

WIARUSI

Rozdział III

Kariera

gra RPG

inspirowana epoką napoleońską



ROZDZIAŁ III KARIERA

Rozwój Wiarusa _____

Punkty Doświadczenia _____

Awans _____

Odnaczenia _____

Zaszczyty _____

Zepsucie _____

Upływ lat pomiędzy kampaniami _____

Każdy żołnierz nosi buławę w tornistrze!

Napoleon Bonaparte

Podczas Misji Wiarus będzie zdobywał doświadczenie, które zapewne zaowocuje rozwojem jego kariery wojskowej. Wzmocni swoje umiejętności i nabędzie nowych zdolności. Te zaś umożliwią mu awans na wyższe stopnie, które wiążą się z możliwością dowodzenia większymi oddziałami, większym prestiżem oraz wyższym żołdem.

Rozwijanie kariery Wiarusa to jeden z najważniejszych aspektów gry, o ile planujesz zabawę dłuższą niż tylko jedna Misja.

ROZWÓJ WIARUSA

Na koniec każdej Misji Wiarus, który w niej uczestniczył, zostaje nagrodzony jedną z następujących opcji:

zwiększeniem 2 wybranych Sprawności o 1 (ale do poziomu max 6)

zwiększenie wybranego Atrybutu o 1 (ale do poziomu max 6)

odblokowanie nowego Talentu jego Formacji

Modyfikacja wymaga zgody Marszałka Gry. Powinna ona być powiązana z doświadczeniem zdobytych przez Wiarusa podczas Misji. Przykładowo Wiarus, który często strzelał i walczył, może zwiększyć poziom sprawności Strzelania. Nie powinien jednak zwiększać Obsługi dział, jeśli podczas Misji nie zbliżył się nawet do armaty.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Na koniec każdej Misji (trwającej jedną lub więcej sesji) Marszałek Gry podsumowuje czyny każdego z Wiarusów. Powinien skorzystać z poniższego kwestionariusza. Za każdą pozytywną odpowiedź Wiarus otrzymuje Punkty Doświadczenia (PD). Ich dokładną wartość powinien wyznaczyć MG.

Raport z pola bitwy:



Pytanie	PD
Czy Wiarus wziął udział w Misji?	0 lub 5
Czy Wiarus dokonał czegoś niezwyklego poza batalią?	0-2
Czy Wiarus postępował zgodnie ze swoją postawą?	0-3
Czy Wiarus sprawdził się jako żołnierz swojej Formacji?	0-2
Czy Wiarus wykorzystał okazję dowodzenia żołnierzami?	0-2
Czy Wiarus wziął udział w batalii?	0-1
Czy Wiarus dokonał niezwykłych czynów podczas batalii?	0-3
Czy Wiarus odniósł rany podczas Misji?	0-2
ŁĄCZNI	0-20

Zebrane Punkty Doświadczenia kumulują się. Zapisują łączną wartość na Karcie Wiarusa.

Podczas gry w EPOCIE REWOLUCJI proponujemy, by MG hojnie przyznał liczbę PD. Oddaje to charakter tamtych lat, w których starano się szybko nagradzać żołnierzy, zachęcając ich tym do wielkich czynów. Niewyszkolone wojsko ponosiło też wielkie straty, co wymagało stałego dopływu młodych oficerów.

Dodatkowe PD Wiarus może zdobyć podczas Misji w trakcie Pojedynku (zob. IV Mechanika).

AWANS

Gromadzone PD pozwalają awansować na kolejne stopnie wojskowe. Każdy stopień ma wskazane **wymagania PD**, które należy zdobyć, by móc liczyć na awans. Ponadto, wybrane stopnie wymagają posiadania odpowiednich kwalifikacji - głównie wskazanego poziomu **Atrybutów i Sprawności**. Awans nie następuje od razu, gdy Wiarus spełnia wymagania. Decyzja zależy zawsze od MG.

Awans powinien mieć fabularną oprawę. Zdobycie wyższego stopnia wojskowego jest wydarzeniem niezwykle ważnym w życiu żołnierzy. Nie zdarza się codziennie. Niektórzy na pierwszy awans czekać muszą nawet kilka lat! W zależności od nadawanej rangi Wiarus powinien wystąpić przed szereg kompanii, batalionu lub całego pułku. Następnie odebrać stosowny dokument i ucisnąć rękę dowódcy.

Mianowanie majorem czy pułkownikiem powinno wiązać się z większym ceremoniałem. To doskonała okazja do odegrania nawet osobnej Misji, w ramach której Wiarus-oficer udaje się do księcia Poniatowskiego lub cesarza Napoleona, by odebrać nominację!

To także okazja do **świętowania w gronie kompaniów**. Świeżo awansowany powinien hojnie podjąć swoich przyjaciół, a może nawet w jakiś sposób umilić czas wszystkim podwładnym. przywilejami. Większość z nich polecamy wykorzystać fabularnie. Mogą posłużyć zawiązaniu akcji Misji lub stanowić jej poboczne zadanie.



Od sierżanta oczekiwać można postawienia butelki wina w gronie podoficerów danej kompanii. Świeżo mianowany kapitan powinien zaś podjąć swoich nowych kolegów co najmniej obiadem!

Stopnie oficerskie wiążą się z pewnymi obowiązkami i przywilejami. Większość z nich polecamy wykorzystać fabularnie. Mogą posłużyć zawiązaniu akcji Misji lub stanowić jej poboczne zadanie.

	wymagane PD	wymagane Atrybuty i Sprawności	obowiązki i przywileje
Szeregowy (Fizylier, Grenadier...)	-	-	-
Kapral (w kawalerii Brygadier)	10	Siła woli min. 2, Rozum min.2, Dowodzenie min. 1, Strzelanie lub szermierka min. 2	Wdraża w służbę rekrutów, przekazuje podstawowe umiejętności, dba o porządek, stoi na czele kapralstwa.

wymagane PD	wymagane Atrybuty i Sprawności	obowiązki i przywileje
PODOFICEROWIE <i>dobrze widziany mundur galowy</i>		
Sierżant (w kawalerii Wachmistrz)	25 Siła woli min. 3, Rozum min.2, Dowodzenie min. 2, Taktyka min. 1, Strzelanie lub szermierka min. 2	Pilnuje porządku w marszu, czuwa nad podstawowym szkoleniem, może prowadzić niewielki patrol lub kierować wartą.
Starszy sierżant (w kawalerii Starszy Wachmistrz)	40 Siła woli min. 3, Rozum min.2, Dowodzenie min. 2, Taktyka min. 2, Strzelanie i szermierka min. 2	Dowodzi półplutonem lub obsługą pojedynczego działą, ustala porządek wart w plutonie, dba o wyżywienie, pośredniczy w sporach pomiędzy żołnierzami a oficerami.
MŁODSI OFICEROWIE <i>wymagany mundur oficerski i mundur galowy</i>		
Podporucznik	60 Siła woli min. 3, Rozum min.3, Dowodzenie min. 3, Taktyka min. 2	Jest prawą ręką porucznika, często go zastępuje pod jego nieobecność.
Porucznik	80 Siła woli min. 3, Rozum min.4, Dowodzenie min. 3, Taktyka min. 3	Dowodzi plutonem (kilkudziesięciu żołnierzy) lub sekcją dział (2 lub 3 armaty), często zastępuje kapitana, prowadzi zaawansowane szkolenie, reprezentuje młodszych oficerów i podoficerów przed kapitanem.
Kapitan	100 Siła woli min. 3, Rozum min.4, Dowodzenie min. 4, Taktyka min. 3, Jazda konna min. 2	Dowodzi kompanią, szwadronem (ok. 100-200 żołnierzy) lub baterią dział (6 armat); przysługuje mu koń i ordynans.



wymagane PD	wymagane Atrybuty i Sprawności	obowiązki i przywileje
OFICEROWIE <i>w trakcie służby garnizonowej: własne mieszkanie, co najmniej 2 ordynansów, adiutant, służba, wydawanie kolacji, bogate życie towarzyskie</i>		
Chef de bataillon (dowódca batalionu) / w kawalerii Chef d'escadron (dowódca szwadronu)	150 Siła woli min. 4, Rozum min.5, Dowodzenie min. 4, Taktyka min. 4, Jazda konna min. 2	Dowodzi batalionem (ok. 500-1000 żołnierzy) lub szwadronem (ok. 200 kawalerzystów).
Major	300 Siła woli min. 4, Rozum min.5, Dowodzenie min. 4, Taktyka min. 5, Jazda konna min. 2	W zależności od sytuacji prowadzi do boju batalion lub cały pułk.
Pułkownik	500 Siła woli min. 4, Rozum min.5, Dowodzenie min. 5, Taktyka min. 5, Jazda konna min. 3	Dowodzi pułkiem (ok. 1-3 tys. żołnierzy).
Generał	1000 Siła woli min. 5, Rozum min.5, Dowodzenie min. 6, Taktyka min. 6, Jazda konna min. 3	Dowodzi brygadą, dywizją lub korpusem (od kilku do nawet kilkudziesięciu tysięcy ludzi różnych broni i formacji).
Marszałek	*** Tylko za wybitne zasługi u boku Napoleona.	Dowodzi korpusem lub całą armią (np. francuską Armią Aragonii w Hiszpanii lub Armią Italii).

ODZNACZENIA

W trakcie lub na koniec Misji Wiarusi mogą otrzymać odznaczenie. Aby je zdobyć, żołnierz musi dokonać niezwykłego czynu. Rekomendujemy przyznawane odznaczeń - podobnie jak awansów - w formie uroczystej sytuacji fabularnej. Odznaczeniu powinna towarzyszyć także gratyfikacja finansowa.

Odznaczenia zapewniają pewne bonusy do wykorzystania raz podczas całej Misji lub modyfikują niektóre statystyki Wiarusów, kiedy odznaczenie jest noszone w widocznym miejscu.

Ponadto odznaczenia traktowane są jako joker. Mogą raz zastąpić jeden brakujący parametr w wymaganiach do awansu (np. Taktyki lub Siły woli).

Działania Odznaczeń można łączyć.

Przykładowe czyny

(stopniowalne w zależności od rangi Wiarusa):

- akt heroicznej odwagi w obliczu nieprzyjaciela, np. podjęcie walki w obliczu ogromnej przewagi liczebnej; uporczywa obrona danej pozycji, zdobycie w wyniku szturm lub ataku ważnej pozycji (np. baterii armat, mostu)
- uratowanie oficera
- bohaterskie poświęcenie się dla ratowania towarzyszy broni (np. zasłonięcie kogoś własną pierśią, osłona odwrotu z narażeniem życia, odbicie kogoś z niewoli)
- zatrzymanie uciekających żołnierzy i poprowadzenie ich do walki
- zdobycie nieprzyjacielskiej armaty, taboru, przejęcie ważnych dokumentów, wzięcie do niewoli wysokiej rangi oficera lub licznego oddziału wroga, wykrycie szpiega lub dywersanta

*Dla moich Polaków
nie ma rzeczy niemożliwych.*

Napoleon Bonaparte

LEGIA HONOROWA II KLASY

- generał
- nagroda: 300 franków, 100 PD

LEGIA HONOROWA I KLASY "Wielki Orzeł"

- nagroda: 500 franków, 200 PD

DZIAŁANIE: Legia Honorowa pozwala doliczyć Sukces w zdanych Testach wojskowych (strzelanie, szermierka, udział w bitwie, dowodzenie). W zależności od klasy będzie to od 1 do 5 Sukcesów na całą Misję.

W obcej służbie

Order Hiszpanii (Hiszpania i Portugalia)

Order Królewski Obojga Sycylii,

Krzyż Neapolitański (Królestwo Neapolu)

Order Korony Westfalii

Order Świętego Huberta (Królestwo Bawarii)

Order Korony Żelaznej (republiki włoskie i Królestwo Włoch)

Order Zjednoczenia (Holandia, państwka niemieckie, Związek Reński, Prowincje Iliryskie)

Order Świętego Stanisława (Księstwo Warszawskie)

Order Wojskowy Świętego Henryka (Saksonia)

Każdy z orderów: 25 PD i 50 franków

DZIAŁANIE: pozwalają przerzucić kości w jednym Test podczas walki lub służby na terenie danego państwa lub u boku armii tego państwa bądź pod komendą wodza tego państwa.

W służbie wojsk polskich

Legionów Polskich

lub Księstwa Warszawskiego

ORDER ORŁA BIAŁEGO

Najwyższe polskie odznaczenie

- nagroda: 200 franków, 100 PD

DZIAŁANIE: raz w trakcie całej Misji uzyskanie 1 Sukcesu w ramach Testu.

VIRTUTI MILITARI

VIRTUTI MILITARI V KLASY - Krzyż Srebrny

- szeregowcy i podoficerowie
- nagroda: 50 franków, 20 PD

VIRTUTI MILITARI IV KLASY - Krzyż Złoty

- młodszy podoficerowie
- nagroda: 100 franków, 30 PD

VIRTUTI MILITARI III KLASY - Krzyż Kawalerski

- pułkownik, major, chef de bataillon
- nagroda: 200 franków, 50 PD

VIRTUTI MILITARI II KLASY - Krzyż Komandorski

- generał - nagroda: 300 franków, 100 PD

VIRTUTI MILITARI I KLASY - Krzyż Wielki

- nagroda: 500 franków, 200 PD

DZIAŁANIE: pozwala doliczyć Sukces w zdanych Testach wojskowych (strzelanie, szermierka, udział w bitwie, dowodzenie). W zależności od klasy będzie to od 1 do 5 Sukcesów na całą Misję.

W służbie wojsk francuskich

LEGIA HONOROWA

LEGIA HONOROWA V KLASY

- szeregowcy i podoficerowie
- nagroda: 50 franków, 20 PD

LEGIA HONOROWA IV KLASY

- młodszy podoficerowie
- nagroda: 100 franków, 30 PD

LEGIA HONOROWA III KLASY

- pułkownik, major, chef de bataillon
- nagroda: 200 franków, 50 PD



ZASZCZYTY

Nazwisko na łuku Triumfalnym

Najwyższą formą uhonorowania Wiarusa, który odznaczył się niespotykanym męstwem, jest umieszczenie jego imienia i nazwiska na łuku Triumfalnym w Paryżu. Znajdzie się tam obok nazwisk wielkich bohaterów, najsłynniejszych wodzów i żołnierzy epoki.

Zaszczyt ten zarezerwowany jest dla osób, które dokonały nadzwyczajnych czynów lub zdobyły już mnóstwo odznaczeń i innych nagród, a mimo to wciąż zadziwiają świat swoimi dokonaniem. Przykładowo ocalili ze śmiertelnego niebezpieczeństwa samego Napoleona, wzięły do niewoli nieprzyjacielskiego wodza, zmuszając tym samym jego armię do kapitulacji lub dzięki fortelowi skłoniły twierdzę do kapitulacji. To wydarzenia, które na pewno zasługują także na uwiecznienie na wielkich płótnach!

Nagroda ta powinna być powiązana z osobną Misją i - jeśli to możliwe - z wizytą w Paryżu na uroczystym odsłonięciu nowych napisów.

Z uroczystością tą wiąże się natychmiastowy awans o jeden stopień, bez względu na wymogi.

Nagroda: 1 000 franków

Nie należy szukać odznaczeń i epoletów na polu bitwy, skoro można je zdobyć w przedpokoju.

Napoleon Bonaparte

Honorowa funkcja

Posiadający znaczną wysługę lat (min. 10 lat) Wiarus, który odznaczył się męstwem na polu walki, może zostać wyznaczony do pełnienia przez jakiś czas honorowej funkcji. Będzie dzierżył sztandar pułku, batalionowego orła lub stał na warcie przed kwaterą marszałka.

Pełnienie honorowej funkcji pozwala zmniejszyć poziom Zepsucia o 1.



Biuletyn Wielkiej Armii

Jeśli Wiarus popisał i się odwagą podczas kampanii, na której obecny był sam Napoleon, jego czyn może zostać opisany w Biuletynie Wielkiej Armii. Jego treść jest następnie odczytywana przed szeregami wszystkich oddziałów.

Wzmianka w Biuletynie pozwala na czas jednej, następnej Misji wszelkie Testy Siły woli zdawać z dodatkowymi 2 kośćmi.

Broń Honorowa

Szczególną formą wyróżnienia Wiarusa jest wręczenie mu broni honorowej. W zależności od formacji, w której służy, może przysługiwać mu karabin, szabla lub nawet pałeczka. Broń taka ma specjalną inskrypcję, która wskazuje z imienia i nazwiska, komu została ofiarowana. Aby ją otrzymać, należy dokonać wielkich czynów, posługując się bronią lub taktyką walki przypisaną do danej formacji.

Dobosz - **pałeczki** za samotne zagrzewanie do walki oddziału
Fizylier, Woltyżer i Grenadier - **karabin** za samotne pokonanie kilku wrogów
Kanonier - **złoty granat** za samodzielną obsługę armaty lub niezwykle celny strzał
Kawalerzysta - **szabla** lub **pałasz** za samotne pokonanie kilku wrogów
Oficer - **pistolet** za samodzielne pokonanie kilku wrogów
Inni - **szpada** za uratowanie honoru oddziału

Nagroda: 200 franków

Broń Honorowa powoduje, że Wiarus cały czas pamięta o znaczeniu sprawy, za którą walczy. W związku z tym wszystkie Testy wykonywane przy jej udziale lub z nią związane wykonuje **z 1 dodatkową kością**. Zgubienie, sprzedanie lub zniszczenie Broni Honorowej to wielka ujmą na honorze Wiarusa. Takie zdarzenie na pewno utrudni jego awans.

Tytuł arystokraty cesarstwa

Zastrzeżenie: niedostępne w epoce Rewolucji i Republiki

baron - tylko dla oficera

hrabia - tylko pułkownika i generała

książe - tylko dla marszałka

Oficer, który przyczynił się do wzmocnienia sił Rewolucji może zostać uhonorowany tytułem barona, hrabiego lub księcia cesarstwa. Dołącza on wówczas do grona znamienitych obywateli, którzy stanowią elitę Francji i jej sojuszników.

Tytuł ten można otrzymać za odniesienie zwycięstwa na polu walki, zarówno w mniejszej potyczce, jak i większej bitwie. Wówczas honorowy tytuł związany będzie z miejscem starcia, np. Baron Montebello lub Księżę Austerlitz! Inny sposób zdobycia tytułu to przyczynienie się do podniesienia bezpieczeństwa całego regionu lub utrzymania armii. W takim wypadku tytuł związany będzie z majątkiem, który otrzyma obdarowany, np. hrabia sierakowski.

Tytuł arystokratyczny pozwala na nieliczenie się z pieniędzmi.

Nie wiem nic o tym, jestem moim własnym przodkiem.

generał Junot zapytany o przodków



Przeniesienie do gwardii

W armii francuskiej i sprzymierzonych znajdują się setki regimentów. Niektóre formuje się już w trakcie konkretnej wojny lub rozwiązuje zaraz po, a nawet w trakcie, gdy doznają wielkiego pogromu. Kilka pułków cieszy się powszechnym uznaniem. Szczególnym szacunkiem darzy się Wiarusów służących w gwardii.

Można zostać przeniesionym do gwardii w nagrodę za wierną, długoletnią służbę oraz niezwykły hart ducha na polu walki. W zależności od formacji Wiarus zostaje skierowany do konkretnego oddziału. W gwardii istnieją pułki grenadierów gwardii, tyralierów gwardii (złożone z wołyżerów), saperów gwardii itd. Istnieją również wyjątkowe, tzw. wyborcze oddziały, niespotykane w wojsku liniowym. MG może zaproponować Wiarusowi przeniesienie właśnie do takiego elitarnego oddziału.

Żołd w gwardii ulega podwojeniu. Jeśli dwaj żołnierze są równych stopni, to gwardzista traktowany jest jako starszy stopniem.



→ **Szwolęz**
1 Pułk Lekkokonny Gwardii

Szwolęz to kawalerzysta, który posiada mistrzowski poziom ujeżdżenia wierzchowca. Szczególną sławą cieszą się polscy szwolężerowie, którzy niejednokrotnie towarzyszą Napoleonowi i tworzą jego osobistą eskortę. Wywodzą się ze szlacheckich, a nawet arystokratycznych rodzin. Z równą gracją posługują się szablą, jak i od 1809

lancą. Jako przedstawiciel jazdy średniej może być wykorzystywany do szarży, czyli do ataków frontalnych na wroga. Nierzadko zajmuje się też działaniami pościgowymi oraz rozpoznaniem.

Wymagania: Skupienie min. 4, Siła woli min. 3
Preferencje: Szermierka 3, Strzelanie 2, Jazda konna 3
Dodatkowe wyposażenie: rogatywka, szabla, lanca, karabinek, 2 pistolety

TALENT:

Gardła armatnia kolanami dławić - podczas walki o dużą stawkę Szwolęz może zignorować pierwszy wynik oznaczający Kryzys. Otrzymuje w zamian dodatkowe Wzburzenie.

Lekkokonny - podczas Testów Jazdy konnej związanych z wykonywaniem nadzwyczajnych manewrów, czy pokonywania przeszkód, rzuca z 2 dodatkowymi kośćmi.



→ **Szwadron Mameluków Gwardii**
Wiarus zostaje przydzielony jako podoficer lub oficer do oddziału, w którym służbę pełnią mamelucy, potomkowie kaukaskich górali panujących przez wieki w Egipcie. Napoleon sformował z nich oddział podczas ekspedycji do Egiptu.

Wymagania: Skupienie min. 4, Siła woli min. 3
Preferencje: Szermierka 3, Strzelanie 2, Jazda konna 3
Dodatkowe wyposażenie: turban, szawary, karabinek, garłacz, zakrzywiona szabla - bułat

TALENT:

Szejtan - kiedy Wiarus wchodzi w relacje z osobami, które po raz pierwszy widzą mameluka, Testy Siły woli wykonuje się z 2 dodatkowymi kośćmi.

Arabskie cięcie - walcząc konno, Wiarus jest w stanie zadać śmiertelne cięcie bułatem. Ostrze rozplata przeciwnika na pół (cięcie od góry) lub odetnie mu głowę (z boku). Takie zakończenie walki możliwe jest przy uzyskaniu Dokonania.



→ **1 Pułk Legii Nadwiślańskiej**

Najbardziej zahartowanych w boju piechurów przyjmą z otwartymi rękami w szeregach Legii Nadwiślańskiej. To siły pozostające na żołdzie francuskim, ale złożone głównie z Polaków, z polskimi oficerami na czele. Nadwiślańczycy posyłani są w bój na najbardziej gorące odcinki frontu - do szturmowania ufortyfikowanych miast, do obrony straceńczych pozycji, do prowadzenia wycieczki za mury twierdzy, do walki nocą w śnieżnej zamięci.

Wymagania: Skupienie min. 3, Krzepa min. 3
Preferencje: Dyscyplina min. 3, Strzelanie min. 3, Szermierka min. 3, Mordobicie min. 3
Dodatkowe wyposażenie: karabin, bagnety

TALENT:

Urbanista - walcząc, przygotowując się lub przeszukując miejskie zabudowania, rzuca z 2 dodatkowymi kośćmi.

Kameleon - zdanie Testu Siły woli pozwala mu udawać charakter, obyczaje i akcent ludności krainy, w której przebywa już od jakiegoś czasu.



→ **Kompania Marynarzy Gwardii**

Chociaż ze względu na piękne i ozdobne mundury zwą ich "Morskimi Huzarami", to nie są oddziałem, którego zadaniem jest tylko uświetnianie defilad. Marynarze Gwardii, wbrew swojej nazwie, nie służą na wielkich okrętach na pełnym morzu. Łączą natomiast funkcje wielu formacji - artylerzystów, inżynierów, pontonierów i saperów.

Wszechstronnie wyszkoleni muszą samodzielnie wykonać zadania, działając w odcięciu od własnej armii, np. w trakcie desantu na wybrzeże angielskie! Marynarze Gwardii potrafią kierować rzecznymi łodziami, wznosić przeprawy na rzekach, obsługiwać armaty i oczywiście skutecznie walczyć z wrogiem. Zwłaszcza po cichu. Są oddziałem do zadań specjalnych.

Wymagania: Skupienie min. 3, Krzepa min. 3, Rozum min. 4
Preferencje: Obsługa dział i maszyn min. 4, Dyscyplina min. 3, Strzelanie min. 2, Szermierka min. 2
Dodatkowe wyposażenie: karabin, tasak, topór, narzędzia saperskie

TALENT:

Nie ma nas - zdając Test Patrolowania Marynarz Gwardii potrafi w minutę przygotować doskonałą kryjówkę dla siebie i kompanów, zatrzeć wszelkie ślady, a także przygotować zasadzkę.

Zadanie będzie wykonane - podczas wykonywania ważnego, konkretnego zadania (np. budowy mostu, nawigowania łodzią, naprawiania umocnień), od którego wiele zależy, pomija wszelkie ujemne modyfikatory związane z pogodą, głodem, wyczerpaniem czy strachem.

ZEPSUCIE

Zepsucie Wiarusa może wzrastać na skutek okrutnych i niemoralnych zachowań. Jeśli podczas Kampanii (lub długiej Misji) Wiarus dopuścił się szeregu działań z wyższego poziomu Zepsucia niż sam posiada, to jego **Zepsucie wzrasta o 1**.

Poziom Zepsucia wzrasta także, jeśli Wiarus popełnił występki z poziomu co najmniej o 2 wyższego (zob. IV Mechanika).

Zepsucie może **zmaleć o 1 poziom**:

- po odbyciu urlopu,
- po uzyskaniu awansu na pierwszy stopień kolejnego progu (stopień podoficerski, stopień młodszego oficera, stopień oficera)
- po otrzymaniu Zaszczytu.

Za każdym razem jest to decyzja Gracza, która powinna być uzasadniona zachowaniem Wiarusa.



UPŁYW LAT POMIĘDZY KAMPANIAMI

WYSŁUGA LAT

Każdy kolejny rok w służbie to także nowe doświadczenia i podnoszenie własnych kwalifikacji. Jeśli pomiędzy Kampaniami upłynęło kilka lat, to MG może obdarzyć Wiarusów dodatkowymi PD.

Za każdy rok służby Wiarus może otrzymać pewną liczbę PD:

Szeregowi do 2 PD
Podoficerowie do 5 PD
Młodszy Oficerowie do 10 PD
Oficerowie do 20 PD

CHOROBY I KONTUZJE

Za każde 2 lata służby należy rzucić 1 kością. W zależności od wyniku Wiarus nabywa nową Chorobę (lub więcej niż jedną, jeśli negatywny wynik wypadnie na więcej niż jednej kości).

WIEK	WYNIK	REZULTAT
Młody	1	nowa Choroba
W sile wieku	1-2	nowa Choroba
Sędziwy	1-3	nowa Choroba

Aby określić, jaka to Choroba, skorzystaj z rozdziału II, podrozdział Choroby.

