji liczy się on jako 0, w pokojowych kontaktach z innymi, normalnymi istotami. Jednak pomiędzy osobami o ujemnym statusie, ma on wartość dodatnią, i dodaje się do testów społecznych w przypadkach interakcji. Ujemny Status zwiększa także każdy test zastraszania, jeśli tylko ofiara wie, z kim ma do czynienia.