



ARKAOS

Zaklinacze czerpią z magii i uczą się kierować nią, nie używając przy tym ksiąg zaklęć i nie korzystając z pomocy nauczycieli. Arkaosi idą krok dalej – oni po prostu otwierają się na magię tak, by moc płynęła przez nich nieprzerwanym strumieniem. Nie tracą czasu na naukę zaklęć – zagłębiają się po prostu w czystą istotę magii i czerpią z niej, wyciągając to, co w danej chwili jest im to potrzebne. Przez innych użytkowników magii są często nazywani dzikimi magami lub magami chaosu, a to z racji tego, że ich talent zwykle nie poddaje się jakimkolwiek szkoleniu. Arkaosi (od połączenia słów „arkana” i „chaos”) to osobnicy pozornie ekscentryczni i nieprzewidywalni. W rzeczywistości jednak większość z nich to umysły są po brzegi wypełnione wiedzą i posiadające niezwykle silną wolę, potrzebną do kontrolowania dzikiego talentu, jaki w nich drzemie.

Przygody: Arkaosi nie podróżują dla pieniędzy. Jeśli już wyruszają w pogoni za dobrami materialnymi, to ich celem są zwykle potężne magiczne przedmioty, których sami nie potrafią stworzyć. Głównym celem typowego arkaosa jest jednak doskonalenie swojego niestandardowego talentu i dążenie do jak największej wprawy w posługiwaniu się nim.

Arkaosi ponadto należą zwykle do osobników, których charakteryzuje ogromny głód wiedzy. Ta cecha sprawia, że w ich towarzystwie rzadko kiedy można się nudzić.

Charakterystyka: Arkaosi rzucają zaklęcia czerpiąc bezpośrednio ze źródeł magicznej mocy danego świata – są jej przekaźnikami, potrafiącymi, za pomocą gestów i słów, kształtować magię tak, by dostrajała się do ich potrzeb. Nie są ograniczeni księgami zaklęć ani niewielkimi możliwościami pamięci – jeśli jakieś zaklęcie może zostać rzucone, arkaos z pewnością potrafi je spleść. Pod tym względem członkowie tej klasy są nieco podobni do kapłanów.

Z drugiej strony, z powodu dzikiego charakteru ich talentu, arkaosi nie zawsze są w stanie w pełni wykorzystać moc przez nich płynącą. Może nawet zdarzyć się tak, że któregoś ranka arkaos obudzi się zbyt wycieńczony i mentalnie rozproszony, by rzucić jakikolwiek czar. Z tego powodu członkowie tej klasy miewają czasem, zależnie od swojego temperamentu, napady niepohamowanego gniewu bądź głębokiej depresji.

Charakter: Podobnie jak zaklinacze, arkaosi mają tendencję do chaotyczności, wynikającą z wrodzonej im magicznej nieprzewidywalności. Zdarza się jednak, że skupieni i zdyscyplinowani arkaosi osiągają więcej, niż bardziej spontaniczni przedstawiciele tej profesji, często w trakcie kariery wybierając ścieżkę czarodzieja.

Religia: Arkaosi mają tendencję do faworyzowania bóstw odpowiedzialnych za magię jako taką, jako że właśnie dzięki niej są tym, kim są. Rzadko jednak traktują boga jako coś lub kogoś, kto miałby wskazywać im drogę postępowania.

Tło: Arkaosi są zwykle postrzegani jako ekscentryczni i nieco niebezpieczni samotnicy. Tyczy się to głównie młodych członków tej klasy, którzy nie zawsze dobrze radzą sobie z opanowywaniem siły w nich drzemiącej. Z racji tego, że arkaosi potrafią zrobić z magią niemal wszystko, mają oni tendencję do jej nadużywania, przez co wyrabiają sobie opinię ludzi dość leniwych i niepotrafiących polegać na rozwiązaniach innych, niż magiczne. Szczególnie widać to w ich domostwach, sprzątanym przez ożywione miotły, oświetlanych wyłącznie magicznym światłem i chronionych przez zmyślnie zamaskowane konstrukty.

Arkaosi nie zwykli traktować zbyt nieufnie przedstawicieli innych profesji posługujących się magią. Wynika to po części z faktu, że są oni świadomi swojej odmienności, nieosiągalnej na sposób inny, niż urodzenie się z nią. Są oni jednak często mocno zazdrośni o zgromadzoną przez lata wiedzę, i tą nie lubią dzielić się z kim popadnie.

Rasy: Dzikie talent magiczny może ujawnić się u przedstawicieli każdej rasy, ze szczególnym uwzględnieniem tych nacji, które z magią mają wspólnego więcej niż inne (jak, między innymi, elfy).

Szamani dzikich i potwornych plemion również od czasu do czasu okazują się być arkaosami, którzy swoją moc wiążą jednak bardziej z bogami, niż z wrodzonymi zdolnościami, przez co często myleni są (nawet przez samych siebie) z kapłanami i adeptami.

Inne klasy: Przedstawiciele innych klas posługujących się magią odnoszą się do arkaosów bardzo nieufnie – w ich oczach są oni odmieńcami, którzy posiadają wyjątkową moc nie dzięki studiom i nauce, a dzięki zwykłemu zbiegowi okoliczności. Takie stanowisko zajmują jednak znacznie częściej czarodzieje – zaklinacze odnoszą się wobec arkaosów z nieco mniejszą rezerwą.



Z powodu swojej spontaniczności, przedstawiciele tej klasy potrafią znaleźć wspólny język z bardami i łotrzykami, a nawet „klasami miecza”, takimi jak wojownik czy barbarzyńca. Bardziej zdyscyplinowani i spokojni osobnicy, jak druidzi lub mnisi, nie lubią zwykle przebywać w towarzystwie nieprzewidywalnych arkaosów.

W drużynach poszukiwaczy przygód arkaosi rzadko zajmują miejsce przywódcy, zostawiając je komuś bardziej opanowanemu. Zawsze służą jednak dobrą radą i wskazówkami, często będąc drugą co do ważności osobą w kompanii.

INFORMACJE O ZASADACH GRY

Arkaosi mają następujące statystyki gry.

Atrybuty: Charyzma określa jak potężne czary może rzucać arkaos, ile zaklęć dziennie może rzucić i jak trudne są one do odparcia. Aby rzucić czar, arkaos musi posiadać wartość Charyzmy równą co najmniej 10 + poziom czaru. Arkaos otrzymuje premie czary w oparciu o Charyzmę. Stopień Trudności rzutów obronnych przeciwko zaklęciom arkaosa wynosi 1k20 + poziom czaru + modyfikator z Charyzmy arkaosa. Podobnie jak czarodziej i zaklinacz, arkaos odnosi duże korzyści z racji wysokich wartości Zręczności i Budowy.

Charakter: Dowolny.

Kość Wytrzymałości: k4.

Umiejętności klasowe

Umiejętności klasowe arkaosa (i atrybut kluczowy dla każdej z nich) to: Czarostwo (Int), Koncentracja (Bd), Odcyfrowywanie zapisów (Int), Profesja (Rzt), Rzemiosło (Int), Wiedza (wszystkie

umiejętności liczone oddzielnie) (Int). Opis tych umiejętności znajdziesz w Rozdziale 4: Umiejętności w *Podręczniku Gracza*.

Punkty umiejętności na 1. poziomie: (2 + modyfikator z Int) x 4.

Punkty umiejętności na każdym następnym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Zdolności klasowe

Poniżej znajdują się zdolności klasowe arkaosa.

Biegłości w broni i pancerzu: Arkaos biegle posługuje się wszystkimi brońmi prostymi. Nie jest biegły w używaniu żadnego pancerza ani tarczy.

Czary: Arkaos rzuca zaklęcia magii wtajemniczeń, podobnie jak czarodziej i zaklinacz. Z racji jednak na jego specyficzne, wynikające raczej z siły woli i intuicji niż z długotrwałego szkolenia, wyczucie magii, posługuje się on nią w sposób znacznie różniący się od standardowego. Arkaos zaczyna grę znając wszystkie czary z listy zaklęć czarodzieja i zaklinacza (włącznie z zaklęciami niestandardowymi, właściwymi danemu światu lub kampanii itp.). Ma do nich dostęp na zasadzie podobnej do kapłana, acz nie uzyskuje ich przez modlitwę, a przez otwarcie się na magię i moc w niej zawartą. Nie wszystkimi znanymi sobie zaklęciami arkaos posługuje się z jednakową wprawą. Przede wszystkim, za każdym razem, kiedy arkaos po raz pierwszy chce posłużyć się danym zaklęciem, musi wykonać test poziomu czarującego (ST 15 + poziom rzucanego zaklęcia). Jeżeli test się powiedzie, arkaos może już bez przeszkód rzucać i stabilizować (patrz dalej) ten

Tabela 1-1: Arkaos

Poz.	Bazowa premia do ataku	- Rzut obronny na -			Specjalne Niemożność tworzenia, Wyzbycie się surowców	----- Czary dziennie -----										
		Wytrw.	Ref.	Wola		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	+0	+0	+0	+2		1k3	1k2-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3		1k3+1	1k2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+1	+1	+1	+3		1k3+1	1k3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	+1	+1	+4		1k3+1	1k3+1	1k2-1	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+2	+1	+1	+4		1k3+1	1k3+1	1k2	-	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	+2	+2	+5		1k3+1	1k3+1	1k3	1k2-1	-	-	-	-	-	-	-
7	+3	+2	+2	+5		1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k2	-	-	-	-	-	-	-
8	+4	+2	+2	+6		1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3	1k2-1	-	-	-	-	-	-
9	+4	+3	+3	+6		1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k2	-	-	-	-	-	-
10	+5	+3	+3	+7		1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3	1k2-1	-	-	-	-	-
11	+5	+3	+3	+7		1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k2	-	-	-	-	-
12	+6/+1	+4	+4	+8		1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3	1k2-1	-	-	-	-
13	+6/+1	+4	+4	+8		1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k2	-	-	-	-
14	+7/+2	+4	+4	+9		1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3	1k2-1	-	-	-
15	+7/+2	+5	+5	+9		1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k2	-	-	-
16	+8/+3	+5	+5	+10		1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3	1k2-1	-	-
17	+8/+3	+5	+5	+10		1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k2	-	-
18	+9/+4	+6	+6	+11		1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3	1k2-1	-
19	+9/+4	+6	+6	+11		1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k2
20	+10/+5	+6	+6	+12		1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1	1k3+1



czar przez resztę swojej kariery; jeżeli jednak będzie nieudany, zaklęcie zostaje stracone, a arkaos nie może podejmować kolejnych prób jego rzucenia przez okres jednego dnia. Po upływie tego czasu arkaos może ponownie próbować rzucić ten czar.

Zaczynając grę arkaos ma możliwość ustabilizowania maksymalnie trzech zaklęć 0. poziomu i jednego zaklęcia 1. poziomu. Stabilizacja zaklęcia odbywa się przez jego rzucenie przez arkaosa (w ramach jednej akcji). Od tej chwili rzucony czar uznawany jest za ustabilizowany – arkaos może rzucać go bez żadnego ryzyka w dowolnej konfiguracji z innymi zaklęciami (na tych samych zasadach, co zaklinacz), w obrębie swojego limitu dziennego. Arkaos może też jednak nadal rzucać dowolne inne zaklęcia z listy czarów czarodzieja/zaklinacza, nawet jeśli wszystkie komórki stabilizacyjne są już zajęte. Aby to zrobić, arkaos musi określić, który ustabilizowany czar chce zastąpić nowym. Następnie wykonuje test poziomu czarującego (ST 20 + poziom rzucanego zaklęcia). Jeżeli test się powiedzie, rzucone zaklęcie działa normalnie i zastępuje poprzedni czar w wybranej komórce stabilizacyjnej. W przeciwnym razie - arkaos traci czar, a zawartość komórki stabilizacyjnej nie zostaje zmieniona.

Arkaos może rzucać ograniczoną liczbę czarów dziennie, bez przygotowywania ich zawczasu (podobnie jak zaklinacz). Z racji jednak na brak wykszolenia i dziki charakter jego talentu, ów limit dzienny zmienia się z dnia na dzień i musi być określany od nowa, za pomocą odpowiednich kości i modyfikatorów (zobacz Tabela 1-1: Arkaos), za każdym razem po odpoczynku. Liczba czarów rzucanych dziennie przez arkaosa powiększana jest przez czary premiowe, których liczba oparta jest na Charyzmie.

Arkaos może użyć komórki stabilizacyjnej wyższego poziomu, aby rzucić czar poziomu niższego. Niezależnie jednak od tego, czy komórka owa była już zajęta, czy nie, arkaos musi zdać test poziomu czarującego (ST 20 + poziom rzucanego zaklęcia – różnica w poziomach komórki stabilizacyjnej i rzucanego czaru). Jeśli test się powiedzie, to rzucone zaklęcie działa normalnie; jeśli będzie nieudany - arkaos traci czar. Niezależnie od wyniku testu, zawartość użytej komórki stabilizacyjnej pozostaje niezmieniona. Zaklęcie rzucone przez komórkę stabilizacyjną wyższego poziomu nadal traktowane jest tak, jakby zostało

Tabela 1-2: Ustabilizowane czary arkaosa

Poziom	Czary ustabilizowane									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	1	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
4	5	2	1	-	-	-	-	-	-	-
5	5	3	1	-	-	-	-	-	-	-
6	6	3	1	1	-	-	-	-	-	-
7	6	4	2	1	-	-	-	-	-	-
8	7	4	2	1	1	-	-	-	-	-
9	7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
10	8	4	3	2	1	1	-	-	-	-
11	8	4	4	3	2	1	-	-	-	-
12	8	4	4	3	2	1	1	-	-	-
13	8	4	4	3	3	2	1	-	-	-
14	8	4	4	3	3	2	1	1	-	-
15	8	4	4	3	3	3	2	1	-	-
16	8	4	4	3	3	3	2	1	1	-
17	8	4	4	3	3	3	2	2	1	-
18	8	4	4	3	3	3	2	2	1	1
19	8	4	4	3	3	3	2	2	2	1
20	8	4	4	3	3	3	2	2	2	2

rzucone przez komórkę stabilizacyjną poziomu jemu właściwemu.

Aby znać i rzucać czary danego poziomu, arkaos musi posiadać wartość Charyzmy równą co najmniej 10 + poziom czaru. Stopień Trudności rzutów obronnych przeciwko jego zaklęciom wynosi 1k20 + poziom czaru + modyfikator z Charyzmy arkaosa.

Niemожność tworzenia: Arkaos jest dla magii niczym kondensator i przekaźnik czystej mocy, której sam potrafi nadawać kształt, ale nie ponadto. Z racji tego faktu nie może on obdarzać trwałą mocą innych obiektów materialnych, a co za tym idzie - tworzyć bereł, cudownych przedmiotów, eliksirów, lasek, magicznego oręża i zbroi, pierścieni, różdżek czy zwojów. Atuty pozwalające na kreację tych przedmiotów są dla niego niedostępne.

Wybycie się surowców: Arkaos, będąc żywym kondensatorem energii magicznej, potrafi kształtować ją wyłącznie za pomocą słów i gestów. Jeżeli rzucone przez niego zaklęcie wymaga komponentów materialnych o wartości poniżej 1 sz, postać może rzucić je bez ich używania. W przypadku zaklęć wymagających komponentu o większej wartości zdolność ta nie ma zastosowania.

Byli arkaosi

Arkaos, jak członek każdej innej klasy, może zostać wieloklasowcem – podlega jednak przy tym pewnym specyficznym ograniczeniom. Jeżeli arkaos zostanie bardem, czarodziejem, zaklinaczem lub członkiem jakiegokolwiek innej klasy, która posługuje się magią wtajemniczeń, wszystkie jego zdolności klasowe zostają bezpowrotnie utracone, a jego poziom w klasie

arkaosa natychmiast zamieniają się w poziomy zaklinacza. Po awansie na jedną z tych klas, były arkaos już nigdy nie może powrócić do awansowania w starej klasie. Jest to spowodowane tym, że dziki talent wzięty w ryzy nauki znika bezpowrotnie, by już nigdy nie powrócić. Komórki stabilizacyjne byłego arkaosa stają się jego znanymi czarami - jeżeli są one zajęte przez jakieś zaklęcie, to ich zawartość nie może zostać zmieniona. Puste komórki ex-arkaosa zapewniają w normalny sposób, wybierając znane czary spośród tych znajdujących się na jego klasowej liście zaklęć.

Specyfika profesji arkaosa wyklucza również możliwość wybrania jej jako nowej klasy przez postać, która do tej pory była przedstawicielem jakiegokolwiek klasy posługującej się magią wtajemniczeń. Bard, czarodziej, zaklinacz itp. nie mogą zostać arkaosem, bowiem ich rozwinięty talent magiczny nie może już zostać uznany za dziki. Ograniczenie to nie odnosi się oczywiście do przedstawicieli profesji niezwiązanych z magią wtajemniczeń.

Zestaw początkowy człowieka arkaosa

Zbroja: Brak (prędkość 9 m.).

Broń: Półwłócznie (1k6, kryt x3, przyrost zasięgu 6 m, 1.5 kg, jednoręczna, kłute).

Lekka kusza (1k8, kryt 19-20/x2, przyrost zasięgu 24 m, 2 kg, kłute).

Wybór umiejętności: Wybierz liczbę umiejętności równą 3 + modyfikator z Int.

Umiejętność	Ranga	Atrybut	Zbroja
Czarostwo	4	Int	
Koncentracja	4	Bd	
Odcyfrowywanie zapisów	4	Int	
Wiedza (tajemna)	4	Int	
Ukrywanie (mk)	2	Zr	0
Zastraszanie (mk)	2	Cha	
Zauważanie (mk)	2	Rzt	

Atut: Żelazna wola.

Premiowy atut (człowiek): Twardość.

Wyposażenie: Plecak z bukłakiem, zwijane poślanie, racja podróżna na jeden dzień, worek, hubka i krzesiwo. Dziesięć świec, futerał na mapy. Zasobnik z 10 bełtami.

Złoto: 3k4 sz.

EPICKI ARKAOS

Epicki arkaos wyniósł swoje magiczne umiejętności na wyżyny do tego stopnia, że inni magowie mogą mu tylko zazdrościć. Nie ustaje on jednak w dalszym rzeźbieniu swojego dzikiego talentu i ciągłym poszukiwaniu wiedzy.

Twój epicki arkaos powinien dążyć do maksymalnego zwiększenia magicznej potęgi,

ARKAOS A METAMAGIA

Pod względem używania atutów metamagicznych, arkaosa traktuje się tak, jak barda i zaklinacza. Jeśli arkaos chce rzucić zaklęcie wzmocnione atutem metamagicznym, musi poświęcić na jego rzucanie więcej czasu: w przypadku zaklęć, których czas rzucania wynosi 1 akcję - akcję całorundową; w przypadku czarów o dłuższym czasie rzucania - dodatkową akcję całorundową.

Należy też pamiętać, że rzucanie zaklęcia wzmocnionego atutem metamagicznym skutkuje - tak jak normalnie - automatyczną stabilizacją wzmocnionego czaru (jeśli arkaos ma jeszcze jakieś puste komórki stabilizacyjne danego poziomu) lub przymusowym testem na poziom czarującego warunkującym powodzenie zaklęcia (jeśli wszystkie komórki stabilizacyjne są już zajęte).

DODATKOWE KOMÓRKI ARKAOSA

Niektóre atuty, także epickie, zapewniają przedstawicielom klas posługujących się magią wtajemniczeń dodatkowe komórki na czary dziennie. Arkaos również może wybrać owe atuty, jednakże na jego potrzeby mają one nieco inne działanie. Tak długo, jak arkaos nie osiągnie na danym poziomie zaklęć swojej maksymalnej ilości czarów dziennie bez wliczania czarów premiovych (czyli 1k3+1), każda dodatkowa komórka dla zaklęć tego poziomu będzie podnosiła ową ilość do określonej kości, zgodnie z Tabelą 1-3: Dodatkowe komórki arkaosa. Po tym, jak arkaos osiągnie już maksymalną ilość komórek dziennie dla zaklęć danego poziomu, każda następująca dodatkowa komórka będzie tą ilość podnosić o 1.

Tabela 1-3: Dodatkowe komórki arkaosa

Ilość czarów/dzień dla danego poziomu zaklęć	Ilość czarów/dzień po dodaniu komórki
-*	1k2-1 [0-1]
1k2-1* [0-1]	1k2 [1-2]
1k2 [1-2]	1k3 [1-3]
1k3 [1-3]	1k3+1 [2-4]
1k3+1 [2-4]	1k3+2 [3-5]
1k3+2 [3-5]	1k3+3 [4-6]
1k3+x	1k3+x+1

*przy tej ilości czarów dodatkową komórkę można otrzymać jedynie za pomocą epickiego atutu Zwiększenie liczby czarów.

najlepiej poprzez takie atuty jak Epickie czarowanie, Niezniszczalna magia czy Dodatkowe stabilizacje (patrz: *Dodatek*). Ponadto wciąż powinieneś pamiętać o obronie i o głodzie wiedzy ciągle trawiącym Twoją postać - Epicka twardość i Epickie zogniskowanie umiejętności również będą dobrym wyborem.

Kluczowy atrybut dla arkaosa to Charyzma. Pamiętaj jednak, by co jakiś czas zwiększać również wartość Budowy i Zręczności, które pomogą Ci lepiej wychodzić z opresji, z których nie wybawi Cię Twoja magia.

Inne opcje: Dobrym wyborem będzie dążenie do maksymalnego przyspieszenia rzucanych przez Ciebie czarów i pozbycie się niewygodnych

komponentów materialnych potrzebnych przy kosztowniejszych zaklęciach – rozważ atuty Bezwiedne przyspieszenie czaru, Wiele czarów i Ignorowanie materialnych komponentów. Z kolei Spontaniczny czar przyda Ci się, jeśli nie chcesz ryzykować ciągłego stabilizowania nowych zaklęć (zobacz: ramka *Arkaos a atuty epickie*)

Kość Wytrzymałości: k4.

Punkty umiejętności na każdym poziomie: 2 + modyfikator z Int.

Czary: Poziom czarującego w przypadku arkaosa jest równy jego poziomowi w tej klasie. Powyżej 20. poziomu liczba czarów dostępnych dziennie arkaosowi nie ulega zwiększeniu ani nie przestaje być losowa. Nie zwiększa się też liczba zaklęć, które arkaos może ustabilizować, chyba że posiada atut Dodatkowe stabilizacje (patrz: *Dodatek*).

Atuty premiowe: Epicki arkaos otrzymuje atut premiowy (wybierany z listy premiowych atutów epickiego arkaosa) co każde trzy poziomy powyżej 20.

Lista atutów premiowych epickiego arkaosa: Bezwiedne przyspieszenie czaru, Bezwiedne unieruchomienie czaru, Bezwiedne wyciszenie czaru, Dodatkowe stabilizacje (patrz: *Dodatek*), Epicka wola, Epickie czarowanie, Epickie przenikanie czaru, Epickie zogniskowanie czaru, Ignorowanie materialnych komponentów, Mistrzowskie korzystanie z lasek, Mistrzowskie korzystanie z różdżek, Mistrzowska stabilizacja (patrz: *Dodatek*), Nieustająca emanacja, Niezniszczalna magia, Odporność na energię, Okazyjny czar, Poprawione rzucanie w walce, Potężniejszy czar, Spontaniczny czar, Udoskonalona alchemia, Wiele czarów, Wykorzystanie przygodnej magii, Wzmocnienie

czaru, Wzmocniona metamagia, Wzmocnione podniesienie czaru, Zwiększenie liczby czarów.

Tabela 1-4: Epicki arkaos

Poziom arkaosa	Specjalne
21	-
22	-
23	Atut premiowy
24	-
25	-
26	Atut premiowy
27	-
28	-
29	Atut premiowy
30	-

ARKAOSI W ZAPOMNIANYCH KRAINACH

Arkaosi w Krainach są spotykani stosunkowo rzadko. Większość osobników, którzy mogliby podążać ścieżką tej klasy, szybko trafia pod skrzydła doświadczonych czarodziejów i zaklinaczy, którzy zaprzepaszczają dzięki talent swoich podopiecznych, poddając ich wymagającemu szkoleniu. Z tego powodu przedstawiciele tej klasy można spotkać raczej w regionach odludnych, gdzie mogli oni bez ingerencji z zewnątrz rozwijać swój dar.

Faeruńscy arkaosi są traktowani nieufnie jedynie przez innych użytkowników magii – reszta społeczeństwa przeważnie nie zwraca uwagi na to, skąd członkowie tej profesji czerpią swą moc. W dzikich społeczeństwach arkaosi są nawet cenieni bardziej od „zwykłych” użytkowników magii, a to dzięki swojej wszechstronności, elastyczności i wiedzy, którą przeważnie służą tym, którzy na to zasługują.

Arkaosi żyjący w Zapomnianych Krainach czerpią swą moc bezpośrednio ze Splotu. W związku z tym, że za Splot odpowiedzialna jest Mystra, wiara w tą boginię jest najpowszechniejsza wśród faeruńskich posiadaczy dzikiego talentu magicznego.

Co jakiś czas w większości miast Torilu daje się słyszeć plotki o złych użytkownikach magii, dla których ta zdaje się nie mieć żadnych tajemnic. Szeptane opowieści mówią o tym, że zaprzędali oni swoją duszę cieniowi, który z dnia na dzień pożera ich w coraz większym stopniu. Niewykluczone, że owe pogłoski dotyczą arkaosów, których skusiła wizja nieprzebranej mocy, oferowanej przez Cienisty Splot i jego władczynię – przebiegłą boginię Shar.

Regiony preferowane dla postaci: Prawdziwi arkaosi (nie poddani magicznemu szkoleniu) spotykani są głównie w najdzikszych terenach Faerunu, wliczając w to Aglarond, Anauroch, Chult, Damarę, Kraje Hordy, Narfell, Północ,

ARKAOS A ATUTY EPICKIE

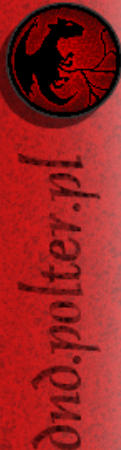
Działanie poniższych atutów epickich ulega pewnym modyfikacjom, jeśli są one wybierane przez arkaosa.

Epickie czarowanie: Po wybraniu tego atutu nie tylko zyskujesz możliwość rzucania czarów epickich, ale także poznajesz pewną ich część. Możesz poznać tylko te zaklęcia, których ST Czarostwa w chwili wybierania przez Ciebie atutu nie przekracza 10 + rangi w Wiedzy (tajemnej) arkaosa, a ich łączna liczba nie może przekroczyć 1k3+1 (definiowane z chwilą wybrania atutu). Poznane przez Ciebie w ten sposób zaklęcia epickie nie wymagają opracowania. Należy pamiętać, że wszystkie zasady dotyczące rzucania czarów po raz pierwszy i ich stabilizacji przez arkaosa odnoszą się również do zaklęć epickich (na potrzeby tych zdolności czary epickie traktowane są jak zaklęcia 10. poziomu).

Spontaniczny czar: Możesz użyć tego atutu, aby rzucić wybrany czar bez potrzeby wykonywania testu na poziom czarującego. Czar rzucony spontanicznie automatycznie traktowany jest jak ustabilizowany i nie zmienia on jednocześnie zawartości zajętej komórki stabilizacyjnej użytej do jego rzucenia.

Zwiększenie liczby czarów: Zobacz: ramka *Dodatkowe komórki arkaosa*.





Przesmyk Vilhon, Rashemen, Shaar, Vaasę i Wysoki Las. Ponadto można się na nich natknąć również w bardziej tolerancyjnych z tych regionów, w których wiedza o magii stoi na wysokim poziomie, takich jak Chessenta, Lantan, Mulhorand i Unther. Arkaosami bywają przedstawiciele każdej rasy, ze szczególnym naciskiem na elfy dzikie i leśne oraz zjawomyślne niziołki.

DODATEK: NOWE ATUTY

Dodatkowa stabilizacja [Ogólny]

Masz możliwość ustabilizowania jednego dodatkowego czaruru.

Warunki wstępne: Poziom w klasie arkaosa 3+.

Korzyści: Zyskujesz jedną dodatkową komórkę stabilizacyjną dowolnego poziomu, niższego jednak o co najmniej jeden stopień od twojego maksymalnego poziomu czaruru.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie, za każdym razem zyskując komórkę stabilizacyjną dowolnego poziomu o jeden stopień niższego niż najwyższy dostępny Ci poziom czaruru.

Obniżenie komórki [Ogólny]

Łatwiej przychodzi Ci rzucanie zaklęć wzmocnionych danym atutem metamagicznym.

Warunki wstępne: Poziom czarującego 6+, Dowolny atut metamagiczny, Ranga 9 w Wiedzy (tajemnej).

Korzyści: Wybierz jeden atut metamagiczny – jego wpływ na poziom komórki czaruru maleje o jeden, do minimum +1. Na przykład, możesz rzucić przyspieszone zaklęcie, wykorzystując komórkę wyższą o trzy poziomy, a nie o cztery.

Obniżenie komórki nie wpływa na atuty metamagiczne, które mają modyfikator poziomu czaruru +1 i mniej.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie. Jego działanie się kumuluje, ale mimo to nie pozwala on obniżyć modyfikatora poziomu do mniej niż +1.

Mistrzowska stabilizacja [Epicki]

Stabilizacja czaruru przychodzi Ci łatwiej niż komukolwiek innemu.

Korzyści: Wszystkie testy poziomu czarującego związane z rzucaniem zaklęcia po raz pierwszy i z zastępowaniem zaklęć w komórkach stabilizacyjnych wykonujesz z premią +4.

ARKAOSI A OBSZARY DZIKIEJ MAGII

Arkaosi Krain, będąc niemal nierozzerwalnie związanymi ze Splotem, reagują na obszary dzikiej magii nieco inaczej, niż przedstawiciele innych klas posługujących się magią wtajemniczeń. Przede wszystkim, arkaos sam wyczuwa obszary zaburzeń i potrafi intuicyjnie określić ich rozmiar co do centymetra, bez potrzeby uciekania się do testu Czarostwa. Aby to zrobić, musi po prostu znaleźć się w granicach obszaru dzikiej magii i poświęcić akcję standardową na koncentrację i zagłębienie się w Splot.

Ponadto arkaos rzucający czar w obszarze dzikiej magii ma większą szansę na to, by jego zaklęcie zadziało zgodnie z intencją - test poziomu czarującego związany z rzucaniem czaruru w tym obszarze wykonuje on zawsze z premią +2.

Poprawiona stabilizacja [Ogólny]

Stabilizacja czaruru przychodzi Ci łatwiej.

Warunki wstępne: Poziom w klasie arkaosa 5+.

Korzyści: Wszystkie testy poziomu czarującego związane z rzucaniem zaklęcia po raz pierwszy i z zastępowaniem zaklęć w komórkach stabilizacyjnych wykonujesz z premią +2.

Ustanowienie stabilizacji [Epicki]

Możesz ustabilizować więcej zaklęć niż inni.

Warunki wstępne: Umiejętność rzucania zaklęć maksymalnego normalnie dostępnego poziomu w klasie arkaosa.

Korzyści: Zyskujesz dwie komórki stabilizacyjne dowolnego poziomu, aż do maksymalnego poziomu, z którego możesz rzucać zaklęcia. Atut ten nie zapewnia dodatkowych komórek na czary.

Specjalne: Możesz wybrać ten atut kilkakrotnie.

LICENCJA OTWARTEJ GRY – wersja 1.0a.

Poniższy tekst jest własnością Wizards of the Coast, Inc, copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc („Wizards”). Wszystkie prawa zastrzeżone.

1. Określenia: (a) „Udzielający” oznacza właściciela praw autorskich i / lub znaków towarowych, którzy przyczyniają się do Otwartej Licencji na Gry; (b) „Materiały Pochodne” oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (włączając w to na inne języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korektę, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane, lub zmienione; (c) „Dystrybucja” oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, leasing, sprzedaż, wyemitowanie, publiczne odtworzenie, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) „Otwarta Zawartość Gry” oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury do takiego stopnia, do którego zawartość nie zawiera się w Tożsamości Produktu i jest rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i opracowania będące przedmiotem praw autorskich, lecz wyłączając z tego Tożsamość Produktu. (e) „Tożsamość Produktu” oznacza produkt lub całą linię produktów ich nazwy, loga i znaki je identyfikujące, włączając w to opakowanie, artefakty, stworzenia, opowieści, scenariusze, fabułę, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, język, sztukę, symbole, wytwory, rysunki, podobieństwa, format, pozy, pomysły, schematy i grafiki, zdjęcia, inne zobrazowanie graficzne lub dźwiękowe, imiona i opisy postaci, czary, uroki, osobowości, drużyny, osobistości, przyzwyczajenia i specjalne umiejętności, miejsca, umiejscowienia, otoczenie, stworzenia, wyposażenie, magiczne lub nadnaturalne zdolności lub efekty, oznaczenia, symbole lub opracowania graficzne i wszystkie znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez właściciela Tożsamości Produktu, za wyjątkiem Otwartej Licencji na Gry. (f) „Znak Towarowy” oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów wniesionych przez Udzielającego do Otwartej Licencji na Gry. (g) „Użytek” lub „Używanie” oznacza użytkowanie, Dystrybucje, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych do Otwartej Licencji na Gry. (h) „Ty” lub „Twoje” oznacza licencjodawcę w rozumieniu tej umowy.

2. Licencja: ta Licencja dotyczy każdej Otwartej Zawartości Gry, która zawiera notę, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką notę do każdej Otwartej Zawartości Gry, którą Używasz. Nie można dodawać ani umiować żadnych postanowień tej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na tej Licencji.

3. Oferta i Akceptacja: Używanie Otwartej Zawartości Gry wskazuje na zaakceptowanie warunków niniejszej Licencji.

4. Zapewnienia i Postanowienia: w zamian za akceptację używania tej Licencji, Udzielający zapewnia Ci ciągłą, ogólnodostępną, wolną od tantiemów, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.

5. Wskazanie Autorstwa Wkładu: Jeżeli wnosisz oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry oznaczasz, że Twój Wkład jest Twoim wytworem i/lub masz odpowiednie prawa do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.

6. Nota o Prawach Autorskich Licencji: Jesteś zobowiązany uaktualniać NOTĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst NOTY O PRAWACH AUTORSKICH każdej Otwartej Zawartości Gry, którą kopiujesz, modyfikujesz, lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Noty o Prawach Autorskich, każdej Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

7. Użytek Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nie używania Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że jako wyraźne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że jako wyraźne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem takiego Znak Towarowy lub Znak Handlowy. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści z i do Tożsamości Produktu.

8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry, musisz jasno określić jaka część pracy, przez ciebie dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.

9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub ich określone Agenci, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdą autoryzowaną wersję tej Licencji do kopiowania, modyfikacji i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.

10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY umieścić kopię niniejszej Licencji w każdej kopii Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

11. Użycie Danych Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy żadnego z Udzielających do Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz do tego pisemne zezwolenie od Udzielającego.

12. Niemożność Wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregoś z warunków niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, zarządzenie lub rozporządzenie rządu, w takim wypadku nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry, której się to dotyczy.

13. Przerwanie: Niniejsza Licencja zostaje automatycznie cofnięta, jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od dokonania naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.

14. Przystosowanie: Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych do zastosowania.

15. NOTA O PRAWACH AUTORSKICH

Otwarta Licencja na Gry wersja 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

“Klasa podstawowa: Arkaos”, Copyright 2005, Author Piotr Brewczyński (Rebound).