

WIARUSI

Rozdział II
Tworzenie Wiarusa

gra RPG

inspirowana epoką napoleońską



ROZDZIAŁ II

TWORZENIE WIARUSA

Płeć _____

Postawa _____

Pochodzenie i obywatelstwo _____

Profesja _____

Rekrutacja _____

Wiek _____

Wysługa lat _____

Stopień _____

Atrybuty _____

Sprawności _____

Armia _____

Formacja _____

Walory i Skazy _____

Choroby i Kontuzje _____

Języki _____

Zniewaga _____

Przysługa _____

Rodzina _____

Wyposażenie _____

PŁEĆ

Wiarusami epoki napoleońskiej byli przede wszystkim mężczyźni. Oficjalnie kobiety nie mogły służyć w armii. Jako że w tej grze przygody toczą się głównie w trakcie kampanii wojennych, to dla zachowania realiów epoki oddział powinien złożony być tylko z mężczyzn.

Mogą jednak być od tego wyjątki. Zawsze należy je skonsultować z Marszałkiem Gry.

Przykładem takiego odstępstwa może być np.:

- kobieta w mundurze ukrywająca swoją tożsamość przed towarzyszami broni;
- żona oficera, która w momencie zawiązania przygody znalazła się w centrum wydarzeń;
- żołnierka, która otrzymała nadzwyczajną zgodę na służbę;
- kobieta, która w armii pełni funkcje markietanki, krawcowej lub kucharki;
- inne - zaproponuj Marszałkowi Gry i wspólnie podejmijcie decyzję.

Dzięki informacjom zawartym w tym rozdziale powołasz do życia Wiarusa.

Możesz zainspirować się jakąś postacią z epoki lub bohaterem żyjącym współcześnie. Twój Wiarus może być podobny do ciebie, lub też wyznawać inne poglądy. Jeśli ci się spieszy, to Wiarusa stworzysz w kwadrans. Lecz tak naprawdę im więcej uwagi poświęcisz na jego przygotowanie, tym większą satysfakcję będziesz miał z gry.

Zalecamy tworzenie Wiarusa właśnie we współpracy z Marszałkiem, szczególnie tym, dla których jest to pierwsza gra RPG lub nie czują się zbyt pewnie w świecie napoleońskim. Ponadto Marszałek udzieli wskazówek i podpowiedzi związanych z planowaną Kampanią.

Potrzebować będziesz wydrukowanej Karty Wiarusa. W toku tworzenia postaci zapełnisz ją informacjami. Będzie niezbędna podczas Misji.

Pamiętaj: Wiarus to człowiek służący w wojsku. Gra zakłada, że w momencie startu pierwszej przygody wszyscy Wiarusi są na służbie, choćby to był ich pierwszy dzień. Każdy z Wiarusów ma jednak jakąś przeszłość, zawód, doświadczenia, poglądy na świat – wszystko to będzie rzutowało na przygody i sposoby, z jakimi radzić będzie sobie z niebezpieczeństwami na służbie.

Joanna Żubrowa

Na wieść o powstaniu Księstwa Warszawskiego przekradła się wraz z mężem z zaboru austriackiego do armii polskiej. Wstąpiła do 2. Pułku Piechoty, z którym brała udział w szturmie Zamościa w maju 1809 roku. Podczas ataku odkryła sekretną furtkę w bramie, którą poprowadziła wiarusów do wnętrza twierdzy. Umożliwiło to Polakom odzyskanie ważnego miasta.

Za ten czyn została nagrodzona orderem Virtuti Militari - jako pierwsza Polka. Początkowo charakteryzowała się na mężczyznę, lecz z czasem prawda wyszła na jaw. Joanna pozostaje na służbie.



Marie-Thérèse Figueur

Francuska sierota, którą opiekował się wuj, zawodowy żołnierz. Wstąpiła do oddziałów rojalistycznych, które walczyły z Rewolucją, lecz po dostaniu się do niewoli przeszła na ich stronę.

Służy nadal w pułku dragonów. Nie musi ukrywać swojej płci.



Wybierz jedną z 12 Postaw. Każda z nich przyporządkowana jest do jednej z 4 pasji.

Pasja określa, wokół czego koncentrują się myśli i uczucia Wiarusa. Natura to pasja, która obejmuje cały wszechświat, Lud to zainteresowanie sprawami społecznymi, a Serce - wąskim kręgiem najbliższych osób. Rozkosz to skupienie na samym sobie.

Z Postaw wynikają motywacje i ambicje Wiarusa. To podstawowy czynnik, który określa, w co Wiarus wierzy, czego pragnie, co go motywuje do działania, z kim sympatyzuje, a co zwalcza. Postawa może pomóc graczowi w odgrywaniu charakteru Wiarusa. Postawy mogą wpływać na mechanikę gry, gdy zdecyduje o tym MG. Czynności wykonywane w duchu Postawy są dla Wiarusa łatwiejsze, a niezgodne z Postawą - trudniejsze (zob. IV Mechanika).

N A T U R A

obserwuję i zapamiętuję, natura mnie inspiruje

MĘDRZEC

ROMANTYK

TWÓRCA

L U D

żyję dla wspólnoty, interesuję mnie państwa i narody

REWOLUCJONISTA

PATRIOTA

TRADYCJONALISTA

R O Z K O S Z

liczy się moja przyjemność i satysfakcja

ZNAMIENTOŚĆ

BAWIDAMEK

MATERIALISTA

S E R C E

ważne są moje związki z ludźmi. to one mnie definiują

PRZYJACIEL

WIELBICIEL

MŚCICIEL

POSTAWA

Postawa Wiarusa definiuje jego stosunek do natury, społeczeństwa i bliskich.

MĘDRZEC

Mędrcy są ciekawi świata i bardzo dociekliwi. Cechuje ich suchy racjonalizm. Szukają prawdopodobnych, rozsądnych wyjaśnień wszystkiego, co ma pozory niezwykłości i niesamowitości. Lepiej niż inni widzą związki przyczynowo-skutkowe. Kojarzą fakty i dobrze zapamiętują informacje. Przede wszystkim chcą zrozumieć, co się wokół nich dzieje.

Czasem nadmierna ciekawość prowadzi ich na manowce - zadają za dużo pytań i narażają się na niebezpieczeństwo, byleby znaleźć odpowiedź na dręczące ich pytanie. Gdy rozmyślają, mogą sprawiać wrażenie nieobecnych. Nie mają litości dla głupców i naiwniaków. Bezlitośnie wytykają ignorancję.

Mędrzec z łatwością: przypomina sobie zasłyszane informacje; szybko przyswaja nową wiedzę; wykorzystuje ogólną erudycję w większości tematów; poszukuje racjonalnych przyczyn zjawisk; szuka nieścisłości w zeznaniach, dokumentach, listach itp.; porozumiewa się z racjonalistami.

Dobrze łączy się z Profesją: **Badacz**
Polecana Formacja: **Inżynier** lub **Lekarz**

...Uczeni i osły do środka!...

Napoleon Bonaparte w bitwie pod Piramidami, 1798

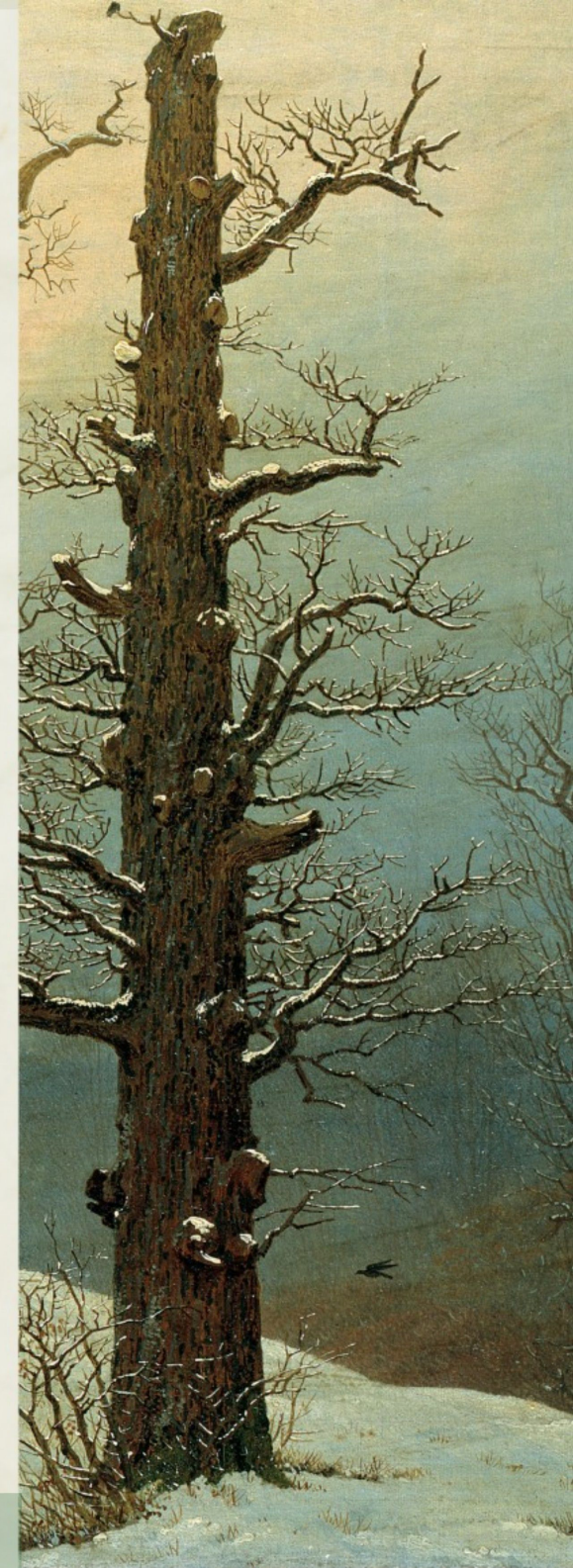
ROMANTYK

Romantycy wierzą, że najważniejsze jest niewidoczne dla oczu. Słyszą i czują więcej, niż inni. Świat przemawia do nich w znakach. Aktywnie szukają tego, co niezwykle i niesamowite. Mają ogromną intuicję, potrafią przejrzeć ludzi i w mgnieniu oka pojąć kierujące nimi motywacje. Są wielkoduszni, gotowi zrozumieć najgorszych zbrodniarzy. Jak nikt inny porozumiewają się z dziećmi, szaleńcami i zwierzętami.

Gdy Romantyk za długo obcuje z niesamowitością, zaczyna jej ulegać. Jego własne emocje absorbują go ponad wszystko, zamęcza towarzyszy opowiadaniem o swoich przeżyciach. Zna jedynie dwa stany emocjonalne: radosną fascynację lub czarną rozpacz.

Romantyk z łatwością: ustala prawdziwe motywacje ludzi na podstawie niejasnych przeczuć; komunikuje się z dziećmi, zwierzętami, szaleńcami i zbrodniarzami; rozumie nadnaturalne przyczyny zjawisk; działa w sytuacji, w której innych ogarnia groza i przerażenie (u Romantyka przeważa fascynacja); komunikuje się z ludźmi, będącymi w skrajnych emocjach (Romantyk z nimi empatyzuje); wyczuwa niebezpieczeństwo, którego nie da się przewidzieć racjonalnie; przebywa w miejscach opuszczonych, zwłaszcza nocą.

Dobrze łączy się z Profesją: **Awanturnik**
lub **Eks-duchowny**
Polecana Formacja: **Szaser**



TWÓRCA

Wszystko, co przytrafia się Twórcy, daje mu inspirację do tworzenia. W życiu obiera różne drogi: maluje, pisze, komponuje lub zajmuje się rzemieślniczą wytwórczością. Zawsze jednak robi to z wielkim oddaniem i starannością. Ma sprawne ręce, jak nikt naprawia zepsute przedmioty i udoskonala już działające. Jest pomysłowy, umie zrobić coś z niczego.

Chociaż Twórcy to nieoceniona pomoc dla przyjaciół, wielkim problemem może stać się ich nadmierny perfekcjonizm. Rzadko kiedy są zadowoleni ze swych osiągnięć. Najlżejszą krytykę swojej pracy traktują jako atak na swoją osobę.

Twórca z łatwością: wyszukuje nowe lub niecodzienne zastosowanie dla przedmiotów; naprawia zepsute ekwipunek; wykonuje czynności wymagających wyjątkowej staranności manualnej; działa w wybranej dziedzinie sztuki (malarstwie, muzyce, literaturze itp.); obcuje z ludźmi o zainteresowaniach artystycznych; zapamiętuje melodie, wiersze i twarze.

Dobrze łączy się z Profesją: **Artysta**
lub **Rzemieślnik**
Polecana Formacja: **Saper** lub **Inżynier**

REWOLUCJONISTA

Rewolucjoniści mocno przeżywają niesprawiedliwość świata. Oburza ich, że tylko oni (jak im się wydaje) walczą o dobro, postęp i powszechne szczęście. Odrzucają tradycję, starożytny zwyczaj, powszechnie przyjęte zasady dobrego zachowania. Dla urzeczywistnienia idei są gotowi posunąć się do wszystkiego. Ich wola jest niezachwiana. Gdy raz się na coś zdecydują, nie da się w nich zasiać wątpliwości.

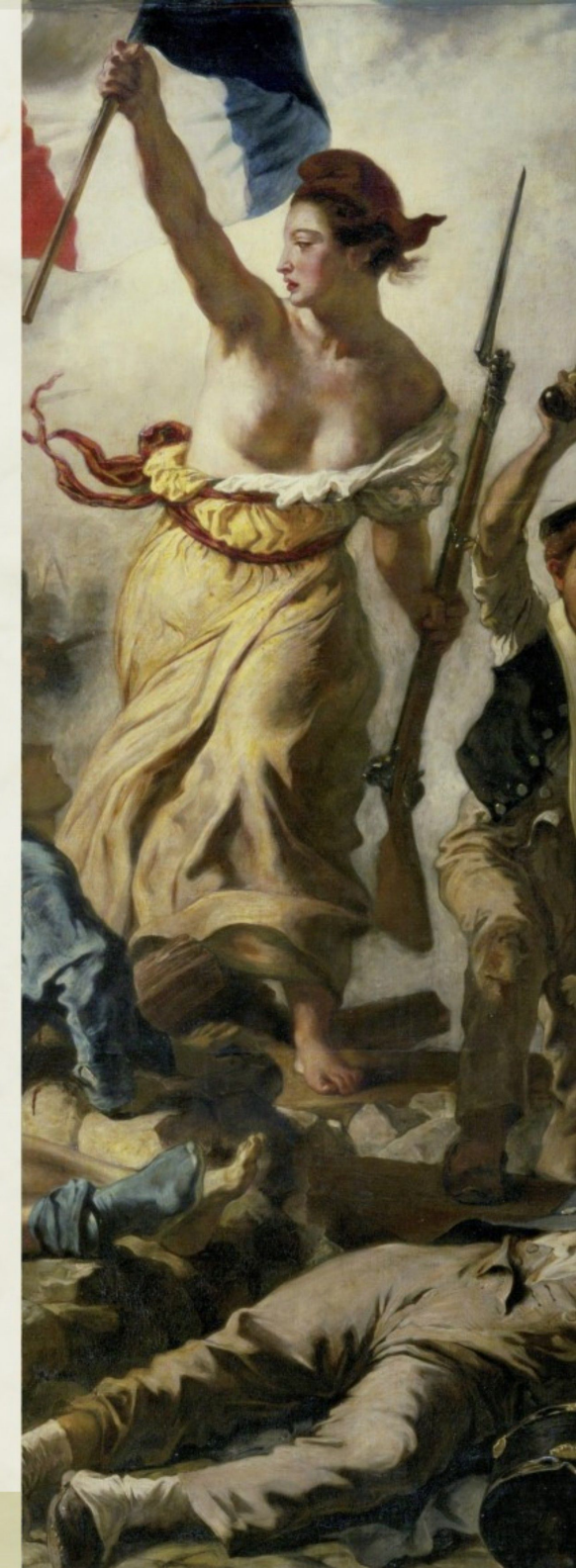
Rewolucjoniści zarażają innych swoim zapałem. Potrafią być doskonałymi liderami. Nie są jednak zdolni do szukania kompromisów. Krytyka ich działań nie robi na nich żadnego wrażenia. Mogą sprawiać wrażenie fanatyków.

Rewolucjonista z łatwością: zagrzewa towarzyszy do walki; przekonuje o słuszności niekonwencjonalnych działań; komunikuje się z osobami niższych stanów (chłopami, biednymi mieszczanami); dyskutuje z osobami, które uważa za ideologicznych wrogów (np. arystokratami); opanowuje emocje, gdy ważą się losy świętej sprawy, o którą walczy.

Dobrze łączy się z każdą Profesją i Formacją,
za wyjątkiem Kupca i Rolnika, Ułana i Kirasjera

*Nie ma wolności
dla wrogów wolności!*

Louis de Saint-Just



PATRIOTA

Patrioci żyją dla swojej ojczyzny. Służą jej całym swoim życiem: słowem, sztuką i orężem. Głęboko utożsamiają się ze swoim narodem; jego troski i cierpienia stają się ich bolączką. Chlubią się przy tym każdym osiągnięciem swojej ojczyzny. Nierzadko przy tym popadają w przesadę i szowinizm - wywyższają swój naród ponad wszystkie inne, a swych rodaków uważają za niewinne ofiary międzynarodowych knołów.

Patrioci wiedzą więcej niż inni o polityce. Dobrze orientują się w nastrojach społecznych. Są w stanie szybko ocenić, czy dana społeczność sprzyja ich narodowej sprawie. Kiedy są przekonani, że ich poświęcenie może pomóc ojczyźnie, są gotowi do działań heroicznych. Niestety, czasem pragnienie męczeństwa popycha ich do działań nierozsądnych i nieprzemysłanych.

Patriota z łatwością: nawiązuje kontakty z rodakami; używa charyzmy, chwala swój naród, bądź ubolewając nad jego cierpieniem; dyskutuje z przedstawicielami państw wrogich jego ojczyźnie; nawiązuje przyjaźń z ludźmi, którzy sympatyzują z jego narodem; orientuje się w zawiłościach polityki międzynarodowej.

Dobrze łączy się z Profesją Polityka i dowolną Formacją

*Polak jestem, od przodków
wolną wziętem duszę,
myślę, gadam i czuję,
jak znam, nie jak muszę.*

Jakub Jasiński

TRADYCJONALISTA

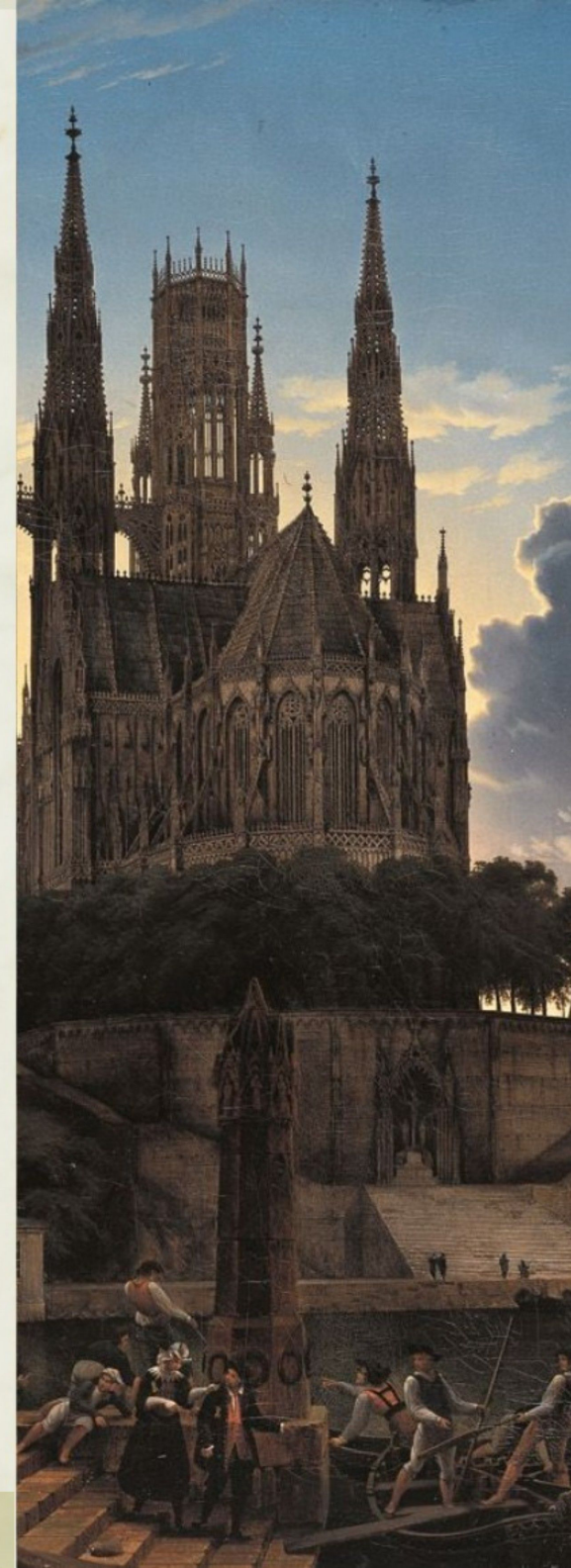
Tradycjoniści żyją w przekonaniu, że wszystko, co dobre, powstało w zamierzczłej przeszłości, a dziś domaga się uwagi i ochrony. Łatwo zniszczyć to, co pokolenia przodków wypracowały w pocie czoła. Trudniej stworzyć coś wartościowego. Każda myśl, przekonanie, tradycja i zwyczaj zasługuje według nich na uwagę, jeśli tylko istnieje i funkcjonuje od wieków. Doskonale znają się na obyczajach własnych społeczności i chętnie poznają tradycje innych narodów.

Tradycjoniści nie uczestniczą w gorących sporach o idee. Starają się, o ile to możliwe, zachować postawę pojednawczą. Gdy nie udaje im się pogodzić walczących stron, opowiadają się za dotychczasowym przywódcą. Są w tym bardzo lojalni. W gruncie rzeczy są bardzo tolerancyjni - gotowi są zgodzić się na wiele, byleby zachować porządek i spokój. Niekiedy gotowi są jednak walczyć o to, by powróciły "stare, dobre czasy".

Troska o to, by drogie im wartości nie zostały narażone na niebezpieczeństwo, sprawia, że Tradycjoniści są bardzo zapobiegliwi. Świetnie dbają o swój majątek, jak i o każdą rzecz powierzoną ich pieczy.

Tradycjonalista z łatwością: łagodzi konflikty w otoczeniu; "zgrywa niewiniątko" w sytuacjach wątpliwych; wtapia się w tłum; ratuje dobytek; odnajduje rzeczy zagubione; praktykuje rzemiosło lub zwyczaj uświęcony rodową tradycją (np. myślistwo); używa informacji z dziedziny historii; komunikuje się z osobami na wysokim stanowisku, duchownymi i ludźmi w podeszłym wieku.

Dobrze łączy się z Profesją: Sługa, Rolnik, Kupiec lub Badacz (historyk)
Polecana Formacja: **Kirasjer** lub **Żandarm**



ZNAMIENTOŚĆ

Znamienitość pragnie zdobyć rozgłos i sławę. Jej ambicje sięgają daleko. Chce dokonać czynów, dzięki którym przejdzie do historii, pojawi się na pomnikach i w odach poetów. Sądzi, że na to właśnie zasługuje. Czasem nie przyznaje się do tego, ale w gruncie rzeczy uważa, że jest znacznie lepsza od innych ludzi. Czuję, że nadają się do sprawowania władzy, choćby nad garstką podwładnych.

Znamienitości ciężko pracują, by zasłużyć na awans. Lubią przypominać o swoich zasługach. Nie przepuszczają żadnej okazji, by wykazać swoją przewagę nad innymi. Są przy tym drobiazgowi i pamiętliwi. Zwykle unikają obowiązków, które są poniżej ich możliwości.

Znamienitość z łatwością: wykonuje wszystkie działania, w których pojawia się element bezpośredniej rywalizacji lub konkursu; podejmuje się wyzwań, dzięki którym cała chwała przypadnie w udziale tylko jej; podejmuje ryzyko na oczach publiczności; zabiega o awanse i orderzy; opowiada o swoich czynach.

Dobrze łączy się z Profesją: **Artysta** lub **Utracjusz**
Polecana Formacja: **Huzar** lub **Kirasjer**

BAWIDAMEK

Bawidamek to hedonista. Doświadczenie przyjemności cielesnych to dla niego istota życia. Uwielbia spędzać czas z płcią przeciwną, docenia rozkosz płynącą z dobrej kuchni i mocnych trunków. Bawidamek wodzi rej każdej zabawie. Potrafi zachęcić do tańca nawet tych, którzy zawsze podpierają ściany i skłonić do picia zdeklarowanych abstynentów.

Prawdziwy zakres umiejętności Bawidamka ujawnia się w kontaktach z płcią piękną. Krótka rozmowa, a nawet jedynie znaczące spojrzenie sprawia, że kobiety tracą dla niego głowę.

Niestety, Bawidamek łatwo ztraca się w rozpuście. Szybko uzależnia się od używek, a tryb życia naraża go na wstydlive choroby.

Bawidamek z łatwością: uwodzi i manipuluje kobiety; zjednuje sobie sympatię mężczyzn sprośnymi żartami; tańczy, śpiewa, gry na popularnych instrumentach; zawiązuje przyjaźnie przy alkoholu; dba o prezentację.

Dobrze łączy się z Profesją: **Utracjusz** lub **Artysta**
Polecana Formacja: **Sztabowiec** i **Huzar**



MATERIALISTA

Materialiści kochają możliwości, które zapewniają im pieniądze. Niektórzy lubią dobrze zjeść i pięknie się ubrać, innym wystarczy świadomość, że gdyby chcieli - mogą sobie pozwolić na te przyjemności. Myśli Materialisty krążą nieustannie wokół kwestii zasobności jego portfela. "Co ja z tego będę miał?" - to pytanie, które sobie zadaje, podejmując się powierzonych mu zadań. Dzięki temu uzyskuje niezwykłą biegłość w pozyskiwaniu pieniędzy i innych dóbr materialnych. Wie, jak się targować. Umie oceniać wartość towarów i nigdy nie daje się oszukać naciągaczom.

Gdy nadarza się okazja, Materialiści potrafią dążyć do bogactwa, lekceważąc wszelkie normy moralne. Motywacja finansowa jest ich niewątpliwą siłą, czasem staje się jednak ich przekleństwem. Gdy w grę wchodzi ryzyko utraty życia czy zdrowia, Materialista może okazać się tchórzem. Wie, że grubego portfela nie zabierze ze sobą na tamten świat.

Materialista z łatwością: targuje się; wykrywa finansowych oszustów i naciągaczy; ocenia wartość towarów; podejmuje próby kradzieży; oszukuje innych w kwestiach finansowych; ocenia przynależność stanową ludzi po jsakości ich odzienia.

Dobrze łączy się z Profesją: **Kupiec, Sługa** lub **Polityk**
Polecana Formacja: **Intendent, Lekarz**

PRZYJACIEL

Przyjaciele żyją dla swojej kompanii. Naprawdę dobrze czują się tylko wśród swoich bliskich. Wtedy dają z siebie wszystko. Nie podlizują się i nie czekają na pochwały - to ich własna natura popycha ich do działania na rzecz grupy. Z prawdziwą przyjemnością słuchają i zapamiętują opowieści swoich kompanów, każdemu dają przestrzeń i poczucie bezpieczeństwa. Dzięki swojej otwartej postawie Przyjaciele zyskują nad innymi subtelną władzę. Mało kto umie im odmówić. Każdy czuje się zobowiązany okazać Przyjacielowi pomoc, z wdzięczności za jego życzliwość.

Przyjaciel jest tak bardzo zaabsorbowany ludźmi, że często zapomina o innych aspektach życia. Może mieć problemy z orientacją w terenie, gubić elementy swojego ekwipunku lub nieuważnie wykonywać powierzone mu zadania.

Przyjaciel z łatwością: rzuca się na pomoc, gdy zagrożone jest życie osób, z którymi jest w bliskiej relacji; łagodzi konflikty wewnątrz grupy; urabia obcych ludzi, zmieniając ich neutralne nastawienia w przychylne; przekonuje innych, że są zobowiązani mu pomóc.

Dobrze łączy się z Profesją: **Rolnik** i **Eks-duchowny**
Polecana Formacja: **Fizylier i Adjutant**

Pamiętaj, by wspólnie z **Marszałkiem Gry** omówić kwestię najbliższych Wiarusowi osób - kto to jest, co go z nim lub nimi łączy, gdzie się teraz znajdują, czym się zajmują, jaką mają pozycję w społeczeństwie?



WIELBICIEL

Wielbiciel żyje miłością. W jego życiu istnieje konkretna osoba - matka, dziecko, żona, kochanka - której oddał swe serce. Wszystkie inne okoliczności jego życia przydarzają mu się niejako przypadkiem. Może walczyć po stronie rewolucji lub ją tłumić, wyruszać w niebezpieczną ekspedycję w obce kraje lub śledzić szpiegów na ulicach własnego miasta - wszystko to robi z imieniem ukochanej osoby na ustach.

Jeśli sprawa, której się poświęca dotyczy ukochanej osoby, będzie traktował ją priorytetowo. Miłość i pragnienie zjednoczenia z ukochaną daje mu siłę i sens życia. Gotów jest narażać swoje zdrowie i życie a nawet poświęcić los innych ludzi. Miłość przysłania mu jasny ogląd sytuacji, rzadko udaje mu się być wówczas obiektywnym.

Z drugiej strony zna moc i siłę miłości. Jest więc empatyczny, współczujący, wie, jak troszczyć się o innych i wspierać potrzebujących. Nigdy nie traci nadziei. Wspomnienie tej jedynej dodaje mu ducha, gdy inni tracą głowę.

Wielbiciel z łatwością: rzuca się na ratunek uwielbianej osoby; walczy o dobre imię tej osoby; podejmuje się trudnych zadań tuż przed lub tuż po spotkaniu z nią; kontaktuje się z nieszczęśliwie zakochanymi, samotnymi lub ubogimi ludźmi.

Dobrze łączy się z Profesją: **Awanturnik** lub **Eks-duchowny** i dowolną **Formacją**.

Pamiętaj by wspólnie z **Marszałkiem Gry** omówić kwestię ukochanej osoby Wiarusa - kto to jest, jakie mają relacje, co ta osoba sądzi o Wiarusie, gdzie się znajduje, czym się trudni, kiedy miało miejsce ostatnie spotkanie, co jej zagraża?

MŚCICIEL

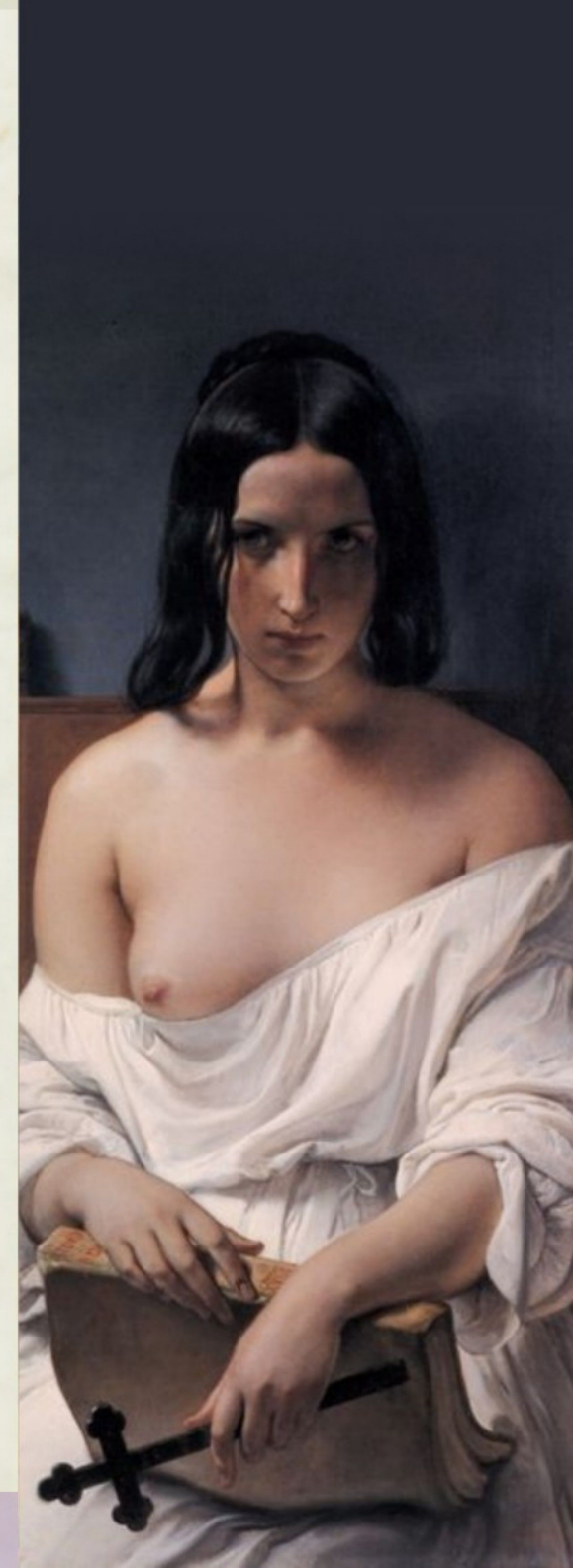
Mściciel żyje dla zemsty. Odlicza dni, miesiące, a nawet lata do chwili, gdy będzie mógł wyrównać rachunki za doznane krzywdy. Te mogą być wszelakie - odrzucona miłość, zdrada, publiczne zniesławienie, pobicie, wyrządzone krzywdy fizyczne lub psychiczne. Obiektem zemsty może być jedna konkretna osoba, pewna grupa ludzi (np. szajka złodziei, ród.), określona społeczność (np. mieszkańcy danego miasteczka lub duchowni), grupa zawodowa (bankierzy lub lekarze), a nawet cały naród.

W dążeniu do wyrównania rachunku krzywd Mściciel może uciec się do niegodziwości - kłamstwa, obmowy, przemocy czy nawet sadyzmu. Poczucie niesprawiedliwości zatruło mu bowiem umysł i uniemożliwia trzeźwy osąd sprawy. Dokona czynu, nawet jeśli miałoby mu to przysporzyć wielkich kłopotów lub ściągnąć niebezpieczeństwo na bliskich czy kompanów. Wpada w złość, gdy ktoś próbuje wybielić adwersarza lub nie znając kontekstu, przedstawia go w pozytywnym świetle.

Mściciel z łatwością: walczy, tropi, zbiera informacje i zastawia pułapki na obiekt swojej zemsty; komunikuje się z osobami, które zostały w podobny sposób doświadczone przez życie; nawołuje i motywuje do odwetu.

Dobrze łączy się z Profesją: **Awanturnik** i **Badacz** oraz dowolną **Formacją**.

Pamiętaj by wspólnie z **Marszałkiem Gry** omówić kwestię adwersarza Wiarusa - kim jest ta osoba lub ludzie, w jaki sposób wyrządzono krzywdę Wiarusowi, kto był tego świadkiem, ile upłynęło lat, jak wyglądało ostatnie spotkanie, czy adwersarz spodziewa się zemsty, czy została ona obiecana?



*Litwo, Ojczyzno moja!
ty jesteś jak zdrowie;
Ile cię trzeba cenić,
ten tylko się dowie,
Kto cię stracił.*

Adam Mickiewicz



POCHODZENIE I OBYWATELSTWO

Wiarusi to gra o mieszkańcach Rzeczypospolitej, którzy utracili swoją ojczyznę na skutek agresji Rosji, Prus i Austrii. Wiarusem może zostać człowiek dowolnego pochodzenia (Polak, Litwin, Rusin, Żyd, Ormianin czy Niemiec), który przed rozbiorami był poddany króla Stanisława Augusta Poniatowskiego. Można także stworzyć Wiarusa-cudzoziemca, który pochodzi z innego państwa, ale swój los związał z Rzeczypospolitą.

Niektóre regiony dawnego królestwa znajdują się pod zaborami już od kilku dekad. To czas wystarczający, by nowe instytucje, rządy i kultura odcisnęły piętno na całym młodym pokoleniu.

Wybierz pochodzenie oraz obywatelstwo. Pochodzenie nie wpływa na mechanikę gry. Wybór obywatelstwa będzie miał zaś wpływ na Walory i Skazy. Możesz, ale nie musisz ich wybierać. Obywatelstwo wiąże się też z władaniem językiem zaborcy. Ponadto każdy Wiarus zna język polski i francuski, a dodatkowo cudzoziemiec także swój język ojczysty (**więcej o tym w podrozdziale Języki**).

Jeśli potrzebujesz stworzyć Wiarusa niepowiązanego z Rzeczypospolitą, możesz wspólnie z Marszałkiem Gry podjąć się tego zadania. Stwórz wówczas dedykowany Walor i Skazę danej narodowości.



Polacy (dowolne obywatelstwo)
*serdeczni, gościnni, skorzy do żartów, naiwni,
kłótlivi, niekiedy krótkowzroczni i
małostkowi*

Imiona: Adam, Bartosz, Michał, Jan,
Tadeusz, Stanisław, Dominik, Kajetan,
Aleksander

Litwini (obywatelstwo rosyjskie)
*wytrwali, zaradni, przystosowani do życia w
trudnych warunkach, wrażliwi na piękno
przyrody, ale również niekiedy nieokrzesani,
uparci, samolubni*

Imiona: Witold, Adam, Karol, Tadeusz,
Gerwazy, Protazy, Giedymin

Rusini (obywatelstwo austriackie
lub rosyjskie)
*odważni, sentymentalni, skłonni do wielkich
gestów i czynów, porywczy,
bezkompromisowi i pamiętliwi*

Imiona: Eljasz, Jarema, Hryc, Danił, Fedko,
Symeon, Hrehory

Żydzi (dowolne obywatelstwo)
*przezorni, ostrożni, solidarni w gronie
współziomków, mądrzy, nieufni, podejrliwi,
łękliwi, pobożni*

Imiona: Abraham, Jakub, Salomon, Berek,
Fiszel, Icek, Abel, Hirsz

Ormianie (dowolne obywatelstwo)
*aktywni, śmiali, wierzący w sukces,
towarzyscy, uzdolnieni do obcych języków,
niekiedy skąpi i drobiazgowi lub snadmiernie
rozzrutni i próżni*

Imiona: Bogdan, Jeremiasz, Jakub, Kacper,
Melchior, Seweryn, Zachary

polscy Niemcy (dowolne obywatelstwo)
*pracowici, schludni, dbający o porządek,
twardo stąpający po ziemi, uczeni, ale także
nudni, pozbawieni poczucia humoru,
grubiańscy i arogancy*

Imiona: Hans, Jacob, Franz, Fryderyk, Otto,
Bruno, Alojzy, Leopold, Gustaw



Obywatelstwo pruskie

(z Wielkopolski, Pomorza lub Mazowsza)

Ziemie wielkopolskie i pomorskie uchodzą za najlepiej rozwinięte w Rzeczypospolitej. Ich mieszkańcy przyzwyczajeni są do pewnego poziomu dobrobytu materialnego, a głód i ubóstwo jest im raczej nieznanne. Rządy pruskie wprowadzają w tych prowincjach surową dyscyplinę, zarówno w armii, jak i w administracji czy kościele. Krewni Wiarusa pochodzącego z Prus to ludzie sumienni, poczciwi i spokojni, ale także lepiej wykształceni i krytyczni wobec występków innych.

Język zaborcy: **niemiecki**

Walor: **“Porządny”**
Skaza: **“Lojalny”**

Główne miasta: Warszawa, Poznań, Gdańsk, Bydgoszcz

Obywatelstwo rosyjskie

(z Podlasia, Litwy lub Ukrainy)

Największa część ziem Rzeczypospolitej przypadła Rosji. Jej brutalne rządy spowodowały, że wśród mieszkańców wykształcił się gen oporu i buntu. Oporne jednostki za sprzeciw wobec władzy zapłaciły utratą majątków lub wolności.

Słabsze charaktery dały się przekonać do posłuszeństwa wobec cara, co nagrodzono zaszczytami i karierą na dworze w Petersburgu. Za cenę wyrzeczenia się ideałów stali się ludźmi zabiegającymi o łaski i tytuły. Za wyższe miejsce w hierarchii gotowi są donieść na sąsiada. Tego samego, którego wcześniej podejmą sutą uczcią - sarmacka kultura nie pozwala im bowiem nie przyjąć po pańsku gościa we własnym domu.

Język zaborcy: **rosyjski**

Walor: **“Czynownik”**
Skaza: **“Warchoł”**

Główne miasta: Białystok, Wilno, Grodno, Łuck, Kamieniec Podolski, Kijów

Obywatelstwo austriackie

(z Galicji i Lubelszczyzny)

Południowe ziemie Rzeczypospolitej przypadły Austrii, głównej rywalce rewolucyjnej Francji. Poglądy konserwatywne zaborców podziela też część mieszkańców. Lojalni mogą w zamian otrzymać oficerski stopień w regimencie ułanów, tytuł hrabiowski lub nabyć po okazjonalnej cenie kamieniczkę w stołecznym Wiedniu.

Wraz z odcięciem dorzecza górnej Wisły od Bałtyku załamała się gospodarka tych ziem. Ludzie szybko wpadają w biedę. Liczne regulacje prawne utrudniają handel. Stanowiska urzędnicze lub w szkolnictwie są obsadzane napływowymi Niemcami i Czechami, którzy na Polaków patrzą z wyższością. Ulubioną metodą dyscyplinowania niepokornych jest zaś więzienie, zazwyczaj urządzone w dawnym klasztorze lub kazamatach twierdzy.

Język zaborcy: **niemiecki**

Walor: **“Krakus”**
Skaza: **“Rezydent lochów”**

Główne miasta: Kraków, Rzeszów, Lublin, Przemyśl, Łów, Stanisławów

Cudzoziemiec

Cudzoziemiec to przedstawiciel jednej z wielu europejskich nacji, który zadomowił się w kraju nad Wisłą - Francuz, Włoch, Niemiec, Szwed lub Anglik. W zaleźności od pochodzenia ma pewne słabostki (kochliwość u Francuzów, markotność Anglików lub rubaszność Niemców).

Poliglota: **język swojej narodowości**



Wybierz jedną z 10 Profesji. Od tego wyboru zależą przedmioty, z którymi rozpoczniesz zabawę. W zależności od Wysługi Lat przysługuje ci od **1 do 3 unikatowych przedmiotów z cywila**. Im dłużej Wiarus służy, tym mniejsze prawdopodobieństwo, że udało mu się zachować rzeczy, które towarzyszyły mu w jego cywilnym życiu. Jako pierwsze zgubione lub zniszczone zostały najmniej cenne przedmioty.

Możesz także uszczegółwić wybrany zawód Wiarusa i określić, czym konkretnie się parał, kto był jego pracodawcą lub współnikiem i jakie odniósł sukcesy lub porażki.

Możesz także uszczegółwić wybrany zawód Wiarusa i określić, czym konkretnie się parał, kto był jego pracodawcą lub współnikiem i jakie odniósł sukcesy lub porażki.



PROFESJA

Kim Wiarus był w cywile i czym zajmował się, nim wdział mundur?



POLITYK

Polecana Postawa:
**Patriota, Tradycjonalista,
Materialista**

Polityka jest jedną z namiętności Polaków, zwłaszcza szlachty. Przed upadkiem państwa prawie każdy przedstawiciel tego stanu miał coś o niej do powiedzenia.

Wymyśl historię swojego Wiarusa, nim został żołnierzem. Na przykład:

- Bywał na sejmikach ziemskich w swoim powiecie. Nigdy nie wybrano go posłem na sejm walny, a żaden z jego pomysłów nie został zaakceptowany przez szlachtę. Nielubiany w powiecie.
- Był posłem na Sejmie Wielkim, na którym uchwalono Konstytucję 3 Maja. Widział wielu sławnych ludzi, ale przez cztery lata trwania sejmowi poniósł ogromne wydatki.
- Pracował w sejmowej komisji ds. brukowania ulic i usuwania gnoju. Ma z tego czasu okropne wspomnienia.
- Uczestniczył w poselstwie do Londynu na dwór brytyjskiego króla. Jako sekretarz dyplomaty popełnił kilka gaf, które zostały skomentowane w jednym z wydań Timesa. Ucierpiła na tym reputacja Rzeczypospolitej.
- Organizował siałkę konspiracyjną na terenach zajętych przez zaborcę. Wpadł, gdy doniósł na niego jeden z współników. W ostatniej chwili uciekł oknem z mieszkania, w którym znajdowały się setki obciążających ulotek.

PRZEDMIOTY Z CYWILA :

Drogocenne: pieczęć urzędowa, staropolski żupan z kontuszem, 5 franków w wybranej walucie

Porządne: książka "O skutecznym rad sposobie" z dedykacją autora, list polecający od wybitnego polityka, medalion z podobizną króla Poniatowskiego

Zwykłe: nożyk do listów, lornetka operowa, bilecik wizytowy z nazwiskiem Wiarusa

Sugerowany przydział do Formacji: **Ułan, Kirasjer, Sztabowiec**



BADACZ

Polecana Postawa:
Mędrzec, Mściciel

Nauką zajmują się ludzie z wyższych warstw społecznych oraz ci, którzy mogą sobie pozwolić na prowadzenie kosztownych badań i ekspedycji. Naukowiec potrzebuje protekcji państwa lub możnego mecenasa.

Możesz doprecyzować: filozof, historyk, matematyk, chemik, botanik, geolog, geograf
Wymyśl historię swojego Wiarusa, nim został żołnierzem. Na przykład:

- Katalogował zbiory w Bibliotece Zakuskiej w Warszawie. Świadomy zbliżającego się upadku Rzeczypospolitej starał się ratować cenne rękopisy i starodruki. Co jakiś czas wynosił wybrany tom w kieszeni fraka.
- Uczestniczył w misjach poszukujących minerałów i surowców na ziemiach polskich. Szczególnie interesował go węgiel. Dawał przykład odwagi, spuszczał się w głąb ciemnych szybów.
- Brał udział w ekspedycji Jamesa Cooka i odwiedził dalekie kontynenty. Szkicował zaobserwowane gatunki zwierząt i zbierał nieznanne rośliny. Pewnego razu omal nie stracił życia w potyczce z tubylcami.
- Leczył bogatszych kupców i artystów w stolicy. Ze względu na swój urok i wdzięk był polecany przez stateczne panie z dobrych domów. Niestety, raz nadużył zaufania gospodarza...
- Asystował słynnemu wynalazcy, który pracował nad bezpiecznym modelem balonu. Wziął udział w eksperymencie nad Warszawą.

PRZEDMIOTY Z CYWILA:

Drogocenne: doskonała luneta, zestaw flakonów i puzderek z kilkoma substancjami (np. saletra, rtęć, ropa), termometr rtęciowy

Porządne: jeden tom "Wielkiej Encyklopedii" (wybierz tom z przedziałem 5 liter, np. A-E), skórzany notes z ołówkiem, szkieleto (powiększające)

Zwykłe: pędzel, skalpel, torba do zbierania próbek

Sugerowany przydział do Formacji: Inżynier, Sztabowiec, Chirurg



KUPIEC

Polecana Postawa:
**Materialista,
Tradycjonalista**

Handlem zajmują się głównie mieszkańcy miast. W centrum mieszkają zamożni burżuazyści, robiący interesy z dworem i klientami z zagranicy. Na przedmieściach kilka groszy próbują zarobić mniej zamożni. Na drogach można spotkać obwoźnych kupców.

Wymyśl historię swojego Wiarusa, nim został żołnierzem. Na przykład:

- Pracował jako subiekt w sklepie z tkaninami i guzikami, odwiedzany przez znakomite damy stolicy. Zauroczony jedną z klientek, sprzedał jej tkaninę zarezerwowaną dla wojewodziny. Opuścił sklep z wilczym biletem.
- Prowadził niewielką oberżę na rogatkach powiatowego miasta. Jako jedyny w całej okolicy serwował uczciwe piwo...
- Trudnił się obwoźnym handlem. Raz pieszo, a raz na wozie odwiedzał wsie w całym województwie. Sprzedawał tandetę - używaną odzież, galanterię, bibeloty, czasami książki lub naczynia.
- Wspólnie z żoną zajmował się handlem w miasteczku nieopodal granicy. Przeżył szok, kiedy odkrył, że żona pomagała agentowi obcego mocarstwa w przesmyglaniu tajnych dokumentów.
- Był zatrudniony przez Kompanię Handlu Czarnomorskiego, która miała swój kantor w Odessie. Zajmował się krótkoterminowymi kontraktami zbożowymi. Pozyskiwał nowych klientów - ziemian, którzy gotowi byli powierzyć spółce swoje płody rolne.

PRZEDMIOTY Z CYWILA:

Drogocenne: zaszyty trzos z 10 frankami, weksel od dłużnika na 20 franków, małe pistoleciki podróżny

Porządne: liczydło, najnowszy katalog mody z Paryża, mała kasetka na kluczyk

Zwykłe: próbki tkanin lub przypraw, butelka wina lub koniaku, worek prostych guzików

Sugerowany przydział do Formacji: **Intendent**



SŁUGA

Polecana Postawa:
**Materialista,
Tradycjonalista**

Każdy zamożny człowiek potrzebuje sługi. Wszelkie czynności, takie jak ubranie się, przygotowanie jadła czy noclegu, wymagają pomocy ludzi służebnych.

Wymyśl historię swojego Wiarusa, nim został żołnierzem. Na przykład:

- Służył na dworze księcia wojewody jako lokaj. Usługiwał do stołu podczas wystawnych kolacji. Gdy goście ruszali w tany, on ukradkiem opróżniał ich kielichy.
- Pielęgnował ogród hrabiny. Niestety uległ słabości i odwzajemnił afekt, jakim darzyła go siostrzenica pani domu. Jeszcze tego samego dnia opuścił pałac z wilczym biletem.
- Był rękodajnym starego szlachcica, który traktował go jak syna. Swoją funkcję przejął po ojcu, który przez pół wieku służył tej samej rodzinie. Niestety, po śmierci starego pana spadkobiercy uznali go za zawładnię i oddalili.
- Piastował zaszczytną funkcję pokojowca na dworze królewskiej metresy. Dbał o to, by w komnatach zawsze panowała odpowiednia temperatura, a monarsze nie marzyły stopy w trakcie.
- Ze względu na inteligencję i charakter jego pan obdarzał go odpowiedzialnymi zadaniami związanymi. Jeździł z listami, robił zakupy w sklepach kolonialnych, towarzyszył damom podczas przejażdżek po podmiejskich ogrodach, pilnował forsy i paziów, którzy dopiero przyrzucali się do służby w pałacu.

PRZEDMIOTY Z CYWILA:

Drogocenne: pierścień z herbem swojego pana, myśliwski kordelas do oprawiania zwierzyny, flakonik perfum

Porządne: butelka dobrego wina, parasolka, piękne rękawiczki

Zwykłe: peruka, worek śrutu, pęk dziwnych kluczy

Sugerowany przydział do Formacji: **Adiutant, Dragon, Fyzjyer**



ARTYSTA

Polecana Postawa:
Znamienitość, Bawidamek

Możesz uszczegółowić: *literat (pisarz, poeta, pamphlecionista, satyryk), malarz, rzeźbiarz, architekt, kompozytor, wirtuoz, aktor, tancerz*

Popularny artysta cieszy się powszechnym zainteresowaniem. Panie uwielbiają zapraszać go na salony. Niedoceniony artysta może jednak cierpieć biedę.

Wymyśl historię swojego Wiarusa, nim został żołnierzem. Na przykład:

- Był członkiem aktorskiej trupy, która dawała występy w miastach oraz w dworach bogatszej szlachty. Zagrał króla w komedii, której celem było skompromitowanie monarchy. W wyniku działań władz jego trupa została rozwiązana.
- Jako poeta pisał niewyszukane strofy dla redakcji stołecznego dziennika. Jego satyry uderzały we wszystkich najważniejszych polityków i arystokratów. Pewnego razu przesadził...
- Słaby portrecista, który z braku zamówień zaczął parać się tworzeniem rysunków o nieprzyzwoitej tematyce. Do obrazów pozowała mu żona. Gdy jednak wzburzona jego niewiernością zdecydowała się go opuścić, przedsięwzięcie upadło.
- Służąc na dworze księcia prymasa zetknął się z francuskim baletmistrem, który nauczył go kilku podstawowych kroków. Jako samoukowi i samochwale udało mu się znaleźć zatrudnienie jako nauczyciel tańca w kolegium dla chłopców.

PRZEDMIOTY Z CYWILA:

Drogocenne: zestaw farb i pędzli, skrzypce lub flet, przybory do charakteryzacji

Porządne: nuty lub tomik poezji, maska wenecka, sztylet-atrapa (chowające się ostrze)

Zwykłe: kajet i ołówek, dłuto i młotek, chustka od ukochaney

Sugerowany przydział do Formacji: **Dobosz, Inżynier**



AWANTURNIK

Polecana Postawa:
Wielbiciel i Mściciel

Kto łamie prawo, ogólnie przyjęte zasady lub obyczaje, szybko może się znaleźć na marginesie społeczeństwa. Niektórzy jednak lubią życie na krawędzi.

Wymyśl historię swojego Wiarusa, nim został żołnierzem. Na przykład:

- Nazywano go pierwszą szablą w powiecie. Brał udział w zajazdach na dwory sąsiadów. W jednym z takich napadów niechcący poważnie zranił pewną kobietę, co spotkało się z powszechnym oburzeniem.
- Zaciągnął się na brytyjski statek i pożegłował ku brzegom Kanady. Tam po licznych perypetiach i życiu pośród Irokezów został członkiem jednego z ich wojowniczych klanów.
- Ciągnie się za nim fama uwodziciela, hulaki i rabusia. Pojawiał się tam, gdzie bawiły się damy z dobrego towarzystwa, oczarowane jego manierami i pewnością siebie. Okradał je z naszyjników i pierścionków.
- Był szpiegiem, który pracował dla różnych rządów. Udając raz kupca, raz podróżnika, a raz poetę, organizował powstania, przemycał broń, przejmował tajną korespondencję, przygotowywał ucieczkę pretendenta do tronu, porywał groźnego agenta.
- Wraz z kompanami z przedmieścia trudnił się niecznym procederem okradania kupieckich kramów i składów. Kilka razy został nawet złapany, siedział w lochu i nosi na sobie skrętnie ukrywane piętno odcisnięte gorącym żelazem.

PRZEDMIOTY Z CYWILA:

Drogocenne: nóż do rzucania, egzotyczny talizman, kompas

Porządne: znaczona talia kart, medalik z portretem tajemniczej piękności, zestaw wytrychów

Zwykłe: mapa Europy, fletnia, orientalne zioła (narkotyki)

Sugerowany przydział do Formacji: **Huzar, Woltyżer, Adiutant**



RZEMIEŚLNIK

Polecana Postawa: **Twórca**

Znaczna część mieszkańców miast trudni się rzemiosłem. Niewielu udaje się zbić majątek, ale niektórzy potrafią wykonywać niezwykle cenne przedmioty. Dzięki Rewolucji mieszczenie zaczynają się czuć jak pełnoprawni obywatele.

Wymyśl historię swojego Wiarusa, nim został żołnierzem. Na przykład:

- Pracował na własny rachunek w małym warsztacie kaletniczym. Wykonywał skórzane torebki, sakwojaże podróżne i teczki na dokumenty. Podczas ostatniego powstania zgodził się szyć ładownice dla wojska.
- Zajmował się krawiectwem i szył fraki oraz kamizelki dla bogatszych mieszczan. Pomylił zamówienie i na oczach pomocników został zwyzywany od tandeciarzy przez samego księcia Józefa!
- Trudnił się kowalstwem i miał do tego wielki talent. Z dobrego serca brał każde zlecenie - podkuwał konie kupcom, wykuwał kosy i sierpy dla chłopów i naprawiał stare szable dla okolicznej szlachty.
- Był pomocnikiem jubilera, który prowadził sklep przy Krakowskim Przedmieściu. Mistrz cenił go za jego pracowitość i zdolności. Niestety, zazdrośni czeladnicy zaszyli do jego kapelusza kilka malutkich kamieni i oskarżyli go przed właścicielem o kradzież.
- Znalazł zatrudnienie w manufakturze szkła JWP wojewody mieszczej się w jego dobrach. Pracował przy wielkim piecu, w którym codziennie wypalano piękne, szklane kielichy. Stukł niechcący zastawę z limitowanej kolekcji "Vivat Katarzyna".

PRZEDMIOTY Z CYWILA:

Drogocenne: woreczek opiłków szlachetnych kamieni, niewykończona jedwabna kamizelka, para damskich pantofelków

Porządne: narzędzia krawieckie lub kaletnicze, fartuch kowala, metr dobrej skóry

Zwykłe: motek sznurka, młotek i gwoździe, cynowy kufel

Sugerowany przydział do Formacji: **Saper, Kanonier, Chirurg**



ROLNIK

Polecana Postawa:
Przyjaciół, Tradycjonalista

Większość mieszkańców ziem dawnej Rzeczypospolitej pracuje na roli. Rzadko się zdarza, by mieli większe pojęcie o świecie. Ten, komu udało się opuścić wieś, może się uważać za szczęściarza.

Wymyśl historię swojego Wiarusa, nim został żołnierzem. Na przykład:

- Był poddanym w folwarku szlacheckim. Popadł w konflikt z nieuczciwym ekonomem.
- Jego rodzicom udało się przekonać pana do oczyszczania gospodarstwa. Pracowali wytrwale kilkanaście lat i odkładali pieniądze ze sprzedanych nadwyżek. Mogli sobie pozwolić na dostatnie życie.
- Zajmował się karczowaniem drzew w lasach należących do ordynacji zamojskiej. Siła i wytrzymałość powodowała, że zarządca lasów powierzał mu pracę w najgęstszych zakamarkach puszczy.
- Tak jak dziad i ojciec wyuczył się sztuki łowieckiej pod okiem leśniczego dbającego o królewskie lasy. Brał udział w polowaniach, za młodu jako pacholek, a następnie jako naganiacz zwierzyny. Podczas ostatnich łowów uratował życie hrabiemu, którego zaatakował niedźwiedź.
- Parał się hodowlą owiec pod górami. Wypasał je na halach przez kilka miesięcy w roku. Niestety, został posądzony o ukrywanie zbójników i popadł w konflikt z lokalnym starostą.

PRZEDMIOTY Z CYWILA:

Drogocenne: suszone zielska, kozik z rogami jelenia, odłożone 6 franków

Porządne: worek suszonego mięsa, woreczek soli, osetka do ostrzenia kosy i noży

Zwykłe: haczyk na ryby, gwizdek, dzbanek na mleko

Sugerowany przydział do Formacji: **Woltyżer, Dragon, Intendent**



EKS-DUCHOWNY

Polecana Postawa:
Przyjaciół, Wielbiciel

Wśród byłych duchownych zdarzają się hedoniści, radykałowie lub frustraci.

Wymyśl historię swojego Wiarusa, nim został żołnierzem. Na przykład:

- Służył w zakonie jezuitów, który uległ kasacie na mocy dekretu cesarskiego. Mając doświadczenie w edukowaniu młodzieńców zajął się wychowywaniem synów bogatego bankiera.
- Piastował funkcję proboszcza w małej wsi na granicy zaborów. Pomagał spiskowcom przekraczać granicę, za co został zmuszony do emigracji.
- Służył w kurii biskupa Kossakowskiego oskarżonego o współpracę z Moskalami. Był świadkiem jego powieszenia podczas insurekcji w 1794 roku. Cudem uniknął podobnego losu. Uciekł z Rzeczpospolitej pod przybranym nazwiskiem.
- Niósł posługę duchową wśród najuboższych w przytułku na przedmieściach stolicy. Wojenna zawierucha rozpędziła jego podopiecznych.
- Przez wiele lat głosił ewangelię wśród Arabów w Egipcie i jako jedyny Europejczyk prowadził misję na skraju pustyni.

PRZEDMIOTY Z CYWILA:

Drogocenne: list polecający do biskupa [...], Biblia w pięknej oprawie, 10 franków

Porządne: przybory do pisania, słownik łacińsko-polski, skrzyneczka z medykamentami

Zwykłe: sandały pielgrzyma, różaniec, szata zakonnika

Sugerowany przydział do Formacji: **Żandarm, Fizylier, Marynarz, Lekarz**



UTRACJUSZ

Polecana Postawa:
Znamienitość, Bawidamek

Niektórzy synowie bogatych rodzin nie umieją obchodzić się z majątkiem. Z łatwością tracą całe fortuny.

Wymyśl historię swojego Wiarusa, nim został żołnierzem. Na przykład:

- Syn warszawskiego bankiera, który czerpał pełnymi garściami z pensji wypłacanej mu hojnie przez ojca. Organizował słynne na całe miasto bale dla kawalerów z najprzedniejszych rodzin. Bywał na nich ponoć sam książę Józef Poniatowski.
- Nie zajmował się niczym pożytecznym. Całymi dniami ćmił fajkę, grywał w karty w gronie podobnych mu próżniaków i posyłał do cukierni po ciastka. Nie dziw, że majątek, o który nikt nie dbał, szybko został rozkradzony.
- Wieczny kawaler, bywalec wszystkich rautów, kolacji i balów, ulubieniec warszawskich wdówek. Majątek roztrwonił na prezenty dla dam.
- Przybył z Francji, w której rewolucja pozbawiła go całego majątku. Zabrał do kieszeni tylko garść cennych klejnotów, którymi wykupił się na rogatkach Paryża.
- Miłośnik sztuki. Pieniądze wydawał na podróże po Europie oraz cenne manuskrypty i dzieła sztuki. Zadużył się u potężnych przyjaciół, którzy nie chcą już finansować jego wypraw.

PRZEDMIOTY Z CYWILA:

Drogocenne: pistolety do pojedynkowania, pugilares z 5 frankami, jedwabna chusta dandysa

Porządne: butelka koniaku lub kilka cygar, jedwabna szlafmyca, masoński talizman

Zwykłe: obsceniczny obrazek, puder do twarzy, damska podwiązka

Sugerowany przydział do Formacji: **Huzar, Adiutant, Ułan**

REKRUTACJA

Skoro Wiarus nosi mundur, to ma zapewne historię powołania. Czy zgłosił się sam, odpowiadając na apel zagrożonej ojczyzny, czy też miał "szczęście" podczas losowania przez komisję? A może służba jest karą za przewiny lub wcześniejszą dezercję? Uwzględnij to w historii Wiarusa.

Wskaż w jaki sposób Wiarus trafił do armii. Być może służbę rozpoczął w szeregach państwa zaborczego.

→ **Ochotnik** - Wiarus dobrowolnie zgłosił się do armii. Odpowiedział na apel w obliczu inwazji wroga, a może przekraść się za granicę, by dołączyć do polskiego wojska.

Dodaj 1 do wybranej Sprawności: **Szermierka, Strzelanie, Jazda konna** lub **Dowodzenie**.

→ **Z poboru** - Wiarus został pozytywnie oceniony przez komisję, która spośród setek wylosowanych kandydatów wybiera najsilniejszych i najzdrowszych.

Zwiększ dodatkowo **Krzepę o 1** lub wylosuj **o 1 mniej Chorobę**.

→ **Karnie wcielony** - Wiarus musiał nieźle nabroić lub podpaść lokalnej władzy. Mając do wyboru długoletnie więzienie, zesłanie lub galery, wybrał karnasze.

WIEK

Zdecyduj, ile lat ma Wiarus i czy kompani uważają go za młodego, dorosłego, czy sędziwego? Wybór wieku wpływa na pulę Punktów Atrybutów, Wystugę lat, stan zdrowia oraz nawyki, których Wiarus nabawił się podczas życia.

	Punkty Atrybutów	Wystuga lat	Choroby i Kontuzje	Walory i Skazy
Młody (15-20 lat)	11	maksymalnie 5 lat	-	-
Dorosły (21-40 lat)	12	maksymalnie 20 lat	1 Choroba lub 1 Kontuzja	-
Sędziwy (41 i więcej)	10	maksymalnie 30 lat	1 Choroba i 1 Kontuzja	1 Walor i 1 Skaza więcej

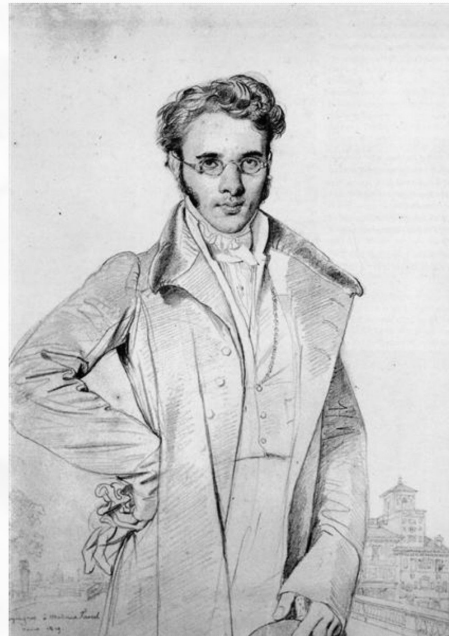


WYSŁUGA LAT

Od jak dawna Wiarus nosi mundur? Czy to jego pierwsza kampania, czy może wachał już proch w poprzednich wojnach? A może służy w armii już tak długo, że towarzysze broni nazywają go “Starym Wujaszkiem”?

Zdecyduj, od ilu lat twój bohater jest wojskowym. Będzie to jedna z kluczowych decyzji, od której wiele będzie zależeć. Im dłużej Wiarus pozostaje na służbie, tym:

- częściej sięgał po karabin lub szablę - posiada **więcej Punktów Sprawności**. Ponadto zwiększa się maksymalna wartość danej Sprawności.
- stykał się częściej ze śmiercią i przemocą - posiada **wyższy Poziom Zepsucia**.
- częściej żył w niezdrowych warunkach i wystawiał swoje zdrowie na szwank - losuje **więcej Chorób i Kontuzji**.
- odbył więcej kampanii w obcych krajach - zna dodatkowe **języki**.
- miał więcej okazji do zgubienia lub zniszczenia pamiętek po życiu w cywilu - zaczyna grę z mniejszą liczbą unikatowych **przedmiotów**.
- nabył więcej doświadczenia - może zaczynać z innym stopniem i posiadać **wyższy stopień wojskowy**.



	Punkty Sprawności i maksymalna wartość Sprawności	Zepsucie	Choroby	Kontuzje	Dodatkowe języki	Przedmioty z cywila zwykłe - porządne - drogocenne	Bazowy stopień	Najwyższy stopień
0-1 lat	12, max 2	1	-	-	-	1-1-1	szeregowy	szeregowy
2-5 lat	14, max 3	2	-	1	1	1-1-1	szeregowy	kapral
6-10 lat (min. Dorosły)	16, max 4	2	1	1	1	0-1-1	szeregowy	sierżant
11-20 lat	18, max 4	2	1	2	2	0-1-1	kapral	sierżant
21 i więcej lat (tylko Sędziwy)	20, max 5	3	2	2	3	0-0-1	kapral	starszy sierżant

STOPIEŃ

Rewolucja uczyniła ludzi równymi, jednak taki egalitaryzm nie może być zastosowany w armii. Tutaj każdy musi znać - w przenośni i dosłownie - swoje miejsce w szeregu. Każdy stopień wiąże się z innymi zadaniami i obowiązkami. Cieszy się też coraz wyższym szacunkiem w społeczeństwie oraz wiąże się z wyższymi uposażeniami.

Awans jest nagrodą za zasługi na polu walki, wykazane męstwo, poświęcenie, przeprowadzenie błyskotliwego manewru, pojmanie wroga, zdobycie miasta, lub uratowanie dowódcy. Czasem jest spowodowany koniecznością, gdy w walce poległo zbyt wielu starszych stopniem. Awans należy się też Wiarusom za Wysługę lat, nawet jeśli nie dokonali niczego niezwykłego.

Tworząc Wiarusa należy uznać stopień **szeregowego** za podstawowy. Wiarus mający Wysługę lat 11 i więcej za podstawowy może uznać stopień **kaprała**.

Na etapie tworzenia Wiarusa można podnieść swój podstawowy stopień na dwa sposoby: wybierając Walec **“Protegowany”** i/lub dobierając dodatkową **Skazę**. Maksymalnie można w ten sposób przyznać Wiarusowi stopień wyższy o 2 od jego podstawowego stopnia.

Maksymalny stopień zależny jest od Wysługi lat:

szeregowy	dla Wysługi lat 0-1
kapral	dla Młodego i Wysługi lat 2-5
sierżant	dla Wysługi lat min. 6-10
starszy sierżant	tylko dla Sędziwego mającego Wysługę lat 21 i więcej

O sposobie awansowania przeczytasz w podrozdziale Rozwój Wiarusa. Obowiązki i przywileje związane z kolejnymi stopniami opisane są w rozdziale Armia.



ATRYBUTY

Atrybuty to liczbowy opis czterech podstawowych cech Wiarusa - **Krzepy**, **Skupienia**, **Siły woli** i **Rozumu**. Dotyczą one predyspozycji ogólnych, niezwiązanych z wojskiem. Wartość Atrybutu oznacza, iloma kośćmi należy rzucić podczas Testu związanego z danym Atrybutem (zob. IV Mechanika). Wartości te będą się zmieniać w trakcie gry, tj. wzrastać wraz z nabywaniem doświadczenia przez Wiarusa.

Początkowy rozkład Punktów Atrybutów (PA) zależy od Ciebie, ale musisz zastosować się do kilku reguł.

Sprawdź bazowy poziom PA wynikający z wieku Wiarusa:

Młody: 11 PA
Dorosły: 12 PA
Sędziwy: 10 PA

Pamiętaj, że większość Formacji ma określone wymagania PA.

Wartość każdego Atrybutu musi mieścić się w przedziale **od 1 do 4 PA**; wartość 5-6 PA zarezerwowana jest dla doświadczonych Wiarusów (zob. III Kariera).

KRZEPA

Określa warunki fizyczne, siłę, wytrzymałość, kondycję, odporność organizmu na różne trudności - choroby, kontuzje i zmęczenie. Krzepa pozwala na podnoszenie ciężarów, ciągnięcie wielkich pakunków lub wyważanie drzwi. Człowiek krzepki to atleta - osoba raczej barczysta, umięśniona, mająca predyspozycje do posiadania dobrej kondycji. Silny i postawny łatwiej poradzi sobie w walce wręcz - bronią lub gołymi rękoma. Jego ciosy zadadzą też więcej obrażeń.

Wysoki poziom Krzepy pozwala wstąpić w szeregi: **Grenadierów**, **Saperów**, **Kanonierów** i **Kirasjerów**.

Sprawności: **Mordobicie**, **Szermierka**, **Maszerowanie**

Przykładowe Testy samego Atrybutu (czyli podczas akcji cywilnych):

wyważanie drzwi, zrywanie więzów, pływanie, wspinanie się, siłowanie na ręce, kopanie i zakopywanie, ścinanie drzew, podnoszenie i przesuwanie ogromnych ciężarów itp.

SKUPIENIE

Opisuje zwinność i refleks Wiarusa oraz sprawność jego zmysłów - wzroku, słuchu, węchu, a nawet smaku. Skupienie pozwala zarówno tańczyć z gracją, utrzymywać się w siodle, przeciskać się w niewielkich otworach, jak i poruszać po cichu. Dzięki Skupieniu można dostrzec ukrywającego się przeciwnika i skutecznie do niego wycelować, usłyszeć zbliżającego się wroga, wyczuć czyjeś perfumy lub rozpoznać potrawę, do której czegoś dosypano.

Wysoki poziom Skupienia pozwala wstąpić w szeregi: **Wołyżerów**, **Huzarów** oraz zostać **Doboszem**, **Ordynansem** lub **Lekarzem**.

Sprawności: **Strzelanie**, **Patrolowanie**, **Jazda konna**

Przykładowe Testy samego Atrybutu (czyli podczas akcji cywilnych):

taniec, rysowanie, prace manualne, śpiew, śledzenie kogoś, obserwacja mimiki i zachowania, gra w piłkę lub tenisa, łowienie ryb, otwieranie zamków, przeszukiwanie ubrań i skrytek itp.

SIŁA WOLI

Określa, jak skutecznie Wiarus panuje nad sobą i nad innymi. Duża Siła woli pozwala Wiarusowi zmobilizować się do wysiłku, stosować się do regulaminu wojskowego i wytrwać w realizacji trudnych zadań. W relacjach z innymi oznacza charyzmę. Określa, z jaką skutecznością Wiarus narzuca innym swoją wolę, czy jest zdolny do dowodzenia i sprytnego manipulowania ludźmi.

Wysoki poziom Siły woli pozwala wstąpić w szeregi **Huzarów**, **Żandarmów** lub zostać **Sztabowcem**.

Sprawności: **Dowodzenie**, **Odporność na trudy**, **Dyscyplina**

Przykładowe Testy samego Atrybutu (czyli podczas akcji cywilnych):

manipulacja, kłamanie, przekonywanie, zastraszanie, okłamywanie, uwodzenie, targowanie się itp.

ROZUM

Ten Atrybut określa wiedzę i intelekt Wiarusa, czyli jego kompetencje umysłowe. Rozumny człowiek zna więcej faktów, szybko je kojarzy i dochodzi do rozwiązań problemu. Z łatwością posługuje się nowymi rzeczami i językami. Ma lepszą pamięć niż inni. Potrafi także wymyślić lepszą taktykę walki z nieprzyjacielem.

Wysoki poziom Rozumu pozwala zostać **Inżynierem**, **Lekarzem** lub **Sztabowcem**.

Sprawności: **Obsługa dział i maszyn**, **Leczenie**, **Taktyka**

Przykładowe Testy samego Atrybutu (czyli podczas akcji cywilnych):

rozumienie obcego języka, przypominanie sobie faktów z wiedzy ogólnej, zapamiętywanie, kojarzenie faktów, savoir-vivre, gotowanie, majsterkowanie itp.

SPRAWNOŚCI

Sprawności to umiejętności, których Wiarus nauczył się w wojsku. Zostały mu wpojone podczas żmudnych ćwiczeń, rutynowej służby, obserwacji weteranów i podczas kampanii wojennych. Niektóre można przyswajać podczas kursów w akademiach wojskowych i na manewrach. Oczywiście kilka z nich można osiągnąć w pewnym stopniu także podczas wykonywania pracy w cywilu lub po prostu rodzając się z pewnymi predyspozycjami. Do każdego Atrybutu przypisanych zostało po 3 Sprawności, czyli łącznie 12.

Tworząc Wiarusa należy przydzielić Punkty Sprawności, których liczba zależy od Wysługi Lat. Im dłużej Wiarus pozostaje w służbie, tym sprawniej wykonuje konkretne czynności. Wysługa określa też, ile może wynosić maksymalny poziom danej sprawności. Trudno być mistrzem obsługi armat, dopiero wstępując do służby. Wartość Sprawności w trakcie gry może wynosić **od 0 do 6**.

Podobnie jak przy Atrybutach, większość Formacji wymaga, by ich żołnierze posiadali odpowiedni poziom Sprawności (min. i max.). Uwzględnij to, tworząc Wiarusa.

Każda Sprawność posiada opis przykładowych czynności, które można testować w oparciu o nią. Ponadto wskazane są Dokonania. Jest to lista otwarta, którą gracze wspólnie z Marszałkiem Gry mogą rozszerzać.

KRZEPA

Mordobicie - to zarówno walka na gołe pięści, jak i bronią improwizowaną (wiosłem, ławą, kołem od wozu, wiadrem) oraz karabinową kolbą. Sprawność ta pozwala także obezwładnić przeciwnika w trakcie szarpaniny, powalić go lub rzucić nim.

Dokonanie: dodatkowe obrażenia, w tym kolejnemu przeciwnikowi znajdującemu się w pobliżu, przewrócenie przeciwnika, wytrącenie mu broni, obezwładnienie przeciwnika, zyskanie dystansu.

Szermierka - to umiejętności posługiwania się bronią białą, m.in. bagnetem, szablą, pałaszem oraz lancą. Sprawność ta będzie wykorzystywana zarówno w czasie bitwy, jak i podczas pojedynku.

Dokonanie: dodatkowe obrażenia, w tym kolejnemu przeciwnikowi znajdującemu się w pobliżu, unieruchomienie przeciwnika, epicki cios, rozbrojenie, zyskanie dystansu, przeszycie kilku wrogów (lancą), wystrzał z przyłożenia (karabin z bagnetem).

Maszerowanie - to przygotowanie ciała do wysiłku, które pozwala dłużej i szybciej maszerować, bieć, pokonywać w trakcie ruchu przeszkodę, w tym także z obciążeniem.

Dokonanie: pokonanie większego dystansu, powiększenie przewagi nad goniącym lub ściganym, wsparcie kompana (podtrzymanie, ciągnięcie), odszukanie krótszej lub lepszej drogi, zatarcie śladów.

SKUPIENIE

Strzelanie - to wprawa w posługiwaniu się ręczną bronią palną - pistoletami, karabinami czy garłaczami. Dotyczy zarówno celnego strzelania, szybkiego ładowania, jak i dokonywania prostych napraw czy modyfikacji. Używać można także w Testach rzucania (np. nożem, granatem) oraz strzelania z łuku.

Dokonanie: wybranie miejsca trafienia (np. w dłoń, w nogę), przeszycie kulą dwóch osób, obrócenie broni (kolba), skrycie się w prochowym dymie, skrócenie czasu ładowania.

Jazda konna - to umiejętności utrzymania się w siodle, galopowania i cwałowania, wykonywania akrobacji lub sterowania wierzchowcem bez użycia rąk oraz posługiwania się bronią z siodła. To także wiedza o zachowaniu wierzchowców i ich zdrowiu. Można używać w przypadku powożenia zaprzęgiem (np. armaty lub karety).

Dokonanie: Zwiększenie przewagi podczas pogoni lub ucieczki, zadanie przy okazji obrażenia, szybkie zeskokzenie z konia, przywołanie konia, opatrzenie lekkich ran i otarć podczas pielęgnowania.

Patrolowanie - to umiejętność niezbędna każdemu żołnierzowi, który choć raz został oddelegowany na wartę. Dotyczy wypatrywania, nasłuchiwania, tropienia, ale też ukrywania się, skradania i maskowania ruchów.

Dokonanie: przygotowanie zasadzki, odkrycie zamiarów obserwowanego oddziału, ustalenie proveniencji oddziału - numer, dowódca, etc; zatarcie śladów podczas biwaku, zdobycie żywności (jabłody, ziola, szyszki, małe zwierzątka).

SIŁA WOLI

Dowodzenie - to niezbędna cecha każdego, kto marzy o awansach. Dowodzenie pozwala wydawać precyzyjne rozkazy na polu walki, egzekwować ich wykonanie, gromadzić wokół siebie żołnierzy, motywować ich, uspokajać i zmuszać do wysiłku.

Dokonanie: natchnienie (przekaz towarzyszowi Sukces w najbliższej rundzie walki), pokrzepienie (ogranicz konsekwencje paniki kompana), skupienie (przejmij na chwilę kontrolę nad sojusznikiem).

Odporność na trudy - to własny hart ducha, który sprawia, że Wiarus potrafi przetrwać cierpienia, takie jak głód, chłód, pragnienie, ból czy strach.

Dokonanie: wiara w zwycięstwo (zmniejszenie Poziomu Wzburzenia), odszukanie ostatniego kęsa chleba, znalezienie szczapy drewna na ognisko.

Dyscyplina - to umiejętność zachowania porządku wokół siebie i odporność na maruderstwo, sprawdzana głównie przez MG w sytuacjach takich jak: wizyta w karczmie, zachowanie na biwaku, stosunek do cywilów w zdobytym mieście, czas potrzebny na przygotowanie się do marszu czy walki. W Testach przeciwstawnych Siły woli lub Dowodzenia pomiędzy wojskowymi Wiarus, który ma wyższy poziom Dyscypliny rzuca 2 kośćmi mniej, gdy chce się przeciwstawić starszemu stopniem.

Dokonanie: zachowanie czujności (Sukces w najbliższej akcji), rozpoznanie terenu, wiara w zwycięstwo (zmniejszenie Poziomu Wzburzenia), wzorowa postawa (zmniejszenie Poziomu Wzburzenia kompana).

ROZUM

Taktyka - to umiejętność wykonywania wszelkich ruchów i manewrów na polu walki oraz zdolność uczenia ich innych. Taktyka pozwala także skuteczniej prowadzić walkę - przewidywać ruchy wroga, zajmować lepsze pozycje, odnajdywać się w terenie, stosować fortele, które wciągają wroga w pułapkę.

Dokonanie: przejście inicjatywy przez siebie i kompanów, zadanie dodatkowych obrażeń w pierwszej salwie, zmuszenie przeciwnika do popełnienia błędu (np. odsłonięcia flanki, wysunięcia niechronionych działań), zdobycie modyfikatorów do walki na dłuższy czas.

Leczenie - to umiejętność niesienia pomocy rannym na polu walki, jak i kurowania ich w chorobie - uśmierzenia bólu, zakładania opatrunków, zszywania, wyciągania kul, ucierania leków, stosowania medykamentów.

Dokonanie: zmniejsza obrażenia, odnawia utracone Punkty Atrybutów, zmniejsza Poziom Wzburzenia kompanów.

Obsługa dział i maszyn - to wiedza i doświadczenie w posługiwaniu się różnymi maszynami i urządzeniami, w tym przede wszystkim związanymi z armią - armatami, raketnicami, ale także gilotyną lub maszyną parową.

Dokonanie: rykoszet zadający dodatkowe straty, precyzyjny strzał, błyskawiczne załadowanie kolejnego pocisku, oszacowanie wartości maszyny.



ARMIA

Wiarusi walczą po stronie Wolności, czyli Francji i jej sojuszników. Sytuacja polityczna się zmienia i istniejące wczoraj państwa znikają z mapy lub dzielą się na mniejsze. W zależności od czasu i miejsca akcji Wiarus może pełnić służbę w różnych armiach. Decyzja powinna być podjęta po konsultacji z Marszałkiem Gry.

Jeśli Wiarus ma sporą Wystęgę Lat, można wybrać armię, w której w przeszłości służył najdłużej. W trakcie kolejnych misji Wiarus będzie mógł przenieść się do innych armii.

RZECZPOSPOLITA (1789-1795) - jego pułk może znajdować się w dywizji koronnej lub litewskiej

REPUBLIKA CISALPIŃSKA (1797-1799) - jego oddział wchodził w skład Legionów Polskich znajdujących się na żołdzie tej republiki.

FRANCJA (1789-1815) - służy w jednym z pułków francuskich.

KSIĘSTWO WARSZAWSKIE (1807-1815) - służy w jednym z pułków Księstwa.

FORMACJA

Żołnierz zawsze musi mieć przydział do jakiejś Formacji, czyli jednostki wojskowej. O przydziale decydują głównie jego warunki fizyczne i doświadczenie, ale także osobiste preferencje, czasami podparte rodzinną tradycją lub protekcją kogoś wpływowego. Poszczególne jednostki nie tylko różnią się umundurowaniem i wyposażeniem, ale spełniają także inne zadania na polu walki. Mają również swoje oryginalne tradycje i zwyczaje kulturowane przez żołnierzy.

Wybór jednostki musi się łączyć z Atrybutami i Sprawnościami. Niektóre Formacje wymagają, by Wiarus posiadał dany Atrybut na odpowiednim poziomie (min. i max.).

W trakcie kolejnych Misji Wiarus może zmienić Formację. Wymaga to jednak odpowiedniego uzasadnienia oraz spełnienia wymogów. Jeżeli w którymkolwiek momencie gry wartość Atrybutu lub Sprawności spadnie poniżej wymaganego poziomu dla danej Formacji, nie oznacza to, że Wiarus zostanie z niej natychmiast usunięty. Rana, kontuzja czy choroba to naturalna rzecz w armii.

WYPOSAŻENIE

Każda z Formacji ma określone wyposażenie, które przysługuje Wiarusowi. Należy do tego uwzględnić podstawowy ekwipunek wskazany przy danym rodzaju broni (piechota, kawaleria, etc.). Taki zestaw przysługuje każdemu do stopnia podoficera włącznie.

TALENT

Żołnierze danej Formacji, stosując się do jej charakterystycznej taktyki czy korzystając z właściwej broni, nabywają Talent, który czyni ich niezwykle skutecznymi w odpowiednich sytuacjach. **Tworząc Wiarusa, wybierz jeden.** Kolejne będziesz mógł dobrać wraz z postępem kariery.

*Żołnierz zakłada republiki,
żołnierz zapewnia ich byt.*

*Bez armii,
bez siły, bez dyscypliny
nie ma ani niezależności
politycznej, ani wolności
obywatelskiej.*

Napoleon Bonaparte



1. FIZYLIER



2. WOLTYŻER



3. GRENADIER



4. DOBOSZ



5. DRAGON



6. HUZAR



7. SZASER



8. UŁAN



9. KIRASJER



10. KANONIER



11. SAPER



12. INŻYNIER



13. LEKARZ



14. SZTABOWIEC



15. INTENDENT



16. ADIUTANT



17. ŻANDARM

PIECHOTA

WYPOSAŻENIE PIECHURA:

mundur w kroju i barwie charakterystycznej dla danej armii. Zazwyczaj jest to frak lub krótka kurtka, w kilku kolorach (np. granatowa z dodatkami białymi i czerwonymi), z guzikami, na których znajduje się numer pułku.

Pod mundurem noszony jest lejebik, czyli jednokolorowa kamizelka. Do tego żołnierz zakłada spodnie wełniane lub w lecie - Iniane, zwane czechczarami. Na nogi wkłada parę trzewików i kamaszy zakładanych na buty. Nakrycie głowy jest różne w zależności od jednostki (może to być dwurożny kapelusz, czapka rogatywka, okrągłe czako lub wysoka futrzasta bermycza). W obozie lub poza służbą nosi się znacznie wygodniejszą miękką czapkę - furażerkę. Żołnierz powinien otrzymać także płaszcz, a na pewno parę bielizny (koszulę i kalesony).

Zapasowe elementy umundurowania i wyposażenia żołnierz nosi w regulaminowym plecaku, do którego może przytroczyć koc, kubek a nawet kurę! Ułatwia to życie, chociaż plecak może być ciężki.

Każdy piechur otrzymuje także wyposażenie bojowe: dwa pasy przez pierś. Na jednym zawieszona jest ładownica, na drugim bagnet i/lub tasak (krótka szabla). Musi mieć przy sobie także narzędzia do obsługi broni palnej: woreczek z zapasowymi skałkami (krzemieniami), przetyczkę do zapłonu, miarkę do prochu i przybory do czyszczenia broni.

→ 1. Fizylier

W pojedynkę jesteśmy niczym, masą możemy wszystko!

Fizyliery stanowią trzon piechoty w każdej armii. Każdy, kto nie wyróżnia się jakimiś specjalnymi fizycznymi predyspozycjami, trafia w ich szeregi. Fizyliery są siłą uniwersalną, zdolną do prowadzenia walki ogniowej oraz wręcz, na bagnety. Ta pierwsza prowadzona jest głównie w szyku liniowym. Taka walka wymaga odwagi, skupienia i wytrwałości. Niezbędne jest również zaufanie do towarzyszy broni i umiejętność współpracy oraz podporządkowanie się rygorystycznej dyscyplinie.

Wymagania: Strzelanie min. 2, Stermierka min. 2, Maszerowanie min. 2

T A L E N T

Maszeruj albo giń - Wiarus może pokonać pieszo w ciągu dnia kilka kilometrów więcej niż inny piechur. Dodaj 2 kości do Testów związanych z Maszerowaniem.

Carré! - Sformowany z 4 piechurów z Wiarusem na czele mały czworobok zapewnia każdemu 2 kości do Testów Stermierki przeciwko kawalerzystom.

Nabijanie - Trzeci szereg w walce w szyku liniowym zajmuje się nabijaniem karabinów swoich towarzyszy. Wiarus jest w tym najszybszy. Skupiając się tylko na ładowaniu broni i podawaniu jej dalej Wiarus robi to o 1 akcję dłużej krócej.

→ 2. Woltyżer

Może i mam półtora metra wzrostu, ale tyle samo ma mój karabin!

Woltyżerowie to lekka piechota, w której służą żołnierze niżsi, drobniejsi i zwinniejsi. Niezbędna dla Woltyżerów jest także inicjatywa. W każdym batalionie piechoty znajduje się jedna kompania Woltyżerów, która na polu walki walczy w szyku rozproszonym. W takim wypadku każdy żołnierz szuka osłoniętego miejsca, z którego prowadzi ogień. Tak rozmieszczeni Woltyżerowie osłaniają Fizylierów, którzy w tym czasie kroczą w szyku liniowym lub kolumnowym w kierunku wroga. Woltyżerami zostają też najsukuteczniejsi strzelcy. Ze względu na warunki fizyczne, jak i indywidualny sposób prowadzenia walki, Woltyżerowie są bardziej narażeni na nagły atak wrogiej kawalerii.

Wymagania: Krzepa max. 3, Skupienie min. 3, Strzelanie min. 3, Dyscyplina min. 2

Dodatkowe wyposażenie: tasak u boku, 5 ładunków więcej w kieszeni

T A L E N T

Tyralierka - Woltyżerowie prowadzą ogień pojedynczo, w rozproszeniu, kryjąc się za zasłonami w tzw. tyralierze. Zdjaj Test Skupienia, by MG wskazał ci najlepszą pozycję do strzału w promieniu kilkudziesięciu metrów.

Kozica - Wspinanie się na dachy zabudowań, przeskakiwanie murów, zajmowanie skał i urwisk, strzelanie z drzew - to dola Woltyżera. Dodaj 2 kości podczas Testów Skupienia lub Maszerowania gdy pokonujesz tego rodzaju przeszkodę.

Ciągłe w ruchu - Woltyżerowie podczas walki stale się przemieszczają, szukając lepszego miejsca do strzału, osłony. Ciągłe zmieniają pozycje - to kłękają, to wstają. Przyzwyczajenia z manewrów są tak silne, że nawet w potyczce Wiarus zachowuje się tak, jakby tańczył. Trudniej go trafić. Przeciwnik strzelając odejmuje 1 kość.

→ 3. Grenadier

Schowaj się za mną!

Grenadierzy swoją nazwę odziedziczyli po epoce XVII wieku, gdy jako formacja elitarna zajmowali się... miotaniem granatów. Chociaż ten sposób prowadzenia walki został zarzucony, to formacje grenadierów pozostały. Uznawane są za elitarne, czyli "wyborowe" (na równi z woltyżerskimi). Do kompanii grenadierskich dobiera się rośliwych mężczyzn, silnych i barczystych. Po nałożeniu im niezwykle wysokich czap (tzw. bermyc) ich wzrost znacząco przewyższa zwykłego piechur. Samą swoją posturą budzą więc grozę. Nierzadko wykorzystywani są do ataku na bagnety, który ma za zadanie przełamać pozycje wroga. Często do Grenadierów przenoszeni są doświadczeni Wiarusi w ramach awansu z innych formacji piechoty. Mogą więc być zgorzkniałymi i zamkniętymi w sobie profesjonalistami lub wręcz przeciwnie, cieszącymi się każdym dniem życia, jowialnymi towarzyszami wszelkich uciech i radości.

Wymagania: Krzepa min.4, Strzelanie min. 2, Stermierka min. 3, wiek: nie dla Młodego

Dodatkowe wyposażenie: tasak u boku, bermycza na głowie

T A L E N T

Kula głupia, bagnet zuch - To powiedzenie przypisuje się rosyjskiemu generałowi, ale dobrze oddaje nastawienie grenadierów. Strzał jest niepewny zaś pchnięcie bagnetem to prawie zawsze sukces. Podczas Testu Stermierki na bagnety dodaj 1 kość.

Kompania wyborcza - Grenadierzy to elita. Żołnierze zwykłych oddziałów darzą grenadierów szacunkiem. Dodaj 2 kostki podczas Testów Siły woli z innymi żołnierzami.

To tylko draśnięcie - Grenadier przyzwyczajony jest do bólu i krwi. Wpajano mu, że musi dawać kompanom przykład męstwa. Możesz powtórzyć nieudany Test Odporności na trudy.

→ 4. Dobosz

Tylko dzięki mnie oni tak równo maszerują!

Dobosz to żołnierz, którego zadaniem jest wybijanie rytmu na bębnie. Robi to zarówno w obozie informując o zbiorce, w marszu dodając sił zmęczonym żołnierzom, jak i w walce pomagając oficerom utrzymać spoiwość szeregu. W krytycznych momentach bitwy, na spowitym dymem polu walki, odgłos bębna pomaga Wiarusom zebrać się wokół Dobosza. Doboszami często zostają najmłodszy żołnierze, nierzadko synowie żołdaków lub miejscowe znajdy. Niski wzrost pozwala uniknąć kul nieprzyjaciela. Dobosze muszą być umuzykalnieni, posiadać czuły słuch i poczucie rytmu. Gubiący rytm dobosz zostanie pozbawiony swojej profesji. Weseli dobosze, którzy w obozie śpiewają żołnierzom mogą liczyć na ich sympatię i dodatkową porcję wupy.

Wymagania: Krzepa max. 2, Skupienie min. 3, Musztra min. 3, Dowodzenie min. 1, wiek: tylko Młody

Dodatkowe wyposażenie: bęben i pałeczki, pistolet i tasak zamiast karabinu

T A L E N T

Polifonia - Wprawny Dobosz jest w stanie wybijać rytm w sposób udający kilku muzyków. Zdjaj Test Skupienia, by przeciwnik lub sojusznik pomyślał, że ma do czynienia nie z garstką Wiarusów, a całym regimentem.

Wyostzone zmysły - Podczas przeszukiwania nowych miejsc Wiarus znajdzie coś, co umknęłoby innym żołnierzom.

Tęskna pieśń - Dobosze to umuzykalnieni żołnierze. Znają także mnóstwo wesółych przyspiewek, radosnych kupletów i podniosłych pieśni. Czysto i silnie zaśpiewana może dodać otuchy kompanom. Zdjaj Test Skupienia, by każdy kompan zmniejszył Poziom Wzburzenia o 1.



KAWALERIA

WYPOSAŻENIE KAWALERZYSTY:

mundur zależny od armii i formacji, ale na pewno będzie to kurtka z lejbiikiem pod spodem i spodnie. Na głowie rogatywka, czako, kask lub hełm. Na nogach wysokie, kawaleryjskie buty z ostrogami. Wyposażenie noszone jest na pasach przewieszonych przez pierś - ładownica oraz szabla bądź pałasz. Pozostałe przedmioty jeździec trzyma w sakwach i jukach przytroczonych do siodła (bielizna, żywność, przedmioty osobiste).

Do siodła przytroczony może być też płaszcz lub koc oraz umocowane olstra na pistolety. Jeździec odpowiedzialny jest też za wyposażenie wierzchowca: siodło, popręgi, lejce, uzdę oraz obrok na paszę i przyrządy do czyszczenia konia.

→ 5. Dragon

Ludzie boją się smoków.

Dragon to połączenie piechura z kawalerzystą, a więc najbardziej uniwersalny żołnierz w całej armii. Łączy siłę ognia piechoty z mobilnością jazdy. Uzbrojony i przeszkolony w posługiwaniu się karabinem ma za zadanie szybko przemieścić się na pole bitwy, zając kluczową pozycję i bronić ją - zazwyczaj pieszo - do nadejścia sił głównych. W takim wypadku część jego kompanów zajmuje się wierzchowcami pozostałych, które odprowadza na tyły w bezpieczne miejsce. Niezbyt daleko aby w każdej chwili oddział dragonów mógł z powrotem błyskawicznie ruszyć galopem na nowe miejsce. Choć od Dragona wymaga się umiejętności jazdy konnej, to jednak nikt nie ma złudzeń, że będzie zwinny jak Huzar, czy silny jak Kirasjer. Jeśli ktoś nie wyróżnia się żadną nadzwyczajną cechą, lecz jest solidnym Wiarusem, to ma szansę trafić do Dragonów.

Wymagania: Skupienie min. 3, Strzelanie min. 2, Siermierka min. 2, Jazda konna min. 2

Dodatkowe wyposażenie: pałasz, karabinek, kask z kitą

T A L E N T

Tratowanie - Dokonanie w walce konnej możesz przeznaczyć na zdeptanie znajdującego się w zasięgu piechura, który otrzymuje k6 obrażeń.

Rejterada - Dragoni często osłaniają odwrót. Wypracowali więc sobie szósty zmysł wyszukiwania nawet najbardziej skrytych przejść. Dlatego zdany Test Patrolowania wymusza na MG zdradzenie informacji o nawet najbardziej niedostępnej drodze odwrotu (np. ukryta ścieżka, zasłonięte drzwi, zamaskowane przejście).

Spieszenie - Dragoni często w boju zsiadali z wierzchowców by walczyć pieszo, a następnie szybko znów ich dosiąść. Opanowali tę czynność do perfekcji. Wiarus może zeskokczyć lub wskoczyć na konia nie tracąc żadnej akcji (normalnie: 1 akcja krótka).

→ 6. Huzar

Poczułem się urażony, stawaj!

Huzar to kawalerzysta, którego od innych odróżnia fantazja, zuchwałość i szalona odwaga. Ta ostatnia pozwala mu na oszałamiającą karierę i zdobycie oficerskich epoletów. Niekiedy jednak nagle skraca jego żywot. Huzar jest przewrażliwiony na punkcie honoru - swojego oraz całego regimentu. Jego obraza może skończyć się wyzwaniem na pojedynek. Z równie wielkim animuszem huzarzy postępują z damami, które szaleją na punkcie charakterystycznych huzarskich kurtek z szamerunkami, a zwłaszcza zawadiackich wąsów. Aby zawsze wyglądać jak na paradzie muszą codziennie poświęcić dodatkową godzinę na uporządkowanie munduru, ryszunku i fryzury. Huzarzy są lekką jazdą więc ich zadania polegają głównie na zwiadzie, patrolowaniu, pościgu za wrogiem. Nierzadko rozpoczynają bitwę.

Wymagania: Siła woli min. 3, Skupienie min. 3, Siermierka min. 3, Strzelanie min. 1, Jazda konna min. 3

Dodatkowe wyposażenie: szabla, karabinek, para pistoletów, czako, dołman, mentyk

T A L E N T

Damy i huzary - Błyszczący, pełen zdobierń mundur przykuwa uwagę płci pięknej. Wpływ na to ma także sława Huzarów jako zdobywców serc niewieścich. Kiedy Wiarus jest w huzarskim mundurze (i pod wąsem!) otrzymujesz 2 dodatkowe kości w Testach Siły woli z kobietami (ale nie wrogimi).

Nałogowy pojedynekowicz - Musisz zdać Test Siły woli, by nie wyzwać kogoś na pojedynek (nie wyższego stopniem), gdy Wiarus został choć delikatnie urażony. W pojedynkach na białą broń otrzymujesz 1 dodatkową kość.

Strzał w szarży - Na kilka sekund przed dopadnięciem wroga Huzar puszcza szablę, która zawisa na temblaku owiniętym wokół nadgarstka, sięga po pistolet w olstrach przy siodle i oddaje pewny strzał. Możesz oddać strzał z pistoletu w ramach darmowej akcji w takiej sytuacji.

→ 7. Szaser (Strzelec konny)

Stój! Kto idzie!!

Szaser, czyli Strzelec konny, to przedstawiciel jazdy lekkiej, której zadaniem jest przede wszystkim ochrona ważnych osobistości, nawet Cesarza! Strzelcy konni otaczają wówczas jeźdźca lub powóz, trzymają w gotowości swoje krótkie karabinki i gotowi są zastrzelić każdego, kto spróbuje przedrzeć się przez ich eskortę. Osłaniać mogą również całą kwaterę główną pilnując wszystkich dróg wokoło. Strzelec konny może się znajdować także daleko przed linią swoich wojsk, na zwiadzie, podczas którego obserwuje ruchy nieprzyjaciela. Wyposażeni w karabinki nieco krótsze niż piechurzy dysponują siłą ognia pozwalającą na jakiś czas wstrzymać atak wroga. Strzelec konny jest zawsze czujny, świadomy powierzzonego mu zadania. Jak nikt dba o swoją broń, gdyż wie, że od niej zależy nie tylko jego życie, ale i naczelnego wodza lub króla. Służąc blisko generacji może jednak zdobyć szybciej niż inni upragnione awanse oraz nadzwyczajne nagrody.

Wymagania: Skupienie min. 3, Strzelanie min. 3, Siermierka min. 2, Jazda konna min. 2, Patrolowanie min. 3

Dodatkowe wyposażenie: szabla, karabinek, czako

T A L E N T

Obserwator - Czuwanie weszło w nawyk Szasera. Nieważne, czy Wiarus stoi na warcie, czy sączy wino w tawernie, zawsze rozgląda się wokół i szuka zagrożenia. Testy Skupienia lub Patrolowania zdajesz z 2 dodatkowymi kośćmi.

Szywna ręka - Zgodnie ze swoją nazwą Strzelcy konni ćwiczeni są w walce ogniowej z konia. Wiarus może strzelać ze stojącego wierzchowca bez żadnych kar (unosy się w strzemionach), a w trakcie jazdy z karą o stopień mniejszą.

Sztafeta - Szasery eskortując ważną osobistość towarzyszą powozowi czy karocy, która zaprzężona w kilka koni może pokonywać znaczne dystanse. Dlatego też Szasery musi wiedzieć, jak prowadzić swojego wierzchowca, aby mógł pokonać w ciągu dnia dystans o połowę większy niż przeciętny kawalerzysta.

→ 8. Ułan (lansjer)

Zakuliśmy drani!

Ułan to żołnierz, który do perfekcji musi opanować jazdę konną. Posługuje się bowiem bronią, która wymaga od niego pewnego osadzenia w siodle. Jest nią długa na blisko trzy metry lanca, która służy do pchnięć, przed którymi ciężko się obronić. Dopóki Ułan posiada przewagę dystansu, może zrzucić z wierzchowca każdego nieprzyjaciela. Jeśli jednak jego ruchy będą zbyt ospałe, wróg zbliży się i zada mu cios szablą. W takim wypadku lanca staje się bezużyteczna. Ułan musi umieć zmusić swojego konia do galopu i nagłego przejścia w cwał. Jego regiment będzie bowiem posyłany do szarży, które muszą dopaść wroga piechota nim ta zdąży nabić karabiny po raz drugi. Ułan walczy w szyku, musi polegać na kompanach i sam powinien nieść im szybko pomoc.

Wymagania: Skupienie min. 3, Krzepa min. 3, Strzelanie min. 1, Siermierka min. 2, Jazda konna min. 3, Dyscyplina min. 2

Dodatkowe wyposażenie: lanca, szabla, karabinek, pistolet

T A L E N T

Ręczy - Podczas konnej ucieczki lub pościgu w Testach Jazdy konnej lub Skupienia otrzymujesz 2 dodatkowe kości, ale tylko na wypoczętym koniu.

Los infernos Polacos - Czyli piekielni Polacy - tak polskich ułanów przezywają w Hiszpanii lokalni partyzanci. W Testach Siły woli z nieprzyjaciółmi Wiarusa (jeśli nie są w przewadze) rzucasz z 2 dodatkowymi kośćmi. Łapano do niewoli Wiarus ma jednak mniejsze szanse na uniknięcie tortur lub śmierci.

Lance do boju - Jeśli Wiarus walczył lancą, otrzymuje 2 dodatkowe kości.

→ 9. Kirasjer

Stała tam piechota. Przejechaliśmy po niej.

Wielki mężczyzna na wielkim koniu - tak można w skrócie opisać Kirasjera. Cywilom, nieobeznanym z wojskiem, Kirasjer może przypominać średniowiecznego rycerza. Poniekąd słusznie, nazwa formacji wywodzi się od słowa "kirys" będącego metalowym pancerzem chroniącym klatkę piersiową tego Wiarusa. Dodatkowo jego głowę chroni żelazny kask przyozdobiony niedźwiedzią skórą! Kirasjerzy są jedną z nielicznych formacji, która nosi jeszcze pancerze. Nie bez przyczyny! Kirasjer czuje się przedstawicielem formacji elitarniej, której szarża

rozstrzyga losy całej bitwy. W takich chwilach dobywa długi i prosty pałasz, którym kłuje i rąbie nieprzyjaciół. Po walce zaś sprawdza, ile kul odbiło się od jego stali. Kirasjer może w trakcie kampanii przez wiele tygodni nie brać udziału w bitwie. Dowódcy starają się bowiem zachować w rezerwie ciężką kawalerię, by rzucić ją do walki dopiero w kluczowym momencie walki. Dlatego też Kirasjer zna swoją wartość. Wie, że od jego poświęcenia mogą zależeć losy wojny i imperium. Z drugiej strony nierzadko pod jego adresem padają żarty i obelgi, jakoby jego regiment służył tylko do deflowania.

Wymagania: Krzepa min. 4, Skupienie min. 2, Siermierka min. 2, Strzelanie min. 1, Jazda konna min. 2, Dyscyplina min. 2

Dodatkowe wyposażenie: hełm, kirys, pałasz, dwa pistolety

TALENT

Głowy wyżej, to tylko kule! - Stojąc cały dzień pod kulami wroga, Kirasjerzy nie schylają głów, by chronić się za końskimi karkami. Odgłos wystrzałów i świst kul, nawet blisko, nie robią na nich wrażenia. Wiarus nie otrzymuje Punktu Wzburzenia na odgłos walki.

Stalowa furia - Kirasjer, szarżując konno na nieprzyjaciela, z pałaszem i w kirysie, sieje zamęt i spustoszenie. Każdy Sukces podczas walki w szarży zadaje podwójne obrażenia.

Wiesz kim jestem? - Wyposażenie i umundurowanie Kirasjera budzi respekt wśród nieobeznanych z wojskiem. Podczas Testów Siły woli z cywilami i Dowodzenia z żołnierzami innych armii otrzymujesz 1 kość. Wiarus może też udawać, że posiada co najmniej 2 stopnie wyżej.



ARTYLERIA I INŻYNIERZY

WYPOSAŻENIE ARTYLERZYSTY:

zbliżone do piechura, z tą różnicą, że może mu być powierzone oporządzenie armaty, np. wycior, wiadro lub kątomierz.

→ 10. Kanonier

Kanonier to żołnierz artylerii, który zajmuje się obsługą dział - ich ładowaniem lub celowaniem. Oprócz Krzepy - przeciąganie dział na pozycje po wystrzale wymaga siły - Kanonier musi wykazywać się także mądrością oraz inteligencją. Ta pierwsza pozwala mu obsługiwać dość skomplikowane narzędzie, jaką jest połowa armata, haubica lub rakietnica. Musi także być biegłym w obliczeniach matematycznych i korzystaniu z tablic i wykresów - tak aby dobrać odpowiedni kąt zapewniający trafienie we wrogą kolumnę wojsk. Ze względu na charakter służby Kanonierzy nie stroją się w tak kosztowne i jaskrawe mundury jak ich koleźcy z kawalerii czy piechoty. Lekceważeni przez nich słusznie uważają się za "bogów wojny".

Wymagania: Krzepa min. 4, Rozum min. 2, Strzelanie min. 1, Obsługa dział i maszyn min. 3, Dyscyplina min. 2

Dodatkowe wyposażenie: tasak, karabinek lub pistolet

TALENT

Ratuj się - W sytuacji gdy wróg dotarł do pozycji artylerii, los Kanonierów zależał tylko od ich zawziętości i siły. Kanonier musi nauczyć się walczyć czym popadnie, wyciorem, wiadrem lub kołem od roztrzaskanej lawety. Podczas walki bronią improwizowaną - Testów Mordobicia - dodajesz 2 kości.

Herakles - nierzadko armaty trzeba było wyciągać z rowów lub błota oraz przetaczać siłą mięśni na pozycje. Chociaż Wiarus nie musi wyglądać na siłacza, to jednak jego siła jest zaskakująca. Wiarus może podnieść, przenieść, pociągnąć lub przesunąć ciężary dwa razy większe niż inni.

Samojeden - do obsługi dział, naładowania, wycelowania i odpalenia potrzeba kilku Kanonierów, co najmniej 2 lub 3. Wiarus opanował jednak sztukę samodzielnej obsługi mniejszych dział. Zdał Test obsługi dział i maszyn by samodzielnie naładować armatę w czasie równym ładowaniu w zespole (3 akcje długie).

→ 11. Saper

Saperzy stanowią małą część armii, lecz bez nich prowadzenie kampanii jest niezwykle trudne. Zajmują się pracami technicznymi, które wymagają siły, biegłości rzemieślniczych i wytrwałości. Naprawiają drogi, przyspieszają poruszanie się armii, a stawiając mosty umożliwiają jej przeprawę przez rzeki. Specjalizują się w oblężeniach - zdobywaniu i obronie twierdz. Potrafią zamienić każdy obiekt w fortecę nie do zdobycia - nieważne, czy to klasztor za linią murów, czy samotna karczma na wznieśieniu. W czasie szturmów posyłani są do wyważania bram, wysadzenia bastionów, czy wykonania podkopu. Wiedzą, że wielu z nich z takich misji nie wróci w jednym kawałku. Dlatego też słusznie cieszą się szacunkiem wśród dowódców. Nie zleca im się zadań, które wykonać może zwykła piechota. Nieodzownym elementem Wiarusa jest gęsta broda, która dla Sapera jest świętością. Charakterystycznym elementem wyposażenia jest wielka futrzana bermycia oraz biały, skórzany fartuch noszony na mundurze.

Wymagania: Krzepa min. 4, Rozum min. 3, Siermierka min. 1, Strzelanie min. 1, Obsługa dział i maszyn min. 3, wiek - nie dla Młodego

TALENT

Dodatkowe wyposażenie: bermycia, skórzany fartuch, karabinek, tasak, topór, torba z narzędziami (piła, młotek, gwoździe, haki, lina)

Skupiony na celu - Wiarus może pracować fizycznie w bardzo niesprzyjających okolicznościach, pod ostrzałem, w zimnej wodzie, po całodziennym marszu, bez nadziei na sukces. W takich sytuacjach ignorujesz pierwszy wyniki Paniki.

Podejdźcie, tchórze! - zdał Test Mordobicia lub Siermierki, by Wiarus wywijał bronią improwizowaną lub toporem w taki sposób, że nikt z bronią bez przewagi długości nawet nie spróbuje do niego podejść.

Barykada - jeśli Wiarus ma pod ręką jakieś przedmioty, rupiecie, wyposażenie wewnątrz czy choćby kamienie brukowe, to jest w stanie w ciągu kilku długich akcji (decyduje MG) przygotować prostą barykadę zapewniającą modyfikator -3 do strzału wroga.



→ 12. Inżynier

Inżynier współpracuje z Saperem. Ten pierwszy planuje, a ten drugi wykonuje. Inżynierami wojskowymi zostają architekci, wynalazcy, konstruktorzy lub budowniczowie. Wszyscy ci, którzy umieją stworzyć szkic techniczny, wybrać najodpowiedniejszy kąt fortyfikacji czy surowiec, z którego wykonać trzeba most. Teoretyczną wiedzę mogą zdobyć także kończąc odpowiednią szkołę wojskową. Chociaż część swojej pracy wykonują w garnizonowym gabinecie lub kwaterze armii pod namiotem, to jednak zawsze projekt trzeba poprzedzić wizją lokalną. Następnie zaś koniecznym jest dogłębne oglądanie prac - nawet z narażeniem życia w ogniu dział. Inżynier potrafi nie tylko wskazać słabe miejsca w murach wrogiego fortu, ale i wykreślić plan usypania baterii dla artylerii lub szafców dla piechoty. Może także nadzorować budowę mostu pontonowego lub prowizorycznego łuku triumfalnego. Mądrość, pomysłowość, precyzja i pewna skłonność do introwertyzmu - to wszystko cechuje dobrego Inżyniera.

Wymagania: Skupienie min. 3, Rozum min. 4, Siermierka lub Strzelanie min. 2, Obsługa dział i maszyn min. 4, Taktyka min. 2, Dowodzenie min. 2, stopień - min. Sierżant

Dodatkowe wyposażenie: szpada, pistolet, narzędzia kreślarskie i papier, luneta

TALENT

Rzut oka - Zdał Test Skupienia, by MG dokładnie opowiedział ci o walorach danego miejsca, wskazał wszystkie mocne i słabe strony obrony, potencjalne miejsca na pułapki czy wzmocnienie ścian.

To się przyda - Zdał Test Obsługi dział i maszyn pozwala rozmontować Wiarusowi maszynę na części pierwsze i pozyskać jakiś wartościowy element.

Rusznikarz - Specjalizacja w broni palnej powoduje, że w wolnych chwilach Wiarus dogłąda swojego pistoletu lub karabinu, dokonuje ciągłych napraw i ulepszeń. Aby broń w jego rękach doznała wypadku musisz uzyskać aż trzy 1 na Kościach Panewki.

SŁUŻBY

WYPOSAŻENIE:

ze względu na specyfikę służby Wiarusi noszą nieco odmienne mundury, niekiedy nawet bardziej dostojne. Wyposażenie bojowe jest znacznie skromniejsze, często ogranicza się do szpady i pistoletu. Własne przedmioty noszone są w skórzanej torbie (np. sztabowca) lub w sakwach przytroczonych do konia (podobnie, jak i inne wyposażenie opisane przy kawalerzystach).

→ 13. Lekarz

Lekarz ma w armii niejednoznaczny pozycję. Z jednej strony ratuje ludzkie życia i pracując bez wytchnienia podczas bitwy, próbuje ocalić kogo się tylko da, także rannych nieprzyjaciół. Z drugiej strony zabiegi te wiążą się z ogromnym bólem i cierpieniem, a najczęściej jedynym zaleceniem dla chirurgów jest - amputacja! Widok Lekarza umorusanego krwią, z piłą w dłoni, nie napawa Wiarusów optymizmem. Lekarz musi więc radzić sobie z tym, że żołnierze nadają mu okrutne przydomki - "Pan Śmierć", "Monsieur Rzeźnik" czy "Krwawy Baron". Z drugiej strony wykształcony i obyty w świecie Lekarz wie, że to naturalna reakcja obronna prostych żołdaków. Lekarz wojskowy musi być odważny nie mniej niż piechur. Nierzadko zabiegi przeprowadza w zasięgu armatnich kul. Kurując chorych, naraża się na zarażenie tyfusem. Widząc tyle bólu i ludzkich tragedii, musi mieć silny charakter by nie popaść w alkoholizm lub nie popełnić samobójstwa.

Wymagania: Skupienie min. 3, Siła woli min. 3, Rozum min. 4, Szermierka lub Strzelanie min. 1, Leczenie min. 3, Jazda konna min. 1, stopień - min. Sierżant

Dodatkowe wyposażenie: szpada, pistolet, torba z medykamentami, sakwa z narzędziami chirurgicznymi

T A L E N T

Będzie dobrze - Spokojny i opanowany głos Lekarza potrafi uspokoić spanikowanych żołnierzy. Znajdujący się w pobliżu Lekarz pozwala anulować kompanom pierwszą Panikę w danej Misji.

Wytrzymaj! - Zdany Test Rozumu pozwala uratować życie człowieka w stanie agonizującym i usunąć 3 Punkty Obrażeń.

Anatomia - Znajomość ludzkiego ciała, a zwłaszcza żył i tętnic, powoduje, że Wiarus potrafi szybko zakończyć każdy pojedynek. Podczas Pojedynku na białą broń możesz przerzucić wszystkie pułki w pierwszym ataku w każdej rundzie. Sięgając po pistolety, gdy przeciwnik spuścił broń, dodajesz 1 dodatkową kość.

→ 14. Sztabowiec

Sztabowiec to członek sztabu dowódcy - pułkownika, generała lub samego marszałka. Chociaż nie uczestniczy zazwyczaj w bitwach z bronią w rękę, to bez jego tytanicznej pracy armia nie mogłaby zwyciężyć. Spędza służbę głównie nad biurkiem - zazwyczaj składanym, odpowiednim do pracy polowej. Rysuje bądź poprawia mapy, szkicuje plany rozmieszczenia wojsk, redaguje rozkazy dyktowane przez dowódców, przepisuje meldunki, opracowuje listy strat lub żołnierzy wyznaczonych do awansu. Swoje obowiązki pełni głównie nocą, gdy wojsko zatrzymuje się na biwak, a oficerowie po skromnym posiłku zaczynają planować zbliżającą się batalię. Sztabowiec musi odznaczać się pilnością, samodyscypliną i umiejętnością pracy w najtrudniejszych warunkach. Musi mieć zmysł dbania o stanowisko pracy i dokumenty. W przypadku nagłego alarmu jego papiery i szkice powinny zostać błyskawicznie zabezpieczone. W jego karierze pomoże mu też znajomość ludzkich słabości i potrzeb. Służąc w pobliżu wysokich rangą wojskowych powinien wykazać się taktem i uprzejmością. Nie bez znaczenia będzie też umiejętność korzystania z przyjemności życia, jakie zdarzają się lepiej sytuowanym żołnierzom - lepszy posiłek, wygodniejsza kwatery, zamiłowanie do gry w karty lub odwiedzin teatru w pobliskim mieście.

Wymagania: Rozum min. 3, Siła woli min. 3, Szermierka min. 2, Taktyka min. 3, Dowodzenie min. 2, Jazda konna min. 2, stopień - min. Sierżant

Dodatkowe wyposażenie: szpada, pistolet, teczka z mapami, linijka, cyrkiel, brulion i przyrządy pisarskie

T A L E N T

Skręćmy w lewo - Wiarus przestudiował mapę okolicy i to w trzech różnych skalach. Zna nie tylko każdą wieś czy zagajnik, ale i najmniejszą ścieżkę lub bród. Rzucaś z kośćmi więcej, gdy tropisz kogoś, próbujesz odnaleźć właściwą drogę lub wybrać najszybszy trakt. Zdać Test Rozumu, by MG udzielił ci cennych podpowiedzi.

Dusza towarzystwa - Wiarus Obcował z największymi wodzami epoki. Nie tylko umie o nich opowiadać z dowcipem, ale i podpatrzył ich maniery. Ubrany w swój galowy mundur potrafi zabawiać całe towarzystwo. Testy Siły woli w trakcie przyjęć, zabaw czy romansów zdajesz z 2 kośćmi więcej. Zdać Test Mądrości, by MG udzielił ci informacji o wybranej wysoko postawionej postaci.

Pardon - Wiarus wyznaje zasady honorowej walki. Gdy potyczka zaczyna przybierać zły obrót, zaczyna wzywać przeciwnika do rozpoczęcia negocjacji celem kapitulacji na rozsądnych warunkach. W zanadrzu ma nie tylko zestaw uprzejmych słów i gestów, ale i mieszek z gotówką na takie sytuacje. Podczas walki z uccziwym przeciwnikiem zdać Test Dowodzenia, by skłonić wroga do pojmania cię żywcem.

→ 15. Intendent

Chociaż Intendent nie okryje się chwałą na polu bitwy, to od jego sprytu, pomysłowości i zaangażowania zależy zwycięstwo tysięcy wiarusów. Jak wiadomo, żołnierz będzie walczył dzielnie dopiero najedzony. Dlatego też do zadań Intendenta należy zaopatrywanie wiecznie głodnych żołnierzy - wyszukiwanie zasobnych kwater, kupowanie żywności od mieszkańców, organizacja pracy pułkowych piekarzy oraz pilnowanie ksiąg rachunkowych. Intendent jest człowiekiem przezornym i zapobiegliwym. Na pewno zawsze ma gdzieś ukryte zapasy na czarną godzinę. Nie może też sprawiać wrażenia chuderlaka czy łapserdaka. Nierzadko o tą samą wioskę do spania czy ten sam wóz z mąką wyklócać się będą żołnierze kilku kompanii. Wówczas w zgłęb awantury musi wkroczyć Intendent, nawet z szablą czy pistoletem w dłoni i wygzekkować pierwszeństwo dla potrzebujących. Od jego charakteru zależy, czy ulegnie pokusie korupcji i sprzedawania żywności na boku, czy też sam tropił będzie wszelkie przejawy złodziejstwa w armii.

Wymagania: Szermierka lub Strzelanie min. 1, Dyscyplina min. 2, stopień - min. Kapral

Dodatkowe wyposażenie: tasak, karabinek, księga rachunkowa i ołówek, blankiet z asygnatami, worek miedzaków z różnych państw

T A L E N T

Coś z niczego - MG powinien poinformować cię, gdzie w najbliższej okolicy znajduje się żywność. Nawet jeśli miałyby być to korzonki pod grubą warstwą śniegu. Wiarus umie także przyrządzić posiłek, który pomaga odzyskać szybciej siły.

Dogadamy się - Wiarus doskonale się targuje. W takich sytuacjach Testy Siły woli rzucaś z 2 kośćmi więcej.

Tabor - Intendenci odpowiadają za dowóz żywności. Nierzadko zastępują woźniców, by osobiście zadbać o cenny ładunek. Manewrowanie powozem na drodze pełnej maszerującego wojska lub na polu walki jest wyjątkowo trudne i uczy niesamowitych manewrów. Dodaj 2 podczas Testów Skupienia lub Jazdy konnej (powożenia).

→ 16. Adjutant

Łączność pomiędzy licznymi oddziałami i dowodzącymi nimi oficerami zapewniają Adjutanci. Przemierzają konno pole walki z rozkazami. Zawsze gotowi na każde wezwanie przełożonych oczekują za plecami dowódców. Na hasło "meldunek" pierwszy w kolejności ordynans melduje się, odbiera dokument, czasami także słowne poruczenie i biegiem dosiada wierzchowca. Czasami rozkaz trzeba zawieźć wprost w chmurę karabinowego dymu, gdzie na oślepie należy odszukać walczącego pułkownika. Innym razem dopędzić gotującego się do szarzy szwadron, który należy wstrzymać w miejscu. To znów przegalopować 100 km z wieścią o zwycięstwie lub klęsce. Czasami zaś zdobyć dla generała butelkę koniaku lub bukiet kwiatów dla jego kochanki. Ordynans musi charakteryzować się nieprzeciętnymi zdolnościami jeździeckimi, odwagą, intuicją, zmysłem, inteligencją, a także charyzmą.

Wymagania: Skupienie min. 4, Siła woli min. 2, Rozum min. 2, Szermierka lub Strzelanie min. 2, Jazda konna min. 3, Dowodzenie min 2, stopień - min. Kapral, wiek - nie dla Sędziwego

Dodatkowe wyposażenie: szpada, karabinek lub 2 pistolety, skórzana torba na dokumenty

T A L E N T

Pamięć absolutna - Możesz poprosić MG by przypomnieli ci ważną informację oraz zdać Test Rozumu, by przekazał ci informację, którą Wiarus mógł usłyszeć.

Kurier - Wiarus przyzwyczajony jest do siodła. Może pokonywać wielkie dystanse bez ujemnych modyfikatorów oraz zmuszać wierzchowca do dłuższego galopu.

Zbieżność nazwisk - Nazwisko Wiarusa nosi też pułkownik, szef sztabu lub kamerdyner wodza. Dlatego też informacje o czynach Adjutanta roznoszą się szybko i częściej docierają do uszu osób decydujących o awansach. Po każdej Misji otrzymujesz dodatkowe 5 Punktów Doświadczenia.

→ 17. Żandarm

Żandarm to żołnierz, który budzi największy postrach. Przy czym nie wśród żołnierzy przeciwnej armii, a wśród własnych towarzyszy. Pełni bowiem funkcję policjanta, który pilnuje porządku w armii, a przede wszystkim łapie i dostarcza przed oblicze wojskowego sądu armijnych przestępców - morderców, dezertarów, złodziei czy morderców. Żandarm musi być więc silny, wytrwały, sprawny w boju (nie zawsze bowiem dezertjer podda się bez walki) i pościgu. Musi cieszyć się intuicją, która pozwala mu odkryć kryjówki poszukiwanych oraz zrozumieć motywy ich działania. Powinien być też opanowany i przekonujący, dlatego musi cechować go wysoka charyzma.

Wymagania: Krzepa min. 3, Siła woli min. 3, Mordobicie min. 2, Szermierka min. 2, Strzelanie min. 2, Jazda konna min. 1, Dowodzenie min. 1, Dyscyplina min. 3, stopień- min. Kapral, wiek - nie dla Młodego

Dodatkowe wyposażenie: szabla, karabinek z bagnetem, pistolet, kajdany, notatnik

TALENT

Po śladach - Jeśli Wiarus śledzi lub poszukuje osobę, którą już widział bądź została mu dobrze opisana, to Test Skupienia rzuca z 2 dodatkowymi kośćmi.

Pacyfikacja - Wiesz jak zadać cios, by obezwładnić przeciwnika. Sukces w Testach Szermierki lub Mordobicia pozwala rozbroić i przyszpilić przeciwnika.

Wprawa - Zdany Test Skupienia pozwala Wiarusowi wypłatać się ze związania, a Dokonanie pozwala uwolnić się z kajdan bez klucza.





WALORY I SKAZY

Każdy z Wiarusów ma coś, co wyróżnia go z szarej masy żołdaków. Coś co jest jego atutem lub zawadą. To właśnie Walory i Skazy - przewagi i słabości ciała i charakteru. Zasadniczo dotyczą one życia codziennego, nawyków z cywila. Wojskowe przewagi zostały opisane powyżej, w Talentach przy wyborze Formacji. Gracz powinien je uwzględnić w sposób fabularny (odgrywając postać), jak i mechaniczny - zwiększając lub zmniejszając swoje szanse w Testach.

Każdy Wiarus powinien otrzymać 1 Walor i 1 Skazę. Jeśli wybrałeś wiek Sędziwy, wybierz 2 Walory i 2 Skazy.

Ponadto możesz wybrać dodatkowo:

→ **Walor:** obniż liczbę bazowych Punktów Atrybutów o 2 (maksymalnie 1 Walor więcej).

→ **Skazę:** możesz rozpocząć grę z wyższym stopniem (maksymalnie 1 Skaza więcej).

Walory i Skazy zostały opisane poniżej. Większość jest dostępna dla wszystkich. Niektóre zostały zarezerwowane tylko Wiarusów z konkretnym obywatelstwem (na końcu). Niektóre pozycje wiążą się z pewnymi obostrzeniami i wymaganiami (np. wg Atrybutów, Sprawności, Postawy itp.).

WALORY

Zimna krew	W trakcie honorowych pojedyneków na białą broń lub pistolety zaczynasz z 1 dodatkową kością .	Wychowałeś się w duchu rycerskim i uwielbiasz pojedynki.	-
Furiat	Podczas Testów w walce Sukcesy na Kościach Wzburzenia mają zakres 5-6, a Panika 1-2 .	Gdy poczujesz krew, przestajesz panować nad sobą.	Zepsucie min. 3, nie łączy się z Panikarzem
Sekretna sztuczka	Ustal z MG działanie niezwykłego cięcia, pchnięcia lub kroków, na które możesz przeznaczyć Dokonanie w Testach Sermierki .	Tego ciosu nauczył mnie tatko.	Sermierka min. 3
Adonis	Podczas Testów Siły woli z kobietami , dla których chcesz być uprzejmy i czarujący, dodajesz 2 kości .	Cóż za piękny kawaler!	-
Płuca jak miechy	Wszelkie Testy Krzepy związane z plywaniem i nurkowaniem rzucasz z 3 dodatkowymi kośćmi. Wytrzymujesz pod wodą nawet 2 minuty!	Zostaw trochę powietrza dla nas.	-
Złota rączka	Nie musisz testować drobnych napraw .	Tu się urwało.	Obsługa dział i maszyn min. 2
Atleta	Wytrzymałość +3 .	Mięśnie to najlepsze narzędzie.	nie łączy się ze Skóra i kości
Drobny	Dodaj 2 kości podczas Testów Skupienia, gdy próbujesz się gdzieś przecisnąć , przejść niezauważony lub skryć się.	Przeszedł pies, to i ja się przecisnę.	Krzepa max. 3
Buława w plecaku	Dodaj 2 kości podczas Testów Dowodzenia , gdy jesteś najwyższy stopniem w okolicy.	Za mną!	-
Oszczędny	Zaczynasz grę z poczwórnym żołdem. Zawsze masz też zachowanego miedziaka.	Nie będę trwonił na to majątku!	nie łączy się z Dziurawa kieszeń
Szlachetna siwizna	Podczas Testów Siły woli lub Dowodzenia wobec młodszych dodajesz 2 kości.	Bije od ciebie taka aura stateczności i mądrości.	nie dla Młodego
Cnotliwy	Podczas Testów Siły woli w trakcie obrony przed manipulacją ze strony pćci przeciwnej dodajesz 2 kości.	Nie wiem, o czym pani mówi...	Zepsucie max. 2
Twarz hultaja	Podczas Testów Siły woli zastraszenia dodajesz 2 kości.	Blizny, szramy i odcięta połowa ucha to mój wielki atut.	-
Orator	Podczas Testów Siły woli - przekonywania, motywowania i popisów krasomówczych - dodajesz 2 kości.	Znasz kluczowe reguły retoryki, władasz sporym zasobem słów, masz przyjemny głos i umiesz	Siła woli min. 3

Oburęczny	Walcząc dwoma brońmi , nie otrzymujesz ujemnych modyfikatorów.	Można do obu, a można do jednej...	Krzepa min. 3
Poliglota	Jesteś w stanie komunikować się na bardzo podstawowym poziomie w każdym europejskim języku .	W innych warunkach byłbym szpiegiem albo kolonialnym kupcem.	Rozum min. 3
Nie wystarczy mnie zabić	Nie musisz testować osłabienia czy utraty przytomności po otrzymaniu ran.	To drobnostka, nawet nie poczułem bólu.	Krzepa min. 4
Wrośnięty w kulbakę	W Testach Sermierki z konia dodaj 1 kość.	Ja i koń to jedno!	Jazda konna min. 3
Półgarniec	Możesz wypić dwa, a nawet trzy razy więcej niż inni i nie stracisz świadomości.	Ze mną się nie napijesz?	Krzepa min. 3, nie łączy się ze Słaba głowa
Świadek epoki	Testy Rozumu dotyczące wojskowych (informacje, plotki, słabości), rzucasz z 2 dodatkowymi kośćmi.	Byłem, widziałem, wiem.	Wysługa lat min. 11
Twarz zupełnie nijaka	Otrzymujesz 3 kości podczas Testów ukrywania się i uciekania wśród ludzi.	Był taki, ja wiem, niepodobny do nikogo.	nie łączy się z Adonis
Protegowany	Zaczynasz grę ze stopniem wyżej .	Dobrze, że ciotka jest przyjaciółką pułkownika.	-
Zdrów jak ryba	Masz o 1 Chorobę i Kontuzję mniej . Testy Krzepy przy nowych Chorobach i Kontuzjach rzucasz z 2 kośćmi więcej.	Za młodu matka hartowała mnie na zimnie.	nie łączy się z Cherlawy
Szósty zmysł	Testy Skupienia i Patrolowania rzucasz z 2 dodatkowymi kośćmi.	Przeszła tędy sarna. W zeszłym tygodniu. Przed ulewą.	Skupienie min. 3
Sowa	Wszelkie Testy działania w nocy lub w ciemności rzucasz z minimalnymi karami.	Noc nie ma przede mną tajemnic!	-
Koniarz	Doskonale znasz zachowania koni. Nie ponosisz kar za jazdę na nie swoim koniu.	Prrrrrr!	Jazda konna min. 3
Porządny	Jesteś bardzo schludny i zadbany. Tak samo traktujesz swoje wyposażenie. Jeśli nie wydarzyło się nic specjalnego, zawsze używasz tylko 2 Kości Panewki .	O, tu jeszcze jest rdza, skandaliczne!	tylko dla obywatelstwa pruskiego
Czynownik	Lata wiernopoddańczej służby nauczyły cię schlebienia przełożonym i pojawiania się w odpowiednich miejscach w odpowiednim czasie. Po każdej misji otrzymujesz 3 PD więcej .	Tak jest, panie oficerze!	tylko dla obywatelstwa rosyjskiego

WALORY

Krakus	Podczas walki z konia bronią białą Dokonanie możesz wykorzystać na zabicie wroga.	Cesarz dysponuje najwaleczniejszymi Huzarami.	tylko dla obywatelstwa austriackiego
Rodzinna pamiątka	Na początku gry ustal z MG, jaki cenny przedmiot posiadasz w Wyposażeniu (wartość do 50 franków) i jaka jest z nim związana legenda.	Wyniosłem to z płonącego domu.	tylko dla cudzoziemca



SKAZY

Trzęsące ręce	Podczas Testów Strzelania odejmujesz 1 kość.	W dzieciństwie jajka , potem szklanice...	Skupienie max 3
Dandys	Przygotowanie się do wyjścia zajmuje ci znacznie dłużej niż innym. Jeśli nie masz na sobie swojego ulubionego dodatku (np. chusty, kolczyka) rzucasz wszelkie Testy z karą 2 kości.	<i>Ta kasztanowa brosza to mój ulubiony dodatek!</i>	-
Cherlawy	Zaczynasz grę z 1 Chorobą więcej. Po otrzymaniu rany musisz zdać Test Krzepy by nie otrzymać 1 dodatkowego obrażenia.	<i>Śmierć krąży nade mną.</i>	nie łączy się ze <i>Zdrow jak ryba</i>
Panikarz	Gdy zaczyna się walka, zostajesz ranny lub ktoś ginie na twoich oczach (nie wróg) otrzymujesz 2 punkty Wzburzenia.	<i>Oni się tu zabijają!</i>	nie łączy się z <i>Furiat</i>
Słaba głowa	Już po wypiciu niewielkiej ilości alkoholu jesteś zamroczony i wykonujesz wszelkie Testy z karą 2 kości.	<i>To piwo mogłoby słonia zwalić z nóg, nieprawdaż?</i>	nie łączy się z <i>Półgarniec</i>

Skóra i kości	Wytrzymałość -2	<i>Wiatr zawieje i mnie przewróci!</i>	nie łączy się z <i>Atletą</i>
Dziurawa kieszeń	Zaczynasz grę bez oszczędności i zawsze tracisz błyskawicznie ćwierć żołądu.	<i>Dałbym sobie palca uciąć, że miałem jeszcze dwa franki!</i>	nie łączy się z <i>Oszczędnym</i>
Uzależniony od tytoniu	Przynajmniej raz dziennie musisz zapalić fajkę bądź zażyć tabaki, inaczej wszystkie Testy wykonujesz z karą 2 kości.	<i>To nie nałóg. To sposób życia.</i>	-
Ciężki sen	Musisz zdać Test Patrolowania , by nie zasnąć na warcie. Jeśli nie prześpisz co najmniej 6 godzin, wszystkie Testy następnego dnia rzucasz z karą 1 kości.	<i>Jeszcze kwadransik...</i>	Patrolowanie max. 3
Gbur	Testy Siły woli w towarzystwie dam, oficerów i osób z wyższych sfer rzucasz z karą 2 kości.	<i>Znacie ten kawał o gołej rzyci?</i>	-
Lęk wysokości	Wszelkie Testy podejmowane na wysokości (na drzewie, w górach, na moście) wykonujesz z karą 2 kości.	<i>Ja tu poczekam na was.</i>	-
Szkodnik	Musisz zdać Test Rozumu , by mając kontakt z nową maszyną czy przedmiotem nie zniszczyć go niechcący.	<i>Tu się chyba otwiera, a tam przekręca...</i>	nie łączy się ze <i>Złota rączka</i>
Centaur	Musisz zdać Test Dyscypliny , by w krytycznej sytuacji pomóc w pierwszej kolejności kompanowi, a nie własnemu wierzchowcowi.	<i>To też boże stworzenie.</i>	-
Łakomczuch	Musisz zjeść dwa razy więcej niż przewiduje regulamin, by normalnie funkcjonować. Inaczej przez cały dzień wszystkie Testy rzucasz z karą 1 kości.	<i>Będziesz to jeszcze jadł?</i>	-
Naiwny	Wszelkie Testy Siły woli , w których jesteś poddany manipulacji, rzucasz z karą 2 kości.	<i>Naprawdę?</i>	Rozum max. 3
Brak słuchu	Wszelkie Testy związane z nasłuchiowaniem, ale też tańceniem czy śpiewaniem, rzucasz z karą 2 kości.	<i>Mówiłeś coś?</i>	Skupienie max. 3
Wrażliwy na ból	Musisz zdać Test Odporności na trudy, by po otrzymaniu rany lub w chorobie nie krzyżeć. Krzyk zwiększa Poziom Wzburzenia o 1 wszystkim wokoło.	<i>Nawet sobie nie wyobrażacie, jak taka drzazga może boleć.</i>	Odporność na trudy max. 3
Brak orientacji	Musisz zdać Test Rozumu , by zorientować się, gdzie jesteś w nowym pomieszczeniu.	<i>Najpierw w lewo, potem w prawo, a może na odwrót?</i>	-

SKAZY

Lęk przed wodą	Musisz zdać Test Odporności na trudy, by wejść do wody głębszej niż do pasa. Wszelkie Testy w wodzie rzucasz z karą 2 kości.	A co ja, ryba?	nie łączy się z <i>Płuca jak miechy</i>
Ślimak	Poruszasz się znacznie wolniej niż inni - szybciej też dostajesz zadyszki i odcisków na stopach. Testy Maszerowania rzucasz z karą 1 kości.	Zaczekajcie na mnie, przyjaciele!	Maszerowanie max. 3
Szpetny	Wszelkie Testy Siły woli z płcią przeciwną rzucasz z karą 2 kości.	Wołali na mnie Boruta!	nie łączy się z <i>Adonis</i>
Rozpustny	Musisz zdać Test Siły woli lub Dyscypliny, by nie zacząć romansować z atrakcyjną kobietą.	Jakie ma panienka śliczne usteczka!	nie łączy się z <i>Cnotliwy</i>
Niechlujny	Podczas Testu Panewki wystarczy jedna 1 na kości, by doszło do niewypału.	To nie brud, to takie było.	nie łączy się z <i>Porządny</i>
Sadysta	Zaczynasz z Poziomem Zepsucia wyższym o 1.	Boli? To dobrze.	-
Analfabeta	Nie umiesz płynnie czytać ani pisać. Musisz zdać Test Rozumu, by odczytać dłuższe zdanie.	Ojca nie było stać na szkołę, trzeba było krowy paść.	Rozum max. 3
Niezdarny	Wszelkie Testy Skupienia związane z ostrożnością, skradaniem się lub zachowaniem dyskrecji rzucasz z karą 2 kości.	Kto to tu postawił?	Skupienie max. 3
Lojalny	Złamanie rozkazu wymaga zdania Testu Siły woli. Inaczej podnosi Poziom Zepsucia o 1.	Rozkaz to rozkaz.	tylko dla obywatelstwa pruskiego
Warchoł	Łatwo wpadasz w gniew. Wystarczy kilka szklanic miodu, byś zaczął głośne śpiewy, niebezpieczne politykowanie i rzucanie wyzwań współbiedniakom. Musisz zdać Test Dyscypliny , by nie wywołać burdy.	Spojrzał na mnie jakoś krzywo!	tylko dla obywatelstwa rosyjskiego
Rezydent lochów	Lęk przed ciemnością i chłodem. Wszystkie Testy w takich warunkach wykonujesz z karą 2 kości.	Ale nie gaście świeczki!	tylko dla obywatelstwa austriackiego
Akcent	Musisz osiągnąć Dokonanie w Teście Siły woli by przekonać kogoś, że masz inne pochodzenie niż prawdziwe. Twój akcent jest zbyt silny.	Domenico Decoco...	tylko dla cudzoziemca

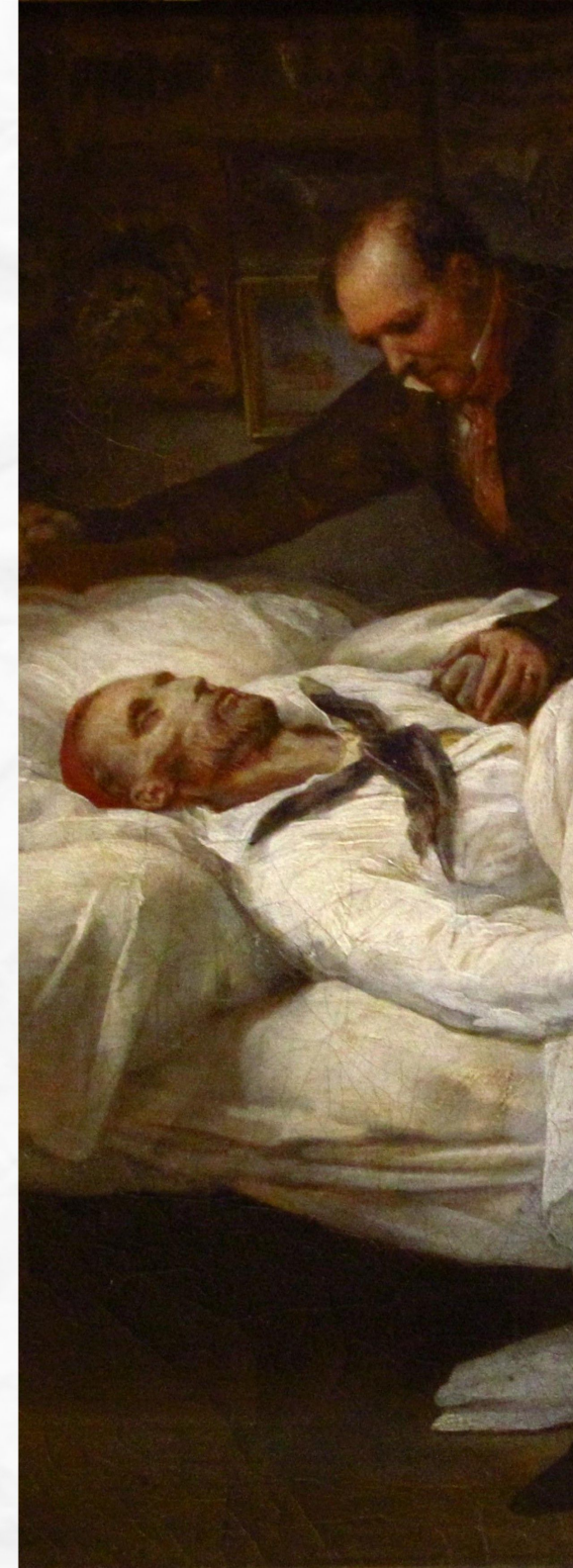
CHOROBY
I KONTUZJE

Wiarusi mogą się zmagać z licznymi niebezpiecznymi Chorobami. Niski poziom higieny, niedożywienie i trudne warunki egzystencji powodują, że ze świecą można szukać człowieka zupełnie zdrowego. Służba w armii i udział w licznych wojnach zwiększa ryzyko nabycia chorób, zakażeń czy kontuzji. Nie chodzi tylko o urazy odniesione na polu walki. Znacznie częściej żołnierze cierpią na skutek warunków obozowych, męczących przemarszów, funkcjonowania w klimacie, do którego nie są przystosowani, głodu czy rozpustnego trybu życia.

Wylosowane podczas tworzenia Wiarusa Choroby i Kontuzje oraz dolegliwości nabyte w trakcie Misji można wykorzystywać na dwa sposoby. Po pierwsze wpływają na Testy w określonych sytuacjach (por. niżej). Silne objawy mogą być wyzwalane na skutek Paniki i wymagają konkretnego leczenia lub opieki. Ponadto pozwalają na fabularne odgrywanie problemów i ograniczeń.

Tylko świnia lub skończony tchórz może się chwalić, że nigdy nie odczuwał strachu

marszałek Jean Lannes



Wytrzymałość

Wytrzymałość określa, ile fizycznych dolegliwości może wytrzymać Wiarus. Każde obrażenie, Kontuzja czy niektóre objawy Chorób dodają Punkty Obrażeń. Gdy ich liczba zrówna się z wartością Wytrzymałości, Wiarus umiera (zob. IV Mechanika).

Obliczenie Wytrzymałości:

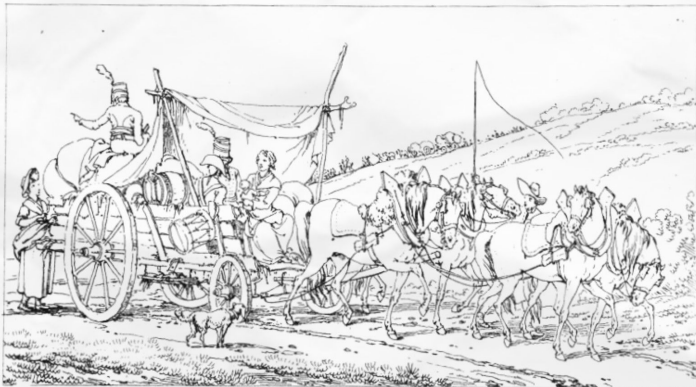
10 + Krzepa x2 + ew. Walor/Skaza

Możliwy zakres wartości: od 10 do 25

W zależności od wieku, Wytrzymałości, Wyślugi lat oraz ewentualnych Walorów i Skaz oblicz, ile Chorób i Kontuzji będzie miał Wiarus:

Wykonaj odpowiednią liczbę rzutów. Do każdego rzutu użyj 2k6 i odczytaj wynik (od 2 do 12). W przypadku powtórzenia wyników na kościach: **w przypadku Choroby:** przerzuć rzut **w przypadku Kontuzji:** uznaj, że jest poważniejsza i z MG zwiększcie jej konsekwencje

Przykład: 42-letni Wiarus z Wytrzymałością 22 i 12-letnią Wyślugą lat wykonuje 2 razy rzut na Chorobę i otrzymuje 2 Choroby oraz 2 razy rzut na Kontuzję i otrzymuje 2 Kontuzje.



Rekrutacja	Wiek
------------	------

z poboru	1 Choroba mniej (lub Krzepa +1)	Młody	-
		Dorosły	1 rzut na Chorobę lub Kontuzję
		Sędziwy	1 rzut na Chorobę i 1 na Kontuzję

Wytrzymałość	Wyśługa lat
--------------	-------------

10-14	1 rzut na Chorobę	0-1	-
15-20	-	2-5	1 rzut na Kontuzję
21+	1 rzut na Chorobę lub Kontuzję mniej	6-10	1 rzut na Chorobę i 1 na Kontuzję
		11-15	1 rzut na Chorobę i 2 na Kontuzję
		16-20	2 rzuty na Chorobę i 2 na Kontuzję

Choroby

Każda Choroba ma opisane objawy, które nasilają się na skutek wyzwalaczy - czynników zewnętrznych, których może doświadczyć Wiarus. Wówczas w określonych sytuacjach należy uwzględnić modyfikatory do Testów.

1. ...

2. Choroba weneryczna (franca)

wyzwalacz: kontakt z płcią przeciwną (nieprzyjemne wspomnienia)

→ wszelkie Testy Skupienia z karą 1 kości

To wyjątkowo nieprzyjemna choroba, która jest konsekwencją miłosnych uniesień. Wiarus zamiast skupić się na zadaniu, będzie nie tylko rozpamiętywał, która przygoda doprowadziła go do tego stanu, ale i ciągle się drapał. Choroba ta nieustannie rozprasza i powoduje dyskomfort podczas ruchu. Dopóki jej objawy nie znikną, należy też zapomnieć o kolejnych romansach.

3. Hemoroidy (krwawnice)

wyzwalacz: długa jazda konna

→ jazda konna z karą 2 kości

Ostre swędzenie i krwawienie z siedzenia Wiarusa może trwale uprzykrzyć mu życie. W kawalerii to wprost piekielna tortura, która ogranicza jeszcze jego bojową sprawność. Problem ten wywołuje najczęściej zbyt długie i intensywne przebywanie w siodle. Ulgę przynieść mogą spacery i aplikowanie maści. W skrajnych przypadkach, jedyne wyjście to zupełna rezygnacja z jazdy konnej.

4. Gruźlica (galopujące suchoty)

wyzwalacz: wysiłek

→ Dowodzenie z karą 2 kości

Napad ostrego kaszlu, plucie krwią, bledosc i gorączką unieszkodliwią każdego Wiarusa. Do ataku kaszlu może doprowadzić zbyt duży wysiłek. Wiarus, który zdaje się pluć własnymi płucami, nie może być budującym przykładem dla innych i traci respekt podwładnych. Niestety, to nieuleczalna i śmiertelna choroba. Ulgę przynieść może jedynie odpoczynek na łonie przyrody w łagodnym klimacie.



5. Alergia - rzuć ponownie k6 by wybrać:

(1) na kwiaty, (2) na zwierzęta, (3) na kurz,
(4) na wybrane owoce, (5) na wybrane warzywa,
(6) na siano i słomę

wyzwalacz: alergen

→ kichanie i łzawienie + wszelkie Testy Skupienia z karą 2 kości.

Nagły kaszel, parskanie lub kichanie, którym towarzyszy łzawienie oczu to duży problem w ogniu walki ale i w salonie. Może je wywołać kontakt Wiarusa z jakimś kwiatem, zwierzęciem, kurzem lub jedzeniem. Wiarus zapewne wie, na co jest uczulony. Jedyne, co może zrobić, to unikać alergenu jak ognia. Kiedy już dojdzie do ataku alergii, nie sposób się skupić na czymkolwiek.

6. Szkorbut

wyzwalacz: niedożywienie, skąpe i nie urozmaicone jedzenie, brak owoców i warzyw

→ Krzepa o połowę w dół (zaokrąglając w dół)

Przez długi czas Wiarus jest słaby, blady, drżą mu nogi, nie ma apetytu i szybko się męczy. Wreszcie wypadają mu zęby, uniemożliwiając rozgryzanie ładunków do karabinu i czyniąc go nieprzydatnym. To efekt długotrwałego niedożywienia. Jedyнным lekarstwem jest poprawienie diety, uzupełnienie jej świeżymi, pełnowartościowymi produktami, takimi jak owoce, warzywa, świeże mięso, nabiał. Wiarus cierpiący na skorbut powinien też regularnie zjadać cytryny.

7. "Czempioński śpich"

wyzwalacz: długotrwały marsz lub jazda konna/ uderzenie w głowę

→ jeśli nie zdasz Testu Odporności na trudy, zasypiasz na co najmniej godzinę.

Nagłe zaśnięcie w marszu, w siodle czy nawet w ogniu bitwy może być bardzo kłopotliwe, a nawet śmiertelnie niebezpieczne. Wiarus cierpiący na tę dolegliwość musi się oszczędzać i częściej niż inni odpoczywać. Regularny sen, zdrowa dieta i unikanie stresu może być bardzo pomocne. Kiedy Wiarus już zapadnie w swą "czempiońską drzemkę" zdany jest na opiekę kolegów. Od nich zależy, czy znajdzie chwilę wypoczynku nawet w skrajnie niesprzyjających warunkach. Jedno jest pewne: nie obudzi go nawet sam Cesarz!

8. Ostre bóle i zawroty głowy

wyzwalacz: słońce lub zaduch

→ Strzelanie z karą 1 kości

Nagły, ostry ból głowy połączony z zawrotami, a w skrajnych przypadkach nawet z wymiotami, to prawdziwa katusze dla Wiarusa. Spowodowany jest najczęściej dużym zmęczeniem, długotrwałym przebywaniem na słońcu i w dużym zgiełku. Nietrudno o takie warunki w bitwie. Nic dziwnego, że Wiarus dotknięty tą przypadłością nie jest w stanie już dobrze celować i strzelać. Najlepiej wówczas odpocząć w spokojnym miejscu, nałożyć na głowę zimny okład, zażyć trochę snu. Pomocne mogą być również maści i proszki.

9. Nawracająca malaria (zimnica)

wyzwalacz: przebywanie w niezdrowym klimacie

→ Test Odporności na trudy. Fiasko = gorączka (wszelkie Testy z karą 3 kości przez 1 dobę).

Dreszcze, wysoka temperatura i przyspieszone bicie serca to nic przyjemnego. Wiarus, który cierpi na nawracającą malarię może w każdej chwili odczuć takie dolegliwości. Choroba ta spowodowana jest długotrwałym przebywaniem w niezdrowym klimacie, szczególnie gorącym i wilgotnym. Trudno ją leczyć. Najlepiej działa przyjmowanie proszków z kory chinowca (chinina lub "kora jezuicka"). Wiarus dotknięty malarią musi także unikać wilgotnych i gorących miejsc, gdyż najłatwiej w nich o atak tej okropnej choroby.

10. Skleroza

wyzwalacz: zbyt obfity, tłusty posiłek, wypalenie fajki, wypicie alkoholu

→ wszelkie Testy Rozumu z karą 2 kości

Rozkojarzenie, częste zapomnianie i problemy z rozpoznawaniem osób i miejsc, to kłopotliwe dolegliwości. Dotknięty nimi Wiarus będzie mniej sprawny na patrolu i raczej nie wymyśli, jak wyrwać się z opresji. Nie będzie też się nadawał na dowódcę, co może utrudnić rozwój kariery. Jedyнным rozwiązaniem jest bardziej zdrowy tryb życia, regularna i niezbyt obfita dieta. Konieczne też jest odstawienie wszelkich trunków i tytoniu. Wiarus dotknięty sklerozą powinien też ćwiczyć umysł zagadkami i lekturą.

11. Reumatyzm

wyzwalacz: chłód, wilgoć, zmęczenie

→ Maszerowanie i Patrolowanie z karą 2 kości

Długotrwały ból odczuwany w kościach i stawach powoduje duży dyskomfort. Wiarus cierpiący na reumatyzm będzie przeżywał prawdziwe katusze w długim marszu lub na patrolu. Ból pojawia się nagle ale może dokuczać długie godziny. Jego atakom sprzyja przebywanie w wilgotnych i chłodnych miejscach. Jedyнным lekarstwem jest aplikowanie maści, dobra dieta i odpoczynek w przyjemnej izbie gdzieś przy piecu.

12. Nerwica (gorączka działowa)

wyzwalacz: przebywanie w ogniu walki, szczególnie wybuchów artyleryjskich

→ dodajesz natychmiast 2 pkt. Wzburzenia

Drżenie rąk i nóg, niemożność skupienia myśli, bezradność w działaniu. Kiedy te objawy pojawiają się w ogniu bitwy, Wiarus jest w tarapatkach. Nie może efektywnie walczyć a nawet zadbać o własne bezpieczeństwo. Staje się bezradny, a w oczach kolegów może zostać uznany za tchórze. W efekcie jeszcze bardziej się stresuje. Jedyne co można zrobić, to starać się przed bitwą wyciszyć, zmówić modlitwy lub nosić przedmioty przynoszące szczęście. W walce najlepiej skupić się na obsłudze broni i nie przejmować otoczeniem.

Kontuzje

Ustal wspólnie z MG, jakie konsekwencje będzie miała dana Kontuzja i kiedy będzie szczególnie dokuczająca (kary do Testów lub niemożność podjęcia jakiegoś działania).

1. ...

2. Rana postrzałowa (kula w ciele) - (1) głowa, (2) bark, (3) plecy, (4) ręka, (5) udo, (6) stopa

3. Odłamek szrapnelu - (1) głowa, (2) bark, (3) plecy, (4) ręka, (5) udo, (6) stopa

4. Odcięty palec ręki (1-3) prawej, (4-6) lewej

5. Niezagojona rana cięta na piersi

6. Żle złożona złamana ręka (1-3) prawa, (4-6) lewa

7. Żle złożona noga (1-3) prawa, (4-6) lewa

8. Poparzona część ciała (1) głowa, (2) bark, (3) plecy, (4) ręka, (5) udo, (6) stopa

9. Niesprawne jedno oko (1-3) prawe, (4-6) lewe

10. Wybite zęby

11. Odcięte ucho (1-3) prawe, (4-6) lewe

12. Przebite płuco

Legenda towarzysząca Kontuzji. Warto ją stworzyć, aby móc chwalić się innym Wiarusom lub cywilom, w jakiej to bitwie straciło się ucho lub ząb.

Przykład: *Podczas bitwy dzielnie szturmowałem armaty nieprzyjaciela. Niemal w ostatniej chwili przebiłem kanoniera swym bagnetem. Chciałem odciągnąć działo na naszą stronę i nieopatrznie oparłem na nim dłoń. Lufa była tak bardzo rozgrzana, że poparzyła mi rękę. Do dzisiaj noszę bliznę.*

Człowiek obdarowany został mową po to, aby ukryć swoje myśli

Charles Maurice de Talleyrand

JĘZYKI

Każdy Wiarus zna w sposób komunikatywny swój ojczysty język oraz język francuski. Niektóre regiony są jednak wielojęzyczne, dlatego obywatelstwo daje Wiarusowi znajomość kolejnego języka. Dodatkowo odbyte kampanie wojenne (Wysługa lat) oraz niektóre Walory pozwalają dobrać kolejny język.

Bazowo każdy Wiarus zna język polski na poziomie biegłym oraz francuski na poziomie komunikatywnym.

Może znać kolejne języki jeśli:

- ma obywatelstwo pruskie, austriackie lub rosyjskie; niemiecki lub rosyjski (komunikatywny)

- jest cudzoziemcem: język kraju pochodzenia (biegły)

- ma znaczną Wysługę lat

- wybrał Walor Poliglota

**Poziom znajomości języka:**

Brak - używając gestów i intuicji możesz testować podstawowe zwroty. To wszystko.

Podstawy - Wiarus jest w stanie zrozumieć zupełne podstawy języka (zwroty grzecznościowe, podstawowe czynności, kierunki świata, liczebniki), a swobodna rozmowa wymaga testowania.

Komunikatywny - w przypadku normalnych rozmów Wiarus jest w stanie porozumiewać się (bez testowania). Testuje trudniejsze dyskusje czy lokalne dialekty.

Biegły - Wiarus mówi i pisze w sposób, który umożliwia mu udawanie tubylca.

Językiem międzynarodowym, którym władają elity oraz wojskowi w całej Europie, jest **język francuski**. Biegła znajomość dowolnego języka romańskiego (francuski, włoski, hiszpański, portugalski) pozwala rozmawiać w sposób komunikatywny w pozostałych językach romańskich.

Biegła znajomość dowolnego języka słowiańskiego (polskiego, ukraińskiego, rosyjskiego, czeskiego, serbskiego) pozwala rozmawiać w sposób komunikatywny w pozostałych językach słowiańskich.

ZNIEWAGA

Prawie każdy Wiarus doznał choć raz jakiejś wielkiej nieprzyjemności. Może ktoś zszargał jego reputację, naraził na śmieszność, zdradził, ośmieszył albo wręcz próbował okraść czy zabić. Kto? Kiedy? Dlaczego? Co teraz się z tym oszczercą dzieje? Opisz choć jedną taką sytuację.

Jeśli zaczniesz grę z poziomem Zepsucia min. 5, Wiarus musiał komuś zależeć za skórę. Opisz i taką sytuację.

PRZYSŁUGA

Wiarus może znać osobę, która uratowała go z tarapatów. Żołnierzowi można wyświadczyć wiele przysług, od odprowadzenia do namiotu po suto zakrapianych imieninach poczynając, po uratowanie życia lub konia. Wymyśl, kto, kiedy i w jaki sposób pomógł Wiarusowi. Komu Wiarus jest winien przysługę?

Zniewaga i Przysługa to narzędzie dla Marszałka Gry, dzięki któremu może wprowadzić do Misji czy Kampanii bohaterów powiązanych z Wiarusami.

RODZINA

Mówi się, że oddział to dla żołnierza nowy dom. Troskliwy kapral może zastąpić surowego ojca, a czuła markietanka matkę. Zapewne jednak Wiarus posiada bliskich i krewnych poza wojskiem. Gdzie? Czy ich lubi? Kiedy widział ich po raz ostatni? Za kim najbardziej tęskni?

Kobieta, która sypia ze swym mężem, zawsze ma na niego wpływ.

Napoleon Bonaparte

WYPOSAŻENIE

Każdy z Wiarusów zacznie grę ze standardowym wyposażeniem przynależnym do jego broni (piechota, kawaleria, artyleria i inżynierzy, służby) i Formacji. Ponadto najprawdopodobniej posiada do trzech przedmiotów, które zachował z życia w cywilu (zgodnie z Profesją i Wystugą lat).

Dodatkowo w sakiewce trzyma oszczędności w gotówce. Na podstawowe wyposażenie może mieć także wpływ wybór Wolorów i Skaz.

Oszczędności to dwutygodniowy żołd + k6

Szeregowy - 8 franków + k6

Kapral - 12 franków + k6

Sierżant - 16 franków + k6

Starszy sierżant - 20 franków + k6

Wskaż, gdzie i jak przechowuje dany element wyposażenia na Karcie Wiarusa.