

ROLE TECHNIKA

Poniżej znaleźć można opis kilku przykładowych ról społecznych dla Techników. 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. Należy zaznaczyć, iż nielegalnie działający Genetycy i Wynalazcy otrzymują -10 do początkowego statusu.

Alchemik

Alchemicy trudnią się transmutacją substancji. Łącząc wiedzę duchową z wykształceniem dotyczącym fizycznych właściwości różnych składników, są w stanie wyprodukować mikstury i proszki o niespotykanych właściwościach. Z uwagi na popularność alchemii, jest ona jedną z najbardziej cenionych dziedzin techniki. Jej adepci nie muszą się także obawiać prześladowań, gdyż jest ona w całości legalna. Aby zdobyć więcej informacji, należy zapoznać się z rozdziałem o Alchemii, opisanym w dziale Technologia.

Główny współczynnik: Inu.

Status: +20/+2 na lvl

Umiejętności:

- Alchemia (zawodowa);
- Astronomia;
- Kryptografia;
- Medycyna ezoteryczna;
- Teoria Magii;
- Zielarstwo;

Tworzenie postaci:

Rasy: Gryfonie, Sutu, Ixari, Orta Vitra, Vilena, Sa, Pradawni, Elfy Górskie, Elfy Leśne, AjArdczycy, Gnomy, Krasnoludy;

Technologia: Alchemia (3 PT);

Rozwój biegłości: miotane lub kusza;

Bonus:

- Szkoła czarostwa: Runy (jeśli rasa postaci na to zezwala);
- + 1 do Punktów Mistrzostw na dowolny element;
- Język obcy: Lutriana;
- K10 eliksirów własnego wyrobu (wedle znanych Receptur)
- Podstawowe laboratorium i kuc lub muł juczny;

Rozwój postaci:

- + 1 do Punktów Mistrzostw na lvl;

Astroinformatyk

Astroinformatycy łączą magiczną wiedzę o astralu z wiedzą o technologii. Dzięki czemu, przy udziale swych dziwacznych urządzeń, są w stanie projektować i programować istoty i obiekty na Planie Duchowym. Technologię tą kontrolują Orta Vitra, nauka o niej jest prawie niedostępna poza Alha'ris i Callas. Aby otrzymać więcej informacji na ten temat, należy zapoznać się z wiedzą o Astroinformatyce, opisaną w dziale Technologia.

Główny współczynnik: Per.

Status: +10/+3 na lvl

Umiejętności:

- Astronomia;
- Kosmologia;
- Kryptografia;
- Technologia;
- Teoria Magii;
- Wiedza o Wymiarach (zawodowa);

Tworzenie postaci:

Rasy: Cienie Księżyca, Zwiadowcy Snów, Orta Vitra, Elfy Górskie;

Technologia: Astroinformatyka (3 PT);

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- Zdolność Magiczna: Przebudzenie Wzorca;
- Umiejętność zawodowa: Wiedza o Wymiarach;
- Język obcy: M-wymiarowy;
- 2-Deck i K3 czyste chipy;

Rozwój postaci:

- + 1 do Zdolności Magicznych na lvl (tylko Mistrzostwo Wzorców);

Genetyk

Genetycy są szalonymi naukowcami, często wyklętymi i prowadzącymi potajemne eksperymenty. Ich wiedza pozwala im ingerować w organizmy żywych istot, przekształcając je wedle swojej woli. Ich laboratoria pełne są przerażających i zadziwiających stworzeń. Technologia ta legalna jest jedynie w Drachnem. Poza jego granicami ścigana jest na mocy konwencji – nie tylko przez Strażników Wymiarów, ale i przez Druidów, którzy widzą w niej straszliwe wypaczenie natury. Aby poznać pełne możliwości tej roli, należy zapoznać się z wiedzą o Genetyce, opisaną w dziale Technologia.

Główny współczynnik: Zw.

Status: +10/+2 na lvl

Umiejętności:

- Bestiariologia;

- Chirurgia (zawodowa);
 - Kryptografia;
- Medycyna ezoteryczna;
 - Natura
 - Oswajanie;
 - Technologia;
 - Zielarstwo

Tworzenie postaci:

Rasy: Sutu, Ixari, Orta Vitra, Vilena, Elfy Leśne, Pradawni, Hei'llers, Gnomy, Utra;

Technologia: Genetyka (3 PT);

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- Szkoła czarostwa: Czary Uprawne (jeśli rasa postaci na to zezwała);
- dwie umiejętności dodatkowe: chirurgia i technologia;
- +3 P.U.
- Język obcy: Lutriana;
- Podstawowe laboratorium genetyczne, muł lub kuc juczny;

Rozwój postaci:

Bonus: brak;

Inkwizytor Konwencji

Inkwizytor strzeże praw Konwencji Międzywymiarowej i ściga nielegalnych użytkowników i przemytników technologii. Jego zdolności techniczne są głównie praktycznej natury: pozwalają mu rozpoznać technologię i używać jej. Nie zajmuje się on studiami naukowymi, zamiast tego posiada wiele bojowych zdolności, które przydają mu się w jego niebezpiecznym zawodzie. Rola ta powierzenia jest najczęściej Orta Vitra, choć zdarza się, iż także członkowie innych ras zajmują się nią w służbie DrecaRE lub Cesarstwa Kamienia.

Główny współczynnik: Per.

Status: +20/+3 na lvl

Umiejętności:

- Kryptografia;
- Obserwacja;
- Prawo (zawodowa);
 - Technologia;
- Torturowanie (zawodowa);
 - Uniki;
 - Zastraszanie;

Tworzenie postaci:

Rasy: Orta Vitra, Gryfonie, Elfy Leśne, Strażnicy, Felidae: Myśliwi Nocy;

Technologia: dowolna (1 PT);

Rozwój biegłości: broń palna;

Bonus:

- +3 Punkty Biegłości.
- Szkoła czarostwa: Czary Energii.
- Umiejętność zawodowa: Torturowanie;
- Dodatkowa umiejętność zawodowa: Prawo;
- Język obcy: M-wymiatrowy;
- Posiada broń palną: pistolet lub rewolwer (S: 6, Szybkostrzelność: 2, Magazynek: 6)

Rozwój postaci:

- Kostka Życia: K3+1;
- +2 punkty biegłości na lvl;
- Zaledwie 1 PT na lvl;
- + 1% Uderzenie Krytyczne na lvl;
- Może rozwijać Technologię tylko na poziomie Magistra;

Kowal Magii

Kowale Magii zajmują się wykonywaniem artefaktów magicznych. Są oni zwykle niezrównanymi artystami, a także posiadają pewne ograniczone zdolności magiczne. Są także znawcami magii runicznej. Jest to prastary, obecnie rzadki zawód, ogromnie ceniony wśród wielu ludów. Rolę tę może wybrać jedynie postać, której Elementem jest ogień, magia lub ziemia.

Główny współczynnik: S.W.

Status: +20/+3 na lvl

Umiejętności:

- Artyzm (rzeźba, jubilerstwo);
 - Kowalstwo (zawodowa);
 - Kryptografia;
 - Metalurgia (zawodowa);
 - Technologia;
 - Teoria Magii;

Tworzenie postaci:

Rasy: Sutu, Gryfonie, Alfry, Elfy Górskie, Krasnoludy;

Technologia: Inżynieria (2 PT);

Rozwój biegłości: młot;

Bonus:

- + 1 do Punktów Mistrzostw;
- Szkołą czarostwa: Runy;
- Zdolność Magiczna: Przebudzenie Wzorca;
- + 2 do Zdolności Magicznych (tylko Mistrzostwo Wzorców);
- Zdolność specjalna: **Wykucie Runu** (sprawia, iż dany Run zostaje wykuty na stałe w danym przedmiocie. Udane użycie zdolności wymaga testu S.W. i 3 Punktów Mistrzostw w elemencie zaklęcia, oraz potrójnego kosztu Energii).

Rozwój postaci:

- + 1 do Punktów Biegłości;

- + 1 do Punktów Mistrzostw na lvl;
- + 1 do Zdolności Magicznych na lvl (tylko Mistrzostwo Wzorców);
- Kowal Magii może rozwijać tylko następujące zdolności z klasy Mistrzostwo Wzorców: Skanowanie Przedmiotu, Napełnienie Wzorca i Zapisanie Wzorca oraz Rozplatanie Wzorca (w jego przypadku dotyczy ono jednak tylko przedmiotów i jest Zdolnością z IV Wtajemniczenia, następującą po Napełnianiu Wzorca);
- Załedwie + 1 PT na lvl.

Przemytnik Technologii

Rola ta odnosi się do paserów i szmuglerów, handlujących nielegalnie sprzętem technologicznym. Jest to profesja wielce ryzykowna – trudniący się nią są ścigani na mocy Konwencji na terenie całego DrecarE. Wiedza naukowa przemytników nie płynie z długich studiów, lecz jest wynikiem własnych obserwacji i eksperymentów z posiadanym sprzętem – dlatego też, choć mogą wybrać każdy rodzaj technologii i szkolić się w nim, trudno im osiągnąć wyższy niż podstawowy poziom zrozumienia techniki.

Główny współczynnik: Zw.

Status: 0/-2 lvl

Umiejętności:

- Aktorstwo;
- Krycie się;
- Kryptografia;
- Perswazja;
- Półświatek (zawodowa);
- Technologia;
- Wiedza Kupiecka (zawodowa);

Tworzenie postaci:

Rasy: dowolne, za wyjątkiem Gryfoni, Orta Vitra i Zwiadowców Snów.

Technologia: dowolna (+2 PT);

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- Może wybrać dowolną technologię;
- Umiejętność zawodowa: **Wiedza Kupiecka**;
- Języki obce: M-wymiarowy i Lutriana;

Rozwój postaci:

Bonus:

- + 1 Punkt Biegłości na lvl;
- Otrzymuje tylko +2 PT na poziom;
- Może rozwijać wybraną Technologię tylko do poziomu Doktora;

Uczony

Uczni zgłębiają wiele dziedzin wiedzy i są powszechnie szanowani za swoją mądrość. Nie rozwijają zdolności technicznych, dlatego też nie mają żadnych problemów z prawem. Są najbardziej szanowaną profesją w klasie Technika, co sprawia, iż często spełniają ważne funkcje w lokalnych społecznościach. Uczni mogą być bibliotekarzami, mędrkami, kronikarzami i astrologami. Ich wiedza czyni ich niezwykle wszechstronnymi.

Główny współczynnik: Int.

Status: +20/+3 na lvl

Umiejętności:

- Astronomia;
- Bestiariologia;
- Historia;
- Kryptografia;
- Kultury;
- Obserwacja;
- Perswazja;
- Religia;
- Technologia;
- Teoria magii;

Tworzenie postaci:

Rasy: dowolne, za wyjątkiem Nomadów, Jeźdźców Wiatru, Utra, Koboldów i Myśliwych Nocy.

Technologia: brak;

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- Szkoła czarostwa: Runy (jeśli rasa postaci na to zezwała);
- Aż cztery umiejętności dodatkowe: Technologia, Teoria Magii, Obserwacja i Perswazja;
- +5 P.U.
- Zdolność specjalna: **Uzdolniony** w wybranej dziedzinie wiedzy.
- - Język obcy: Lutriana;

Rozwój postaci:

Bonus:

- Poznaje jeden język na poziom (za darmo);
- Może się uczyć każdej umiejętności (nawet zawodowych i specjalnych) za normalny koszt PD.
- Nie otrzymuje PT na poziom;

Wynalazca

Rola wynalazcy odbierana jest w różnoraki sposób, zależnie od kultury danego ludu. Wśród ras ceniących sobie myśl techniczną, takich jak krasnoludy, gnomy, czy koboldy, jest ona niezwykle szanowana i uważana za prominentną. Jednakże ludy,

które nie szanują techniki traktują zwykle wynalazców jak dziwaków i spychają ich na margines społeczeństwa. Od czasu podpisania Konwencji Międzywymiarowej, w większości państw każdy zarejestrowany wynalazca podlega kontroli Orta Vitra, co ma zapobiec nadużyciom. Nie brak jednak i takich, którzy prowadzą swój proceder potajemnie, produkując nielegalne maszyny i urządzenia.

Główny współczynnik: Int.

Status: +10/+3 na lvl

Umiejętności:

- Kryptografia;
- Metalurgia (zawodowa);
- Naprawa (zawodowa)
- Obserwacja;
- Rozbrajanie (zawodowa);
- Rzemiosło (zawodowa);
- Technologia;
- Włamywanie;

Tworzenie postaci:

Rasy: dowolne, za wyjątkiem Nomadów, Jeźdźców Wiatru, Nardlens, Sa, Utra, Koboldów i wszystkich Bestii.

Technologia: Inżynieria (3 PT);

Rozwój biegłości: kusza lub broń palna;

Bonus:

- Szkoła czarostwa: Czary Energii.
- Dwie dodatkowe umiejętności zawodowe: Naprawa i Rozbrajanie;
- +2 P.U.
- Język obcy: Lutriana;
- Opcja wyposażenia: broń palna: samopuł (S: 6, Szybkostrzelność: 1, Magazynek: 1), lub kusza samopowtarzalna.

Rozwój postaci:

Bonus: brak