## Cechy

| | |
|---|---|
| Siła | 16 / +3 |
| Zręczność | 10 / +0 |
| Kondycja | 18 / +4 |
| Inteligencja | 10 / +0 |
| Mądrość | 14 / +2 |
| Charyzma | 8 / -1 |

## Klasa pancerza

| | |
|---|---|
| Zwykła | 21 |
| Dotykowa | 12 |
| Zaskoczona | 21 |

## Ofensywa

| | |
|---|---|
| Atak | młotem bojowym |
| Trafienie | +6 |
| Obrażenia | k8+3 |

| | |
|---|---|
| Atak | długim mieczem |
| Trafienie | +6 |
| Obrażenia | k8+3 |

| | |
|---|---|
| Punkty życia | 46 |
| Inicjatywa | +2 |
| Prędkość | 20 ft / 4 kratki |

## Rzuty obronne

| | |
|---|---|
| Refleks | +1 |
| Wytrzymałość | +9 |
| Siła Woli | +5 |

## Manewry

| | |
|---|---|
| CMB | +6 |
| CMD | 16 / 21 przeciwko przepchnięciu |

## Umiejętności

| | |
|---|---|
| Wyczucie pobudek | +10 |
| Ukrywanie się | +4 |
| Dyplomacja | +4 |
| Percepcja | +8 |
| Wiedza (plany) | +5 |
| Wspinaczka | +7 |
| Wiedza (religia) | +4 |
| Medycyna | +6 |
| Wiedza (arkana) | +4 |
| Kunszt magiczny | +4 |
| Zastraszanie | +7 |
| Blef | +3 |
| Przetrwanie | +6 |
| Jeździectwo | +4 |
| WIedza (podziemia) | +4 |
| Wierza (natura) | +4 |

## Zdolności

Znane języki: Handlowy, Niebiański

Przy testach WIedzy do rozpoznania słabości istot masz bonus +2

Masz bonus +2 do tropienia za pomocą Przetrwania

Możesz zbadać aury w Twoim otoczeniu jako akcję standardową. W pierwszej rundzie wyczuwasz obecność aur, w drugiej ich ilość, a w trzeciej dokładną siłę i źródła. Aurę zawsze mają istoty pozaplanarne, kapłani, nieumarli czy smoki - słabi/zwykli śmiertelnicy mogą ją mieć tylko jezeli przepełniają ich emocje/myśli o danym nastawieniu. W danej chwili możesz analizować pod kątem dobra, zła, chaosu i prawa.

Masz bonus +2 do obrażeń bronią przeciwko demonom, złym fey i roślinom lub zwierzętom splugawionym przez zło

Przeciwko demonom i demonicznym kultystom masz bonus +2 do trafienia, +2 do Wiedzy (plany) aby rozpoznać demony i +2 do Wiedzy (religia) odnośnie kultów demonicznych

Twoja krew jest poświęcona i trująca dla monstrów oraz demonów (które zwykle są odporne na trucizny). 4 razy dziennie możesz jako akcja ruchu (jeżeli jesteś ranny lub się zaciąć) pokryc nią broń aby przy najbliższym trafieniu wpłynęła na wroga. Ten sam efekt ma miejsce jeżeli zostaniesz ugryziony przez np. demona.

Cel musi zdać test Wytrzymałości ST 16 przez 4 rundy albo za każdą porażkę straci k2 Kondycji. Zdanie jednego rzutu pokonuje truciznę.

Boskie światło - jako akcja standardowa możesz zacząć się mocno świecić przez 3 minuty dziennie (mozesz to dzielić na minuty). Poza oświetlaniem okolicy wszystkie ataki które powinny Cię trafić mają 20% szans jednak nie trafić.

Jako adept walki z pawęrzem masz karę tylko -1 do trafienia bronią (już wliczone) oraz możesz uzyskać pełną zasłonę tarczą (czyli stworzyć ścianę wzdłuż jednej strony Twojej kratki przez którą nie można atakować) jako akcję ruchu (zamiast standardową). Twoja osłona może również osłonić Twoich sprzymierzeńców zależnie od ustawienia. Ta zasłona jest w zasadzie tylko skuteczna w przypadku kiedy wrogowie nie mogą wokół ciebie krążyć i flankować.

Jako akcję standardową możesz przyzwać pozaplanarnych pomocników. W danej chwili możesz mieć tylko jedno użycie tej zdolności, a możesz go użyć 5 razy dziennie. Za każdym razem istoty utrzymują się przez 3 minuty lub do śmierci. Możesz przyzwać na raz: małego żywiołaka dowolnego żywiołu, k3 niebiańskich orłów/psów, sprytnego pseudosmoka, skrzata lub niebiańskiego konia.

Statystyki zostaną przekazane przy przywołaniu. Zwierzęta są dość głupie i słuchają się tylko prostych rozkazów.

## Magia

### Pomniejsze modły (bez limitu)

Przedmiot świeci się jak pochodnia przez 30 minut

Dotknięciem wypalasz celowi runę lub znak który utrzyma się przez 3 dni, a początkowo zadaje 1 Punkt Obrażeń

Czyste światło - promień zadajacy k6 obrażeń nieumarłym. Zasięg 9 metrów, wymaga trafienia Dotykowej Klasy Pancerza (z bonusem +3)

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Drobne leczenie które zatrzymuje krwawienie i stabilizuje umierających

Dotknięty cel zyskuje 1 tymczasowy Punkt Życia na minutę. W danej chwili może mieć tylko jeden i traci go jako pierwszy przy otrzymaniu obrażeń

### Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 4

Leczenie d8+3 jednego celu, wymaga dotknięcia. Rani nieumarłych

Światło prawdy sprawia, że dana osoba nie może kłamać przez pół minut. Światło widać tylko jeżeli zaklęcia zadziała (cel nie opierał się lub nie zdał Siły Woli ST 13)

Ochrona przed złem na jeden cel na 3 minuty - +2 do Klasy Pancerza, Rzutów Obronnych i ochrona przed magiczną dominacją - wszystko tylko przeciw atakom i efektom od złych istot

Obłuda - W ramach rzucenia tego zaklecia wykonujesz test Zastraszania aby wymusić kooperację. Cel musi zdać test Siły Woli ST 13 albo jego pamięć dlaczego Ci pomaga zostanie zatarta. Działa tylko raz dziennie na daną istotę.