

Profesje zaawansowane

Astrolog

Opis: Przyszłość jest zawsze tajemnicza i przerażająca. Wojny, groźba Chaosu, śmierć, plagi, głód i nędza – mieszkańcy Starego Świata mają mnóstwo powodów do niepokoju. Naturalne jest, że zastanawiają się, jaki czeka ich los. Odpowiedzi na to pytanie może udzielić astrolog. Obserwując ruch księżyców, słońca i konstelacji gwiazdnych, a potem porównując te dane z mapami nieba i kartuszami astrologicznymi, astrologowie próbują odczytać przyszłe wydarzenia. Niektórzy naprawdę mają dar i potrafią dojrzeć przebliski przyszłości, inni zaś to zwykli oszuści, którzy jedynie potwierdzają pobożne życzenia naiwnych klientów. Szlachta i wpływowe osoby zazdrośnie strzegą tajemnicy dokładnej daty swych narodzin, obawiając się prawdy o przyszłym losie. Postawienie horoskopu władcy bez jego zezwolenia jest uważane za przestępstwo równie zdradzie. Wielu wygnanych lub straconych astrologów zdążyło się już przekonać, że ciekawość nie popłaca.



– Astrolog –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	–	+5	+10	+25	+20	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
–	+4	–	–	–	–	–	–

Umiejętności: czytanie i pisanie, kuglarstwo (gawędziarstwo), nauka (astronomia), nauka (fizyka), nawigacja, plotkowanie, przekonywanie, sekretne znaki (astrologów), spostrzegawczość, wiedza (Bretonia, Estalia, Kislev albo Tilea), wiedza (Imperium), znajomość języka (bretoński, estalijski, kislevski albo tileański), znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: chodu! albo etykieta, geniusz arytmetyczny albo szczęście

Wyposażenie: atlas gwiazdozbiorów, luneta, narzędzia (astrologa), przybory do pisania

Profesje wstępne: aptekarz, medyk, mistrz magii, nawigator, szarlatan, szlachcic, uczeń czarodzieja, uczony, wędrowny czarodziej, żak

Profesje wyjściowe: nawigator, odkrywca, szarlatan, uczeń czarodzieja, uczony

Egzorcysta

Opis: Oprócz licznych zagrożeń naturalnych, mieszkańcy Starego Świata muszą liczyć się z niebezpieczeństwem ingerencji bytów spoza świata materialnego. Nadprzyrodzone istoty eteryczne lub demoniczne często próbują przejąć kontrolę nad słabym umysłem człowieka i uzyskać władzę nad jego ciałem. Duchy zmarłych mogą w ten sposób poczuć smak utraconego niegdyś życia, ponownie znaleźć się w pobliżu ukochanej osoby, wyrzucić zemstę na dawnych wrogach lub po prostu zakończyć swe sprawy na ziemskim padole. Znacznie groźniejsze są przypadki opętania demonicznego. Złośliwe i groźne istoty rodem z Domeny Chaosu często bowiem próbują zawiązać ciało śmiertelnika, aby wykorzystać go do szerzenia śmierci i zniszczenia. Niektóre byty demoniczne doprowadzają swych nosicieli do obłądzenia i niekontrolowanych napadów gniewu, które zwykle kończą się śmiercią przypadkowych ofiar lub opętanego nieszczęśnika. Inne działają w bardziej subtelny sposób, nakłaniając przyjaciół i rodzinę opętanego do pomocy w dokonywaniu haniebnych czynów.



Do walki z tymi istotami stają egzorcyciści – specjalnie wyszkoleni kapłani, którzy ślubowali ratować dusze i ciała opętanych. Spędzają długie godziny na studiowaniu zakazanych ksiąg, próbując znaleźć tam wskazówki, jak przezwyciężyć wolę złego ducha. Należy wspomnieć, że w swej istocie egzorcyzm jest niczym innym jak bezpośrednim pojedynkiem silnej woli kapłana i mściwej duszy demona lub upartego ducha zmarłego. Najsilniejszych egzorcystów nieodmiennie cechuje absolutne poświęcenie i żelazna dyscyplina, natomiast słabsi często nie wytrzymują ciągłego narażania umysłu na kontakt z mroczną naturą duchów i popadają w obłądzenie. Największym zagrożeniem są jednak ci kapłani, którzy zatarli się w swej żądzy zdobywania wiedzy i sięgnęli zbyt głęboko do zakazanych ksiąg. Prędzej czy później, wszyscy egzorcyciści, którzy odważyli się wykorzystać mroczną sztukę przeciwko demonom, przechodzą na służbę istot, które mieli zwalczać.

– Egzorcysta –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
–	–	+10	+15	+15	+20	+35	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	–	–	–	+2	–	–