

ROLE WOJOWNIKA

Poniżej znaleźć można opis kilku przykładowych ról społecznych wojownika. Może być on wzorcem do stworzenia własnej postaci, lub też inspiracją dla kreacji własnych zawodów w tej klasie. Każda z ról zawiera pięć umiejętności oraz współczynnik główny, którego Mnożnik Doświadczenia zawsze wynosi 1. Inne premie i bonusy zostały odnotowane w odpowiednich miejscach. Informacja dotycząca rozwoju biegłości, powiadamia czytelnika, iż dana postać musi wydać przynajmniej jeden punkt na daną biegłość, podczas tworzenia postaci.

Bandyta

Bandyci to istoty wyjęte spod prawa, napadające na traktach na kupców i podróżnych. Rolę przywódczą w bandzie pełni herszt, a reszta grupy jest ściśle zhierarchizowana. Zwykle zbierają się w grupy, są brutalni i okrutni w działaniu.

Główny współczynnik: Odp.

Status: -10/-5 na lvl

Umiejętności:

- Krycie się;
- Półświatek (zawodowa);
- Przetrvanie;
- Tropienie;
- Uniki;
- Zastraszanie;

Tworzenie postaci:

Rasy: dowolne, oprócz Pradawnych, Gryfoni i Orta Vitra;

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- Dodatkowa umiejętność zawodowa: Półświatek;
- Szkoła czarostwa: Czary Łowieckie (jeśli rasa postaci na to zezwala);
- Zdolność specjalna: **Kryminalista** (Bandyci są poza prawem, a więc ujemne modyfikatory wynikające ze statusu napotkanych osób nie mają dla nich znaczenia. Zdolność ta działa tylko, jeśli Status postaci jest mniejszy niż 20);
- Zdolność specjalna: **Zbir**;
- Zdolność specjalna: **Agresor**;
- K10 o. (zrabowane);

Rozwój postaci:

Bonus: brak;

Berserker

Ta rzadka rola wykorzystywana jest wyłącznie przez niektóre, barbarzyńskie, ludzkie i elfie rasy. Korzystając z powinowactwem ze światem duchów, wojownicy ci, potrafią wzywać je na pomoc, aby wsparły ich w walce. Najczęściej, używają swych zdolności magicznych, aby opętać się, budzącymi grozę duchami groźnych zwierząt. Przedstawicielem tej roli może zostać tylko wyznawca totemizmu.

Główny współczynnik: Inu.

Status: +5/+3 na lvl

Umiejętności:

- Kosmologia;
- Przetrawanie;
- Uniki;
- Tropienie;
- Zastraszanie;

Tworzenie postaci:

Rasy: Alfry, Żałobne Elfy, Nardlens, Hei'llers, Jeźdźcy Wichrów, Nomadowie;

Rozwój biegłości: bez broni;

Bonus:

- Szkoła czarostwa: Czary Łowieckie;
- +1 punkt Mistrzostw Ducha.
- Zdolność specjalna: **Przebudzenie Ducha** (+1 PZ);
- Dodatkowy język: Śpiew Duchów;

Rozwój postaci:

- + 1 punkt Mistrzostw na poziom;
- + 1 punkt zdolności magicznych na lvl;
- Może rozwijać tylko Zaklinanie Duchów do trzeciego poziomu.
- Może używać jedynie zbroi skórzanych;

Dzygit

Jeźdźcy, wojownicy i rozbójnicy plemion nomadów, znani z doskonałych umiejętności jeździeckich. Unikają miast, preferując otwarte przestrzenie stepów lub pustyń, po których mogą podróżować swobodnie. Zwykle poruszają się w grupach złożonych z kilku wojowników, napadając na karawany i pechowych podróżnych. Choć ten styl życia budzi wiele kontrowersji, wśród bardziej cywilizowanych ludów, zdolności jeździeckie dzygitów budzą powszechny podziw.

Główny współczynnik: Odp.

Status: +0/+1 na lvl

Umiejętności:

- Jeździectwo;
- Natura;

- Obserwacja;
- Oswajanie
- Przetrawianie;
- Uniki;
- Zastraszanie;

Tworzenie postaci:

Rasy: Jeźdźcy Wichrów, Nomadowie, Strażnicy, An'sar;

Rozwój biegłości: drzewcowe jazdy, drzewcowe piesze, łuk krzywy;

Bonus:

- Dwie dodatkowe umiejętności: Natura i Zastraszanie;
- Zdolność specjalna: **Empatia Zwierzęca** (konie lub dersle);
- Zdolność specjalna: **Konne Łucznictwo**;
- Zdolność specjalna: **Wielka Wytrwałość**;
- Dobry wierzchowiec z rzędem (koń lub dersel);

Rozwój postaci:

Bonus: brak;

Fechmistrz

Mistrz walki wręcz, którego zdolności budzą ogólny podziw i uznanie. Członkowie tej profesji są czymś więcej niż zwykli najemnicy: ich biegłość w używaniu broni białej nie ma sobie równych, choć zwykle wymaga wielu lat treningu. Walka w ich wykonaniu przypomina bardziej sztukę niż brutalną konfrontację. Często zatrudniani są na dworach jako szampierze lub nauczyciele fechtunku.

Główny współczynnik: Zw.

Status: +10/+5 na lvl

Umiejętności:

- Akrobatyka;
- Artyzm (taniec);
- Pierwsza pomoc;
- Uniki;
- Zastraszanie;

Tworzenie postaci:

Rasy: Sutu, Gryfonie, Ixari, Alfry, Żałobne Elfy, Elfy Leśne, Hei'llers, Ans'ar, Strażnicy, AjArdczycy, Sa;

Rozwój biegłości: tylko kontaktowe, musi wybrać przynajmniej trzy rodzaje;

Bonus:

- + 2 punkt biegłości (tylko kontaktowe);
- Zdolność specjalna: **Mistrz broni**;
- Zdolność specjalna: **Broń Egzotyczna**;
- Zdolność specjalna: **Szermierz**;

Rozwój postaci:

Bonus:

- + 1 punkt biegłości na lvl (tylko na kontaktowe);
- +1% do Trafienia Krytycznego na lvl jeśli posługuje się bronią białą.
- Nie może na początku rozwijać biegłości dystansowych;

Gladiator

Byli niewolnicy, lub przestępcy, którzy dorobiwszy się na arenie byli w stanie wykupić sobie wolność. Nadal zarabiają zabijając inne istoty ku uciechu tłumów. Profesja Gladiatora nie jest zbyt szanowana, lecz jej adepci poznają wiele tajników walki wręcz, które nie są znane innym. Czyni to z nich niezwykle skutecznych wojowników.

Główny współczynnik: S.F.

Status: -10/+2 na lvl

Umiejętności:

- Aktorstwo;
- Bestiariologia;
- Siłacz;
- Uniki;
- Zastraszanie;

Tworzenie postaci:

Rasy: Alfry, Żałobne Elfy, Nardlens, Hei'llers, Ans'ar, Strażnicy, Nomadowie, Utra, Krasnoludy, Koboldy, Myśliwi Nocy, Wylkołki;

Rozwój biegłości: dowolne kontaktowe;

Bonus:

- Zdolność specjalna: **Mistrz broni;**
- Zdolność specjalna: **Silny Cios;**
- Zdolność specjalna: **Wielka Wytrwałość;**

Rozwój postaci:

Bonus:

- + 1 punkt biegłości na lvl;

Korsarz

Korsarze to wojownicy morscy, służący na morskich okrętach. Czasami trudnią się piractwem, innym razem ochraniają statki kupieckie, lub prowadzą odkrywcze wyprawy;

Główny współczynnik: Zw.

Status: 0/+3 na lvl

Umiejętności:

- Astronomia;

- Kultury;
- Nawigacja (zawodowa);
- Pierwsza pomoc;
- Pływanie;
- Uniki;
- Wspinaczka;

Tworzenie postaci:

Rasy: Alfry, Żałobne Elfy, Nardlens, Strażnicy, AjArdczycy, Sa, Vielena, Sutu, Ixari;

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- Dodatkowe umiejętności: Kultury i Nawigacja (zawodowa);
- +5 P.U.
- Zdolność specjalna: **Agresor**;
- Zdolność specjalna: **Broń Egzotyczna**;
- + 2 wybrane języki obce;

Rozwój postaci:

Bonus: brak;

Łowca Potworów

Nieustraszeni łowcy potworów trudnią się eliminacją wszelkich zagrożeń, ze strony niebezpiecznych istot, jak np. bazyliiszków czy paskur;

Główny współczynnik: S.W.

Status: +10/+2 na lvl

Umiejętności:

- Bestiariologia;
- Pierwsza pomoc;
- Przetrwanie;
- Tropienie;
- Uniki;

Tworzenie postaci:

Rasy: Alfry, Elfy Leśne, Żałobne Elfy, Gryfonie, Orta Vitra, Vielena, Sutu, Ixari, Strażnicy, Hei'llers, Utra, Myśliwi Nocy, Krasnoludy;

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- Szkoły czarostwa: Czary Łowieckie i Runy (jeśli rasa postaci na to zezwala);
- Zdolność specjalna: **Odporność na strach**;
- Zdolność specjalna: **Odporność na trucizny**;

Rozwój postaci:

- + 1 punkt biegłości na lvl;

Najemnik

Podstawowa rola wojownika, specjalista, który wynajmuje swój miecz za pieniądze. Z uwagi na uniwersalność tej klasy, może ona być stosowana jako podstawowy wzorzec tworzenia postaci nie tylko dla najemników, ale także dla żołnierzy różnego rodzaju.

Główny współczynnik: S.F.

Status: +0/+2 na lvl

Umiejętności:

- Dowodzenie;
- Jeździectwo;
- Pierwsza pomoc;
 - Uniki;
- Zastraszanie;

Tworzenie postaci:

Rasy: dowolne, oprócz Pradawnych, Elfów Górskich, Gnomów i Zwiadowców Snów;

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- +1 punkt biegłości;
- Zdolność specjalna: **Mistrz broni**;
- Zdolność specjalna: **Talent w (wybrany rodzaj broni)**;

Rozwój postaci:

+ 1 punkt biegłości na lvl;

Paladyn

Rycerz zakonny, który poświęcił swe życie w służbie danemu bogu. Paladyni zajmują się najczęściej zwalczaniem wrogów wiary i Skażenia w każdej postaci. Paladyni posiadają pewne niewielkie zdolności władania mocą magiczną. Aby jednak móc ich używać, muszą codziennie oddawać cześć wybranemu bóstwu. Profesję tą może wybrać jedynie wyznawca Gronosa, Ansoja, Sochamut, Holis, Niatch lub Kultu Niebios.

Główny współczynnik: S.W.

Status: +20/+5 na lvl

Umiejętności:

- Bestiariologia;
- Dowodzenie;
- Jeździectwo;
 - Religia;
- Uniki;

Tworzenie postaci:

Rasy: Strażnicy, Ans'ar, Elfy Leśne (tylko z Cesarstwa Kamienia), Gryfonie, AjArdczycy, Lenjakare (wyznawcy Holis lub Mechit-Utria), Myśliwi Nocy;

Rozwój biegłości: miecz lub młot, tarcza, kopia, bez broni dystansowej;

Bonus:

- Zdolności Magiczne: **Przebudzenie Wzorca i Przebudzenie Energii** (+1 PZ);
- Szkoła czarostwa: Runy (jeśli rasa postaci na to zezwała);
- Zmniejszony cios krytyczny: początkowo wynosi tylko 1%.

Rozwój postaci:

- + 1 punkt Mistrzostw na poziom;
- + 1 punkt zdolności magicznych na lvl;
- Może rozwijać tylko Mistrzostwo Wzorców i Władanie Energią do drugiego poziomu.

Rycerz

Jest szlachcicem, który zajmuje się rzemiosłem wojennym. Jest to ciężkozbrojny konny, posługujący się kopią. Rycerze są szlachetni i wysoko cenią swój honor. Często dowodzą oddziałami w bitwach i stanowią ciężką jazdę w armiach. Właściwie nie używają broni dystansowej.

Główny współczynnik: Aut.

Status: +20/+5 na lvl

Umiejętności:

- Bestiariologia;
- Dowodzenie;
- Etykieta;
- Heraldyka;
- Jeździectwo;
- Uniki;

Tworzenie postaci:

Rasy: ; Strażnicy, Ans'ar, Elfy Leśne (tylko z Cesarstwa Kamienia), Gryfonie, Krasnoludy;

Rozwój biegłości: miecz (krasnoludy wybierają topór), tarcza, kopia, bez broni dystansowej;

Bonus:

- + 1 punkt biegłości;
- Dodatkowa umiejętność: Heraldyka;
- Zdolność specjalna: **Status społeczny** (+10 Aut i Cha w sytuacjach, w których jest on istotny);
- Ciężka zbroja, rumak bojowy;

Rozwój postaci:

+ 1 punkt biegłości na lvl (tylko na broń kontaktową);

Strażnik

Zajmuje się egzekwowaniem prawa w danej wspólnocie, a także ściganiem i karaniem przestępców. Jego rolą jest dbać o ład i porządek, oraz bezpieczeństwo swojej społeczności.

Główny współczynnik: Aut.

Status: +10/+3 na lvl

Umiejętności:

- Krycie się;
- Obserwacja;
- Perswazja;
- Prawo (zawodowa);
- Półświatek (zawodowa);
- Tropienie;
- Uniki;
- Zastraszanie;

Tworzenie postaci:

Rasy: ; dowolne, oprócz Pradawnych, Elfów Górskich i Zwiadowców Snów;

Rozwój biegłości: miecz, drzewcowe, kusza lub łuk (zależnie od kultury);

Bonus:

- Dodatkowe umiejętności (w tym aż dwie zawodowe): Półświatek, Prawo, Tropienie;
- + 5 P. U.;
- Zdolność specjalna: **Czuły Słuch** lub **Wzrok**;
- Zdolność specjalna: **Obrońca**;
- Zdolność specjalna: **Zbir**.

Rozwój postaci:

Bonus: brak;

Strzelec

Wojownik walczący na dystans, specjalista w użyciu broni strzeleckiej. Oddziały strzelców wchodzi często w skład formacji wojskowych, a także stanowią główne siły zbrojne, wśród ras, które przedkładają tego rodzaju walkę nad starcie wręcz (np. elfy);

Główny współczynnik: Per.

Status: +0/+2 na lvl

Umiejętności:

- Krycie się;
- Obserwacja;
- Pierwsza pomoc;
- Uniki;
- Łuczarstwo (zawodowa);

Tworzenie postaci:

Rasy: ; dowolne, oprócz Pradawnych, Utra, Myśliwych Nocy, Zwiadowców Snów i Wylkołków;

Rozwój biegłości: dowolne dystansowe;

Bonus:

- + 2 punkt biegłości (tylko na broń dystansową);
- Zdolność specjalna: **Talent w (biegłości dystansowej)**;
- Zdolność specjalna: **Celny Strzał**;

Rozwój postaci:

- + 1 punkt biegłości na lvl (można go wydać tylko na broń dystansową);
- + 1 punkt do Uderzenia Krytycznego na lvl jeśli używa broni dystansowej;

Zwiadowca

Lekkozbrojny, często wyposażony także w broń dystansową zwiadowca, pełni rolę tropiciela i przepatrywacza. Doskonale radzi sobie w dzikim terenie, potrafi niepostrzeżenie zająć i zaskoczyć przeciwnika. Zwykle profesję tę wybierają rasy, które żyją z dala od cywilizacji.

Główny współczynnik: Per.

Status: +0/+2 na lvl

Umiejętności:

- Krycie się;
- Obserwacja;
- Pływanie;
- Przetrwanie;
- Uniki;
- Wspinaczka;
- Tropienie;

Tworzenie postaci:

Rasy: ; Gryfonie, Orta Vitra, Vielena, Sutu, Ixari, Elfy, Nardlens, Jeźdźcy Wichrów, Hei'llers, Nomadowie, Sa, Felidae, Wylkołki;

Rozwój biegłości: dowolna dystansowa;

Bonus:

- Szkoła czarostwa: Czary Łowieckie (jeśli rasa postaci na to zezwala);
- Dodatkowe umiejętności: Krycie się, Obserwacja i Tropienie;
- + 5 P. U.;
- Zdolność specjalna: **Ruchliwość**;
- Zdolność specjalna: **Wysportowany**;

Rozwój postaci:

Bonus: brak;