

STRESZCZENIE MECHANIKI	1
Testy	1
Sytuacje i Efekty	3
Obrażenia	3
Rany i Plotki	3
Stres	5
Duch	5
Rozwój postaci	6
CECHY POSTACI	7
Postawy	7
Umiejętności	8
Atuty	9
Pochodzenie	10
Profesje	17

STRESZCZENIE MECHANIKI

Testy

1. Określenie używanej w teście Postawy i Umiejętności*.

Gracz wybiera Postawę, określającą sposób w jaki postać będzie działać, oraz Umiejętność której użyje. Poziom Umiejętności decyduje o używanej puli, zaś Postawa odpowiada za modyfikator do rzutu.

Więcej o Postawach znajdziesz na stronie __, zaś o Umiejętnościach __

Umiejętność	Pula	Oznaczenie
0	5k6, odrzuć dwa najlepsze wyniki	-
1	6k6, odrzuć dwa najlepsze wyniki	6k6-
2	5k6, odrzuć najlepszy wynik	5k6-
3	4k6	4k6
4	5k6, odrzuć najgorszy wynik	5k6+
5	6k6, odrzuć dwa najgorsze wyniki	6k6+

Przykład: Edgar chce pozbyć się strażnika pilnującego wejścia do arsenału.

Decyduje się zastraszyć go swoją pozycją: za sprzeciwienie się komuś tak ważnemu zwykły strażnik na pewno będzie mieć kłopoty. Umiejętnością jest tu oczywiście

Zastraszanie (które Edgar ma na poziomie 2, a więc rzuca pulą 5k6-), zaś wybrany przez gracza sposób wykorzystania go sprawia że najbardziej pasującą tu Postawą będzie Autorytet (na poziomie 3).

2. Określenie Sytuacji, Efektu i Poziomu Trudności (PT).

MG, biorąc pod uwagę opis gracza, zdolności jego postaci, adekwatność używanej Postawy do wykonywanej czynności, oraz ogólny zarys sceny i kryjących się w niej zagrożeń, określa rodzaj sytuacji i skalę efektu.

Więcej o Sytuacjach i Efektach w następnym paragrafie.

Przykład: *W tej sytuacji istnieje pewne ryzyko: jeśli argumenty gracza zawiodą może się on zdenerwować, wezwać wsparcie, czy nawet aresztować aroganckiego krzykacza, dlatego Sytuacja jest Ryzykowna. Z drugiej strony zastraszanie zwykłego strażnika nie jest bardzo złożoną czynnością, więc jeden dobry rzut powinien załatwić sprawę, dlatego Efekt tego rzutu jest Standardowy. Ponieważ strażnik jest osobistym gwardzistą księcia byle tytuł go nie przestraszy, więc PT tego testu wynosi 20.*

3. Rzut odpowiednią pulą.

Rzuc odpowiednią ilością k6 i dodaj odpowiedni modyfikator. Pamiętaj że jeśli masz co najmniej jeden poziom w testowanej umiejętności bierzesz pod uwagę dokładnie 4k6. W przypadku zerowego poziomu umiejętności tracisz z puli jedną kostkę, ale dalej odrzucasz ich tyle samo, czyli rzucasz 5k6 i odrzucasz dwa najlepsze wyniki. Zsumuj wartości na kostkach i podstawowe modyfikatory.

Przykład: *Gracz Edgara uzyskuje w rzucie 2, 3, 4, 6 i 6. Odrzuca kostkę z najwyższą wartością(6), dodaje premię z Postawy i uzyskuje $18 = 2 + 3 + 4 + 6 + 3$.*

4. Użycie dodatkowych atutów i zdolności.

Jeśli wynik ciągle Cię nie zadowala możesz użyć zdolności oraz dodatkowych atutów/przedmiotów/niezwykłych zdolności żeby zwiększyć swój wynik.

Więcej o Cechach, Atutach i specjalnych przedmiotach na stronie _

Przykład: *Uzyskany wynik jest ciągle za niski, dlatego gracz musi coś zrobić żeby pozbyć się strażnika. Korzysta ze swojego tytułu (baron) i używa żetonu, dodając +3 do swojego wyniku i uzyskując rezultat 21.*

5. Porównaj wynik z Poziomem Trudności testu.

Jeśli uzyskałeś w rzucie wynik równy lub większy od Poziomu trudności rzut zakończył się sukcesem, w przeciwnym wypadku - porażką.

* Istnieje też możliwość testu Postawy. Wówczas jej poziom determinuje pulę w taki sam sposób jak Umiejętność, jednak nie jest dodawany żaden modyfikator.

Sytuacje i Efekty

Sytuacja i Efekt to dwa parametry za pomocą których MG określa ryzyko i rozmiar ewentualnego sukcesu gracza, w oparciu o okoliczności testu, adekwatność użytej Postawy, zagrożenia i możliwości postaci.

Sytuacja to określenie ryzyka związanego z testem. Jeśli gracz może próbować wiele razy bez większych konsekwencji, ma zdecydowaną przewagę lub zadanie jest naprawdę proste,

Sytuacja będzie znacznie lepsza. Z kolei im większe ryzyko i konsekwencje porażki tym gorzej. Sytuacja może być (od najgorszej do najlepszej): desperacka, niepewna, ryzykowna, pewna lub kontrolowana, gdzie domyślny test ma poziom ryzykowny. Powyżej tego poziomu często nie ma potrzeby rzucać i test kończy się automatycznym sukcesem.

Efekt determinuje jaką część konkretnego zadania uda się wykonać jednym testem. Niektórych rzeczy nie można zrobić jednym testem, dlatego deklarując chęć zrobienia czegoś takiego gracz uzyska jedynie ograniczony efekt. Z drugiej strony może się okazać że gracz ustawi sobie poprzeczkę bardzo nisko i dowie się że uzyska nie tylko zamierzony cel, ale jeszcze coś więcej. Efekt może być (od najmniejszego): ograniczony, normalny i większy, gdzie domyślny test ma poziom normalny. Uzyskanie krytycznego sukcesu w rzucie często zwiększa efekt (nawet jeśli zamierzonym efektem był efekt większy).

W większości przypadków gracz może zdecydować się na wyjątkowo ostrożne działanie poprawiając swoją Sytuację kosztem Efektu, lub odwrotnie: chcąc osiągnąć cel za wszelką cenę gracz zwiększa ryzyko (pogorszenie Sytuacji) dla lepszego Efektu.

Przykład: Edgar próbuje opanować przestraszony tłum czeladzi testem Autorytetu + Dowodzenia. Deklaruje że chce opanować wszystkich spanikowanych pojawieniem się orków chłopów. Wiedząc w jakim stanie są niedoszte ofiary deviria, MG decyduje że będzie to zaledwie ograniczony Efekt, zaś Sytuacja jest Ryzykowna: co prawda chłopci nic Edgarowi nie zrobią, ale jeśli nie uda mu się ich opanować teraz dojdą do siebie dopiero po wszystkim. Gracz w tej sytuacji podejmuje ryzyko: grozi całemu tłumowi że każdy kto za nim nie pójdzie zostanie później wygnany. Da mu to szansę dotarcia do wszystkich (Efekt: limitowany->normalny), ale porażka w tym teście zwróci chłopów przeciw niemu (Sytuacja: ryzykowna->niepewna). Po wykonaniu testu gracz uzyskuje krytyczny sukces: nie tylko nakłonił chłopów do zakończenia lamentów i pójścia za nim, ale też obudził w nich gniew na najeźdźców, dzięki któremu pójdą razem z nim do walki.

Obrażenia

Rany i Plotki

Kiedy postać zostanie trafiona w walce lub w jakikolwiek inny sposób odniesie obrażenia otrzymuje Ranę. Reprezentują one poziom uszkodzenia ciała postaci, jej stan zdrowia i pozostałe siły.

Analogicznie do Ran działają Plotki, które reprezentują uszczerbki na reputacji postaci. Posiadają one osobną, ale identyczną w działaniu tabelkę i stosują się do nich te same reguły, poza metodami przyspieszania leczenia.

Rana Krytyczna				
Rany Ciężkie				
Rany lekkie				
Draśnięcia				

Domyślnie, postać może otrzymać cztery draśnięcia, jedną ranę lekką, jedną ciężką i jedną krytyczną, jednak wykupienie odpowiednich atutów pozwala na wytrzymanie dodatkowych ran lekkich i ciężkich. Jeżeli postać otrzymuje Ranę danego typu, ale nie ma już w tabeli miejsca na ten poziom obrażeń należy je odnotować jako ranę wyższego poziomu. W momencie otrzymania rany krytycznej postać zostaje wyłączona z wszelkich działań i jeżeli nie otrzyma szybko pomocy umrze.

Każdy w pełni zapełniony poziom ran wiąże się z negatywnymi konsekwencjami dla postaci. Każde dwa draśnięcia dają modyfikator -1 do wszystkich testów z odpowiedniej kategorii (fizycznych dla Ran i społecznych dla Plotek), komplet ran lekkich ogranicza Efekt wszystkich działań bohatera (w danej kategorii), komplet ran ciężkich zmniejsza wszystkie pule o 1. Modyfikatory obowiązują aż do wyleczenia wszystkich ran z danej grupy.

Redukcja obrażeń polega na zmniejszeniu ich poziomu, kosztem Stresu lub uszkodzenia pancerza. Redukcja zmniejsza poziom obrażeń o jeden, przy czym rana lekka jest redukowana do dwóch draśnięć.

Przy korzystaniu ze zbroi, jeśli atakujący w nią trafi, pancerz redukuje poziom rany o ilość poziomów wybraną przez gracza który go używa, jednocześnie tracąc tyle samo punktów wytrzymałości.

Przy naturalnym redukowaniu obrażeń gracz wydaje żeton i wykonuje test Wiary/Woli.

Redukcja udaje się zawsze, ale kosztuje postać 6 punktów Stresu - 1 za każde pełne 5 punktów w wyniku. Z naturalnej redukcji można skorzystać tylko raz na każde otrzymane obrażenia.

Poziomu rany nie można redukować jeśli nie ma na nią miejsca na niższym poziomie (czyli jeżeli postać otrzymała już wszystkie możliwe rany lekkie i otrzyma ranę ciężką nie może jej zredukować do lekkiej, bo i tak stałaby się ona ciężką przez ilość dotychczasowych obrażeń. Może natomiast zredukować w takiej sytuacji ranę lekką do dwóch draśnięć, bo na nie ciągle ma miejsce).

Przykład: Redukując poziom Ciężkiej Rany po otrzymaniu ciosu w pojedynku, Edgar rzuca na swoją Wiarę/Wolę, którą ma na poziomie 4, a więc rzuca 5k6+. W rzucie uzyskuje wynik 19, zatem Rana zostaje zredukowana do lekkiej, zaś Edgar dopisuje sobie $3 = (6 - 3)$ punkty Stresu.

Rany leczą się z czasem. Rana krytyczna stanie się ciężką po czterech miesiącach, ciężka lekką po miesiącu, lekka draśnięciem w tydzień, zaś draśnięcie zagoi się po jednym dniu. Wszystkie rany goją się jednocześnie. Czas ten można skrócić (domyślnie dwukrotnie) dzięki dobrej opiece medycznej, lub udanemu testowi Medycyny.

Plotki "goją się" w tym samym tempie, ale aby skrócić ten czas zamiast kuracji, wypoczynku i medykamentów należy odbudować swoją reputację przyjęciami, charytatywnością, ekstrawagancją, mecenatem sztuki, czy innymi formami budowania pozycji społecznej za pomocą pieniędzy i gestów.

Stres

Stres reprezentuje bardziej długotrwałe wyniszczenie organizmu i psychiki postaci. Zbyt dużo stresu może również zabić postać, doprowadzić ją do szaleństwa, czy permanentnej utraty kontroli nad sobą.

Punkty Stresu postać otrzymuje kiedy poniesie większą porażkę, przeżyje wyjątkowo traumatyczne wydarzenia, zredukuje Ranę lub Plotkę, asystuje innej postaci, przekroczy swoje limity lub kiedy gracz uzna że powinien je dostać.

Postać może wytrzymać tyle Stresu ile wynosi jej suma Uporu, Wiary/Woli i Autorytetu.

Stres można usuwać oddając się przyjemnościom, nałogom postaci, modlitwie, kontemplacji, wypoczynkowi i odnosząc pokaźne sukcesy. Należy jednak pamiętać że wiele z tych rzeczy może mieć też dodatkowe konsekwencje. Przykładowo, postać przyłapana na pijaństwie, które redukuje jej stres o k6, może wywołać skandal i otrzymać lekką Plotkę.

Duch

W świecie Monastynu każdy człowiek ma nieśmiertelną Duszę, dzięki której po śmierci ciała odrodzi się i otrzyma życie wieczne u boku Jedynego. tego właśnie daru zazdroszczą mu i pożądamy deviria. Od początków ludzkości demony oferują ludziom potężne dary: magię, zaklęte przedmioty, a nawet swe usługi w zamian stopniowo pożerając Ducha czarnoksiężników i głupców którzy zawarli z nimi umowę.

Każda postać ma początkowo 10 * Wiara/Wola punktów Ducha. Każde użycie magii, zaklętych przedmiotów oraz pakt z deviria, jak również niektóre zachowania, czy zaklęcia mogą odebrać postaci część punktów Ducha. Straconych punktów Ducha nie da się w żaden sposób odzyskać. W momencie kiedy wartość tego parametru osiągnie zero postać umiera potępiona, zaś w jej ciało najpewniej wstępuje demon.

Na tych jednak, którym uda się choć skrawek swego Ducha zachować i stanąć przed obliczem Jedynego w pokorze i wierze czeka wielka nagroda odrodzenia i Życia.

Rozwój postaci

Pod koniec każdej sesji wszyscy gracze dostają pewną ilość Punktów Doświadczenia, za które można kupować i ulepszać Postawy, Umiejętności i atuty postaci. Aby to jednak zrobić postać potrzebuje treningu, nauki, wszelakich pomocy i nauczycieli, dlatego oprócz kosztu w PD na rozwój należy też przeznaczyć odpowiednią ilość pieniędzy.

Koszt rozwoju postaci może zostać zmniejszony przez Modyfikatory Rozwoju(MR). Każdy z nich reprezentuje te materiały i pomoce do nauki, które postać już posiada. Każdy modyfikator zmniejsza koszt o 5 PD i może zostać użyty raz na poziom umiejętności (na przykład nie można mieć dwóch krzyżyków przy umiejętności, przeczytać dwóch ksiąg o tym

samym zagadnieniu, ani korzystać z dwóch różnych majątności pomagających w rozwoju tej samej zdolności). Dodatkowo do zdobycia piątego poziomu w umiejętności potrzeba co najmniej czterech Modyfikatorów.

Przykłady MR:

Majątek - pewne majątności pomagają w rozwijaniu niektórych umiejętności. Na przykład stadnina pomaga w nauce jeździectwa, a księgozbiór w dowolnej wybranej przy zakupie dziedziny nauki.

Doświadczenie - za każdym razem kiedy postać uzyska ważny lub spektakularny sukces w teście danej Umiejętności, może zaznaczyć przy niej krzyżyk. Symbolizuje on to czego bohater nauczył się stosując umiejętność w praktyce. Krzyżyk jest jednorazowy: po ulepszeniu zdolności trzeba zdobyć nowy.

Pomoc - osoby posiadające umiejętność nauczanie (głównie mnisi) mogą zdecydować się pomóc innej osobie w nauce. Udany test tej umiejętności daje uczniowi MR. Oczywiście nauczyciel może zażądać stosownej zapłaty. Krytyczny sukces może dać dodatkowe MR.

Księga - przeczytanie książki lub traktatu opisującego wybrane zagadnienie (test koncentracji oparty na Wnikliwości lub Uporze) daje MR. Krytyczny sukces może dać dodatkowe MR.

Pomocnik - jeśli gracz uzyska szkolenie od postaci niezależnej, która jest w danej dziedzinie lepsza od niego otrzymuje dodatkowy MR.

Pradawna Wiedza - teksty Rodian kryją wiele sekretów. Niektóre z nich to wielkie odkrycia które mogą zmienić bieg historii, zaś niektóre to drobne, praktyczne rady, które mogą pomóc w nauce.

Alchemia - postać może dobrać lub stworzyć specyfik, który zwiększa jej możliwości umysłowe i przyspiesza proces nauki. Co prawda takie środki są podobno często szkodliwe, ale to na pewno nic takiego.

Zdobywanie PD

Po każdej sesji wszyscy gracze (również nie biorący udziału w sesji) otrzymują 3*coś PD. Ponadto, każdy gracz biorący udział w sesji może otrzymać x*coś PD (maks 3) za dobre pomysły, odgrywanie, aktywność i inne tego typu rzeczy.

CECHY POSTACI

Postawy

Postawa określa jak dobry jest bohater w konkretnym podejściu do problemu.

Należy pamiętać że Postawy nie są atrybutami. Postawa to sposób działania, wpływający na efekt i pozwalający uzyskać w historii konkretny ton, dokładnie określający działanie postaci.

Dominacja - odzwierciedla najprostsze, bezpośrednie podejście do problemu: uzyskanie przewagi poprzez zepchnięcie przeciwnika na gorszą pozycję, zdominowanie go, czy ograniczenie jego możliwości. Zostanie użyta również podczas odwoływania się do siły postaci: podczas przenoszenia ciężkich obiektów, wyważania drzwi, zastraszania za pomocą groźby użycia na kimś siły, czy przy strzelaniu z niezwykle ciężkiego karabinu.

Finezja - pokazuje precyzję postaci. Kiedy zadanie wymaga koordynacji i dokładności to właśnie Finezja będzie najodpowiedniejsza. Może to być rozbrajanie skomplikowanych zabezpieczeń, rzucenie celnej riposty, strzelanie z lekkiej broni, czy nawet pokaz taneczny.

Upór - określa jak wiele postać może znieść, zarówno psychicznie jak i fizycznie. Odzwierciedla też wytrwałość w dążeniu do celu, odporność na ból i wszelkie negatywne efekty. Wpływa na ilość Stresu który postać może znieść.

Wnikliwość - odpowiada podejściu opartemu na inteligencji, sprytności i wszelkim procesom myślowym postaci: jej zdolności do analizowania, wymyślania, planowania i zapamiętywania rzeczy, dzięki czemu ma duży udział przy wszystkich zdolnościach związanych z wiedzą, postrzeganiem otoczenia i wyciąganiem wniosków.

Czułość - odzwierciedla spostrzegawczość postaci, jej percepcję, refleks i zdolność do szybkiego dostrzegania detali, oraz bieżącego orientowania się w sytuacji. Dostrzeganie drobnych obiektów, czytanie z wyrazu twarzy, przeszukiwanie, tropienie czy nawet szybkie reagowanie stanowią przykłady użycia tej Postawy.

Wiara/Wola - niektórzy mówią, że wobec Ciemności jedyną skuteczną bronią może być bezgraniczne zaufanie Jedynemu. Niezachwiana wiara i oddanie naszemu Stwórcy, wiara w lepsze jutro i we własne możliwości stanowi o Wierze postaci. Ale przecież nie każdy ma w sercu Jedynego. Są tacy, którzy wolą paktować z Ciemnością i naginać ją do swojej woli. Tacy ludzie potrafią nagiąć demony do swojej woli nie modlitwą, a czarami nad którymi uzyskują władzę dzięki niezachwianej Woli. Wpływa na ilość Stresu który postać może znieść.

Zawada - kiedy bohater działa widowiskowo i wylewnie, wzbudzając emocje, zalewając wroga gradem ciosów, czy przekrzykując oponenta w dyskusji działa na podstawie tej cechy. Podlega jej działanie podbudowane pewnością siebie, zwracające uwagę i wywierające wpływ w całym otoczeniu.

Dyskrecja - działanie mające na celu uniknięcie wykrycia, lub takie które ma nie zdradzić postronnym obserwatorom Twoich prawdziwych intencji. Czy to podczas przekradania się pomiędzy strażnikami, czy przy dyskretniej groźbie, zawsze kiedy pozostajesz w cieniu,

działasz bez zbędnego rozgłosu, czy oszukujesz przy świadkach Dyskrecja powinna stanowić najodpowiedniejsze narzędzie.

Autorytet - są ludzie którzy całą swoją postawą pokazują władzę. Ta pewność siebie, ugruntowana znakomitym nazwiskiem, godnym tytułem i doskonałą pozą sprawia że nikt nie ma wątpliwości że ma do czynienia z osobą ważną i godną szacunku. Po tym właśnie odróżnisz szlachetkę od prawdziwego władcy czy mężczyznę od chłopca. To Autorytet sprawia że ludzie idą w bój za swoim dowódcą, że wierni słuchają kapłana i że poddani słuchają swojego władcy. Wpływa na ilość Stresu który postać może znieść.

Umiejętności

Umiejętności odpowiadają nabytym poprzez naukę, trening lub praktykę zdolnościom, które postać nabyła w trakcie swojego życia. Ich zastosowanie jest znacznie węższe niż w przypadku Postaw, odpowiadają raczej wyspecjalizowaniu postaci, niż jej ogólnej charakterystyce.

Jeżeli postać chce przetestować Umiejętność której nie posiada traci jedną kostkę ze swojej puli. Ma to na celu odzwierciedlenie całkowitego braku doświadczenia i wiedzy z danego zakresu: postać dalej poradzi sobie z prostymi, czy nawet nieco zaawansowanymi zadaniami, ale nie da raczej rady najcięższym wyzwaniom.

UWAGA: nie działa to tak jak zmniejszenie Umiejętności o jeden poziom, tylko odbiera jedną kostkę z puli, nie wpływając na ilość kości odrzucanych. Postać rzuca więc 5k6 i odrzuca dwa najlepsze wyniki.

Umiejętności podstawowe:

Celność - strzelanie, rzucanie

Bójka - walka bez broni lub bronią improwizowaną

Fechtunek - walka bronią białą

Obrona - zasłony, uniki i bloki

Sprawność- sprawność fizyczna, bieganie, podnoszenie i rzucanie ciężkich obiektów

Jeździectwo - jazda konna

Perswazja - przekonywanie, argumentacja logiczna

Empatia - czytanie emocji, pobudek i zachowań postaci

Ekspresja - uzewnętrznianie emocji, argumentacja emocjonalna

Blef - kłamanie, omijanie prawdy

Etykieta - znajomość zasad dworskich, mody i ostatnich plotek

Zastraszanie - wzbudzanie lęku, wymuszanie

Medycyna - znajomość pierwszej pomocy, leczenia, ludzkiej anatomii

Przyroda - znajomość roślin, zwierząt i geografii

Okultyzm - znajomość Czarnej Magii, deviria i Valdoru

Teologia - znajomość prawd wiary i modlitw

Prawo - znajomość prawa i obyczajów

Matematyka - znajomość matematyki, fizyki i kryptografii

Śledztwo- wypytywanie, przeszukiwanie bibliotek

Spostrzegawczość - zauważanie detali i rzeczy ukrytych

Ukrywanie się - zdolność pozostania niezauważonym i cichego poruszania

Odwaga - zachowanie zimnej krwi w chwilach zagrożenia

Koncentracja - skupienie na modlitwie, nauce lub magii

+Miejsce na umiejętność klasową

Umiejętności klasowe:

Broń bitewna - walka cięższą bronią

Dowodzenie - wydawanie rozkazów i zachowywanie kontroli w trudnych chwilach

Sztuka przetrwania - radzenie sobie w dziczy

Zarządzanie - gospodarowanie nieruchomościami i pieniędzmi, wykorzystywanie ich

Modlitwa - odpędzanie deviria (Tylko profesje duchowne)

Nauczanie - pomoc w nauce u innych (działa jak modyfikator do rozwoju postaci)

Przesłuchiwanie - wyciąganie informacji, drastyczne zmiany nastawienia

Alchemia - tworzenie mikstur, lekarstw i trucizn

Kontakty - zdobywanie jednorazowych informatorów i pomocników

Sztuka - tworzenie sztuki

Złodziejstwo - znajomość zabezpieczeń i umiejętność ich rozbrajania, kradzieże

Zaufanie - zdobywanie autorytetu do rozsądzania sporów, wydawania dyrektyw obcym

Pozostałe umiejętności:

Język Rodiański - odcyfrowywanie sekretów Rodian

Rzemiosło - tworzenie praktycznych urządzeń, narzędzi, broni i mechanizmów

+miejsce na pomysły

Atuty

Atuty to najróżniejsze cechy specjalne, które pozwalają uczynić postać jeszcze bardziej szczegółową. Są to najróżniejsze cechy które nie mieszczą się w Umiejętnościach i Postawach, a które mogą mieć mechaniczny lub fabularny wpływ na rozgrywkę.

Meta uwaga: Atutów będzie tu bardzo mało, bo ich wymyślanie to mnóstwo roboty. Niedługo pojawi się parę przykładów i wzorów, ale ogólnie zapraszam do wymyślania własnych i zgłaszania ich na grupie.

Pochodzenie

Ponieważ zmieniamy mechanikę, ale zachowujemy świat skopiowaliśmy tu opisy państw z Monastynu. Efektem ubocznym są "premie do współczynników" pod nazwami, dlatego je ignorujemy. Obowiązujące zasady mechaniczne są wypisane obok. Jeśli niewygodnie wam się czyta opis państwa w domyślnym podręczniku powinno być wygodniej.

KORD

Premie do Współczynników: Wytrwałość +1, Włazygodność +1

Kord jest najważniejszym państwem Dominium, zarówno najpiękniejszym, jak i największym. Kord buduje wspaniałe katedry ku chwale Jedynego, nawraca kolejne narody pogan na słuszną wiarę i poszerza granice ziem Sojuszu. Każdego dnia Kord tworzy historię naszego świata. Liczą się z nim wszyscy władcy, bo wzbudza on szacunek i przestrasza w każdym zakątku, nawet w dalekim Valdorre. Kiedy dziś ktoś mówi o Cesarzu, każdy rozumie, że mówi o władcy Kordu, kiedy ktoś opisuje postęp wojsk, mówi zawsze o armii Kordu, kiedy ktoś wspomina, że Dominium się zmienia, ma na myśli to, że to Kord zmienia Dominium.

Urodzić się dziś Kordjczykiem to powód do największej dumy. Miałeś to szczęście? Jeśli tak, nie chyl głowy przed byle kim i nie przepraszaj, gdy nie ma ku temu wyraźnej potrzeby. Bądź zdecydowany i pewny siebie – bo właśnie to są cechy Kordjczyka. Odebrałeś najlepsze wykształcenie jakie może dać Dominium, a zatem wiesz doskonale co to wierność i powinność. Bądź lojalny względem swego rodu, swej służby i nade wszystko względem swej ojczyzny. To właśnie dzięki ludziom takim jak ty, Kord może wieść prym w Dominium, a w przyszłości w całym świecie.

Kord oznacza dziś dumę, pewność i konsekwencję w działaniu. Nieprzychylni mówią, że Kord to łuta, pycha i przesadna lojalność względem Cesarza. Jego poddani są czasem zbyt zdecydowani w działaniach, czasem zaś zwyczajnie bezlitośni. Mówią o Kordjczykach wiele, prawda zaś jest tylko jedna – nie ma większego na świecie honoru, niż urodzić się Kordjczykiem!

Widzę w twoich oczach, panie, że doskonale pojmujesz, co mam na myśli.

Cechy Kordjczyka (wybierz jedną z nich):

Duma

Trzykrotnie podczas sesji, raz po wykonaniu testu Uporu, raz Autorytetu i raz Dominacji, Kordjczyk może ponownie rzucić swoją pulą. Drugi wynik jest obowiązujący.

Charyzma

Podczas rozwoju postaci Kordjczyk podnosi Więzi Sojuszników za mniejszą ilość PD. Ile to jeszcze zobaczymy.

Premie do Postaw: Zawadiackość +1, Autorytet +1

CYNAZJA

Premie do Współczynników: Spryt +1, Wiarygodność +1

Cynazja jest wsłaniała. To centrum kultury i nauki słynące z uniwersytetów, bibliotek i dzieł sztuki. Tu człowiek szlachetny rodzi się dyplomatą i tylko od jego determinacji zależy, czy skończy jako doradca gildii handlowej, szpieg na usługach któregoś z państw Dominium, czy może morderca, którego ostrzem są dokumenty i listy zdolne rzuć na kolana. Pośród wielkich tego świata Cynazja jest jak delikatny sztylet, z pozoru niegroźny, lecz w rzeczywistości równie niebezpieczny. W końcu nastąpiły czasy tego niewielkiego kraju, dziś Cynazja jest obecna wszędzie tam, gdzie dzieje się coś ważnego. Jej dyplomaci rozsiani są po całym Dominium i biorą udział w niezliczonej ilości debat, negocjacji i paktów. Czasem zdaje się, że bez Cynazyjczyka dwóch ludzi nie zdoła się już dogadać. Wszyscy dziś krzyczą o niezależnego świadka i zawsze wtedy zjawia się poseł Cynazji.

Będąc Cynazyjczykiem musisz błęgie władać słowem i mistrzowsko grać emocjami. Całe twoje życie to teatr. Raz będziesz kłamał z najszerszym uśmiechem, innym razem ostrzeżal z mrozącą krew groźbą w głosie. Zamienisz się w kamienny posąg lub udasz gejzer emocji. Nie ułkniesz się dysputy z karyjskim inkwizytorem ani kordyjskim generałem, nie stracisz rezonu na dworze papieskim ani w alkowie jednej z matryjskich księżnych. Będziesz grał, prowokował i zawsze pamiętał o celu dysputy oraz o zwycięstwie. Kochasz, panie, wyzwania i sekretnie podchody? Oszustwa i szepcąc wypowiedziane przynoczenia? Cynazyjczyk odkryje sekret chowany od wieków, przyczynę historii rodu i odnajdzie jego słaby punkt. Zdobędzie dokument, którego nikt nie powinien dostać, a następnie użyje go, z całą swoją bezczelnością.

Skoro ktoś zatrudnił Cynazyjczyka, potrzebował człowieka, który nie mył się i przed którym nie można się uchronić. Czy jest ktoś na tym świecie, kogo nie potrafiłbyś, panie, zgubić? Papież, może...

RAGADA

Premie do Współczynników: Opanowanie +1, Złczość +1

Przed wiekami Ragada była najsilniejszym i najbogatszym królestwem Półwyspu Pazura, jednak wojna domowa, która wybuchła blisko dwieście lat temu, zmieniła kraj w ruinę. Dziś to ziemia pełna biedy i głodu, toczona zarazami i nieustanną wojną. Ludzie padają do siebie nienawistą, która z każdym rokiem coraz głębiej zalega w ich duszach. Dziś już nikt nie chce przebaczać, nikt nie szuka szans na pokój czy rozejm. Tu liczy się już tylko zniszczenie przeciwnika. Albo on, albo my. Szalone? Nie inaczej.

Każdy, kogo wychowała ta ziemia, jest szalony. Szalony i bezlitosny. Rodząc się Ragadańczykiem, człowiek rodzi się mordercą. Ta ziemia nie chowa już nikogo innego. Spójrz, panie, na siebie, na to jak trzymasz pistolet i gdzie nosisz sztylet. Potem wyciągnij rapier i pokaż mi kogoś spoza Ragady tak właśnie uzbrojonego. W Agarii? Może, może tam... Ich życie to codzienna walka z elfami i orkami. Wraz z Agaryjczykami stanowią najbardziej niebezpiecznych ludzi świata. Jeśli elf miałby przed kimś zadrzeć, zadźgałby właśnie widząc ciebie, czyż nie? Dałbyś, panie, radę elfowi?

Dwieście lat wojny domowej zamieniło was w morderców. Dziś Ragada słynie w Dominium z runcorów - ludzi, których najmuje się do każdego zadania, czy jest to zabójstwo, czy porwanie. Oni nie mają żadnych zahamowań, dawno już zapomnieli, co to jest sumienie i jakiegokolwiek wyrzuty. Wojna zniszczyła ten naród, pozbawiła ludzkich wartości, odebrała godność i honor. Została tylko nienawiść i nieufność do drugiego człowieka. Ragadańczycy są zamknięci w sobie, zimni, odpychający. Nie jesteście lubiani w Dominium i trudno po prawdzie się temu dziwić. Kiedy na ciebie spojrzę. Nie masz w sobie ciepła, nie gościś na twarzy uśmiechu, a to, co kryjesz w oczach przywodzi tylko dreszcz.

Trudno być twoim przyjacielem.

Cechy Cynazyjczyka (wybierz jedną z nich):

Wszechstronne wykształcenie

Podczas tworzenia postaci otrzymujesz dodatkowe 7 punktów do wydania na umiejętności z kategorii nauka, oraz dodatkowe.

Cynazyjski umysł

Z racji swojego wykształcenia Cynazyjczycy automatycznie otrzymują darmowy Modyfikator Rozwoju podczas podnoszenia umiejętności naukowych i społecznych.

Premie do Postaw: Wnikliwość +1, Autorytet +1

Cechy Ragadańczyka (wybierz jedną z nich):

Zwarcie

Każda rana lekka zadana w zwarcu staje się raną ciężką. Dotyczy to walki krótką bronią białą i pięściami.

Ragadańska nieufność

Wszystkie testy Autorytetu i Dyskrecji wymierzone w Ragadańczyka wykonywane są z modyfikatorem -3.

Premie do Postaw: Finezja +1, Czujność +1

AGARIA

Premie do Współczynników: Zręczność +1, Spasnegawczość +1

Przed wielkimi Agaria walczyła z Dominium i wojnę tę wygrała, przez lata pozostając nie podbita. Potem zaś, gdy do sere Agaryczyków trafiły słowa Jedynego, Agaria stanęła do wojny z wrogami Dominium i wtedy to ich rzuciła na kolana. Zmieniły się fronty i sojusze, zmieniali się dowódcy i pola bitew. Nie zmieniło się tylko jedno. Agaria zawsze żyła wojną.

Choć w całym Dominium toczy się wojna, a w każdym państwie służą żołnierze, to tylko w Agarii żyją ludzie, którzy żołnierzami zwyciężają się rodza. Zarówno duchowcy jak i oficer, tak uczony jak i najemnik, kimkolwiek jesteś, jeśli wychowałeś się w Agarii, jesteś żołnierzem. Najważniejsze są odwaga i przyjaźń, bo bez nich człowiek idący na wojnę z demonami Valdoru nie zdołałby wytrwać. Każdy tu, tak na froncie, jak i w głębi kraju żyje według tego kodeksu: „Nigdy nie zawiedź przyjaciół i nigdy nie opuść sojuszników”.

Możesz ruszyć w największe piekło i będziesz wiedział, że jeśli przepadniesz, ludzie z oddziału przyjdą ci z pomocą. Elfy, orkowie, wszelkiej maści demony są wrogiem zbyt strasznym, by traktować go jak zwykłego przeciwnika, a żołnierze traktować jak najemników, którzy – jeśli zgina – zostaną zastąpieni nowym wojskiem. Tu walczy się inaczej – bo bez tej imności człowiek nie ruszyłby na spotkanie Ciemności i walkę z nią ranę w ramie. Agaryczycy są silni swą odwagą i pewnością siebie, bo jeśli człowiek zabił elfa czy demona, nie straszny mu jeden, czy i pięciu rzeźniczek.

Lecz po co o tym wszystkim pisać Nikt w całym Dominium nie jest na tyle głupi, by uznać za zasadzkę na Agaryczyka. To tak, panie, jak gdybyś rzucił się na watachę wściekłych wilków. Może nawet na watachę byłoby napuść łatwiej. Człowiek, który cało wrócił z agaryjskiego frontu, na pewno jest groźniejszy od kilku wilków. Obok wywodzących się z Ragady rancorów, Agaryczycy są najniebezpieczniejszymi ludźmi w Dominium.

KARA

Premie do Współczynników: Wiara +1, Budowa +1

Od setek lat Kara słynęła z silnie wierzących mieszkańców i nieustępliwiej walki z Ciemnością. Dziś jednak Kara nie jest już wzorem i przykładem. Religijne szaleństwo opętało ją tak mocno, iż zaczęło przerażać mieszkańców Dominium. Ogień wiary rozgorzał tak silnie, że nie sposób go opłamać. Nie panuje już nad nią Kardynał, a nawet Papież. Ogień fanatyzmu wyrwał się i pali wszystko, czego dotknie.

Nie ma w Dominium ludzi bardziej oddanych Jedyneemu. To spośród Karyczyków wywodzą się tysiące pielgrzymów, pątników i mówców oraz ruszających ku straconej misji nawracania pogan Valdoru. Kara słynie z nieustannych krucjat przeciw sługom Ciemności i z inkwizycji. Życie każdego mieszkańca Kary oddane jest w ofiarę Stwórcy i toczy się wokół modlitw i służby Jedyneemu. Czyś jest bogatym szlachcicem, czy zwykłym chłopem, cały swój dzień dedykujesz Jedyneemu. Masz w sobie odwagę i wiarę w Jedynego tak silną, że nie cofniesz się przed stworami z Valdoru, nawet jeśli będą ich setki. Karyczycy to najdzielniejsi spośród rycerzy ruszających do walki z orkami.

Poznać możesz Karyczyka po modlitwie, po krzyżu ściśniętym w dłoni, po niełudzkiej odwadze i ogniu w oczach, który jedni mają za obłęd, inni zaś za bezgraniczną ufność w Stwórcę. Nie znajdziesz ludzi głębiej wierzących. Nie mają Karyczycy żadnych wątpliwości, pytań, nie dociekają i nie próbują pojąć. Oni zwyciężają i szczerze wierzą. A kiedy Ciemność roztoczy swe macki, a magia i jej siły rzucią innych na kolana, Karyczyk podniesie głowę, wymówi słowa modlitwy i ruszy do przodu. Wiara da mu siłę, której nikt inny w sobie nie odnajdzie. Dlatego właśnie najlepsi inkwizytorzy wywodzą się z Kary, a jej rycerstwo na polach Valdoru z łatwością przełamuje magiczne bariery utkane z pogańskich zaklęć.

Będąc, panie, Karyczykiem, jesteś najmilszym rycerzem Jedynego.

Cechy Agaryczyka (wybierz jedną z nich):

Wiedza o magii

Agaryczyk posiada rozległą wiedzę o stworzeniach i magii Valdoru (i tylko Valdoru), potrafi rozpoznawać tamtejszych czarowników i zaklęcia. W sprawach dotyczących Valdoru jest traktowany jakby miał specjalną umiejętność Wiedza o Valdorze na poziomie 3.

Wychowanie na froncie

W Agarii każdy rodzi się żołnierzem. Możesz wybrać cechę dowolnej profesji wojskowej jako swoją cechę pochodzenia.

Premie do Postaw: Dominacja +1, Finezja +1

Cechy Karyczyka (wybierz jedną z nich):

Aura wiary

W czasie testów przeciwstawiania się magii Karyczyk otrzymuje dodatkową kostkę, która jest brana do ostatecznego wyniku (zachowuje więc 5k6)

Pasja

W czasie walki Karyczyk ignoruje kary wynikające z odniesionych ran lekkich i draśnięć (tylko ran, nie plotek). Zdolność przestaje działać natychmiast po walce.

Premie do Postaw: Upór +1, Wiara +1

MATRA

Premie do Współczynników: Wierzygodność +1, Spryt +1

Każdy chyłną naród miał w swej historii silną królową, która w czasach, gdy nie było mężczyzny godnego zasiąść na tronie, brała sprawy w swoje ręce. Matra królowe władają od zawsze. To ziemia silnych kobiet i podległych im wojowniczych mężczyzn.

Jeśli wywodzi się, pani, z Matry, oto mam przed sobą kobietę bez wątpienia wyjątkową. Gruntownie wykształconą, obdarzoną intuicją, a do tego silną i odważną. Władasz panu kordyjskim, doryjskim, zapewne także znasz choć trochę Katedraliów, także oczywiście historię Dominium. Znasz się na robieniu rapierei i jeździecwie. Takie właśnie są kobiety Matry: Silne i niezwykłe, łączące w sobie delikatność zmysłów i kobiecą intuicję z wykształceniem i siłą, jaka kojarzona jest w pozostałej części Dominium tylko z mężczyznami.

Wszystkie też bez wyjątku kobiety Matry są bezwzględnie oddane królowej. Kord i jego słynna lojalność są niczym, gdyby je porównać do stosunków wewnątrz tutejszych rodów. Tu Królowa Matka jest ważniejsza od wszystkiego doświadczonej; od twojej rodziny, od twego rodu, od Papieża nawet. Mówią, że ważniejsza jest nawet od Jedyne.

Kord słynie z lojalności, podczas gdy to w Matrze królowa cieszy się największą wiernością swych sług. To Cynagja słynie z najsprawniejszych polityków, podczas gdy – jeśli spojrzysz na mapę Dominium – zauważysz, że najbardziej niebezpieczna i najbardziej rozległa jest sieć interesów Matry. O Ragadzie mówią, że tylko tam naprawdę wiedzą, czym jest zemsta. Cóż, wolaliby stanąć na drodze Ragadńczyka, niż twojej, pani.

O narodach mówi się wiele, o Matrze zawsze cisza.

Cechy Matranki (wybierz jedną z nich):

Cisza i cień

Matranka posiada bonus +2 do umiejętności Ukrywania się kiedy używa jej w mieście. Potrafi robić to elegancko i z wdziękiem, przez co nie jest to traktowane jako zachowanie niehonorowe i niegodne.

Skrytobójstwo

Matranka może, po udanym teście Blefu, niepostrzeżenie zaatakować osobę niepodjętą jej o złe intencje niewielkim przedmiotem. Jeśli atakuje sztyłem zadaje nim domyślnie obrażenia ciężkie zamiast draśnięć. W przypadku nieudanego testu Blefu ofiara nie posądza Matranki o próbę morderstwa, a jedynie robi się zbyt czujna by można było spróbować ponownie.

Premie do Postaw: Zawadiackość +1, Dyskrecja +1

BARDANIA

Premie do Współczynników: Spostrzegawczość +1, Wytwałość +1

Bardania była niepokorna od zawsze. Jeśli na Półwyspie Pazura coś się działo, Bardania była wbrew. Jeśli Papież prosił, Bardania odmawiała, jeśli zaś milczał, to oni wtedy szli mu pomóc. W końcu jednak miała się przebrała, a spisek zrodzony w Nordii doprowadził do rozbiórów i upadku państwa. Czy to był koniec Bardani?

W żadnym razie. Rozbawieni ziemi zdają się Bardańczycy być jeszcze bardziej niepokorni i uciążliwi dla sąsiadów. Czy znajdziesz, panie, lepszy dowód na to, iż nigdy nie wzbili się wyżej, niż ponad stum bandy rozbójników?

Niezależność i radość z życia... Na Boga! Któż inny byłby z tego dumny! Z tego, że potrafi wstać – choćby teraz! – od ogniska i ruszyć na południe, dwa dni drogi stąd, by napisać na karawanie kupców z Matry. Lub też bez zastanowienia rzucić się do walki z regimentem nordyjskich strzelców, kiedy kompani wpadli w pułapkę. Lub też ucałować na pożegnanie ukochaną kobietę i ruszyć do Agarii, na ratunek przyjacielowi.

Nie znam sprawy, przed którą zawahaliby się Bardańczyk. Mówi się o nich, że nie traktują życia poważnie, podczas gdy podejrzewam, że właśnie traktują je najpoważniej spośród wszystkich innych narodów Dominium. Bardańczycy nie żyją w skromności i pokorze, myśląc o nagrodzie po śmierci. O, nie! Oni nie martwią się przyszłością, nie myślą o starości, nie dbają o konsekwencje swych czynów. Oni żyją! Oddychają pełną piersią, biorą z życia ile mogą, a czas im dany wykorzystują na ile tylko można. Dlatego wszędzie ich pełno, stąd zawsze znajdują ochotę do zawieruchy, do zabawy, do świętowania.

Cechy Bardańczyka (wybierz jedną z nich):

Bardańska odwaga

Podczas testów Odwagi Bardańczyk może zawsze przerzucić do dwóch kostek (raz na test).

Muszkietier

Podczas strzelania z muszkietu Bardańczyk nie otrzymuje kary za odległość i zawsze zadaje obrażenia krytyczne przy trafieniu.

Premie do Postaw: Upór +1, Czujność +1

Premie do Postaw: Dominacja +1, Upór +1

DORIA

Premie do Współczynników: Duchowa +1, Wiarygodność +1

Doria upada. Jesteś jednym z jej ostatnich rycerzy.

Doria nie ma silnej armii, od lat też nie ma dyplomacji, z którą ktośkolwiek by się liczył. Ma Doria króla, lecz nikt chyba poza jej granicami nie zna jego imienia.

Można rzec, nie ma Dorii. Cóż pozostało? Odwaga kilku dziesięciu rycerzy. Umiłowanie tradycji. Kodeks rycerski. I rzecz najcenniejsza: doryjska duma, uczucie, jakiego Kordyżczyk nigdy nie zazna, myli przecież dumę z pychą.

Pozostało jeszcze kilka zamków i miast, a także ziemia, choć przecież tylko już skrawek. Nie ma drugiej takiej w Dominium. Jest wietrzna i zimna, sucha i czysta, tak jak ludzie, którzy tu znaleźli swój dom.

Lecz Doria to nie tylko ten skrawek ziemi na wschodzie. Doria to nade wszystko historia Dominium, pozostałość Imperium Dor, które przez wieki rozwijało nasz świat i broniło go przed poganami. Pozostał wciąż język, do dziś najważniejszy w całym Dominium. Pozostały też drogi i katedry rozsiane w każdej części Dominium, od Santii po Matę, także zamki i strażnice. Dziś rozrzucone są po dziesiątkach państw, wczoraj jeszcze leżały w granicach Imperium Dor. Są powodem dumy Doryżczyków i dowodem, że Dominium wiele zawdzięcza temu małemu skrawkowi ziemi, o wiele więcej, niż chciałby uznać Kord.

To nie czas dla rycerzy. Chylę przed panem czoła, przed panem i całą Dorią. Przyjdzie ci zobaczyć upadek ojezyczny, a w końcu i samego odeszść. Życzę, byście odeszli z tego świata godnie.

Tak zapewne będzie, bo taka właśnie jest Doria.

Cechy Doryjczyka (wybierz jedną z nich):

W cieniu Doru

Podczas testów Wiedzy Ogólnej Doryjczyk zawsze jest traktowany, jakby miał co najmniej dobrą wiedzę o temacie (zawsze ma pulę 4k6 lub lepszą).

Rycerskie obyczaje

W czasie dyskusji, dopóki Doryjczyk zachowuje się zgodnie z zasadami tradycyjnego Doryjskiego wychowania, ignoruje kary wynikające z drobnych i lekkich plotek (a więc nie ran). Ponadto Doryjczyk nie otrzymuje przy takim zachowaniu ujemnych modyfikatorów do testów Etykiety.

Premie do Postaw: Dominacja +1, Autorytet +1

NOWE POCHODZENIE: KARTINA



Żadna inna kraina nie przywykła tak do splendoru i szacunku, jakim jest otaczana, jak Kartina. Do niewielu krain tak tłumnie zjeżdżają rzesze pielgrzymów, dyplomatów i kupców. Każda inna musi zachodzić o to, by liczyć się na arenie międzynarodowej. Kartina tymczasem sama z siebie jest jej ośrodkiem i punktem odniesienia. Pod skrzydłami papieża kwitnie kraj dumny, możny i silny, potęgą religijną, polityczną i militarną. Wy w Kartinie znacie swoją wartość, nieprawdaż? Przyznaj sam - w głębi serca macie się po prostu za ludzi papieża, a więc ludzi Jedynego.

Kartińczycy przywykli do swej specjalnej pozycji, weszła im w krew, zrodziła w nich specyficzną mieszankę dumy, wyrachowania i pewności siebie. Bywają wśród was ludzie prawdziwie szlachetni, jednak nawet gdyby ich dusze były ze szczerego złota, z każdego z nich przebija wciąż ta podskórna kartińska szepcząca pomiędzy słowami, gestami i czynami - „Mam za sobą Papieża, Kościół, Jedynego”. Pochodzi stamtąd i niejeden nikczemnik, lecz choćby kartiński nikczemnik niegodziwościami przewyższał najgorszych z najgorszych - zawsze będzie miał poczucie tego, że jest lepszy, bardziej wyjątkowy od setek podobnych mu szubrawców. Bo jest człowiekiem papieża, człowiekiem Jedynego.

Kartińczyk nie zna rzeczy, po którą by wzdrygał się sięgnąć, poziomu, który mógłby go skalać, zajęcia, które przyniosłyby mu ujmę. Gotów jest nauczyć się języka i zwyczajów ludu, które najechała papieska armia, parnąć się tyleż sztuką i wojaczką co biurokracją i szpiegostwem, handlować z każdym, kto nie jest wrogiem państwa. Wszystko wybiela proste - „Jestem poddanym papieża”.

Założyłbym się, że gdyby spędzić razem nędzarzy z czterech stron świata, to nędzarz z Sarantu wywalczyłby pomiędzy nimi najlepszą pozycję. Nie dlatego, że jest najspytniejszy, najbardziej waleczny czy podstępny, lecz tylko dlatego, że jest nędzarzem papieskim.

Cechy Kartińczyka (wybierz jedną z nich):

Z ramienia Papieża

Bohater należy do jednej z papieskich organizacji. Powołując się na jej autorytet, w teście opartym na Postawie Autorytet, jest traktowany jakby używana przez niego umiejętność była o jeden poziom wyższa.

Sarancka Akademia

Trzykrotnie podczas sesji, raz po wykonaniu testu Wnikliwości, raz Autorytetu i raz Wiary, Kartińczyk może ponownie rzucić swoją pułą. Drugi wynik jest obowiązujący.

Premie do Postaw: Wnikliwość +1, Wiara +1

Nowe Pochodzenie: Nildheim

Pamiętka po dziadku

Posiadasz drobny magiczny przedmiot, pochodzący z czasów sprzed Karianizacji Nildu. Jeżeli nie masz na niego pomysłu to zgłoś, najwyżej weźmiemy coś z tabelki albo coś podsunę.

Egzotyczny styl walki

Ponieważ Nildheim jest częścią Dominium dopiero od dwudziestu lat, jego tradycje szermiercze są zauważalnie różne od tych typowych dla szlachty Sojuszu. Kiedy postać walczy z kimś kto nie miał jeszcze okazji walczyć z przedstawicielem Nildheimskiej szkoły szermierczej może w trakcie pierwszych dwóch rund kazać przeciwnikowi przerzucać jego rezultat. Drugi wynik jest ostateczny.

Premie do Postaw: Upór +1, Dyskrecja +1

Profesje

OFFICER

Wymagania: Opanowanie 12+

Chyba nikt inny na świecie nie ma tyle mocy, by kazać ludziom ginąć. Oficer krzyknął „Wyrwać!” i pięciuset ludzi poświęcił dlań życie jeden po drugim, trwając na swej powyci. On krzyknął „Za mną!”, a ludzie pójść za nim do walki, choćby wróg był i dziesięćkroć silniejszy. Pójdą po śmierć, bo za dowódcą żołnierz idzie właśnie aż po śmierć. On jeden jest do końca pewny zwycięstwa, on jeden jest spokojny, jemu, w końcu można ufać, że nigdy nie straci głowy i wyciągnię swych ludzi z każdego kłopotów. Tam, podczas bitwy, kiedy wybuch chaos, a ludzie opowiadują przerażenie – nie lęk, nie strach, lecz przerażenie właśnie! – gdy śmierć zbiera żniwo, a przyjaciele giną jeden po drugim, wtedy właśnie, pośród huków armat, jęku i płaczu rannych w pełni doświadczenia można wybitnego dowódcę. Jedne szeregi hamują się, a inne trwają, choć są pod najostrzejszym ostrzałem. Jedne pulki roznoszą przeciwnika w pył, przechytując szalę zwycięstwa, inne topnieją szybko i rozpraszają się. Ile w tym zasługi żołnierzy, a ile dowódcy? Obaj, panie, znamy odpowiedź. Zna ją każdy, kto miał do czynienia z wojną. To oficer daje swym ludziom siłę do walki i wiarę w zwycięstwo, nawet w najgorszej chwili, kiedy wszystko wskazuje na to, że przędzie im przegrać i zginąć. A jeśli nie ma szans na zwycięstwo, to oficer dla przynajmniej powód, dla którego mają oni wszyscy rzucić się pod ostrze i zginąć z honorem. Niejedną bitwę wygrało dlatego, że ludzie dobrze wiedzieli, dla czego mają umrzeć i umierali właśnie.

Dawno nie stałeś na czele pułków, nie słyszałeś armat i tętentu kawalerii. Lecz przecież jeśli tylko pojawi się zagrożenie, wszystko w jednej chwili powróci i będzie jak dawniej. Poczujesz na sobie wzrok ludzi czekających na rozkaz, a czas niemal stanie w miejscu, gdy zaczniesz mierzyć siły i rozdzielać zadania. Kiedy na scenę wkrocza zagrożenie, stażes do gry! Tworząc z ludzi armie, choćby było tych ludzi tylko pięciu, a śmierć rzuciła ci w twarz bandę zwykłych rabusiów. Cóż, wydaje się, że nie czekają cię już sprawy ważniejsze niż banda rabusiów na trakcie czy może obrona wsi przed dziką zwierzyną. Zostały tylko wspomnienia dawnej chwały i olbrzymie doświadczenie. Można już dziś powiedzieć, że nie osiągnąłeś w życiu tyle, ile chciał twój ojciec i nie spełnił już jego marzeń. Nie znaczy to jednak, iż należy zawiesić płaszcz na kółku, złożyć buty i umrzeć w fotelu, gdzieś w małym pokoju taniej kamienicy. Wciąż warto ufać, że przed tobą wyzwania i sprawy, za które honorem będzie walczyć, a może i zginąć. Masz ogromne doświadczenie, masz przyjaciół i dawnych podwładnych rozsianych po całym Dominium, masz też swój rapier i swego konia.

Dokładnie tyle więc, ile ci trzeba, by wyruszyć w drogę.

Czechy Oficera (wybierz jedną)

DOWODZENIE

Rochojnicy, zboryna eskorta p
wzięci obawiali się atakujących
dać było, że wczesniejsza za
chłopa, znowie pastery i dru
hujono, że prawdziwego zdar
rzwał się manewrowi żołnierzy
i mył, że głupio byłoby dać się
wymyślnym spotkaniem z Władc
obawie! - rzępał sam do siebie.
„Słuchajcie, nie znam tych gó
dowodziliś takimi jak tamci.
my tak...”. Janos zaczął wydawa
dziennie laty.

W chwili, w którą wykonuje test Wiary, przejmując do mierzonemu Bohom Wiarygodność Oficera. Od Gry lideruje ku, gdy w mi Oficera, motnie abstruszony rygo, wle

nie
wra-
poka-
nwa-
skow-
redowi-
zasp-
stoj, pa-
wyzna-
Nord-
wzuz-
dzad-
elud-
ne. „Ta-
skiej-
che-
wala-
ferm-
patry-
ni pre-
towar-
Na-
stu le-
je, kt-
szej
pro-



Wymagane: Autorytet 3+

Cechy Oficera (wybierz jedną z nich):

Dowodzenie

W chwili, w której dochodzi do starcia, Oficer może wykonać test Dowodzenia. W przypadku sukcesu może wydawać dokładne rozkazy sprzymierzonym z nim Bohaterom Niezależnym. jeżeli jego strona zacznie sromotnie przegrywać, poniesie duże straty lub rozkazy będą się wydawały irracjonalne, Oficer musi rzucić powtórnie z modyfikatorem -3, albo straci panowanie nad żołnierzami.

Ucz się Pan!

Podczas pierwszej rundy walki Oficer sam ustala inicjatywę. Jeżeli jeden z jego przeciwników posługuje się tą samą cechą, ich działanie znosi się.

Umiejętność: Dowodzenie

ŻOŁNIERZ

Wymagania: Budowa 12+

Chyba każdy dowódca na świecie ma swego wiernego żołnierza. Wybranego spośród setki ludzi, tego jednego, najlepszego. Człowieka, którego wszędzie bierze ze sobą, któremu bezwzględnie ufa i któremu, gdy zajdzie potrzeba, będzie mógł powierzyć się z każdej myśli. Gdy trzeba, żołnierz ten milczy. Poproszony, podzieli się swoją opinią. Pozostanie w cieniu tak długo, jak długo będzie nieprzydatny, lecz wystarczy chwila, by w pełnej gotowości służył rapierem i wszelką inną pomocą. Można mu powierzyć dowolne zadanie, a on wsiądzie na konia i bez zbędnego słowa je wypełni. On zadba o wszystkich, gdy przyjdzie ci paść nieprzytomnym ze zmęczenia. Pozostanie wiernym, gdy wszyscy inni zdradzą. Wciąż będzie walczył, kiedy ty padniesz ranny, a kiedy będzie trzeba, weźmie na siebie napastników, a tobie da czas na ucieczkę. Jego jedynego zawsze można być pewnym. Masz, panie, czasem wrażenie, że z prawdziwym przyjacielem u boku mógłbyś dokonać naprawdę wszystkiego? Ech! Gdy się ma takiego człowieka, nie jest straszne.

Ja też miałem podobnego żołnierza. Bitnego i odważnego... Dokładnie takiego jak pan. Niestrudzony, zaufany, a nade wszystko wierny, tak bardzo, jak tylko wierny może być człowiek drugiemu. Wierzę, że niewiele jest na tym świecie potężniejszych wartości niż przyjaźń i lojalność. Wierzę w to, bo przed laty miał przyjaciela! Cóż, dawne czasy...

Mineły lata, lecz przecież żołnierzem człowiek jest aż do śmierci. Mimo upływających lat nie uleciało z ciebie zdecydowanie i pewność w działaniu, nie zapomniałeś, jak strzelać i jak zakłuć przeciwnika rapierem. Pojęcia wierności swemu dowódcy nie zbladły, bo one nie bledną nigdy. Zawsze pozostaniesz człowiekiem odważnym do granic. Nie jesteś już w wojsku, a twój rapier służy dziś różnym ludziom, czasem duchownym, uczonym, z rzadka jakimś oficerowi mającemu do załatwienia prywatną sprawę. Nadal, jak za dawnych lat, można na tobie polegać i prosić o spełnienie choćby najtrudniejszej misji. Potrzeba będzie nie lada sposobu, by odwieść cię od osiągnięcia celu...



Cechy Żołnierza (wybierz jedną z nich):
ZATRZYMAJ ICH, PANIE!

Bitwa była straconą, ale nie ugnęła. Stary generał pedał co konia ostatniego żołnierza ze strachu za nim i również nie patrzył wstępną walki sprawy, że obejrzał maleri kupił on własnie troche walki z pościgiem. „Ryt może się mocniej spiął konia. Zza szczytu drzew ledwie kilkanaście kroków dal Brakowało naprawdę niewiele, lecz żołnierz spojrzal za siebie, uśmiech. Pięciu jeźdźców wyrwało się z pościgu.

Klem
walera d
pchnięciem
oka dawa
przez du
ostatnim
wał kat
sem jego
nowenie,
zał wto
tarł. S
czuł, jak
pana pr
obwiał się,
na to czeka
du widząc i
tego pchnięcia
Pomylił się j
dząc, że już i
ziemi i spadł
ka wbił mu ra
włos – pomyślał

Żołnierz, dzi
świadczeniu nie
nawet przypadku
nie są w stanie ta
innego szermierza
rzysta z 3k20 (jal
k10 (k10+10 w w
naniu rzutu, gra
wynik na jedne
k10+10 w wa
zupełnie ni
jące jakies
zdarzeni
rzadziej.

Wymagane: Dominacja 3+

Cechy (wybierz jedną z nich):

Zatrzymam ich, Panie!

Podczas aktywnej obrony żołnierz jest traktowany jakby miał Umiejętność wyższą o jeden poziom.

Żołnierskie doświadczenie

Żołnierz, dzięki swojemu ogromnemu doświadczeniu nie popełnia głupich błędów i nawet najbardziej niespodziewane sytuacje nie są w stanie go zaskoczyć w takim stopniu jak innego szermierza. Podczas walki może przerzucić do trzech kostek na których wypadły jedyńki lub dwójki, w zamian otrzymując punkt Stresu.

Umiejętność: Broń bitewna

ZWIADOWCA

Wymagania: Spostrzegawczość 12+

Zwiadowcy to najbardziej niezależni ludzie w wojsku. Jedyni, którzy mogą wylamać się z dyscypliny i wojskowego dyktu. Zwiadowca nie ma równo maszerować w szeregu, nie ma stać na wartcie przez wydziałoną każdemu ilość godzin i czekać na przydziałową zupę i pajdę chleba. Jego zadanie to ruszyć w teren i zdobyć możliwie najwięcej informacji o okolicy i – jeśli są – o wojskach przeciwnika. Prowiant? Zwiadowca o siebie zadba. Mapy? On właśnie ma je sprawdzić w terenie i nanieść poprawki! Niebezpieczeństwo? Musi dać sobie radę. Można by sądzić, że o zwiadowców nikt nie dba! Miałeś takie wrażenie, kiedyś służył swej ojczyźnie? Każą ruszyć w teren i czekać wyników, tyle tylko jest ważne, czyż nie? Sądzę, że człowiek zostaje zwiadowcą dla ciszy i samotności, dla niezależności i wyzwania. Kocha wyjść w teren i przepaść na kilka dni, wędrować własnymi drogami, tak jak chce, a nie jak mu każą, tam gdzie jemu jest wygodnie, a nie gdzie ktoś go posłał.

Bezbłędnie poznają zwiadowcę. Stoi on zawsze gdzieś z boku, cicho, patrzy tylko uważnie. Zdaje się znużony, a przecież widzi wszystko. Wszyscy oni są tacy. Zawsze poznasz, że masz do czynienia z człowiekiem zwiadu! Mijają lata, lecz ty zupełnie się nie zmieniłeś. Miłasta nigdy nie stała się twoją miłością. Po zakończeniu służby nie założyłeś delikatnych butów i wytwornych koszul. Wciąż znaleźć cię można na bezdrożach i w dzikich ostępach, tropisz i szukasz, nie w służbie ojczyzny, nie dla chwały rodu, z którego się wywodzisz, lecz z miłości do tego zawodu, dla ciszy, samotności i wyzwania, które niesie to zajęcie. Rzucić cię w teren i tylko czekać na raport. Minęły lata, a ty wciąż niezawodnie dasz sobie radę.



Cechy Zwiadowcy (wybierz

NA PRZELAJ

Anika spojrzała na swoją dezaprobata i pokręciła głową. Niech pierwszy raz, cała chwila, nując bezcerowny czas. Pieczęć na umocnienie, ale czerwona dechy odnawiały wzrok. Ta wędrownik przez gęstą puszcza, jowie, panowie. Postawienie sił – poprosiła. Idący na przód do góry i chciał ci powiedzieć, gardle albo stracił dech. Spok. W tym momencie Anika usłyszała dźwięk. Wywarła się do przodu, by jej przecięcia tym.

Podczas przepa-
lasy Zwiadowca
sób może przeje-
teren przed i p-
nocześnie, dzie-
się dwa razy szy-
du na przedłość
wiele ostrożniejszy
ma ujemnych modu-
łości, wynikający

SWÓJ CZŁOWIEK

Zdarzały się
szlachetnie uwol-
dzi eleganckich i
nich nie należał.
mienia drogi prze-
dziewał się

przyni-
racy w
strasz-
dłze C.
Rozm-
dowie-
wprowa-
dzą wy-
karczmar-
kich przyje-
drwała, teraz
chary mularzy, i
z gospody. Kto
do sprawdzenia

Zwiadowce
mi prostymi
w górach. Z
uchodzić z
ję z ludźmi
uzyskiwał
warunki
dzo czys-
cę z w

da-
dzi-
o to
zwa-

[15-18]

Wymagane: Czujność 3+

Cechy (wybierz jedną z nich):

Na przelaj

Podczas pościgów Zwiadowca może

wydać żeton aby zadać obrażenia o

Jeden poziom wyższe.

Swój człowiek

Bohater bardzo dobrze dogaduje się z

prostymi ludźmi, żyjącymi na wsiach, w

lasach i w górach. Zna ich psychikę,

zwyczaje i może uchodzić za człowieka

z gminu, może też łatwo uzyskiwać od

nich informacje.

W trudniejszych przypadkach może być

konieczny test Blefu.

Umiejętność: Przetrawianie

KSIĄDZ

Wymagania: Wiara 12+

Ostatnimi laty ludzie nauczyli się mówić o sobie: „Jestem karykaturą, ale wierzę po swojemu”. O ile staram się pojąć te słowa, znaczy to chyba tyle co: „Wierzę, w Jedyne, lecz zupełnie nie mam dlań czasu”. „Wierzę, weń, lecz nie odznaczam pacierza, wierzę, lecz nie chodzę na masę, wierzę, lecz na co dzień nie pamiętam o Nim wcale”. Mam wrażenie, że całe Dominium staje się powoli „wierzające po swojemu”. W końcu pozostaną tylko księża, którzy będą mieć czas dla Swórcy. Oni ofiarowali Mu całe swe życie, więc nie innego ich nie pochłonie. Księdzem człowiek nie jest tylko do południa, czy kilka godzin po południu. On nie zaspi z rana, by przez to zapomnieć o swych zadaniach, nie odłoży swej pracy na jutro, bo dziś boli go głowa. Ksiądz to zawód polegający na życiu w wierze i dawaniu innym tej wiary i siły z niej wynikającej. Ksiądz pomaga drugiemu człowiekowi w powrocie do Jedyne, pomaga zrozumieć religię i jej zasady, daje całym swym życiem przykład i nieustanną lekcję oddania Jedynemu.

Jak minęło two życie? Spełniłeś, do czego cie powołano? Znam ludzi tobie podobnych. Wciąż wypełniasz swą misję i każdego dnia jesteś na służbie, czy tak? Zauważyłem, jak często mówisz, że życie duchownego w całości poświęcone jest służbie Jedynemu. Mało kto się poznaje na twoj misji. Jest ksiądz w służbie Jedyne, to prawda! Lecz przecież całe swe życie poświęca on służąc ludziom, nikomu innemu! Oto jego misja i zadanie! Pocięsz, radzić, nauczać. Wspierać w walce ze słabościami i dawać siłę w najcięższych chwilach. Pomóc przemożać zwątpienie i strach, które opanują człowieka.

A gdy nadejdzie Ciemność, stanąć w pierwszym szeregu i ją pokonać.

Niektóre drogi już przed tobą zamknięte. Biskupstwa, tytuły kardynalskie, posługa u najmożniejszych i największych ludzi tego świata nie były ci pisane. Ale przecież w żadnym razie nie zmienia to twojego życia. Przed tobą jeszcze wiele lat wspierania drugiego człowieka. Nieustannie pełen jesteś siły, wytrwałości, mądrości i cierpliwości, wciąż, po tylu latach nie zakiełkowały w tobie ziarna zawiści, zła ani cynizmu.

Zdaje się, że jesteś na początku swej drogi, bo wciąż czeka na ciebie wiele dusz, którym możesz pomóc. Każdego dnia, każdego wieczoru, każdej chwili twojej służby.

Cechy Księdza (wybierz jedną z nich):

WZMOCNIENIE WIARY

Po raz pierwszy od dwudziestu z lat rzekł zaskakująco: „Wierzę, weń, lecz nie odznaczam pacierza, wierzę, lecz nie chodzę na masę, wierzę, lecz na co dzień nie pamiętam o Nim wcale”. Mam wrażenie, że całe Dominium staje się powoli „wierzające po swojemu”. W końcu pozostaną tylko księża, którzy będą mieć czas dla Swórcy. Oni ofiarowali Mu całe swe życie, więc nie innego ich nie pochłonie. Księdzem człowiek nie jest tylko do południa, czy kilka godzin po południu. On nie zaspi z rana, by przez to zapomnieć o swych zadaniach, nie odłoży swej pracy na jutro, bo dziś boli go głowa. Ksiądz to zawód polegający na życiu w wierze i dawaniu innym tej wiary i siły z niej wynikającej. Ksiądz pomaga drugiemu człowiekowi w powrocie do Jedyne, pomaga zrozumieć religię i jej zasady, daje całym swym życiem przykład i nieustanną lekcję oddania Jedynemu.

Takiej możliwości nie było. Na koniec się zmieniła sylwetka, na pody rękaw i rzuca się w ludzkim kształcie jak smole w się ponad podłogą i z głosem wyciem trzask. Wydrzy zdjęty strachem zawahawszy oparł mu rękę na ramieniu. To odzłonił wstrząs na szczyt wyższego

Za każdym razem, gdy testu Wiary, każdy z ków może zadecyduje Bohater sko-



BLO

Meredith przemysły, zupełnie jak w d wila się w lecie w be drzew mijala waleczną rzeką gwałtownie jej czoła. Była księżka dalej konal jej przysmus ostatniego sakramentu skończyła się odwracać ale jakis zabłąkany. zsoniec rozkazy i z się przed barcowm uniknęła ciem i n nik zamiast scignu z rękawym nabeżę powanie u celu, kiu ją na zrenię. P krwawil, był wydrz rękawu uparcie. Tam leżał umie mu należało niki mentu - jej przysia

Jeżeli Księdzu gr nieszczęśliwego wyp: żało tylko od jednej się nieudany. Ksiądz Wiary z takimi samy poprzedni test. Jeś ksiądz zostaje uratow zastosowania, jeżeli udział w walce.

Wymagane: Wiara 3+

Cechy (wybierz jedną z nich):

Wzmocnienie Wiary

Za każdym razem kiedy jest wymagany test Wiary, każdy sojusznik Księdza może zdecydować (przed rzutem) że skorzysta z rezultatu Księdza.

Błogosławieństwo Jedyne

Jeśli Księdzu groziła śmierć z powodu wypadku i jego życie zależało tylko od jednego testu, który okazał się być nieudany, gracz ma prawo do testu Wiary, którego wynik zastępuje nieudany rzut. Ta cecha nie działa jeśli Ksiądz bierze czynny udział w walce.

Umiejętność: Modlitwa

MNICH

Wymagania: Srebr 12+

Jednym z zadań Papieża jest opieka nad dziedzictwem Katedry. Ludzie, którzy zdecydowali się poświęcić swe życie dla służby ludzkości, na nowo odkrywają zapomnianą mądrość i uczą, jak ją stosować. Ty, panie, jesteś jednym z nich. Księga pokazuje ludziom, jak odróżniać dobro od zła i sprawują sakramenty. Zajmują się moralnością człowieka. Twoją zaś domeną, jako mnicha, jest wiedza. Mieszkańcy rozsiadanych po całym Dominium klasztorów żmudnie odcyfrowują stare zapiski, składają w całość strzępy mądrości Rodian. Mnisi zazwyczaj żyją w ascezie, odcieci od świata, żeby nie dopuszczać do siebie demonów, które mogłyby wywieść na pokuszenie. Tobie przypada trudniejsze zadanie - należysz do jednego z zakonów wędrownych. Nie tkwisz bezpiecznie w poświęconych murach, lecz pielgrzymujesz po całym świecie. Twoim zadaniem jest gromadzenie mądrości i przekazywanie wiedzy braciom osiadłym. Powinieneś ponadto wykorzystywać zgromadzoną mądrość w służbie ludzi. Jako wędrowny pielgrzym jesteś bogaty jedynie w wiedzę. Musisz zachować ubóstwo i umartwiać ciało, żeby trzymać z dala od siebie demony. Znasz się za to na wielu sprawach. Potrafisz być może leczyć choroby ludzi oraz zwierząt, może specjalizujesz się w wiedzy akademickiej - matematyce, astronomii albo filozofii. Zgłębiłeś pewnie sekrety budownictwa, znasz języki nawet odległych zakątków świata. W wiosce przyjmują cię z otwartymi ramionami jako mędrca, a na szlacheckim dworze z szacunkiem, jako uczonego. Twoja mądrość to skarb. A gdziekolwiek się udasz, miej oczy i uszy szeroko otwarte. Nie zapomnij, że chociaż zawsze ubogi, jesteś poszukiwanym skarbów wiedzy.



Cechy Mnicha (wybierz jedną z nich)

Życiowa mądrość

Herzer wstał znowu truchla cielecia na. W zamyśleniu spójrz na własną już rozetrnął się po twarzach sełmarny od niego prawdy, nawet jeśli nie byli ni obowiązkiem było dać im prawdę. „Sił spodarze. Nie wiem jeszcze dokładnie mam pewne podejrzania, które doblau sze mogło to być trapić ziele, który m ostu czarownikom Rodiana zabójca ka. Wiesz krowy paq nie przy lesie, w na kępkę. Pochowy traf, że tak powi patrząc prosto w oczy zgromadzonych dwupłowe ciele i dodał - „Niemięj je da nie wytłumaczysz wszystkiego. Krow rzece analis... próbowałem. Ja myślę, z będę porzuciwał uczwać mnich nał tchu i powiedział im prawu

Podczas tworzenia postaci Umiejętności akademickie, Medycyna, Prawo, Filozofia, i posiada na poziomie 6, drugą na poziomie 2 - sam. 6.

Wędrowny uczy

Tworzyłeś Na na mnicha w asy wiek, na co dzień: dają i wielkoparisk nik książek i lom kal z radości: jad wany do góry bi owolacina, musen lisk widział już, ale wyryte na min nibygo nie wywoł Natan Berbert o: mniej nie zreczyn wania. Teraz mizer obelisku do polskiego biegat i śledził pal na głw jakies lacz naukowe termin i za pomocą i ilupa, Kiedy solo na obs rzekł az nocy, i Pozo obli do ro od.

nych PT za brak stru, i ich surma nie osiągnie: ptero zaczyna odczu ności w normalny

[rys. BG]

Wymagane: Wnikliwość 3+

Cechy (wybierz jedną z nich):

Życiowa mądrość

Podczas tworzenia postaci mnich otrzymuje dodatkowe 7 punktów na naukowe oraz dowolne klasowe umiejętności.

Wędrowny uczy

Mnich może wykorzystywać swoją umiejętność Nauczania jako w Dyskusjach i rozmowach, bez żadnych kar i z pominięciem wszystkich konwenansów.

Umiejętność: Nauczanie

INKWIZYTOR

Wymagania: Wiarogodność 12+

Inkwizytora nie wita się kwiatami. Nie żegna się go do-
brym słowem na drodze. Kiedy się pojawia, czeka nań tylko
strach przejmujący ludzkie serce i – wynikająca z niego – abso-
lutna, dzika wrażliwość. Kiedy wreszcie odchodzi, to-
warzyszemu temu ulga i życzenie, by nigdy już nie wrócił. In-
kwizytor zawsze zostawia za sobą zburzony świat. Cóż ludzie
mówią o jego pracy? To tylko, że był, to tylko, że pojmował syna
sąsiada, że tropił i coś odkrył. Że walczył z Ciemnością? Że ją
pokonał? Mało kto o tym wspomina...

Zatrwożyć ludzkie serce, oto co najlepiej potrafisz – mó-
wią. Sprawić, że rozmówca w jednej chwili obleje się potem.
Zmusić człowieka, by wydał podejrzanego, choćby i swego
brata lub najlepszego przyjaciela. Mówią, że czytasz w my-
ślach, że widzisz najmniejszy nawet grzech. Nie przebaczasz,
nie litujesz się. Tylko szukasz grzechu i zawsze, ale to zawsze
gdzieś go w końcu znajdujesz. Oto co powtarzają o tobie.
Dlaczego tak się boją? Czy wszyscy ludzie są pełni grzechu?!
Czy każdy człowiek na ziemi widząc cię, myśli je-
dynie o tym, że oto sprawiedliwość wyciągnęła
po niego rękę? Czy spotkałeś kiedyś człowie-
ka zdolnego odważnie spojrzeć ci prosto w
oczy? Szaleństwo! Istotą pracy Inkwizycji
jest walka z Ciemnością, nie ludźmi! Po-
trafiłeś odkryć działania demonów! Umiesz
odgnać je swą modlitwą, a kiedy trzeba –
potężnym rytuałem egzorcyzmu. Pomagasz
opętanym, niesiesz światło wiary i nadziei.
Wszyscy to wiedzą i cenią pracę In-
kwizycji, wystarczy jednak, że sta-
niesz w progu domu, by wszystko
to zniknęło i pozostał tylko strach.

Dziś nie służysz już w Inkwizycji. Spróbowałeś zwykłego ży-
cia. Niestety, nie było to pro-
ste. Nosisz zbyt wiele do-
świadczeń i wspomnień. Pa-
trzysz na świat, jak nikt inny
patrzeć nie potrafi. Wiesz o
rzeczach, o jakich zwykli lu-
dzie nie mają pojęcia i nigdy
mieć nie będą. Umarliby z przera-
żenia, gdyby poznali prawdę o
Ciemności. Mieszkańcom Domi-
nium nie będzie nigdy dane po-
znać tego, co dla ciebie przez dłu-
gie lata było dniem powszednim.
Wiesz wiele o strachu i kłamstwie,
poznasz ludzi i ich słabości, znasz
ludzkie sprawy i lęki.

A co najgorsze, nie potrafisz
spojrzeć na drugiego człowieka
inaczej niż tak, że bezbłędnie on
pozna, że stoi przed nim Inkwizy-
tor. Nigdy nie będziesz żył zwy-
kłym życiem. Pozostaniesz Inkwizy-
torem na zawsze; strach i tienia-
wisko ludzi będą ci towarzyszyć aż
do śmierci...

Cechy Inkwizytora (wybierz

RESPEKT

Szermiura uważał się za es-
sycę. Od czasu, gdy pokonał s
władnych twórcą ręką i ci
wych. Lapiąc spożnionych pr
miasta napotykał różnych lu
rzy, raz nawet czarnoksięż
Tym razem zaszkodził człowie
nikt nie potrafił określić, co
lecz widok tej sierowej, asce
niepokoję. Głęboko osadzono
zdawały się patrzeć ze smut
moimi wrogami". Głos tego
szczy sprzeciwu zamknął. Sz
zgłoszona została jego opinia
bandyty, który wrzodził w j
wale nie był demon. Ciężka
my i bandyci odstąpili.

W bezpośredniej kon-
dyskusja, kłótnia itp.) v
ciw Inkwizytorowi oba
względem na przejmują
go Inkwizytor odzidi
W walce dotyczy to

BEZBRONNA I

Już na pier
jowita nie jest
plebsu, za jak
takie dziewcz
ko zastawiały
swoich pan,
znał jeszcze
la takowy b
człowiek. W
tym punkcie
słuchaj, co b
dziwny już
jej pani. Je
wszelki wysp
Myśle, że w
na do końca
mawiał łagoda
cna dziewcz
jej strach pr
pierwszy kro
pojmowała,
rozumie w
wskłama jes
jaciel.

Podczas
podporządk
siada niższe
celu powin
Autorytetu
rę chce, soł
powiódł, c
Pomocni
su a

Wymagane: Autorytet 3+

Cechy (wybierz jedną z nich):

Respekt

Podczas dyskusji ze względu na
przejmujący, paraliżujący autorytet
śledczego Inkwizytor uzyskuje premię
+2 do Pewności Siebie. Działa tylko
przeciw ludziom.

Bezbronna duszyczka

Podczas przesłuchania Inkwizytor
może całkowicie podporządkować
sobie osobę o niższym statusie
społecznym, po udanym
przeciwstawnym teście Przesłuchania
kontra Odwaga. Taka osoba do końca
sesji jest traktowana jako Sojusznik
Bohatera i jest gotowa zaryzykować dla
niego życie, jednak nadużywanie tej
możliwości może doprowadzić do
utruty zaufania tej postaci.

Umiejętność: Przesłuchanie

EMISARIUSZ

Wymagania: Wiarygodność 12+

Emisariusza ślą z misją do odległych ziem, by tam, pośród obcych ludzi, równie obcych praw i zwyczajów reprezentował swój kraj i jego interesy. Ślą tam ludzi bez mała wybitnych, takich co potrafili znaleźć się w każdej sytuacji i zawsze wychodzą z kłopotów obronną ręką. Emisariusz to zawodowy kłamca, ktoś, kto pracuje usmiechając się całymi dniami i wymieniając uprzejmości z odpowiednimi ludźmi. Cała sztuka to wiedzieć, którzy z rozmówców są właśnie tymi odpowiednimi, prawda? Tyś zawsze to wiedział. Lecz przecież praca emisariusza nie sprowadza się do balów i usmiechów, nie opiera na talencie i szczęściu. O, nie! Cała gra zawsze rozstrzyga się jeszcze w gabinecie, podczas przeglądania dokumentów, notatek, zapisków. Ruszałeś, panie, w tłum ludzi i o każdym z nich zawsze musiałeś mieć możliwie pełną wiedzę. Twój zleceniodawca, czy był to król, czy kupiec, dawał cel, a tyś miał go osiągnąć. Zawsze była to gra, skomplikowana i pasjonująca jak szachy.

Kochałeś swą pracę? Zapewne. Być emisariuszem to nieustanna przygoda, to nowe wyzwanie każdego niemal ranka. Dziś nikt już cię nie posle, tyś reprezentował jego interesy. Przegrałeś swą szansę. Lecz przecież wciąż jesteś tym samym człowiekiem, któremu swój los w najlepszych latach powierzali najwięksi tego świata! Nie tracisz rezonu nawet w najtrudniejszej i najbardziej zaskakującej sytuacji, wciąż potrafisz z kilku sygnałów poznać charakter rozmówcy i tak poprowadzić rozmowę, by uzyskać co potrzebujesz. Tej sztuki nie zapomina się nigdy. Może wypadłeś z obiegu, nie wiesz, kto dziś z kim się układa, kto jest z kim w sojuszu, a kto krok od wojny, lecz przecież możesz nadrobić zaległości. Wystarczy kilka miesięcy pracy, byś powrócił do formy sprzed lat. Wtedy zaś nie będzie sprawy, której nie potrafiliśby udanie doprowadzić do końca – jeśli tylko zależy ona od sztuki negocjacji, wymaga ustępstw, drobnych kłamstw i obietnic, usmiechów i delikatnych gróh.

Uwielbiasz to, prawda? Do tego właśnie zostałeś stworzony...

Cechy Emisariusza (wybierz jedną z nich):

CHOĆBY I SAM KRÓL

Gwałtownie ustraszony koni stanął, dźwignią oradził go w miejscu. Strażni obserwowali taniec konia i od razu nabliżcieła rumaka. On człowiek o mądry zerknął z sióła i z poważną miną pstratnika. „Wiesz dla księcia, z dręgi pojeli, że mają przed sobą nie zwykłą szę. Człowieka, któremu powierza się. Nie zastanawiając się urąbili z dręgi szedł przez bramy, wiedząc za sobą ko przed obliczem władcy pojdzie mu równ

Emisariusz potrafi skutecznie zabiegać mi władzę, a tych, którzy zastąpią mu właśnie wypełnia tajemniczą i ważną kłopotu z dostaniem się na dwór i ucz politycznym i towarzyskim. Jest wiarygodny, dworzan i innych dyplomat

Jeżeli MG ma wątpliwości akcji ta Cecha powinna za i prosi gracza o test Błę pozwala dodać do Ur

SZEROKIE KONTY

Pani Sława zamysliła lata temu zamiast konca nin rozwiązania wpai świadczenia nam

Wojna ucyławał przeciw jeszcze dy dale nie naj samotnie. Sława kretezza i ps pioł, pióro i i cowała prz przynajmniej racjonalnie. stów. Dwa ryjkiem, w do starego i czył. Jeden frujesz po, ni...”. Sława zamysliła pły tuar spojrze miało ostatn wieści wież dai

st m kot Sojau jest ogn startową i moeników. W Więzów jest nikaloby stact.



[rys. RCI]

Wymagane: Autorytet 3+

Cechy (wybierz jedną z nich):

Choćby i sam Król

Emisariusz może skutecznie zabiegać o spotkanie z ludźmi władzy, a tych, którzy zastąpią mu drogę przekonać, że właśnie wypełnia tajemniczą i ważną misję. Jest wiarygodny w oczach strażników dworzan i urzędników.

Prowokacja

Emisariusz może wywołać skandal i postawić dowolną osobę na dworze w bardzo niezręcznej sytuacji. Po sukcesie w przeciwnym teście Etykiety Emisariusz może uzyskać pomoc, przysługę lub innego rodzaju korzyść od swojej ofiary.

Umiejętność: Kontakty

ARTYSTA

Wymagania: brak

Już w starożytności mówiło się, że artysta musi stąpać po krawędzi. Póki zdoła się na niej utrzymać, póty będzie jego czas. W końcu zawsze popełnia on błąd i spada w czeluść zapomnienia. Także i tyś wędrował po krawędzi i jak każdy wielki twórca, runąłeś w końcu w ślad za poprzednikami...

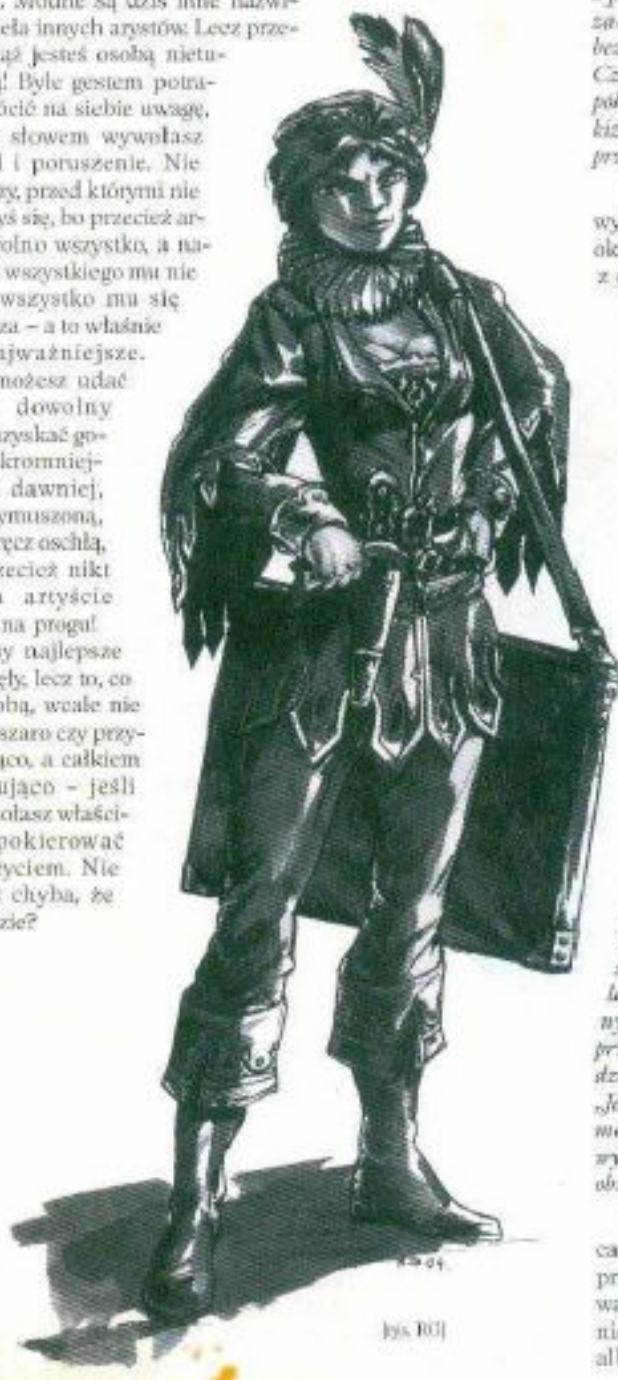
Nastaly wspaniałe czasy dla artystów. Byle kupiec, dorobiwszy się kilku wrolew kordynów, marzy już o malowidle na ścianie czy rzeźbie, którą będzie mógł ustawić na środku gabinetu. Wszelkiej maści i uzdolnienia artystom tylko się cieszyć z dobrych dni dla sztuki. Zresztą, dbają oni o mody i własny interes nad wyraz biegle! Kordiny syją się setkami i tysiącami, bogacze prześcigają się w ekstrawagancjach, a kto dziś popularny, robi majątek na byle bohomażie.

Ty nie jesteś już rozbuchtywany przez arystokratów i bogaczy. Nie jesteś już tą osobą, bez której nie odbyłby się hał w stolicy czy ceremonia otwarcia nobudowli. Modne są dziś inne nazwiska i dzieła innych artystów. Lecz prze-

cież wciąż jesteś osobą nietuzinkową! Byle gestem potrafisz zwrócić na siebie uwagę, jednym słowem wywołasz skandal i poruszenie. Nie ma rzeczy, przed którymi nie cofnąłbyś się, bo przecież artystycznie wolno wszystko, a nawet jeśli wszystkiego mu nie wolno, wszystko mu się przebacza – a to właśnie jest najważniejsze.

Wciąż możesz udać się na dowolny dwór i uzyskać gościnę, skromniejszą niż dawniej, może wymuszoną, może wręcz oschłą, lecz przecież nikt nie da artyście umrzeć na progu!

Czasy najlepsze już minęły, lecz to, co przed tobą, wcale nie jawi się szaro czy przygnębiająco, a całkiem interesująco – jeśli tylko zdołasz właściwie pokierować swym życiem. Nie wątpisz chyba, że tak będzie?



bys 103]

Cechy Ar

WSZYS

Georg
aeji. Teraz
i wodę ro
mówi. Zeb
oczy, a w
kobieta n
czym, któr
okazja - b
który mar
szanie prz
wielkając
jeszcze str
drzwi na
dzwonka.
z podłogi.
zaczęł wy
bezczerony
Człowieku
pod gołzin
kazać na
przyjaciel

Obca
wybitnego
okazji po
z chęcią
bleme
czyste
kłopo
kę.
Jeż
powit
fa lub

NIE

stow
gra
p
i
k
m
ni
ję
się i
się. (
dla
świe, z
mijną
sąsiedn
lata wy
nym. Dla
przedstaw
dzem. Na
Jeszcze r
mógł wró
wy... - n
obraz.

Jeżeli
ca na sie
przeciwn
wany jak
niewoli c
albo przy

Wymagane: Zawada 3+

Cechy (wybierz jedną z nich):

Wszystkie drzwi stoją otworem

Po udanej prezentacji swoich dzieł (test Sztuki) Artysta może uzyskać zaproszenie na dowolną uroczystość, znaleźć gościnę, drobną pomoc lub finansowanie.

Nietykalność

Jeżeli Artysta nie bierze czynnego udziału w walce i nie zwraca na siebie uwagi działaniami, które mogłyby spowodować przeciwników nie zostanie zaatakowany, ani nawet potraktowany jako ktoś groźny. Cecha nie broni przed uwięzieniem, ale zapewnia Artyście lepsze traktowanie. Działa tylko przeciw ludziom.

Umiejętność: Sztuka

SZPIEG

Wymagania: Spryt 12+

Jedni zwa szpiegów ludźmi bez uczuć. Inni ludźmi lojalnymi ojczyźnie do granic, które niewielu innych osiągnie. Mówią, że szpiegowi nigdy nie można zaufać. Traktują jednak wykształconego w dywersji i elchej robocie specjalistę na równi ze zwykłymi sprzedawczykami, wyciekami i informatorami, których ktoś przymusił do współpracy lub zwyczajnie przekupił.

Mówią też, że nie ma niebezpieczniejszego zawodu. Żołnierz, który popadnie w tarapaty, zginie. Szpiega czeka los o wiele okrutniejszy.

Trudno jednak się temu dziwić. Nie ma człowieka zdolnego wyrządzić większe straty i krzywdy. Oto osoba potrafiąca poznać najgłębiej skrywany sekret, odczytać pisma, których nie powinny ujrzeć żadne oczy. Szantaże, niewyjaśnione sojusze i zmiany stanowisk i decyzji – za każdą z nich bez wyjątku stoi wywiad i jego ludzie. Wyrządzałeś, panie, wiele szkody, kiedy byłeś na służbie. Och, wybaczyć! Jeśli służyłeś ojczyźnie, nie czyniłeś przecież szkody! Wykonywałeś rozkazy i czyniłeś wszystko, na co pozwalał talent, umiejętności i doświadczenie, by zdobyć jak najwięcej informacji o wrogach twojego kraju lub patrona. W końcu jednak musiałeś odejść i musiałeś być naprawdę nieposłusznym człowiekiem, skoroś uciekł przed strykiem. Szpiegdy nie przechodzą na emeryturę. Ty, panie, zdołałeś się wymknąć. Chyłę czoła.

Tak naprawdę nigdy nie uciekłeś. Uciekasz cały czas, mam rację? Wciąż na ciebie polują, panie, bo wiedza, którą posiadałeś przez lata służby, jest zbyt niebezpieczna. Och, gdybyś chciał jej użyć, dawno byś to zrobił, lecz mimo utrzymania sekretów w tajemnicy, nadal pozostajesz osobą nad wyraz niebezpieczną! Twój pracodawcy nie spoczna, póki się nie upewnia, że nie wyjawisz ich sekretów nikomu... Unikanie rozgłosu, życie w cieniu to twój chleb codzienny. Choć służba się skończyła, twoje życie nie zmieniło się wcale, ot, może rzadziej gościś na balach i dworach. Lecz wciąż uważnie przypatrujesz się ludziom, wciąż potrafisz rozpoznać się w cieniu i w ciągu kilku godzin zniknąć, jeśli ktoś chciał cię pojąć. Nie zapomniałeś ani języków, których cię nauczone, ani akcentów, które z wprawą imitowałeś. W salowych jak za dawnych lat wozisz usypiające zioła, a sztylet przy pasie smarujesz trucizną od przeszło piętnastu lat...

Nigdy nie wyszedłeś z formy, jesteś w niej w każdej minucie swego życia. I dlatego tylko wciąż żyjesz.

Cechy Szpiega (wybierz

ŁAPÓWKA

„Zdajesz sobie, panie, urzędnikiem królewskim umiowanym o wszystkich sprawach wracanie nruu „Z całą pewnością natu które powierzone mi, lecz mowa powinna zakńczy potwierdził skinieniem g pisanu był nieprzek wiedzieć, dołądł odpow dan. Informatorzy uprzą wosci, ale przecież żaden czenia jak Peter. Szpieg miał to, czego nie zrozł pohory: „Racja. Przeko wiek pańskiego polewie m W uszach łapitana poja

Szpieg wie, jak zapro krych konsekwencji w odmówi, nie poczuje s przekupstwa, jeśli pr jego dyskrecje. Szpieg będzie potrzebna w

NIEWIDZIALNY

Gdyby nie głup ciepły izbie, popy fragment muru prawa na lewo zasnął. Ale ja trze na mro warty. Na i latwie do os niej był sta z owian rotacja, la, a Di nien za Wnę wac, i bismy cądy podł nie pod, dz ki

Sz niep dziwą rakteryz nego. Może się w odległego państw zachowywać si przystoi w nie wyjd Jeżeli tuacji ta C nie i pros dować do

Wymagane: Dyskrecja 3+

Cechy (wybierz jedną z nich):

Łapówka

Szpieg wie jak zaproponować łapówkę bez żadnych przykrych konsekwencji nawet w razie odmowy. Wie też jak wysoką łapówkę należy proponować i może łatwo znaleźć najbardziej przekupnych ludzi w okolicy.

Niewidzialny

Szpieg może się ucharakteryzować i przebrać, ukrywając swoją prawdziwą tożsamość. Może przybrać ogólne role jak na przykład żebraka, strażnika, czy kupca, ale pomijając szczególne przypadki, poprzedzone długimi przygotowaniami nie jest w stanie skutecznie udawać konkretnej osoby w towarzystwie które tą osobę zna lub kojarzy z wyglądu.

Umiejętność: Złodziejstwo



[rys. BCC]