

*Kaer Morhen... Tam produkowało się takich jak ja. Już się tego nie robi, a w Kaer Morhen już nikt nie mieszka.*  
Andrzej Sapkowski Ostatnie życzenie

*- Dasz mi, to - wyrecytował nagle szybko jeździec w czarnym płaszczu - co w domu po powrocie zastaniesz, a czego się nie spodziewasz. Przyrzekasz?*  
Andrzej Sapkowski Miecz przeznaczenia

## Dziecko Prób

Dziecko Prób nie rodzi się, jest ono wynikiem Przemian i mutacji, którym poddawane są zwykle ludzkie dzieci, zabierane przez Wiedźminów - dorosłe Dzieci Prób które przeżyły proces zmian i które teraz walczą z potworami zagrażającymi ludziom jako członkowie klasy Wiedźmin.

Dzieci zabierane są na podstawie tzw. Prawa Niespodzianki i obietnicy, której Wiedźmin może zażądać za np. uratowanie życia. Najczęściej ma ona postać obietnicy oddania tego, o czym zgadzający się nie wie, np. dziecko urodzone, przygarnięte gdy go nie było w domu:

"Oddasz mi to masz, a o czym nie wiesz."

Nowo stworzone Dzieci prób nie pamiętają swojego przeszłego życia, a charakter i osobowość zmienia się w neutralną postać, której jedynym celem jest zabijanie potworów.

**Osobowość:** Dzieci Prób są skryte, nieufne i najczęściej nieczule. Nie przejmują się wojnami i sprawami ludźmi w żadnym innym zakresie niż zapewnienie im bezpieczeństwa przed różnymi potworami.

**Opis fizyczny:** Dzieci Prób mierzą od 1,60m, do 1,80m, ważą od 60 do 80 kg.

Są muskularniej zbudowani niż ludzie, kolor skóry zależy od rodzaju ludzi, z których Dziecko się wywodziło, kolor oczu i włosów też, ale niekiedy Przemiany mają na ich wygląd znaczący wpływ.

Podobnie jak ludzie, z których się wywodzą mężczyźni mają zarost na twarzy.

Dziecko Prób osiąga dojrzałość w wieku 18 lat i może dożyć do 200 lat, ale ze względu na swój zawód, żadne tego wieku nie osiąga. Przemiany i mutacje czynią Dzieci Prób bezpłodnymi.

Proces Przemiany w Dziecko Prób jest ściśle strzeżonym sekretem, znanym tylko kilku zaufanym Kapłanom i Czarodziejom.

**Relacje:** Dzieci Prób są samotnikami, ich zawód tego wymaga, a mutacje i proces Przemian w Dziecko Prób powoduje, że uczucia i emocje najczęściej są im obce. Ale jeśli nawiązują przyjaźnie, to są one najczęściej bardzo trwałe i rasa, klasa, pochodzenie nie ma dla nich znaczenia.

**Charakter:** Dzieci Prób mają skłonność ku neutralności, często też są praworządne, najczęściej wierne jakiemuś własnemu kodeksowi, czy też ogólnie swemu powołaniu walczenia z potworami i nie wdawania się w inne sprawy.

**Krainy Dzieci Prób:** Ponieważ Dzieci prób to normalne ludzkie dzieci poddane różnym zmianom, nie mają swoich krain w dosłownym tego słowa znaczeniu. Są tworzone i początkowo żyją w warunkach znajdujących się w odludnych miejscach. Gdy przejdą Próby, mutacje i staną się Wiedźminami podróżują tam gdzie potwory zagrażają ludziom, więc można spotkać ich prawie wszędzie.

**Religia:** Dzieci Prób najczęściej nie wyznają żadnych bóstw, ale potrafią uszanować wiarę innych.

**Język:** Dzieci Prób mówią Wspólnym. Uczą się też języków istot, pośród których najczęściej przebywają.

**Imiona:** Imiona używane przez Dzieci Prób są najczęściej ludzkimi imionami, ale mogą też być zaczerpnięte od innych ras.

**Poszukiwacze przygód:** Dzieci Prób nie poszukują przygód w ogólnie pojmowanym znaczeniu tego słowa. Są stworzone do walki z potworami i robią to nie tyle z własnej woli, co z powodu bycia właśnie osobami specjalnie do tego stworzonymi.

## Cechy rasowe Dzieci Prób

- **+2 Zręczność, -2 Charyzma:** Dzieci Prób są bardzo zwinne, ale Przemiany najczęściej zostawiają blizny, lub inne dziwne zmiany (np. żółte tęczówki, białe włosy, itp.)

- **Średni rozmiar:** Jako istoty średniego rozmiaru, Dzieci Prób nie zyskuje specjalnych premii i nie podlegają karom wynikającym z rozmiaru.

- **Bazowa szybkość naziemna** Dzieci Prób wynosi 9 metrów

- **Widzenie w słabym świetle:** Dzieci Prób widzą na dwa razy większy dystans niż ludzie w świetle gwiazd, księżyca, pochodni i w podobnych warunkach słabego oświetlenia, normalnie rozróżniając kolory i szczegóły.

- **Widzenie w ciemnościach:** Dzieci Prób widzą w mroku na odległość do 21 metrów. Zdolność ta umożliwia widzenie jedynie w czerni i bieli, ale w pozostałych aspektach działa jak normalny wzrok, dzięki czemu przedstawiciele tej rasy bez problemu dają sobie radę bez źródła światła.

- **Premia rasowa +1 do rzutów obronnych na Wytrwałość:** Podczas Przemian Dzieci Prób poddawane są rygorystycznemu treningowi, który wzmacnia ich ciało.

- **Premia rasowa +1 do rzutów obronnych przeciwko truciznom i chorobom:** Podczas Przemian Dzieci Prób są poddawane działaniu różnych chorób i toksyn, więc są na nie bardziej odporne niż zwykli ludzie. Premia ta kumuluje się z ogólną premią do RO na Wytrwałość.

- **Premia rasowa +1 do rzutów obronnych na Wolę:** Dzieci Prób mają jeden tylko cel: stać się Wiedźminami, a następnie walczyć z potworami. Nie mają się zastanawiać: „dlaczego?”, „po co?”. Wpajaniu takiego podejścia towarzyszą specjalne treningi, które skutkują mocniejszą niż u zwykłego człowieka siłą woli.

- **Premia rasowa +1 do rzutów obronnych przeciwko strachowi i zakłębom oraz efektom szkoły oczarowań:** Przemiany i przyszyły trening Wiedźmiński stwarzają istną maszynę do zabijania. Żeby ta maszyna nie była łatwa do zmanipulowania i sprawnie pracowała, specjalny trening i Przemiany sprawiają że Dziecko Prób jest bardziej odporne na manipulację i strach niż zwykły człowiek. Premia ta kumuluje się z ogólną premią do RO na Wolę.

- **Premia rasowa +1 do testów Nasłuchiwania i Spostrzegawczości:** zmysły Dzieci Prób są bardziej wyostrzone niż zwykłych ludzi.

- **Premia rasowa +1 do testów Cichego poruszania się i Ukrywania się:** Treningi i mutacje sprawiły, że Dzieci Prób są zwinne i słabo zauważalne.

- **Twarda sztuka (zw):** Dziecko Prób może działać normalnie nawet gdy ma 0 PW, a umiera dopiero gdy jego PW osiągną ujemną wartość równą wartości BD, lub 13 w zależności co jest większe.

- **Kontrolowanie metabolizmu (zn):** zmiany, którym Dziecko Prób jest poddawane powoduje, że zyskuje ono większą kontrolę nad swoim ciałem, metabolizmem:

#### Przyspieszenie metabolizmu:

- musi spać tylko 4 godzin, aby uzyskać efekt 8 godzinnego snu.
- dziennie leczy dwa razy tyle PW co normalnie
- dziennie musi wykonać dwa RO podczas bycia zarażonym jakąś chorobą. Jeśli dwa kolejne będą udane, postać pokonała chorobę.
- trucizny działają natychmiast, tzn. RO wykonywany po 1 minucie wykonuje się zaraz po pierwszym.
- zużywa dwa razy tyle tlenu co normalnie
- może obejść się bez wody przez 0,5 dnia, a bez jedzenia przez 1,5 dnia

#### Spowolnienie metabolizmu:

- musi spać 12 godzin aby uzyskać efekt 8 godzinnego snu.
- dziennie leczy połowę normalnej liczby PW
- RO przeciwko chorobie wykonuje, co drugi dzień
- drugi RO przeciwko truciznie wykonywany jest po 2 minutach
- zużywa o połowę mniej tlenu
- może obejść się bez wody przez 1,5 dnia, a bez jedzenia przez 4,5 dnia

Może też obudzić się o porze, którą sobie wybierze.

Zdolności tej, postać może użyć tylko gdy odpoczywa, ale może zdecydować się odpocząć zaraz gdy zostanie zatruta, zarażona chorobą, itd. Zdolność ta jest aktywna przez co najmniej tyle, ile wymaga powód dla którego została ona użyta (4 godziny jeśli użyta dla „przyspieszonego” snu, 1 dzień jeśli do opóźnienia choroby itd.).

- **Automatycznie zyskiwane języki:** wspólny. Premiowe języki: Elfi, Gnomi, Krasnoludzki, Leśny, Niziołczy. Przyszli Wiedźmini znają języki tych ras, wśród których najczęściej się poruszają wykonując, lub poszukując pracy.

- **Ograniczenie klasy postaci:** Dziecko Prób może zostać tylko i wyłącznie Wiedźminem, jeśli tak się nie stanie, oznacza to że, nie przeżyło Prób, mutacji.

#### **Wiek początkowy i efekty starzenia**

Początkowy	Średni	Stary	Sędziwy	Maksymalny wiek
18	70	105	140	+6k10

#### **Losowy wzrost i waga**

Bazowy wzrost	Modyfikator wzrostu	Bazowa waga	Modyfikator wagi
160	+2k10	60	1k3