

TECHNIK

Klasa ta obejmuje role związane z nauką i technologią. Jej członkowie są myślicielami, wynalazcami i eksperymentatorami, badającymi nowe dziedziny wiedzy. Otrzymują także niewielką premię do umiejętności i zdolności magicznych. Poniższa tabela zawiera premie właściwe dla wszystkich ról Techników. Powinna być wykorzystywana przy tworzeniu postaci na poziomie 0, jako podstawowy wzorzec:

Tworzenie postaci	
Typ premii:	Wysokość premii:
Umiejętności klasowe:	6
Punkty Biegłości:	4
Uderzenie krytyczne:	3%
Punkty Umiejętności:	8
Poziom Mocy:	2
Punkty Mistrzostw:	3
Zdolności Magiczne:	0
Zdolności Techniczne	3
Majątek:	K4 d. + K10 o.
Opcje wyposażenia:	Dwa rodzaje broni, lekka zbroja;

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	1K4 na lvl.
Uderzenie krytyczne:	+1% na 2 lvl.
Punkty Biegłości:	2 do wykupienia na lvl.
Punkty Mistrzostw:	2 na lvl.
Zdolności Magiczne:	0
Zdolności Techniczne	3 do wykupienia na lvl

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

Zdolność Specjalna na poziomie I:

Przechodząc na 1 poziom postaci, bohater otrzymuje zdolność specjalną:

Koncentracja;