

PROFESJE BEREDUNU

ver. 2.21 (06-03-2022),

Wojownik



Wojownik to szermierz, żołnierz, awanturnik. Jego życie zależy od znajomości broni i taktyki. Wojowników można znaleźć na polu bitwy, walczących na śmierć i życie z potworami i złoczyńcami. Dobry wojownik, jeśli chce przeżyć, musi być silny i zdrowy. Wojownik jest znawcą broni oraz, jeśli jest wystarczająco bystry, taktyki i strategii. W legendach możesz znaleźć wielu słynnych wojowników: Herkulesa, Perseusza, Hiawathę, Beowulfa, Zygfryda, Cuchulaina, Małego Johna, Tristana, Sindbada. Karty historii są wypełnione generałami i wojownikami: Cyd, Hannibal, Aleksander Wielki, Karol Wielki, Spartakus, Ryszard Lwie Serce, Belizariusz. Twój wojownik może być wzorowany na którejś z tych postaci, możesz też stworzyć postać wyjątkową.

Wymagania: Wojownikiem może zostać przedstawiciel każdej rasy mający przynajmniej 9 Siły.

Atuty i specjalizacje:

- Wojownik otrzymuje 7 bazowych Punktów Atutu i może wybrać dwie specjalizacje w broni. Jedną specjalizację może zamienić na szkolenie w walce, np. *Parowanie ciosów (1)*, *Walkę dwoma bronią (1)*, itp.
- Atuty: *Żołnierski zmysł*, *Zamaszyste cięcie (poziom 6)*, *Przyspieszone zdrowienie*, *Percepcja +2*

Magia: Wojownik nie potrafi rzucać czarów, ale po wyszkoleniu przez czarownika może używać gotowych pergaminów z czarami.

- Współczynnik Ataku Wojownika i jego przyrosty podano w tabeli w dziale „Walka: podstawy mechaniki”.

Walka:

- Jeśli Wojownik walczy bronią, w której nie jest biegły, to odejmuje tylko 2 punkty od swojego Ataku.
- Klasa Zbrojnych jako jedyna zwiększa liczbę ataków bronią białą w przypadku zwykłej biegłości. Reszta Klas zwiększa swoje ataki dopiero w przypadku specjalizacji. Tabela z liczbą ataków w różnych rodzajach broni znajduje się w dziale Walka: specjalizacje.

Wytrzymałość i Inicjatywa:

- Wojownik co 2 Poziomy Doświadczenia otrzymuje bonus +1 do Wytrzymałości.
- Podczas obliczania bazowej Wytrzymałości, wynik dzielenia Kondycji zaokrąglamy w górę.
- Wojownik co 2 Poziomy Doświadczenia otrzymuje bonus +1 do Inicjatywy.

Punkty Doświadczenia:

Wojownik zdobywa szybciej Punkty Doświadczenia niż inne profesje, dlatego koszt przejścia na poziom jest zmniejszony o 10% w stosunku do podstawy.

Paladyn



Paladyn to heroiczny i szlachetny wojownik, symbol wszystkiego, co prawi na tym świecie. Musi więc cały czas podtrzymywać ideały, których jest uosobieniem. W historii i legendzie można znaleźć wielu bohaterów, których moglibyśmy nazwać paladynami: Roland i 12 parów Karola Wielkiego, Sir Lancelot, Sir Gawain i Sir Galahad są przykładami dla tej klasy. Wielu odważnych i dzielnych rycerzy starało się zostać paladynami, lecz nie potrafili sprostać ideałom paladyństwa - nie jest to łatwe zadanie.

Paladyn musi mieć praworządny dobry charakter i nie wolno mu tego charakteru nigdy zmienić. Paladyn, który zmieni charakter traci swe moce, niezależnie od tego, czy zmiana będzie świadoma, czy też niezależna od paladyna. Utrata mocy może być tylko tymczasowa, czasem jednak paladyństwo jest tracone na zawsze.

Prawość i dobre uczynki są dla paladyna rzeczą codzienną. Jeśli paladyn świadomie popełni kiedykolwiek chaotyczny czyn, musi znaleźć wysokopoziomowego (7 lub wyższy), praworządnego dobrego kapłana, wyznać mu swe grzechy i odbyć wyznaczoną pokutę.

Jeśli paladyn świadomie dopuści się złego uczynku, traci moc paladyna natychmiast i nieodwracalnie. Wszystkie korzyści płynące z bycia paladynem zostają utracone i żaden uczynek, ani najpotężniejsza nawet magia nie są w stanie przywrócić postaci jej poprzedniego statusu, która od tej chwili jest zwykłym wojownikiem.

Jeśli paladyn popełni zły czyn będąc opętany lub znajdując się pod kontrolą magii, to traci swój status do chwili, gdy odpokutuje ten uczynek. Utrata statusu paladyna oznacza, że postać traci wszystkie specjalne Atuty i funkcjonuje jak zwykły wojownik na tym samym poziomie, co paladyn. Odzyskanie statusu paladyna wymaga odbycia niebezpiecznej misji lub wykonania ważnego zadania w celu udowodnienia swojej wartości i oczyszczenia się z winy. Przed oraz w trakcie misji postać nie otrzymuje punktów doświadczenia. Po udanym zakończeniu misji lub zadania postać odzyskuje swój status paladyna.

Wymagania:

Paladynem może zostać tylko Człowiek, który posiada minimum 12 Siły, 9 Kondycji Fizycznej, 13 Mądrości i 17 Charyzmy. Paladyn musi mieć charakter praworządny-dobry.

Atuty i specjalizacje:

- Paladyn otrzymuje 6 bazowych Punktów Atutu i może wybrać dwie specjalizacje w broni.
- Atuty: *Parowanie (I)*, *Zamaszyste cięcie (poziom 6)*, *Wykrycie zła*, *Uzdrowianie*, *Leczenie chorób*, *Odpędzanie Zła*, *Odporność na choroby*, *Podarunek Niebios*, *Aura Ochrony*.
- Paladyn posiada pulę 15 Punktów Wiary, z której korzysta przy używaniu Modlitw i niektórych Atutów Specjalnych. W przypadku wysokiej Mądrości, Paladyn otrzymuje bonusy do Wiary tak jak Kapłani.

Mimo wielu wspaniałych Atutów, Paladyna obowiązują zasady, których powinien przestrzegać:

- Paladyn nie może gromadzić bogactw. Może zatrzymać tylko tyle, ile potrzebuje na skromne życie oraz na zapłatę sługom, towarzyszom, stronnikom, oraz na budowę i utrzymanie małego zamku lub fortecy (pieniądze na ten cel mogą być odkładane) Cała reszta musi być przekazana na potrzeby kościoła lub inną słuszną sprawę. Te pieniądze nie mogą być подарowane innej postaci lub bohaterowi niezależnemu kontrolowanemu przez gracza.
- Paladyn musi płacić dziesięcinę kościołowi, któremu służy. Wynosi ona 10% wszystkich dochodów paladyna - w monetach, drogich kamieniach, przedmiotach magicznych, zarobkach, nagrodach i podatkach. Dziesięcina musi być uiszczana bezzwłocznie.
- Paladyn może wynajmować żołnierzy i innych fachowców, pod warunkiem, że będą się oni zachowywać w sposób praworządny i dobry.

Ograniczenia

- Paladyn może zatrudniać tylko praworządnych dobrych towarzyszy (lub takich, którzy zachowują się, jakby tacy byli - w przypadku gdy charakter towarzysza jest nieznan) Paladyn będzie współpracował z postaciami o innym charakterze tylko tak długo, jak długo będą się one poprawnie zachowywać. Oczywiście paladyn będzie próbował im pokazać właściwy sposób życia, zarówno w słowach jak i w uczynkach, zdając sobie jednak sprawę z tego, że większość ludzi nie jest w stanie żyć w zgodzie z regułami Paladyna. Nawet złodzieje mogą znaleźć zrozumienie, pod warunkiem, że nie są źli i że wykażą szczerą chęć zmiany. Paladyn nie zniesie towarzystwa istot popełniających zło lub nieprawie uczynki. Skryte działania w dobrej sprawie jest dopuszczalne, ale tylko w ostateczności.

Magia:

Paladyn nie potrafi rzucać czarów i nie będzie zainteresowany nauką rzucania czarów z pergaminów.

Walka:

- Współczynnik Ataku Paladyna i jego przyrosty podano w tabeli w dziale Walka.
- Jeśli Paladyn walczy bronią, w której nie jest biegły, odejmuje 2 punkty od swojego Ataku.
- Klasa Zbrojnych jako jedyna zwiększa liczbę ataków bronią białą w przypadku zwykłej biegłości. Reszta klas zwiększa swoje ataki dopiero w przypadku specjalizacji. Tabela z liczbą ataków w różnych rodzajach broni znajduje się w dziale Walka: specjalizacje.
- Paladyn nie oszukuje i nie stosuje forteli w walce i walczy do końca z honorem ostaniając swych przyjaciół i sojuszników - nawet za cenę swojego życia. Kontrolowany odwrót jest dopuszczalny, ale wymaga nieudanego rzutu na Siłę Woli.

Wytrzymałość i Inicjatywa:

- Paladyn co 2 Poziomy Doświadczenia otrzymuje bonus +1 do Wytrzymałości.
- Podczas obliczania bazowej Wytrzymałości, wynik dzielenia Kondycji zaokrąglamy w górę.
- Paladyn co 2 Poziomy Doświadczenia otrzymuje bonus +1 do Inicjatywy.

Punkty Doświadczenia:

Paladyn zdobywa Punkty Doświadczenia zgodnie ze schematem przedstawionym w tabeli.

Łowca



Łowca to tropiciel myśliwy i leśnik, dla którego równie ważny jest miecz, jak i bystry umysł. Robin Hood, Orion czy Diana mogą służyć jako historyczne lub mitologiczne przykłady łowców. Zdolności łowcy czynią go wyjątkowo dobrze przystosowanym do tropienia, łowiectwa i śledzenia. Łowcy zawsze są dobrzy, mogą być jednak praworządni, neutralni lub chaotyczni. Celem łowcy jest czynienie dobra, ale niekoniecznie w zgodzie z zasadami, które wyznają możnowładcy.

Łowca ma wszystkie podstawowe cechy wojownika, ma jednak nad nim kilka przewag, takich jak początkowa umiejętność walki dwoma bronią, Modlitwy Natury i klasowe Atuty tropienia i skradania się.

- Wymagania:** Łowcą może zostać Człowiek, Elf i Półelf, który posiada minimum 13 Sily i Zręczności oraz 14 Kondycji Fizycznej i Mądrości. Łowca musi mieć charakter dobry.
- Atuty i specjalizacje:**
- Łowca otrzymuje 5 bazowych Punktów Atutu i może wybrać dwie specjalizacje w broni.
 - Łowca posiada pulę 15 Punktów Wiary, z której korzysta przy używaniu Modlitw Natury i niektórych Atutów Specjalnych. W przypadku wysokiej Mądrości, Łowca otrzymuje bonusy do Wiary tak jak kapłani.
 - Atuty: Tropienie, Myślistwo, Zachowanie się zwierząt, Walka dwoma bronią (1), Skradanie, Zamazyste cięcie (poziom 6), Empatia, Modlitwy: Łowca (poziom 8), Percepcja +2
- Ograniczenia**
- Łowca musi zawsze zachowywać swój dobry charakter. Jeśli Łowca kiedykolwiek z własnej woli popełni zły czyn, automatycznie traci swój status. Od tej chwili jest traktowany jak zwykły wojownik na takim samym poziomie jak Łowca. Co więcej, postać taka już nigdy nie będzie mogła odzyskać swojego statusu łowcy. Jeśli zły czyn zostanie popełniony nie z własnej woli, Łowca aż do czasu oczyszczenia się nie może zdobywać nowych Punktów Doświadczenia. Postać może oczyścić się przez naprawienie uczynionego zła, zemstę na tym, kto zmusił Łowcę do złamania swych zasad, uwolnienia istot cierpiących pod złym jarzmem. Łowca instynktownie wie, co musi uczynić, aby odzyskać swój status (to znaczy, Mistrz Gry wymyśla dla postaci specjalną przygodę)
- Magia:** Łowca nie potrafi rzucać czarów, ale zamiast tego od 8 Poziomu Doświadczenia otrzymuje dostęp do Modlitw Natury.
- Walka:**
- Współczynnik Ataku Łowcy i jego przyrosty podano w tabeli w dziale Walka.
 - Jeśli Łowca walczy bronią, w której nie jest biegły, odejmuje 2 punkty od swojego Ataku.
 - Klasa Zbrojnych jako jedyna zwiększa liczbę ataków bronią białą w przypadku zwykłej biegłości. Reszta Klas zwiększa swoje ataki dopiero w przypadku specjalizacji. Tabela z liczbą ataków w różnych rodzajach broni znajduje się w dziale Walka: specjalizacje.
- Wytrzymałość i Inicjatywa:**
- Łowca co 2 Poziomy Doświadczenia otrzymuje bonus +1 do Wytrzymałości.
 - Podczas obliczania bazowej Wytrzymałości, wynik dzielenia Kondycji zaokrąglamy w górę.
 - Łowca co 2 Poziomy Doświadczenia otrzymuje bonus +1 do Inicjatywy.
- Punkty Doświadczenia:** Łowca zdobywa Punkty Doświadczenia zgodnie ze schematem przedstawionym w tabeli.

Złodziej



Można natknąć się na bardzo różnych złodziei, ale wszyscy żyją po to, aby zgarnąć (w najprostszy możliwy sposób, całą śmietankę, którą świat ma do zaoferowania. Pod wieloma względami to oni są uosobieniem łotrostwa.

Zawód złodzieja nie jest zajęciem przynoszącym chlubę, nie jest też jednak całkowicie hańbiący. Wielu słynnych ludowych bohaterów parało się złodziejstwem, aby wymienić tylko Janosika, Robin Hooda czy Ali Babę. W najlepszym wypadku złodziej jest romantycznym bohaterem, mającym dobre zamiary, ale o słabym charakterze. Taka osoba naprawdę próbuje czynić dobro, ale nie może oprzeć się pokusom.

- Wymagania:** Złodziejem może zostać przedstawiciel każdej rasy mający przynajmniej 9 Zręczności.
- Atuty i specjalizacje:** - Złodziej otrzymuje 5 bazowych Punktów Atutu i może wybrać jedną specjalizację w broni.
- Atuty: Otwieranie zamków, Przeszukiwanie, Znajomość pułapek, Skradanie, Zręczne palce, Czuły słuch, Wspinanie się, Używanie magicznych pergaminów (wym. poziom 9), Percepcja +2
- Magia:** Złodziej nie potrafi rzucać czarów, ale po wyszkoleniu przez czarownika może używać gotowych pergaminów z czarami. Na 9 Poziomie Doświadczenia ma już na tyle dużą wiedzę, że potrafi rzucać wszystkie czary z pergaminów.
- Walka:** - Współczynnik Ataku Złodzieja i jego przyrosty podano w tabeli w dziale Walka.
- Jeśli Złodziej walczy bronią, w której nie jest biegły, odejmuje 3 punkty od swojego Ataku.
- Jako że Złodziej nie należy do klasy Zbrojnych, co 3 Poziomy Doświadczenia otrzymuje bonus +1 do Wytrzymałości.
- Wytrzymałość i Inicjatywa:** - Podczas obliczania bazowej Wytrzymałości, wynik dzielenia Kondycji zaokrąglamy w dół.
- Złodziej co 2 Poziomy Doświadczenia otrzymuje bonus +1 do Inicjatywy.
- Punkty Doświadczenia:** Złodziej zdobywa szybciej Punkty Doświadczenia niż inne profesje, dlatego koszt przejścia na poziom jest zmniejszony o 15% w stosunku do podstawy.

Zabójca



Zabójcy to doskonale wyszkolone osoby, które zajmują się eliminacją osób na zlecenie. Nie są to zwykli oprawcy i rębajta, ale najlepsi specjaliści w tym fachu. Zabójcy podejmują się też akcji szpiegowskich, organizowania zasadzek, kradzieży drogocennych przedmiotów. Ich specjalistyczne wykształcenie i inteligencja pozwala znaleźć się im prawie w każdej sytuacji. Zabójcy są szkoleni w posługiwaniu się wybranymi magicznymi pergaminami z czarami, znają się na leczeniu, ziołach i warzeniu trucizn, są dobrymi tropicielami i mistrzami ukrywania się. Potrafią podejść niezauważeni do swego przeciwnika i dokończyć dzieła jednym ciosem. Są też wśród nich snajperzy - genialni strzelcy, którzy z kuszy potrafią trafić w cel z odległości 300 metrów.

Zabójcy posługują się najczęściej krótkimi broniąmi kłutymi, takimi jak sztylety i krótkie miecze - dzięki temu walka w ciasnych pomieszczeniach nie sprawia im problemu. Można wśród nich spotkać najlepszych nożowników, jak i mistrzów w posługiwaniu się bronią białą taką jak miecze. Niektórzy Zabójcy nie polegają tylko na szybkich i celnych atakach, na cichym podchodzeniu przeciwnika - niektóre Gildie mają na swych usługach bojowe grupy w ciężkich zbrojach, które specjalizują się w szybkich najazdach na strzeżone rezydencje, wykonaniu zadania i bezpiecznym powrocie. Rodzajów Zabójców może być tak wielu, na ile pozwala tylko pomysłowość gracza. Zastanów się dobrze jaką postacią wykreujesz Ty.

Wymagania:

Zabójcą może zostać Człowiek, Elf, Półelf, Krasnolud, Niziołek i Ork. Kandydat na Zabójcę powinien posiadać przynajmniej 14 Zręczności i 12 Inteligencji.

- Zabójca otrzymuje 4 bazowe Punkty Atutu i może wybrać jedną specjalizację w broni.
- Zabójca na początku gry ma prawo do zakupu następujących Atutów z innych klas w normalnej cenie: Czytanie i pisanie, Zielarstwo, Leczenie, Alpinizm, Tropienie, Zastawianie sidła.

Atuty i specjalizacje:

- Atuty: Przeszukiwanie, Znajomość pułapek, Skradanie, Czuły słuch, Wspinanie się, Styl walki: sztylet, Styl walki: kusza lekka, Warzenie trucizn, Ograniczone używanie magicznych pergaminów, Zaskakujący cios (wym. poziom 4), Precyzyjne uderzenie: sztylety (wym. poziom 6), Precyzyjny strzał: kusze lekkie (wym. poziom 9), Percepcja +3.
- Rzuty Obronne dla Zabójcy podano w tabeli Łotra w dziale Mechanika.

Magia:

- Zabójca zostaje przeszkolony do rzucania następujących czarów z pergaminu: Pajęczy chód, Niewidzialność, Teleport, Cisza.

Walka:

- Współczynnik Ataku Zabójcy i jego przyrosty podano w tabeli w dziale Walka.
- Jeśli Zabójca walczy bronią, w której nie jest biegły, odejmuje 3 punkty od swojego Ataku.

Wytrzymałość i Inicjatywa:

- Jako że Zabójca nie należy do klasy Zbrojnych, co 3 Poziomy Doświadczenia otrzymuje bonus +1 do Wytrzymałości.
- Podczas obliczania bazowej Wytrzymałości, wynik dzielenia Kondycji zaokrąglamy w górę.
- Zabójca co 2 Poziomy Doświadczenia otrzymuje bonus +1 do Inicjatywy.

Punkty Doświadczenia:

- Zabójca zdobywa szybciej Punkty Doświadczenia niż inne profesje, dlatego koszt przejścia na poziom jest zmniejszony o 5% w stosunku do podstawy.

Bard



Bard prześlizguje się przez życie, używając swego wdzięku osobistego, talentu, bystrego umysłu. Dobry bard powinien mieć gładki język, lekkie serce i szybkie nogi (gdy wszystko inne zawiedzie)

Historyczny termin „bard” odnosi się do niektórych grup celtyckich poetów, którzy pieśnią i poezją opiewali dzieje swoich plemion. Można ich było znaleźć głównie w Szkocji, Walii i Irlandii, gdzie w życiu swych plemion zajmowali bardzo ważną pozycję. Byli skarbnicą wiedzy o tradycji swych ludów, przynosili wieści z odległych krain, byli posłańcami, a nawet ambasadorami. Historyczni i legendarni przedstawiciele tej profesji to na przykład Szkarłatny Will, Alan z Doliny, Taliesin, Homer, czy Sabała. W każdej kulturze można znaleźć gawędziarza lub poetę, nieważne czy nazywanego bardem, skaldem, minstrelem, czy jakkolwiek inaczej.

Z samej natury Barda wynika, że w trakcie swych podróży uczy się wielu różnych rzeczy. Bard zna się właściwie na wszystkim, ale w niczym nie jest mistrzem. Wszyscy bardowie są wykwalifikowanymi pieśniarzami, potrafią też grać na wybranym przez siebie instrumencie (powinien on być przenośny) Bardowie uczą się także kilku czarów dostępnych czarodziejom. Tak jak i u Czarodzieja, to Inteligencja Barda określa, ilu czarów i z jakim prawdopodobieństwem może się on nauczyć. Bard zapisuje swoje czary w księdze i podlega wszystkim restrykcjom związanym z korzystaniem z czarów matrycowych i pozamatrycowych. Najważniejszym ograniczeniem jest tu oczywiście zbroja, która sprawia poważne problemy w trakcie rzucania czarów, dlatego też bardowie używają magii raczej dla zadziwienia publiczności niż w walce.

Wymagania:

Bardem może zostać Człowiek, Elf, Półelf i Niziołek, który posiada minimum 12 Zręczności, 13 Inteligencji i 15 Charyzmy.

Atuty i specjalizacje:

- Bard otrzymuje 8 bazowych Punktów Atutu i może wybrać jedną specjalizację w broni.
- Atuty: Dyplomacja, Instrumenty muzyczne, Tkanie czarów pozamatrycowych, Używanie magicznych pergaminów, Pieśni, Wiedza Bajarza, Skradanie, Zręczne palce, Czuły słuch, Wspinanie się, Percepcja +2.

Magia:

- Bard potrafi rzucać czary pozamatrycowe - jego pobieżna wiedza nie pozwoli mu nigdy na korzystanie z Matrycy.
- Bard wie jak rzucać czary z przygotowanych pergaminów.

Walka:

- Współczynnik Ataku Barda i jego przyrosty podano w tabeli w dziale Walka.
- Jeśli Bard walczy bronią, w której nie jest biegły, odejmuje 3 punkty od swojego Ataku.

Wytrzymałość i Inicjatywa:

- Jako że Bard nie należy do klasy Zbrojnych, co 3 Poziomy Doświadczenia otrzymuje bonus +1 do Wytrzymałości.
- Podczas obliczania bazowej Wytrzymałości, wynik dzielenia Kondycji zaokrąglamy w dół.
- Bard co 2 Poziomy Doświadczenia otrzymuje bonus +1 do Inicjatywy.

Punkty Doświadczenia:

Bard zdobywa szybciej Punkty Doświadczenia niż inne profesje, dlatego koszt przejścia na poziom jest zmniejszony o 15% w stosunku do podstawy.

Kapłan



Kapłan to wyznawca i pełnomocnik bóstwa jakiejś religii. Jest kimś więcej niż tylko prostym wyznawcą - wstawia się i działa na korzyść innych osób, próbując używać swych mocy dla rozpropagowania zasad swej wiary. Wszyscy Kapłani mają wspólne niektóre moce: znają Modlitwy kapłańskie, są wystarczająco silni, aby zbrojnie bronić swej wiary, a ich bogowie dają im do dyspozycji moce, pomagające w ich powołaniu. Kapłani nie walczą tak dobrze, jak Wojownicy, jednakże potrafią używać broni w obronie swej sprawy. Używają swych Modlitw głównie dla szerzenia celów swego bóstwa i ochrony jego wyznawców. Kapłani dysponują niewieloma Modlitwami ofensywnymi, są one jednak wyjątkowo potężne. W większości sytuacji Kapłan jednak nie walczy w pierwszym szeregu, jest wsparciem dla swoich towarzyszy – potrafi leczyć, wspomagać wspaniałymi Modlitwami i osłabiać wrogów.

Modlitwy kapłańskie są podzielone na 16 kategorii zwanych Dziedziami. Różni Kapłani mają dostęp do różnych Dziedzin - żaden Kapłan nie ma dostępu do nich wszystkich. Te 16 Dziedzin to: Wszystkie, Zwierzęta, Astralna, Uroki, Walka, Tworzenie, Ochrona, Poznanie, Żywioty, Strażnicza, Leczenie, Nekromancja, Rośliny, Przywoływanie, Słońce i Pogoda. W zależności od bóstwa, któremu Kapłan służy, różne Dziedziny są mu dostępne.

Kapłan może być przedstawicielem dowolnej religii i może mieć dowolny charakter, chociaż zazwyczaj jest dobry. Kapłani bogów walki przypominają niektóre średniowieczne zakony rycerskie: Krzyżaków, Templariuszy czy też Szpitalników. Te zakony łączyły szkolenie religijne i wojskowe z kodeksem nakazującym służyć i ochraniać. Ich członkowie byli zawodowymi żołnierzami oddanymi kościołowi. Zakony takie były często tworzone na przedmurzach chrześcijaństwa. Kapłani bóstw, nie związanych z walką, są niechętni przelewaniu krwi i stosowaniu przemocy, dlatego też mogą używać tylko tępych broni obuchowych.

Głównym narzędziem kapłana są jednak Modlitwy. Pomagają mu one służyć, bronić, umacniać i pomagać tym, którzy znaleźli się pod jego opieką. Kapłan otrzymuje swoje Modlitwy bezpośrednio od bóstwa, któremu służy (bóstwo nie musi się pojawiać osobiście, aby dać klerykowi nowe Modlitwy, o które się modli, jako wyraz uznania za jego wiarę. Tak więc kapłan musi bardzo uważać, aby nie urazić bóstwa, gdyż mógłby stracić dostęp do Modlitw (w najlepszym wypadku)

Kapłan ma wielką moc nad nieumarłymi - złymi istotami, które nie są ani żywe, ani martwe. Zadaniem kapłana jest niszczenie tych istot, będących drwiną z prawdziwego życia. Atut Odpedzanie nieumarłych pozwala mu odpędzać te stwory, a nawet je niszczyć. Kapłani o złym charakterze mogą natomiast naginać nieumarłych do swojej woli. Typowe i najczęściej występujący nieumarli to duchy, zombie, szkielety, ghule i mumie. Wampiry i liche (nieumarli czarodzieje, to najpotężniejsi z nieumarłych. Dodatkowo Kapłan potrafi używać Modlitw, które są pogrupowane jako Sfery – Kapłan zna tylko Modlitwy ze Sfer skojarzonych z jego bóstwem. Poniżej lista sfer:

1. *Ogólna* - te Modlitwy są dostępne dla wszystkich Kapłanów. Są wśród nich te podstawowe i takie, bez których Kapłan nie mógłby wykonywać swego powołania (np. Błogosławieństwo)
2. *Zwierzęta* - Modlitwy wpływające lub zmieniające istoty. Nie obejmują one ludzi. Zazwyczaj są udzielane przez bóstwa natury.
3. *Astralne* - mała Dziedzina pozwalająca na podróże i komunikowanie się pomiędzy różnymi wymiarami. Władcy wymiarów, często będący bóstwami, dają te Modlitwy swym kapłanom.
4. *Uroki* - Modlitwy wpływające na odniesienia do innych istot oraz na akcje ludzi. Bóstwa miłości, sztuki i podstępów często pozwalają na dostęp do tej Dziedziny.
5. *Walka* - te Modlitwy mogą być używane do bezpośredniego ataku i zadawania ran nieprzyjaciołom Kapłana i jego religii. Udzielane przez bogów wojny i śmierci.
6. *Tworzenie* - pozwalają Kapłanowi zrobić coś z niczego, często ku pożytkowi wyznawców. Pozwalają Kapłanowi występować w wielu rolach: od opiekuna do oszusta.
7. *Poznanie* - pozwalają Kapłanowi wybrać najbezpieczniejsze działania w nadchodzącym czasie, odnaleźć ukryty przedmiot lub od dawna zapomnianą informację. Do tej Dziedziny najczęściej mają dostęp bóstwa mądrości i wiedzy.
8. *Żywioty* - Modlitwy wpływające na cztery podstawowe żywioły: wodę, ziemię, ogień i powietrze. Bóstwa natury, żywiołów, bóstwa opiekujące się różnymi rzemiosłami, a także bóstwa żeglarzy, działają w tej Dziedzinie.
9. *Strażnicza* - te Modlitwy pozwalają na umieszczanie magicznych strażników na ludziach lub przedmiotach. Są one bardziej aktywne niż Modlitwy z Dziedziny Ochrony, ponieważ tworzą fizycznego, autentycznego strażnika. Te Modlitwy są dawane przez bóstwa ochrony, leczenia oraz podstępów.
10. *Leczenie* - te Modlitwy pozwalają leczyć zarazy i rany. Nie mogą jednak przywrócić utraconych kończyn, o życiu już nie wspominając. Mogą być odwrócone, tak, aby zadawać rany - jednak takie ich użycie jest zastrzeżone dla złych kapłanów. Bóstwa opieki i miłosierdzia najczęściej są źródłem tych Modlitw. Wszystkie bóstwa mają częściowy dostęp do tej Dziedziny, a bóstwa natury, leczenia, miłości i walki często nie mają ograniczeń.
11. *Nekromancja* - przywracają część sił życiowych. Może to być obciążona kończyna, utracona Siła, Kondycja lub nawet życie. Bardzo źli Kapłani używają przerażających odwrotnych wersji tych Modlitw. W tej Dziedzinie działają bóstwa życia i śmierci.
12. *Ochrona* - Modlitwy tworzące mistyczne tarcze chroniące Kapłana i jego ludzi przed atakami i negatywnymi efektami. Jest to domena bóstw wojny i ochrony, a czasami miłosierdzia i dobroci.
13. *Rośliny* - te Modlitwy wpływają na rośliny. Mogą mieć zastosowanie w rolnictwie (zapewniając lepsze zbiory), pozwalają komunikować się z myślącymi roślinami. Zazwyczaj udzielane przez bóstwa rolnictwa i przyrody.
14. *Przywoływanie* - pozwalają Kapłanowi na swoje usługi przywołać istoty z innych wymiarów, a nawet z innych wymiarów. Taka służba często jest niezgodna z wolą przywołanej istoty, i wiąże się dla Kapłana z wielkim ryzykiem. Ponieważ przywołane istoty często wywołują chaos i zniszczenie, te Modlitwy czasami są dawane przez bóstwa wojny i śmierci.
15. *Słońce* - Modlitwy opierające się na prawach wszechświata - czystości światła i jego przeciwieństwie - ciemności. Te Modlitwy są bardzo popularne wśród bogów przyrody, rolnictwa i życia.
16. *Pogoda* - Modlitwy pozwalające Kapłanowi manipulować pogodą. Może to być wywołanie deszczu, może też to być uspokojenie szalejącego tajfunu. Nie jest zaskoczeniem, że te Modlitwy najczęściej są dawane przez bóstwa przyrody i rolnictwa, a także bóstwa mórz i oceanów.

Wymagania:	<p>Wszyscy Kapłani, niezależnie od religii muszą mieć minimum 9 Mądrości. Oprócz tego, Mistrz Gry może nałożyć inne wymagania, na przykład bóg wojny wybierze na swoje służki tylko silnych i zdrowych (13 Siły, 12 Kondycji Fizycznej) Bogowie sztuki i piękna będą wymagać wysokiej Mądrości i Charyzmy (16 lub więcej) Większość bóstw wymaga od swoich sług specyficznego zachowania się, to z kolei dyktuje wybór charakteru.</p>
Atuty i specjalizacje:	<ul style="list-style-type: none"> - Kapłan otrzymuje 6 bazowych <u>Punktów Atutu</u> i może wybrać jedną specjalizację w broni. - Atuty: <u>Modlitwy: Kapłan</u>, <u>Odpędzanie nieumarłych</u>.
Magia:	<p>Kapłan nie potrafi rzucać czarów, ale zamiast tego używa potężnych Modlitw kapłańskich.</p>
Walka:	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Współczynnik Ataku</u> Kapłana i jego przyrosty podano w tabeli w dziale Walka. - Jeśli Kapłan walczy bronią, w której nie jest biegły, odejmuje 3 punkty od swojego Ataku. - Jako że Kapłan nie należy do klasy Zbrojnych, co 3 <u>Poziomy Doświadczenia</u> otrzymuje bonus +1 do <u>Wytrzymałości</u>.
Wytrzymałość i Inicjatywa:	<ul style="list-style-type: none"> - Podczas obliczania bazowej <u>Wytrzymałości</u>, wynik dzielenia <u>Kondycji</u> zaokrąglamy w dół. - Kapłan co 3 <u>Poziomy Doświadczenia</u> otrzymuje bonus +1 do <u>Inicjatywy</u>.
Punkty Doświadczenia:	<p>Kapłan zdobywa szybciej <u>Punkty Doświadczenia</u> niż inne profesje, dlatego koszt przejścia na poziom jest zmniejszony o 5% w stosunku do podstawy.</p>

Mag



Magowie spędzając swe życie na poszukiwaniu wiedzy tajemnej, mają mało czasu na ćwiczenie ciała. Czarodzieje są marnymi wojownikami, nie posiadają wiedzy o orężu. Dysponują jednak potężnymi mocami, do których użycia potrzebują zaledwie kilku prostych dla nich gestów, rzadkich komponentów i mistycznych słów. Czary są narzędziami, bronią i zbroją czarodzieja. Jest on słaby w walce bezpośredniej, ale odpowiednio przygotowany może zaatakować swoich wrogów z dużej odległości, zniknąć, zamienić się w zupełnie inną istotę, a nawet zaatakować bezpośrednio umysły swoich nieprzyjaciół przejmując kontrolę nad ich myślami i czynami. Żadna tajemnica nie jest chroniona przed czarodziejem, żadna forteca nie jest bezpieczna. Jego dążenie do wiedzy i potęgę często prowadzi go do miejsc, do których śmiertelnicy nie powinni mieć wstępu.

Magowie są najbardziej uniwersalnym typem czarodziejów. Nie specjalizują się oni w żadnej szkole magii. Jest to zarówno korzystne jak i niekorzystne. Plusem takiego podejścia jest to, że bogaty repertuar czarów pozwala im wyjść cało z każdej sytuacji (czarodzieje specjalizujący się w jednej szkole magii uczą się bardzo wyspecjalizowanych czarów, ale kosztem czarów innych typów). Drugą stroną medalu jest fakt, że możliwości maga w uczeniu się specjalistycznych czarów są ograniczone w porównaniu ze specjalistami.

Magowie nie mają historycznych pierwowzorów - występują tylko w legendach i bajkach. Gracze mogą jednak wzorować swoje postacie na takich legendarnych bohaterach jak Merlin, Kirke czy Medea. Mało jest historii o potężnych magach - część ich sławy opiera się na zachowaniu atmosfery tajemnicy. Te legendarne postaci dążyły do tajemniczych celów, rzadko korzystając z pomocy zwykłych ludzi.

Uczenie się czarów wymaga długiej nauki, cierpliwości i badań. Kiedy czarodziej rozpocznie żywot awanturnika, sam zaczyna być odpowiedzialny za swoją naukę - nie ma już nauczyciela, który nadzorowałby jego prace. Ta swoboda ma jednak swoją cenę - czarodziej sam musi znaleźć źródło nowych czarów: może je uzyskać w bibliotekach, gildiach, u innych magów lub ze zdobycznych ksiąg.

Znalezienie opisu czaru nie oznacza, że czarodziej jest w stanie się go nauczyć. Gracz musi wykonać Test Zrozumienia Czaru równy lub mniejszy od szansy nauczenia się czaru podanej przy opisie Cechy [Inteligencja](#). Dokładny opis poznawania nowego czaru opisano w rozdziale [Magia: Nauka nowych czarów](#).

Księga czarodzieja może być pojedynczą książką, zestawem ksiąg, kolekcją zwojów lub czymkolwiek na co wyrazi zgodę Mistrz Gry. Księga jest dziennikiem czarodzieja, jego laboratorium, encyklopedią zawierającą wszystko, co wie. Naturalnie jest tym samym jego najcenniejszą własnością - bez niej jest skazany na rzucanie trudniejszych i bardziej kosztownych czarów pozamatrycowych. Księga zawiera skomplikowane instrukcje rzucania poszczególnych czarów - można powiedzieć recepty na czary. Proste odczytanie tych zapisków nie pozwala rzucić zaklęcia. Czary wymagają zebrania i ukształtowania magicznych energii, a służące temu procedury są bardzo wymagające, dziwaczne i skomplikowane. Zanim czarodziej będzie mógł rzucić czar, musi zapisać jego Wzór do Matrycy, co także opisano w rozdziale [Magia](#) i przy opisie Atutu [Tknięcie czarów matrycowych](#).

Początkowo Mag może jednocześnie zapisać do Matrycy niewiele czarów, ale wraz z doświadczeniem wzrasta też talent maga. Może zapisywać do Matrycy więcej czarów i bardziej skomplikowane zaklęcia.

Kolejną ważną cechą czarodziejów jest to, że mogą wymyślać nowe czary i magiczne przedmioty. Obie te czynności są trudne, czasochłonne, kosztowne, a czasami nawet niebezpieczne. Przez badania, czarodziej może stworzyć zupełnie nowy czar (za zgodą MG), podobny do już istniejącego lub wymyślony całkowicie przez gracza. Mistrz Gry dysponuje wszystkimi informacjami o tworzeniu nowych czarów i magicznych przedmiotów.

Czary są podzielone na dziewięć kategorii, zwanych też Szkołami Magii. Podział wypływa z różnych typów magicznej energii używanych przez poszczególne czary. Szkoła Magii nie jest "szkołą", miejscem, w którym czarodzieje studiują zaklęcia. Słowo to opisuje raczej Dyscyplinę Magii. Jest to podejście do teorii i praktyki czarów, skupiające się na niektórych zastosowaniach. Czarodzieje mogą założyć uniwersytet, aby uczyć początkujących, aczkolwiek nie jest to konieczne. Wielu potężnych czarodziejów nauczyło się swej sztuki, studiując u tajemniczych mistrzów w odległych krainach.

Te dziewięć szkół magii to: *Ochrona, Przemiany, Przywoływanie, Uroki, Wyższe Poznanie, Iluzje, Inwokacje, Nekromancja i Niższe Poznanie*.

Z podanych wyżej szkół, 8 to tak zwane Wyższe Szkoły, podczas gdy dziewiąta, Niższe Poznanie, jest Niższą Szkołą. Zawiera ona wszystkie czary Poznań z poziomów od 1. do 4. i jest dostępna dla wszystkich czarodziejów. Czary z poziomów 5. i wyższych należą już do szkoły Wyższego Poznania. Należy także wspomnieć o tym, że czarów Wyższego Poznania nie da się rzucić pozamatrycowo. Ich potęga i skomplikowanie powodują, że trzeba je programować w Matrycy przed rzuceniem.

Specjaliści:

Wśród magów można też spotkać specjalistów. Ci czarownicy są wyspecjalizowani w pewnych dziedzinach, z czego odnoszą pewne korzyści np. otrzymują darmowy czar na każdy poziom doświadczenia itp. Są też tego minusy – koncentrując się na konkretnych specjalizacjach są niedoszkoleni lub po prostu nie są zainteresowani innymi dziedzinami. Przykładem jest nekromanta, który kompletnie nie rozumie szkoły iluzji i uroków.

Wymagania:

Magiem może zostać [Człowiek](#), [Elf](#) i [Półelf](#). Kandydat na Maga powinien posiadać przynajmniej 9 [Inteligencji](#), ale jako że jest to najważniejsza cecha czarodzieja, zaleca się aby jej poziom był jak najwyższy, nawet kosztem innych [Cech](#).

Magowie specjaliści:

Mistrz Odrzucań (szkoła Odrzucanie) – człowiek, Mądrość 15

Mistrz Przywołań (szkoła Sprowadzanie/Przywoływanie) – człowiek/półelf, Siła 15

Mistrz Poznania (Wyższe Poznanie) – człowiek/elf/półelf, Mądrość 16

Mistrz Uroków (Zaczarowania) – człowiek/elf/półelf, Charyzma 16

Mistrz Iluzji (Iluzje) – człowiek/gnom, Zręczność 16

Mistrz Inwokacji (Inwokacje) – człowiek, Kondycja 16

	<p>Mistrz Nekromancji (Nekromancja) – człowiek, Mądrość 16 Mistrz Przemian (Przemiany) – człowiek/półelf, Zręczność 15</p> <p>- Mag otrzymuje 5 bazowych <u>Punktów Atutu</u> i nie może wybrać żadnej specjalizacji w broni na początku gry.</p> <p>- Atuty: <u>Wycucie magii</u>, <u>Tkanie czarów matrycowych</u>, <u>Tkanie czarów pozamatrycowych</u>, <u>Używanie magicznych pergaminów</u>.</p> <p>- Może uczyć się czarów ze wszystkich Szkół Magii. Nie dotyczy magów specjalistów.</p> <p>- Tak jak każdy czarodziej, Mag na każdym Poziomie Doświadczenia otrzymuje dodatkowy Punkt Magii (należy zauważyć, że już na pierwszym-bazowym poziomie, czarownik otrzymuje bonus +1)</p> <p>- <u>Matryca</u> Maga zgodna jest z tabelą w dziale Magia.</p> <p>- <u>Regeneracja Punktów Magii</u> zgodna jest z tabelą w dziale Magia.</p>
Atuty i specjalizacje:	
	<p><u>Magowie specjaliści:</u></p> <p>- Każdy poziom matrycy poszerzony o 1 miejsce na czar ze swojej dziedziny.</p> <p>- Jako efekt własnych badań, po osiągnięciu każdego poziomu magii, otrzymuje darmowy czar ze swojej dziedziny.</p>
Magia:	<p>- Każdy czar ze swojej szkoły zna od razu na 2. poziomie.</p> <p><u>Przeciwnie szkoły magii specjalistów:</u></p> <p>Mistrz Odrzucań (szkoła Odrzucanie) – Przemiany oraz Iluzje Mistrz Przywołań (szkoła Sprowadzanie) – Wyższe Poznanie oraz Inwokacje Mistrz Poznania (szkoła Wyższe Poznanie) – Sprowadzanie Mistrz Uroków (szkoła Zaczarowania) – Inwokacje oraz Nekromancja Mistrz Iluzji (szkoła Iluzje) – Nekromancja, Inwokacje oraz Odrzucanie Mistrz Inwokacji (szkoła Inwokacje) – Uroki oraz Sprowadzanie Mistrz Nekromancji (szkoła Nekromancja) – Iluzje oraz Uroki Mistrz Przemian (szkoła Przemiany) – Odrzucanie oraz Nekromancja</p> <p>- Magowie nie mogą nosić pancerzy, które ograniczają ich ruchy i swobodę potrzebną do skomplikowanych gestów. Jeśli mag nie nauczy się Atutu <u>Magia: Pancerz</u> i ma zamiar rzucać czary w pancerzu, to ich Koszt rzucenia jest dwukrotnie większy niż normalnie (czyli rzucenie czaru 1 Kręgu w pancerzu lekkim kosztuje maga 3 Punkty Magii - 1PM za Krąg czaru, 2 PM za rodzaj pancerza pomnożony przez dwa)</p> <p>- <u>Współczynnik Ataku</u> Maga i jego przyrosty podano w tabeli w dziale Walka.</p> <p>- Jeśli Mag walczy bronią, w której nie jest biegły, odejmuje 4 punkty od swojego Ataku.</p> <p>- Mag specjalista otrzymuje +1 do rzutu obronnego, jeśli testuje przeciw własnej szkole magii.</p> <p>- Jako że Mag nie należy do klasy Zbrojnych, co 3 <u>Poziomy Doświadczenia</u> otrzymuje bonus +1 do <u>Wytrzymałości</u>.</p> <p>- Podczas obliczania bazowej <u>Wytrzymałości</u>, wynik dzielenia <u>Kondycji</u> jest zaokrąglany w dół.</p> <p>- Mag co 3 <u>Poziomy Doświadczenia</u> otrzymuje bonus +1 do <u>Inicjatywy</u>.</p>
Walka:	
	<p>- Jako że Mag nie należy do klasy Zbrojnych, co 3 <u>Poziomy Doświadczenia</u> otrzymuje bonus +1 do <u>Wytrzymałości</u>.</p> <p>- Podczas obliczania bazowej <u>Wytrzymałości</u>, wynik dzielenia <u>Kondycji</u> jest zaokrąglany w dół.</p> <p>- Mag co 3 <u>Poziomy Doświadczenia</u> otrzymuje bonus +1 do <u>Inicjatywy</u>.</p>
Wytrzymałość i Inicjatywa:	
	<p>Mag zdobywa wolniej <u>Punkty Doświadczenia</u> niż inne profesje, dlatego koszt przejścia na poziom jest zwiększony o 5% w stosunku do podstawy.</p>
Punkty Doświadczenia:	

Mag Bitewny



Mag Bitewny to postać, która łączy swoje zdolności czarodziejskie w walce wręcz. To czarodziej, który walczy w pierwszej linii osłaniając się potężnymi zaklęciami ochronnymi, gromiąc przy tym swoich wrogów magią bojową. Zwany też magiem walki, nie jest tak wybitnie wyszkolony w broni białej jak wojownik, jednakże jego magia skutecznie równoważy te różnice. Podczas swojego szkolenia przechodzi bardzo zróżnicowany trening, oparty na szermierce i podstawowych technikach magicznych. Taki czarodziej nigdy nie dorówna mocą magiczną prawdziwym magom, którzy poświęcili całe życie na rozwijanie tej sztuki, ale skutecznie może z nimi rywalizować w walce, dzięki wyszkoleniu żołnierskiemu. Mag Bitewny to postać bardzo niebezpieczna i nieprzewidywalna, osobnik bardzo inteligentny, a jednocześnie sprawny fizycznie niczym najlepszy zbrojni. Jednakże z powodu swojej uniwersalności Magowie Bitewni mają kilka słabych cech. Jako że byli przede wszystkim szkoleni w magii bojowej, nie są w stanie wzmacniać czarów spoza szkoły Inwokacji, mimo że wszystkie szkoły magii są im dostępne. Dodatkowo ich czary mają zwiększony Koszt, co jest spowodowane rozciągniętym treningiem na wiele dyscyplin jakich musieli się uczyć w przeszłości, aby stać się Magami Walki. Z tego powodu nie mogą rzucić zbyt wielu czarów w krótkim czasie, więc posiłkują się niedoskonałymi Amuletami, które przechowują Moc.

Wymagania:

Magiem Bitewnym może zostać Człowiek, Półelf i w wyjątkowych sytuacjach Krasnolud. Kandydat na Maga Walki powinien posiadać przynajmniej 14 Inteligencji i 12 Zręczności.

Atuty i specjalizacje:

- Mag Bitewny otrzymuje 5 bazowych Punktów Atutu i może wybrać jedną specjalizację w broni.
- Atuty: Tkanie czarów matrycowych, Tkanie czarów pozamatrycowych, Używanie magicznych pergaminów, Magia bitewna, Magia wojenna: Pancierz (2), Magia wojenna: Przedłużenie Mocy.
- Koszt rzucenia każdego czaru jest zwiększony o 1 Punkt Magii.
- Mag Bitewny otrzymuje modyfikator +2 do testów zrozumienia czarów ze szkoły Inwokacji.
- Możliwość wzmacniania czarów tylko ze szkoły Inwokacji - inne szkoły dla Maga Bitewnego dostępne, ale nie potrafi wzmocnić czarów z tych dziedzin.

Magia:

- Tak jak każdy czarodziej, Mag Bitewny na każdym Poziomie Doświadczenia otrzymuje dodatkowy Punkt Magii (należy zauważyć, że już na pierwszym-bazowym poziomie, czarownik otrzymuje bonus +1)
- Matryca Maga Walki zgodna jest z tabelą w dziale Magia.
- Regeneracja Punktów Magii zgodna jest z tabelą w dziale Magia - Mag Bitewny odzyskuje Punkty Magii tak jak każdy inny czarownik.

Walka:

- Mag Bitewny ma prawo rzucić czar i zaatakować bronią białą w tej samej rundzie (patrz Magia bitewna) Czarodziej sam decyduje czy najpierw rzuci czar, czy wykona atak fizyczny - każda akcja podlega normalnym rzutom na Inicjatywę.
- Współczynnik Ataku Maga Walki i jego przyrosty podano w tabeli w dziale Walka.
- Jeśli Mag Bitewny walczy bronią, w której nie jest biegły, odejmuje 3 punkty od swojego Ataku.

Wytrzymałość i Inicjatywa:

- Jako że Mag Bitewny nie należy do klasy Zbrojnych, co 3 Poziomy Doświadczenia otrzymuje bonus +1 do Wytrzymałości.
- Podczas obliczania bazowej Wytrzymałości, wynik dzielenia Kondycji zaokrąglamy w dół.
- Mag Bitewny co 2 Poziomy Doświadczenia otrzymuje bonus +1 do Inicjatywy.

Punkty Doświadczenia:

Mag Bitewny zdobywa wolniej Punkty Doświadczenia niż inne profesje, dlatego koszt przejścia na poziom jest zwiększony o 15% w stosunku do podstawy.

Mnich



Mnisi to specyficzna kasta, najczęściej spotykana w Tesji lub nielicznych klasztorach na Wschodnim Beredunie. Mnisi to wojownicy, którzy swą siłę czerpią z Ki, siły, która wedle ich wierzeń, tkwi w każdej istocie obdarzonej odpowiednią siłą woli. Za pomocą swych nóg i rąk są w stanie zadawać rany groźniejsze niż miecz.

Przy pomocy swoich niezwykłych umiejętności, zwanych Koncentracjami, potrafią czynić rzeczy niemożliwe dla zwykłego śmiertelnika, jak nadanie odporności swemu ciału na ciosy broni białej, zabójcze uderzenia, superszybki refleks itp. Ki nie jest magią, nie jest też psioniką ani umiejętnością, której można nauczyć się podczas swych wędrówek. Ta zamknięta kasta posiada Dar, który przez wielu jest uważany za żywą manifestację ich Wiary, czy to w jakiegoś boga, czy też we własne siły i wyjątkowość.

Mnisi to zabójczy przeciwnicy w walce wręcz, jednakże i oni mają swoje ograniczenia. Oprócz z narzuconego kodeksu, który jest zależny od klasztoru, czy też misji, są w dużej mierze zależni od Ki, ich wewnętrznej siły. Częste używanie Koncentracji osłabia ich Ki, które potrzebuje czasu na odnowienie, lub wymaga medytacji. Mimo wszystko mnisi odzyskują swoje Ki o wiele szybciej niż kapłani Punkty Wiary, czy magowie Punkty Magii, co jest zapewne zasługą ich perfekcyjnej samokontroli.

Wymagania:	Aby zostać mnichem, należy posiadać 12 pkt. Zręczności i Kondycji oraz 9 pkt. Mądrości .
Atuty i specjalizacje:	Mnich otrzymuje 3 bazowe <u>Punkty Atutu</u> i nigdy nie wybiera żadnych biegłości i specjalizacji w broni. Percepcja +3. - Punkty Ki są równe sumie Zręczności i Kondycji oraz sumie Poziomów Doświadczenia (tj. $1+2+3+4+...+n$, - Regeneracja Ki odbywa się w tempie 1 punkt/30 minut, nieważne czy mnich odpoczywa czy nie. Godzina medytacji regeneruje wszystkie punkty Ki. Medytować można raz dziennie.
Magia:	Nie posiada żadnych wolnych biegłości oprócz umiejętności walki zwanej Ki-shak. Mnich posiada taki sam przyrost Ataku jak Zabójca. - Jako że Mnich nie należy do klasy Zbrojnych, co 3 <u>Poziomy Doświadczenia</u> otrzymuje bonus +1 do <u>Wytrzymałości</u> . - Podczas obliczania bazowej <u>Wytrzymałości</u> , wynik dzielenia <u>Kondycji</u> zaokrąglamy w górę. - Mnich co 2 <u>Poziomy Doświadczenia</u> otrzymuje bonus +1 do <u>Inicjatywy</u> .
Walka:	Mnich zdobywa wolniej <u>Punkty Doświadczenia</u> niż inne profesje, dlatego koszt przejścia na poziom jest zwiększony o 15% w stosunku do podstawy.
Wytrzymałość i Inicjatywa:	
Punkty Doświadczenia:	

Ki-shak - charakterystyka

Atrybut	Poziom Doświadczenia [Efekt]
Maksymalna ilość aktywnych Koncentracji	1 [2], 3 [3], 5 [4], 6 [5], 8 [6], 11 [7], 13 [8]
Zadawane rany	1 [S+k6x2], 3 [S+k6x3], 5 [S+k8x3-2], 7 [S+k8x3], 10 [S+k8x3+2], 14 [S+k10x3], 18 [S+k12x3]
Ataki na rundę	1 [1], 4 [3/2], 8 [2], 13 [5/2], 18 [3]
Obrona	1 [+2], 3 [+3], 6 [+4], 9 [+5], 12 [+6], 15 [+7]
Opóźnienie ataku	1 [5], 5 [4], 9 [3]
Rany krytyczne	5 [+1], 10 [+2], 15 [+3]
Opóźnienie Koncentracji	1 [k10], 6 [k8], 12 [k6], 16 [k4]

Ki-shak – Koncentracje

Koncentracja	Punkty Ki/Czas	Wymagany PD	Opis
Pancerz (I)	2 Ki/turę	1	Pancerz w sile 10 punktów.
Skok (I)	2 Ki	1	Skok na 5 metrów w górę lub 10 w dal z rozbiegu, połowa tych parametrów z miejsca, bez przygotowania.
Szpony (I)	1 Ki/rundę	1	Rany jako klute lub szarpane z dodatkowym bonusem +3 do Ran
Unik (I)	2 Ki/rundę	1	Obrona +2
Inicjatywa (I)	2 Ki/rundę	2	Przyspieszenie reakcji. Inicjatywa +4
Odporność na niską temperaturę	4 Ki/turę	2	Mnich jest w stanie wytrzymać w temperaturze do -20 stopni
Ogłuszenie	3 Ki	2	Mnich jest w stanie uśpić przeciwnika dotknięciem ręki. Uśpienie trwa około 10 minut i jest możliwe tylko gdy cel nie spodziewa się ataku. W przypadku gdy trwa walka lub gdy przeciwnik jest przygotowany na ten rodzaj ataku, mnich musi wykonać udany rzut na trafienie, zmodyfikowany o 6 punktów. Rzut obronny na petryfikację wykonują jedynie osoby o poziomie 6 lub wyższym lub takie, które posiadają przynajmniej 13 inteligencji.
Bezszelestny chód (I)	3 Ki/turę	3	Ciche chodzenie, skradanie się. Odpowiednik Atutu „Skradanie” z warunkiem, że zamiast 2KA, mnich otrzymuje 1KA do Testu.
Precyzja Walki (I)	2 Ki/rundę	3	Atak +2
Uderzenie Byka	3 Ki	3	+10 Ran w jednym Ataku
Podwójny Atak	3 Ki	4	Atak na dwóch przeciwników naraz – tylko jeden rzut Ataku
Uderzenie Ki	*	4	Koncentracja raczej nie nadająca się do walki z uwagi na dłuższy czas jaki trzeba poświęcić na właściwe jej wykonanie. Mnich może potężnie uderzyć i spróbować rozbić cegły (1 Ki na cegłę), drzewi (od 3Ki wzwyż) lub inną twardą powierzchnię (decyduje MG). Należy wykonać rzut na Siłę (przeciwko przedmiotom jak cegły niepotrzebny rzut) a każde 3Ki zwiększają szansę o 1 punkt. Gdyby uderzyć człowieka to klasa ran na 2Ki + bonus z Siły.
Wartownik (I)	1 Ki/godzinę	4	Mnich potrafi doskonale wyciszyć swoje zmysły podczas warty, czuwania, co zwiększa na ten czas jego Percepcję o 3 punkty.
Wstrzymanie oddechu	10 Ki/turę	4	Możliwość wstrzymania oddechu przez turę. Po zakończeniu koncentracji mnich korzysta z normalnych punktów kondycji jeśli w dalszym ciągu znajduje się pod wodą (nie można ponowić koncentracji do momentu kolejnego wdechu). Bez użycia tej Koncentracji 1 pkt. Kondycji pozwala na 1 rundę wstrzymanego oddechu - później należy wykonać rzut na Kondycję -1 za każdą dodatkową rundę powyżej Kondycji. Ta Koncentracja daje mnichowi możliwość zanurkowania bez straty kondycji przez turę.
Blokada przeciwbólowa (I)	5 Ki/turę	5	Koncentracja pomagająca przetrwać tortury, przesłuchania tudzież bolesne zabiegi medyczne (wyciąganie strzały, szycie), a nawet poważne rany. Mnich, w czasie aktywnej koncentracji, przytępia ośrodki odpowiadające za ból, przez co otrzymuje +3 punkty do Testów Krzepy lub Siły Woli (zależnie od sytuacji). W trakcie walki nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów przy ranach ciężkich. Blokada w żaden sposób nie wpływa na krwawienie i otrzymywanie kolejnych ran w związku z poważnymi ranami.
Bieg	3 Ki/turę	5	+2 do Szybkości
Dodatkowy Atak	5 Ki	5	Jednorazowy dodatkowy atak w rundzie
Wytrzymałość (I)	4 Ki/turę	5	+50% do Wytrzymałości (zaokrąglając w dół)
Instykt	4 Ki/turę	6	Modyfikuje o +3 punkty walkę w ciemności (czyli -1 do Ataku), w półmroku brak modyfikatorów
Pancerz (II)	3 Ki/turę	6	Pancerz w sile 1KLO+2
Skok (II)	6 Ki	6	Skok na 8 metrów w górę lub 15 w dal z rozbiegu, połowa tych

			parametrów z miejsca, bez przygotowania.
Spowolnienie toksyny	6 Ki/turę	6	Spowalnia działanie szkodliwych toksyn. Przez turę trucizna nie czyni krzywdy mnichowi – zadziała dopiero po turze, chyba że mnich przedłuży jej działanie. Należy zauważyć, że mnich używając tej Koncentracji pogarsza swoje umiejętności bojowe (Atak -2).
Inicjatywa (II)	4 Ki/rundę	7	Przyspieszenie reakcji. Inic. +8
Kot	*	7	Możliwość skakania ze sporej wysokości bez odnoszenia ran. Skok z 10 metrów - 2Ki, do 20 metrów – 5Ki, do 50 metrów - 20Ki. Uwaga - w połączeniu z koncentracją Skok, należy wykonać rzut na Zręczność (np. skakanie po skosie w dół 15 metrów) – nieudany oznacza upadek i normalne obrażenia.
Unik (II)	3 Ki/rundę	7	Obrona +4
Wartownik (II)	2 Ki/godzinę	7	Mnich potrafi doskonale wyciszyć swoje zmysły podczas warty, czuwania, co zwiększa na ten czas jego Percepcję o 5 punktów.
Blokada przeciwbólowa (II)	10 Ki/turę	8	Koncentracja pomagająca przetrwać tortury, przesłuchania tudzież bolesne zabiegi medyczne (wyciąganie strzały, szycie), a nawet poważne rany. Mnich, w czasie aktywnej koncentracji, przytępia ośrodki odpowiadające za ból, przez co otrzymuje +5 punkty do Testów Krzepy lub Siły Woli (zależnie od sytuacji). W trakcie walki nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów przy ranach krytycznych. Blokada w żaden sposób nie wpływa na krwawienie i otrzymywanie kolejnych ran w związku z poważnymi ranami.
Bezszelestny chód (II)	8 Ki/turę	8	Ciche chodzenie, skradanie się. Odpowiednik Atutu „Skradanie” z warunkiem, że zamiast 4KA, mnich otrzymuje 2KA do Testu.
Precyzja Walki (II)	4 Ki/rundę	8	Atak +4
Uderzenie Nosorożca	5 Ki	8	+1KLO+4 do Ran w jednym ataku
Dezorientacja	3 Ki/rundę	9	Przeciwnik wykonuje Ataki z karą 3 oraz pogarsza Inicjatywę o 4 punkty
Potrójny Atak	5 Ki	9	Atak na trzech przeciwników naraz – tylko jeden rzut Ataku
Ukąszenie Skorpiona (I)	6 Ki	9	+5 do Trafień Krytycznych w jednym ataku
Wytrzymałość (II)	9 Ki/turę	9	+50% do Wytrzymałości (zaokrąglając w dół) + 2
Koncentracja Ki (I)	2 Ki/turę	10	Uderzenie traktowane jako broń magiczna +1
Neutralizacja toksyny	11 Ki	10	Usunięcie toksyny ze swojego organizmu, trwa to zawsze 1 turę i wymaga pozycji medytacyjnej.
Skok (III)	15 Ki	10	Skok na 14 metrów w górę lub 20 w dal z rozbiegu, połowa tych parametrów z miejsca, bez przygotowania.
Uniknięcie Ciosu	9 Ki	10	Uniknięcie w ostatniej chwili nadchodzącego ciosu. Mnich deklaruje Unik w momencie otrzymania trafienia. Wymagany pozytywny rzut na Refleks – opóźnia Inicjatywę w kolejnej rundzie o 5 + kość.
Pancerz (III)	4 Ki/turę	11	Pancerz w sile 1KLO+8
Unik (III)	5 Ki/rundę	11	Obrona +6
Inicjatywa (III)	6 Ki/rundę	11	Przyspieszenie reakcji. Inicjatywa +12
Wartownik (III)	4 Ki/godzinę	11	Mnich potrafi doskonale wyciszyć swoje zmysły podczas warty, czuwania, co zwiększa na ten czas jego Percepcję o 8 punktów.
Blokada przeciwbólowa (III)	15 Ki/turę	12	Koncentracja pomagająca przetrwać tortury, przesłuchania tudzież bolesne zabiegi medyczne (wyciąganie strzały, szycie), a nawet poważne rany. Mnich, w czasie aktywnej koncentracji, przytępia ośrodki odpowiadające za ból, przez co otrzymuje +8 punkty do Testów Krzepy lub Siły Woli (zależnie od sytuacji). W trakcie walki nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów przy ranach śmiertelnych (I). Blokada w żaden sposób nie wpływa na krwawienie i otrzymywanie kolejnych ran w związku z poważnymi ranami.

Precyzja Walki (III)	5 Ki/rundę	12	Atak +6
Uniknięcie strzały	6 Ki	12	Uchylenie się przed strzałą/bełtem wystrzeloną z odległości nie mniejszej niż 8 metrów. Mnich deklaruje Unik w momencie otrzymania trafienia. Wymagany pozytywny rzut na Refleks. Jeśli atak następuje z zaskoczenia, wtedy wymagany jest jeszcze udany rzut na Percepcję – nieudany powoduje brak możliwości użycia tej Koncentracji.
Koncentracja Ki (II)	3 Ki/turę	12	Uderzenie traktowane jako broń magiczna +2
Ukąszenie Skorpiona (II)	10 Ki/rundę	13	+5 do Trafień Krytycznych w rundzie
Wytrzymałość (III)	13 Ki/turę	13	+50% do Wytrzymałości (zaokrąglając w dół) + 4
Pancerz (IV)	5 Ki/turę	14	Pancerz w sile 1KLO+15
Unik (IV)	7 Ki/rundę	16	Obrona +8
Koncentracja Ki (III)	4 Ki/turę	17	Uderzenie traktowane jako broń magiczna +3
Precyzja Walki (IV)	7 Ki/rundę	18	Atak +8
Pancerz (V)	7 Ki/rundę	20	Pancerz w sile 2KLO+10