

# TWORZENIE POSTACI W DRECARŒ

## KONCEPT:

1. Gracz tworzy koncept postaci: wybiera rasę, klasę zawodową i rolę, określa swój Patronat Elementarny. Następnie zapisuje te dane na karcie postaci.
2. Gracz zapisuje na karcie: Poziom 0.

## WSPÓŁCZYNNIKI:

3. Gracz rzuca dziewięć razy 2K10, aby określić swoje współczynniki. Należy poprawić wszystkie wyrzuty mniejsze bądź równe 5. Po uzyskaniu wyników, gracz może zmienić jeden, najniższy wynik na 20.  
Jeśli uzyskane wyrzuty były wyjątkowo marne, procedurę można powtórzyć za zgodą Mistrza Gry;
4. Gracz rozdaje uzyskane wyrzuty na współczynniki. Może je rozdać dowolnie, pamiętać jednak należy, iż współczynnik najważniejszy dla wybranej roli społecznej powinien mieć wartość wyższą niż 15.  
Do współczynników dodaje się następnie premie otrzymaną z rasy, oraz premie z Patronatu Elementarnego:

| Element: | Współczynnik:    | Premia:   |
|----------|------------------|-----------|
| Duch     | S.W. lub P.M.    | +5 lub +1 |
| Elektra  | Per. lub Energia | +5 lub +3 |
| Ogień    | Zw. lub Aut.     | +5        |
| Wiatr    | Int. Lub P.O.    | +5        |
| Woda     | Inu. lub Cha.    | +5        |
| Ziemia   | S.F. lub Odp.    | +5        |

5. Gracz wpisuje otrzymane współczynniki na kartę, w rubryce: początkowe.
6. Gracz wpisuje na kartę Mnożniki PD (z klasy). Współczynnik główny posiada zawsze mnożnik x1.

## UMIĘTNOŒCI i ZDOLNOŒCI:

7. Gracz zaznacza na karcie umiejętność rasową zamalowując kółko obok niej. Oznacza to, iż jest ona umiejętnością premionaną. Początkowo, ma wartość 1.
8. Gracz zaznacza umiejętności roli, także zamalowując kółka przy nich. Następnie rozdaje na nie taką ilość PU (Punktów Umiejętności) jaka przewidziana jest dla

jego klasy zawodowej. Wpisuje stopień umiejętności w nawiasie przy jej nazwie. Maksymalnie może wynosić on 5.

9. Jeżeli umiejętności premiowane rasy i roli dublują się, gracz otrzymuje automatycznie zdolność specjalną: Utalentowany w (nazwa umiejętności), która zapewnia mu do niej premię +5.
10. Gracz rozdaje 10 PU na dowolne umiejętności. Może je rozdać także na umiejętności niepremiowane (wtedy nie zaznacza kółka obok nich). Wpisuje stopień umiejętności w nawiasie przy jej nazwie. Na tym poziomie może on wynosić maksymalnie 5.
11. Gracz mnoży stopień umiejętności przez 2 dla umiejętności niepremiowanych i przez 3 dla premiowanych. Wpisuje wynik na kartę postaci.
12. Gracz wpisuje na kartę zdolności specjalne, które otrzymał przy wyborze odpowiedniej rasy, klasy i roli zawodowej. Wpisuje na kartę ewentualne, wynikające stąd modyfikatory (do umiejętności czy biegłości).
13. Gracz zapisuje na karcie znane języki (z rasy i z roli zawodowej);

#### WALKA

14. Gracz ustala swoją Premię Obrony (P.O.). Dodaje do siebie Zw. i Odp., wynik odczytuje w odpowiedniej tabeli i wpisuje na kartę postaci.
15. Gracz ustala wysokość Premii Ataku (P.A.). W przypadku biegłości kontaktowych dodaje swą Zw. Do S.F., wynik odczytuje w odpowiedniej tabeli i wpisuje na kartę postaci. W przypadku biegłości dystansowych, postępuje podobnie, dodając swą Zw. Do Per.
16. Gracz rozdaje punkty biegłości (zależnie od wybranej klasy i roli), każdy z nich zapewnia wzrost stopnia biegłości o 1 i PA o 5. Na początku gry nie można wydawać punktów na biegłości egzotyczne. Należy pamiętać, iż rozdając te punkty należy uwzględnić biegłości podane w opisie Rasy i Roli Zawodowej.
17. Gracz notuje na karcie Premię Obrażeń (S.F./10).
18. Gracz notuje na karcie Cios Krytyczny (decyduje o nim klasa jego postaci).
19. Gracz zapisuje na karcie swój poziom Żywotności (z rasy). Poziom ten należy podzielić przez trzy. Pierwsza trójka to obrażenia lekkie, druga średnie, trzecia

zaś ciężkie. Punkty niepodzielne wpisuje się najpierw w ciężkich a później w średnich. Wyniki należy zapisać w odpowiedniej tabeli.

*Przykład: człowiek mający 7 punktów życia, zapisuje je następująco: 3 na ciężkie, 2 na średnie i 2 na lekkie.*

### MAGIA

20. Gracz ustala swój poziom Energii (z rasy), oraz Poziom Mocy (z klasy);  
Jeżeli Poziom Mocy wyższy jest od Energii postaci, gracz wpisuje jego wartość także jako wartość Energii.
21. Dodaje do niego ewentualne premie z wybranego elementu (Elektry bądź Ducha);
22. Gracz wpisuje jeden Punkt Mistrzostw na Element, który mu patronuje;
23. Gracz wpisuje na kartę postaci znane ścieżki czarostwa: Elementalizm i ewentualnie te, które przynależą mu z roli zawodowej.
24. Gracz zapisuje znane zaklęcia na pierwszym poziomie: jedno zaklęcie elementalizmu, oraz po jednym z każdej posiadanej ścieżki czarostwa.
25. Jeśli gracz wybrał klasę Towarzysza, Technika lub Adepta (lub też pozwala na to jego rola zawodowa) rozdaje Punkty Mistrzostw na dowolne elementy.
26. Jeśli gracz wybrał klasę Adepta, lub jego rola zawodowa pozwala na to, odblokowuje Zdolności magiczne (przez zamalowanie kółka obok zdolności Pierwszego Poziomu Wtajemniczenia). Następnie zaś rozdaje na nie Punkty Zdolności (P.Z.) w liczbie przewidzianej przez jego rolę. Nowe Zdolności zapisuje na karcie, w postaci drzewka.
27. Gracz wpisuje obrażenia od energii (jeśli jakieś zadaje) i ducha totemicznego lub opiekuńczego (jeśli go posiada) w odpowiednie miejsca na karcie;

### WYPOSAŻENIE:

28. Gracz rzuca K4 na liczbę posiadanych denarów i K10 na liczbę oboli.
29. Gracz wybiera broń i zbroję z dostępnych mu, klasowych opcji ekwipunku. Ustala szczegóły z Mistrzem Gry. Mistrz Gry powinien w tym miejscu uwzględnić rasę, rolę i pochodzenie postaci, umożliwiając jej wybranie odpowiedniego sprzętu (np. broń z Elfim Światłem dla elfów, czy też broń z gnomiej stali dla gnomów);

30. Gracz wpisuje majątek i ekwipunek, podany przy opisie rasy i profesji, a także: Sakiewkę, plecak, koc, hubkę i krzesiwo, manierkę, trzy żelazne racje, płaszcz podróżny, ubiór właściwy dla swej kultury i roli;

### WYKOŃCZENIE:

31. Niezależnie od tytułu tego podrozdziału, Mistrz Gry nie wykańcza w tym momencie postaci gracza.

32. Gracz otrzymuje Punkty Wolne:

- Bestie: 30 P.W.
- Ludy Ziemi: 30 P.W.
- Ludzie: 40 P.W.
- Elfy: 25 P.W.
- Wysokie Rasy: 20 P.W.

Następnie rozdaje je zgodnie z poniższą tabelą:

| Premia               | Wartość P.W. | Ograniczenie na poziomie 0   |
|----------------------|--------------|------------------------------|
| Współczynnik         | 1x mnożnik   | +5                           |
| Nowa umiejętność     | 1            | Maksymalny stopień: 5        |
| Umiejętność          | 1 za +1      | Maksymalny stopień: 5        |
| Język obcy           | 3            | Bez ograniczeń               |
| Żywotność            | 5 za +1      | +3 (max do 10 Żywotności)    |
| Punkty Biegłości     | 3 za +1      | +5                           |
| P.M.                 | 10 za +1     | +1 (max do 4)                |
| Energia              | 2 za +1      | +4                           |
| Punkty Mistrzostw    | 3 za +1      | +3                           |
| Zdolności Magiczne   | 5 za +1      | +1 (tylko dla odblokowanych) |
| Ścieżka czarostwa*   | 10           | Bez ograniczeń               |
| Nowe zaklęcie        | 4            | +3 zaklęcia                  |
| Zdolności Techniczne | 5 za +1      | +1 (tylko dla znanych)       |
| Nowa Receptura       | 2            | +5 receptur                  |
| Zdolność specjalna   | 10           | Jedna                        |
| Status               | 1 za +1      | +10                          |

\*Wybierając nową ścieżkę czarostwa gracz automatycznie otrzymuje jedno zaklęcie i jeden P. Mi w Elemencie jej przypisanym.

33. Gracz uzupełnia kartę nanosząc ewentualne zmiany;

34. Gracz otrzymuje jedno darmowe rozwinięcie +5 dotyczące głównego współczynnika roli.

35. Gracz uzupełnia wszystkie informacje opisowe: imię postaci, określa jej wiek, pochodzenie, wygląd i wyznawaną religię;