

ROLE ADEPTA

Poniżej znaleźć można opis kilku przykładowych ról społecznych dla Adeptów. 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.

Czarownica

Czarownice to utalentowane, lecz niewykształcone adeptki magii. W większości polegają na swojej wiedzy intuicyjnej i naturalnych zdolnościach. W większości zawód ten pełnią kobiety, choć zdarzają się oczywiście także wyjątki. W społecznościach niecywilizowanych czarownice pełnią ważne role: uzdrawiają, doradzają i chronią stan posiadania plemienia. Nauka tej profesji przekazywana jest zwykle w linii rodowej: z matki na córkę.

Główny współczynnik: Cha.

Status: +5/+2 na lvl

Umiejętności:

- Legendy (zawodowa);
- Medycyna ezoteryczna;
- Toksykologia (zawodowa);
- Uwodzenie;
- Zielarstwo;

Tworzenie postaci:

Rasy: Vilena, Elfy Żałobne, Nardlens, Hei'llers, Jeźdźcy Wichrów, Nomadowie, Sa, Utra, Koboldy, Wylkołki;

Zdolności Magiczne: Przebudzenie Astralu, Przebudzenie Ducha, Przebudzenie Energii, Przebudzenie Wzorca;

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- Otrzymuje tylko +3 do Zdolności Magicznych, ale może je wydać na dowolną kategorię;
- Dwie zdolności zawodowe: Legendy i Toksykologia;
- Dwie szkoły czarostwa do wyboru (jeśli rasa postaci na to zezwala);
- + 1 punkt biegłości;

Rozwój postaci:

- + 2 punkt biegłości na lvl;
- Otrzymuje tylko +3 do Zdolności Magicznych na lvl, ale może wydawać je na wszystkie kategorie;
- Może rozwijać drzewka Zdolności Magicznych tylko do trzeciego poziomu Wtajemniczenia.

Druid

Niezwykle szanowani Kapłani Natury są strażnikami Sieci Życia. Strzegą świętych miejsc, uzdrawiają rannych i chorych. Zwykle nie angażują się w działania zbrojne, postrzegając wszelką przemoc jako niepotrzebne cierpienie i naruszenie sił witalnych planety.

Główny współczynnik: Inu.

Status: +20/+5 na lvl

Umiejętności:

- Pierwsza pomoc;
- Medycyna ezoteryczna;
 - Natura;
 - Teoria Magii;
 - Zielarstwo;
 - Oswajanie;

Tworzenie postaci:

Rasy: Tylko Pradawni;

Zdolności Magiczne: Przebudzenie Ducha (3 PZ), Przebudzenie Energii (2 PZ).

Rozwój biegłości: obuchowe (druidzi nie używają broni ostrej);

Bonus:

- +1 do Mistrzostwa Ziemi;
- Szkoła czarostwa: Czary Uprawne;
- Dodatkowo jedno zaklęcie elementarne;
- Dodatkowa umiejętność: Teoria Magii;
- Zdolność specjalna: **Pozytywna Energia;**

Rozwój postaci:

- Kostka życia: K4 na lvl;
- Może wydawać 4 Punkty Zdolności co lvl: max 3 na Zaklinanie Duchów i max 2 na Władanie Energią.

Mag Astralny

Magowie Astralni spędzają większość czasu w świecie duchów. Ich zdolności pozwalają im działać sprawnie na planach astralnych. Są również w pewnej mierze szkoleni w ofensywnym użyciu energii magicznej. Opanowanie Magii Astralnej jest wymagającą i niebezpieczną sztuką, dlatego też adepci tej szkoły kształcą się często w gildiach magicznych lub pod kierunkiem doświadczonego mistrza.

Główny współczynnik: Int.

Status: +10/+3 na lvl

Umiejętności:

- Astronomia;
- Kosmologia;
- Kryptografia;

- Magia rytualna (zawodowa);
- Teoria Magii;

Tworzenie postaci:

Rasy: Pradawni, Hei'llers, AjArdczycy, Sa, Elfy Leśne, Elfy Górskie, Vilena, Sutu, Ixari, Zwiadowcy Snów;

Zdolności Magiczne: Przebudzenie Astralu (3 PZ), Przebudzenie Wzorca (2 PZ).

Rozwój biegłości: obuchowe lub krótkie;

Bonus:

- Szkoła czarostwa: Runy lub Księżycowe Uroki (jeśli rasa postaci na to zezwala);
- +1 do Mistrzostwa Wody;
- Dodatkowe języki: Śpiew Duchów i Sillarion;

Rozwój postaci:

- Może wydawać 4 Punkty Zdolności co lvl: max 3 na Zdolności Astralne i max 2 na Mistrzostwo Wzorców.

Mag Energii

Magowie tego rodzaju uczą się bezpośredniego panowania nad energią żywiołów. Czyni ich to niezwykle niebezpiecznymi przeciwnikami, często więc ich zdolności wykorzystywane są na polach bitew. Opanowanie magii bojowej wymaga długotrwałego szkolenia, dlatego też adepci tej szkoły kształcą się często w gildiach magicznych lub pod kierunkiem doświadczonego mistrza.

Główny współczynnik: Int.

Status: +10/+3 na lvl

Umiejętności:

- Uniki;
- Astronomia;
- Kryptografia;
- Magia rytualna (zawodowa);
- Teoria Magii;

Tworzenie postaci:

Rasy: Sutu, Ixari, Gryfonie, Vilena, Hei'llers, AjArdczycy, Alfry, Elfy Leśne, Elfy Górskie, Gnomy;

Zdolności Magiczne: Przebudzenie Energii (3 PZ), Przebudzenie Wzorca (2 PZ);

Rozwój biegłości: obuchowe lub krótkie;

Bonus:

- Szkoła czarostwa: Runy lub Czary Energii (jeśli rasa postaci na to zezwala);
- +1 do Mistrzostwa Ognia;
- Dodatkowy język: Sillarion;

Rozwój postaci:

- Może wydawać 4 Punkty Zdolności co lvl: max 3 na Władanie Energią i max 2 na Mistrzostwo Wzorców.

Smoczy Mag

Smoczy Magowie władają dziką i nieopanowaną energią magiczną. Pozwala im to na kierowanie nieujarzmioną, destruktywną mocą, w podobny sposób jak to czynią Smoki. Nic nie jest bowiem w stanie przeciwstawić się takiej sile. Jednakże, taka potęga ma swoją cenę. Smoczy Magowie płacą za swą moc bólem i krwią, albowiem energia przepływająca przez ich ciała, w trakcie rzucania zaklęć, wypala ich od wewnątrz. Dar tego rodzaju pojawia się jedynie u niektórych ras, których ciało i wola są na tyle silne, by znieść obciążenia, jakich wymaga ta rola. Z uwagi na swój potencjał Smoczy Magowie są głównie szkoleni z myślą o działaniach bojowych, uczą się więc także wojennego rzemiosła.

Główny współczynnik: S.W.

Status: +20/+5 na lvl

Umiejętności:

- Dowodzenie;
- Uniki
- Magia rytualna (zawodowa);
- Teoria Magii;
- Zastraszanie;

Tworzenie postaci:

Rasy: Gryfonie, Alfry, Orta Vitra, AjArdczycy;

Zdolności Magiczne: Przebudzenie Energii (3 PZ);

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- +1 do Mistrzostwa Ducha;
- + 1 punkt biegłości;
- Dodatkowy język: Smoczy;
- Otrzymuje początkowo tylko 3 Punkty Zdolności;

Rozwój postaci:

- Współczynniki Fizyczne x3, Współczynniki Społeczne x5;
- + 2 punkty biegłości na lvl;
- Otrzymuje tylko 2 Punkty Zdolności na lvl;
- Może wydawać Punkty Zdolności co lvl tylko na Władanie Energią;

Stuha

Członkowie tej profesji nazywani są także Nocnymi Łowcami. Są to wojownicy, walczący w świecie astralnym. Wnikają oni także do snów różnych istot, aby je ochronić, lub zabić. Choć na płaszczyźnie astralnej potrafią być groźnymi i potężnymi

przeciwnikami, w świecie materialnym są słabsi niż przedstawiciele klasy Wojownika. Członkowie tej profesji używają zwykle zdolności astralnych do tworzenia broni i zbroi, które wykorzystują w świecie snów.

Główny współczynnik: S.W.

Status: +10/+2 na lvl

Umiejętności:

- Bestiariologia;
- Kosmologia;
- Legendy;
- Uniki;
- Zastraszanie;

Tworzenie postaci:

Rasy: Sa, Alfry, Elfy Leśne, Elfy Górskie, Elfy Żałobne, Vilena, Orta Vitra, Sutu, Ixari, Wylkołki, Myśliwi Nocy, Cienie Księżyca, Zwiadowcy Snów;

Zdolności Magiczne: Przebudzenie Astralu (3 PZ);

Rozwój biegłości: dowolne

Bonus:

- +1 do Mistrzostwa Ducha;
- +2 Punkty Biegłości;
- Szkoła czarostwa: Księżycowe Uroki (jeśli rasa postaci na to zezwala);
- Dodatkowy język: Śpiew Duchów;
- Otrzymuje początkowo tylko 3 Punkty Zdolności;

Rozwój postaci:

- Współczynniki Fizyczne x3, Współczynniki Społeczne x5;
- +3 Punkty Biegłości na lvl;
- Bonus do uderzenia krytycznego rośnie o 1% na lvl.
- Może wydawać tylko 2 Punkty Zdolności co lvl na Zdolności Astralne.

Szaman

Szamani to mędrcy i władcy duchów. Ich zdolności opierają się na naturalnym zrozumieniu magii i talencie obcowania z zaświatami. W kulturach pierwotnych są niezwykle poważani za wiedzę i umiejętności, które wspomagają całe plemię. Szamani często pełnią funkcję mędrców, sędziów, uzdrowicieli, doradców wodza a nawet samych wodzów. Nauka tej ścieżki wymaga długotrwałego i wyczerpującego szkolenia i przekazywana zwykle jest jedynie w odpowiedniej linii rodowej lub plemiennej.

Główny współczynnik: Inu.

Status: +20/+3 na lvl

Umiejętności:

- Przetrawianie;
- Kosmologia;

- Medycyna ezoteryczna;
 - Natura;
 - Zielarstwo;
 - Teoria Magii;

Tworzenie postaci:

Rasy: Vilena, Nardlens, Hei'llers, Jeźdźcy Wichrów, Nomadowie, Wylkołki, Harpie;

Zdolności Magiczne: Przebudzenie Ducha (3 PZ), Przebudzenie Astralu (2 PZ);

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- Szkoła czarostwa: Czary Łowieckie lub Uprawne (jeśli rasa postaci na to zezwala);
- +1 do Mistrzostwa Ziemi;
- Dodatkowa umiejętność: Teoria Magii;
- Dodatkowy język: Śpiew Duchów;
- Opcja wyposażenia: zbroja skórzana;

Rozwój postaci:

- Może wydawać 4 Punkty Zdolności co lvl: max 3 na Zaklinanie Duchów i max 2 na Zdolności Astralne.

Tkacz Uroków

Ci Adepci nie władają niszczącą mocą żywiołów, ani potęgą snów, zaklęcia splatają długo i są one mało przydatne w walce. A jednak to właśnie ich moce przerażają wielu i są źródłem ciągłych obaw otoczenia. Tkacze władają bowiem osnową rzeczywistości, co pozwala im wpływać w sposób niepostrzeżony na umysł i emocje innych istot. Ta cicha magia nie ma sobie równych w kwestiach politycznych czy dworskich.

Główny współczynnik: Cha.

Status: +5/+2 na lvl

Umiejętności:

- Teoria Magii;
- Aktorstwo;
- Empatia;
- Uwodzenie;
- Zastraszanie;

Tworzenie postaci:

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

Zdolności Magiczne: Przebudzenie Wzorca (3 PZ), Przebudzenie Astralu (2 PZ);

Rozwój biegłości: dowolne;

Bonus:

- Szkoła czarostwa: Księżycowe Uroki lub Czary Energii (jeśli rasa postaci na to zezwala);
- +1 do Mistrzostwa Wiatru;

- Zdolność specjalna: **Ciche Tkanie** – wydłuża czas tkania uroków o 5 minut na poziom zdolności, ale nie wymaga gestów ani słów i jest nie do wykrycia poprzez żadne metody, oprócz Skanu. Rzucający musi cały czas widzieć cel, aby użyć tej zdolności.

- Dodatkowe języki: Sillarion i Listirien;

Rozwój postaci:

- Może wydawać 4 Punkty Zdolności co lvl: max 3 na Mistrzostwo Wzorców i max 2 na Zdolności Astralne;