

ROLE TOWARZYSZA

Poniżej znaleźć można opis kilku przykładowych ról społecznych dla Klasy Towarzysza. Może być on wzorcem do stworzenia własnej postaci, lub też inspiracją dla kreacji własnych zawodów w tej klasie. Każda z ról zawiera sześć 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.

Barð

Bardowie to żywe biblioteki, są nosicielami pamięci i tradycji, z tego względu wiele ludów dąży ich wielkim szacunkiem. Od najmłodszych lat studiują historię i sztukę, aby później uczyć i bawić swych słuchaczy. Posiadają także pewne zdolności magiczne, które pozwalają im oddziaływać na serca i umysły odbiorców.

Główny współczynnik: Cha.

Status: +10/+5 na lvl

Umiejętności:

- Aktorstwo;
- Artyzm (śpiew, gra na instrumencie, taniec);
- Historia;
- Kryptografia;
- Legendy (zawodowa);
- Uwodzenie;

Tworzenie postaci:

Rasy: Sutu, Ixari, Sa, Nardlens, Hei'llers, Alfry, Elfy Leśne, Gryfonie, Cienie Księżycy, Krasnoludy;

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- + 1 do Punktów Mistrzostw Wiatru;
- Zdolność Magiczna: **Przebudzenie Wzorca** (+2 PZ);
- Szkoła czarostwa: Księżycowe Uroki lub Runy (jeśli rasa postaci na to zezwala);
- Zdolność specjalna: **Obieżyświat** (status nie ulega redukcji w obcych krajach);
- Zdolność specjalna: **Czarodziejska Muzyka** (pozwala rzucać zaklęcia Mistrzostw Wzorców, ale tylko wtedy gdy bard gra lub śpiewa, udane zaklęcie wymaga testu Artyzmu. Jego działanie trwa tak długo, jak trwa muzyka);
- Dodatkowe języki: Elfi i Listilien;

Rozwój postaci:

- + 2 do Zdolności Magicznych na lvl (tylko Odczytywanie Wzorców);
- + 1 do Punktów Mistrzostw na lvl;
- Kostka Życia: K4;

Dama

Damy to szlachcianki, dobrze wychowane i doskonale wykształcone. Zwykle biorą czynny udział w życiu kulturalnym, wiele z nich jest utalentowanymi artystkami, damami dworu lub władczyniami na swoich włościach.

Główny współczynnik: Cha.

Status: +20/+5 na lvl

Umiejętności:

- Artyzm (śpiew, taniec, gra na instrumencie, malarstwo, wyszywanie);
 - Etykieta;
 - Heraldyka (zawodowa);
 - Kryptografia;
 - Medycyna ezoteryczna;
 - Perswazja;
 - Uwodzenie;

Tworzenie postaci:

Rasy: Strażnicy, Pradawni, Nardlens, Hei'llers, AjArdczycy, Elfy Leśne (tylko z Cesarstwa Kamienia), Gryfonie, Krasnoludy;

Rozwój biegłości: krótkie, kolne lub łuk prosty;

Bonus:

- Dodatkowa umiejętność zawodowa: heraldyka;
- Szkoła Czarostwa: Księżykowe Uroki lub Runy (jeśli rasa postaci na to zezwala);
- Zdolność specjalna: **Status społeczny** (+10 Aut i Cha w sytuacjach, w których jest on istotny);
- Zdolność specjalna: **Atrakcyjność**;
- Listilien +1 język obcy;
- Majątek wart k10 x 10 d.

Rozwój postaci:

- Współczynniki Fizyczne x5, Współczynniki Umysłowe x3;
- -1 Punkt biegłości na lvl;

Goniec

Choć większość wymiany informacji odbywa się za pomocą Magii, jednak mogą wystąpić sytuacje, w których nie jest to możliwe. W chwilach gdy trzeba przesłać jakiś drobny przedmiot, lub tajną informację na pełnym magicznych zawirowań polu bitwy – do akcji wkracza goniec. Nikt nie jest tak szybki jak on i nikt nie potrafi w równie bezbłędny sposób dotrzeć do celu. Gońcy służą zwykle w armii, choć niektórzy z nich stanowią także część różnorodnych gildii, wspomagając wymianę wiadomości między ich członkami. Bestie zmonopolizowały tę profesję z racji swej szybkości i zwinności.

Główny współczynnik: Zw.

Status: +5/+2 na lvl

Umiejętności:

- Krycie się;
- Kryptografia;
- Obserwacja;
- Pływanie;
- Przetrawianie;
- Uniki;
- Wspinaczka;

Tworzenie postaci:

Rasy: głównie bestie: Harpie, Felidae, Wylkołki, Lenja'kare, Jeźdźcy Wiatru;

Rozwój biegłości: dowolna broń, która nie obniża Inicjatywy;

Bonus:

- Zdolność specjalna: **Szybki Refleks;**
- Zdolność specjalna: **Szybkobiegacz;**
- Zdolność specjalna: **Wielka Wytrwałość;**
- Zdolność specjalna: **Wyczucie Kierunku** (Goniec zawsze wie gdzie jest północ);

Rozwój postaci:

Bonus: brak;

Guślarz

Guślarz jest specjalistą od wszelkiego rodzaju przesądów i wiedzy wioskowej. Braki w wykształceniu nie umożliwiają mu używania Magii Mistrzostw, jest jednak obdarzony niezwykłym jak na możliwości swej rasy talentem w praktykowaniu Czarostwa. Choć wiedzą i umiejętnościami nie dorównuje prawdziwym Adeptom, często staje się niezastąpiony w przypadku ich nieobecności. Guślarze są członkami prostych społeczności, w których istnieje duże zapotrzebowanie na ich zdolności. Pełnią funkcję uzdrowicieli, weterynarzy, doradców i bajarzy.

Główny współczynnik: Inu.

Status: +5/+2 na lvl

Umiejętności:

- Aktorstwo;
- Legendy (zawodowa);
- Manipulacja;
- Medycyna Ezoteryczna;
- Oswajanie;
- Zielarstwo;

Tworzenie postaci:

Rasy: Vilena, Nardlens, Hei'llers, Lenja'kare, Nomadowie, Sa, Utra, Koboldy;

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- + 1 do P. M.
- Dwie dowolne szkoły czarostwa (nawet jeśli rasa nie zezwala na nie);
- +3 dowolne czary z wybranych szkół;

- Dodatkowy język: Śpiew Duchów;

Rozwój postaci:

- + 1 do Punktów Mistrzostw na lvl;
- Może uczyć się szkół Czarostwa nie znanych w swej rasie;
- -1 punkt biegłości na lvl.

Kupiec

Życie kupca daje wiele okazji do podróży i poznawania nowych kultur. Z jednej strony obfituje w różnego rodzaju niebezpieczeństwa, a drugiej jednakże daje okazje do pomnożenia swojego majątku. Kupcy, którym powiodło się w życiu, często pełnią szanowane role w swojej społeczności. Kości tych, którzy nie mieli tyle szczęścia znaleźć można w samotnych mogiłach wzdłuż traktów handlowych.

Główny współczynnik: Cha.

Status: +10/+3 na lvl

Umiejętności:

- Empatia
- Kryptografia;
- Kultury;
- Obserwacja;
- Perswazja;
- Powożenie;
- Wiedza kupiecka (zawodowa);

Tworzenie postaci:

Rasy: dowolna;

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- dodatkowa umiejętność zawodowa: Wiedza Kupiecka;
- Zdolność specjalna: **Dyplomata**;
- Zdolność specjalna: **Obieżyświat** (status nie ulega redukcji w obcych krajach);
- + 2 języki obce;
- Wóz i koń (lub kuc);
- Listy uwierzytelniające i towar wart 2k10 d.

Rozwój postaci:

Bonus: brak;

Kurtyzana

Kurtyzany, to kobiety lekkich obyczajów, dostarczające rozrywki osobom z różnych klas społecznych. Należą do nich zarówno wulgarne ulicznice jak i starannie wykształcone kobiety z wyższych sfer. Ten najstarszy zawód świata pozwala im zarówno na zarobek jak i na zebranie interesujących informacji.

Główny współczynnik: Cha.
Status: +5/+2 na lvl

Umiejętności:

- Aktorstwo
- Artyzm (śpiew, taniec lub gra na instrumencie);
- Empatia;
- Etykieta;
- Krycie się;
- Obserwacja;
- Półświatek (zawodowa);
- Uwodzenie;

Tworzenie postaci:

Rasy: Strażnicy, Nardlens, Hei'llers, Nomadowie, AjArdczycy, Sa, Alfry, Elfy Leśne, Vielena;

Rozwój biegłości: krótkie;

Bonus:

- dodatkowe umiejętności: Obserwacja i Półświatek (zawodowa);
- +3 PU
- Dodatkowa zdolność specjalna: **Atrakcyjność;**
- + 2 dowolne języki;
- biżuteria i frywolne odzienie wartości 2k10 D.

Rozwój postaci:

Bonus: brak;

Szlachcic

Wysoko urodzeni szlachcice władają swymi włościami, lub dowodzą na wojnach. Mają obowiązek chronić i opiekować się ziemią pod swoją jurysdykcją, pełnią także przywódcze i sędownicze role w swych społecznościach.

Główny współczynnik: Aut.
Status: +20/+5 na lvl

Umiejętności:

- Dowodzenie;
- Etykieta;
- Heraldyka (zawodowa);
- Historia;
- Jeździectwo;
- Prawo (zawodowa);
- Zastraszanie;

Tworzenie postaci:

Rasy: Strażnicy, Pradawni, Nardlens, Hei'llers, AjArdczycy, Elfy Leśne (tylko z Cesarstwa Kamienia), Gryfonie, Krasnoludy;

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- Dodatkowa umiejętność: heraldyka;
- Zdolność specjalna: **Status społeczny** (+10 Aut i Cha w sytuacjach, w których jest on istotny);
- Listilrien +1 język obcy;
- Majątek wart k10 x 10 d.

Rozwój postaci:

- +1 punkt biegłości na lvl.

Szpieg

Przedstawiciele tej roli zajmują się zbieraniem informacji na temat innych osób. Umieją po mistrzowsku wtopić się w każdą grupę społeczną i uzyskać jej zaufanie. Mogą być wynajmowani do zbadania działalności członków konkurencyjnej gildii, rządów innego państwa czy też złodziejskiego półświatka.

Główny współczynnik: Per.

Status: +5/+1 na lvl

Umiejętności:

- Aktorstwo;
- Empatia;
- Etykieta;
- Krycie się;
- Kryptografia;
- Kultury
- Manipulacja;
- Włamywanie;

Tworzenie postaci:

Rasy: Sutu, Orta Vitra, Vilena, Elfy Leśne, Elfy Górskie, Hei'llers, AjArdczycy, Sa, Gnomy, Cienie Księżyca, Zwiadowcy Snów;

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- Szkoła czarostwa: Księżycowe Uroki (jeśli rasa postaci na to zezwala);
- Aż dwie umiejętności dodatkowe: Kultury i Manipulacja;
- +3 P.U.
- Zdolność specjalna: **Dyplomata**;
- +2 języki obce;

Rozwój postaci:

Bonus: brak;

Wilczarz

Zajmujący się tym zawodem żyją w dziczy, w towarzystwie zwierząt, które w pełni akceptują ich obecność. Z zasady trzymają się z dala od cywilizacji. Są niezwykle związani z przyrodą i znakomicie się w niej czują. Znają i rozumieją zasady którymi rządzi się natura. Choć sami niechętnie zapuszczają się do miast, ich wyjątkowa wiedza i zdolności czyni z nich często poszukiwanych towarzyszy w trakcie dalekich wypraw.

Główny współczynnik: Odp.

Status: +5/+2 na lvl

Umiejętności:

- Instynkt (zawodowa);
 - Krycie się;
 - Natura;
 - Oswajanie;
- Przetrvanie;
- Tropienie;
- Zielarstwo;

Tworzenie postaci:

Rasy: Gryfonie, Vilena, Elfy Leśne, Elfy Górskie, Hei'llers, Nardlens, Nomadowie, Sa, Jeźdźcy Wiatru, Utra, Myśliwi Nocy, Cienie Księżyca, Wylkołki;

Rozwój biegłości: Krótkie lub Bez broni;

Bonus:

- Szkoła czarostwa: Czary Łowieckie (jeśli rasa postaci na to zezwala);
- Dodatkowa umiejętność zawodowa: Instynkt;
- Zdolność Specjalna: **Naturalista**;
- Zdolność Specjalna: **Empatia zwierzęca**;

Rozwój postaci:

Bonus: - +1 punkt biegłości na lvl.

Zabójca

Rola zabójcy nie jest honorowa ani szlachetna, stąd zawodu tego mają się tylko niektóre rasy. Polega zwykle na cichym wyeliminowaniu jakiejś jednostki, której śmierć jest komuś na rękę. Zawód ten wymaga więc zarówno dyskrecji jak i talentu w wysyłaniu bliźnich na tamten świat.

Główny współczynnik: Zw.

Status: -10/-5 na lvl

Umiejętności:

- Akrobatyka;
- Krycie się;

- Półświatek (zawodowa);
- Toksykologia (zawodowa);
 - Uniki;
 - Włamywanie;
 - Wspinaczka;

Tworzenie postaci:

Rasy: Lenjakare, AjArdczycy, Nomadowie, Orta Vitra, Sutu, Sa, Ixari, Elfy Leśne, Elfy Żałobne, Vielena, Koboldy, Cienie Księżyca, Myśliwi Nocy, Wylkołki;

Rozwój biegłości: krótkie, garota, miotane lub dmuchawka;

Bonus:

- Dodatkowa umiejętność zawodowa: Toksykologia;
- Zdolność specjalna: **Kryminalista** (Zabójcy 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: **Morderczy cios** (+10% do szansy Ciosu Krytycznego, gdy atak wykonywany jest z zaskoczenia. Ponadto jeżeli Zabójca wykona uderzenie krytyczne, pancierz ofiary dzielony jest na pół);
- +2% do Uderzenia Krytycznego;
- +1 punkt biegłości;

Rozwój postaci:

- +1 punkt biegłości na lvl.
- +1% do Uderzenia Krytycznego na lvl;

Złodziej

Złodzieje uczynnie wspomagają innych, wyzwalając ich od ciężaru złota. Aby osiągnąć maksimum skuteczności członkowie tej profesji muszą osiągać biegłość w wielu umiejętnościach, które zapewniają im zarówno powodzenie jak i dyskrecję w działaniu.

Główny współczynnik: Zw.

Status: +0/-3 na lvl

Umiejętności:

- Akrobatyka;
- Krycie się;
- Manipulacja;
- Obserwacja;
- Półświatek (zawodowa)
- Rozbrajanie (zawodowa);
 - Włamywanie;
 - Wspinaczka;
 - Technologia;

Tworzenie postaci:

Rasy: Hei'llers, Lenjakare, AjArdczycy, Nomadowie, Sa, Elfy Leśne, Elfy Żałobne, Vielena, Utra, Koboldy, Cienie Księżyca, Wylkołki;

Rozwój biegłości: krótkie, miotane krótkie lub łuk;

Bonus:

- Dodatkowe umiejętności zawodowa: Półświatek i Rozbrajanie;
- Dodatkowa umiejętność: Technologia;
- +5 P.U.
- Zdolność specjalna: **Cień**;
- Zdolność specjalna: **Kryminalista** (Złodzieje 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);

Rozwój postaci:

Bonus: brak;