

ADEPT

Klasa ta obejmuje role społeczne związane z znajomością i wykorzystywaniem magii. Jej członkowie mają najmniejszą żywotność, spośród wszystkich innych klas, otrzymują jednak specjalne zdolności magiczne. Nie uzyskują premii do umiejętności a ich zdolności władania bronią stoją na niskim poziomie.

Poniższa tabela zawiera premie właściwe dla wszystkich ról Adepta. Powinna być wykorzystywana przy tworzeniu postaci na poziomie 0, jako podstawowy wzorzec:

Tworzenie postaci	
Typ premii:	Wysokość premii:
Umiejętności klasowe:	5
Punkty Biegłości:	3
Uderzenie krytyczne:	1%
Punkty Umiejętności:	5
Poziom Mocy:	3
Punkty Mistrzostw:	4
Zdolności Magiczne:	3 + 2
Zdolności Techniczne	0
Majątek:	K4 d. + K10 o.
Opcje wyposażenia:	Do dwóch rodzajów broni;

Rozwój postaci:

W czasie rozwoju postaci i przechodzenia na kolejne poziomy, staje się ona coraz potężniejsza. Poniższe tabele przedstawiają rozwój Cech i Współczynników na kolejnych poziomach. Pierwsza z nich opisuje zarówno premie przyznawane automatycznie po przejściu na poziom (jak np. Kostka Życia), jak i premie do wykupienia na danym poziomie (np. Punkty Biegłości).

Tabela Rozwoju Cech:	
Typ premii:	Wysokość premii:
Kostka Życia	1K3 na lvl.
Uderzenie krytyczne:	+1% na 2 lvl.
Punkty Biegłości:	1 do wykupienia na lvl.
Punkty Mistrzostw:	3 na lvl.
Zdolności Magiczne:	4 do wykupienia na lvl
Zdolności Techniczne	0

Tabela Rozwoju Współczynników:	
Rodzaj Współczynników:	Mnożnik Punktów Doświadczenia:
Fizyczne:	X5
Umysłowe:	X2
Społeczne:	X3

Zdolność Specjalna na poziomie I:

Przechodząc na 1 poziom postaci, bohater otrzymuje zdolność specjalną:

Magia Bojowa;