Cechy

Siła	8 / -1
Zręczność	14 / +2
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	18 / +4
Charyzma	12 / +1

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	12
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+7
Siła Woli	+9

Ofensywa

Atak	nożem
Trafienie	+3
Obrażenia	k3-1

Punkty życia	30
Inicjatywa	+2
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+8
Dyplomacja	+5
Percepcja	+10
Wiedza (religia)	+4
Wiedza (inżynieria)	+4
Medycyna	+8
Kunszt magiczny	+4
Akrobatyka	+5
Zastraszanie	+5
Profesja (opiekunka / niania)	+8
Przetrwanie	+8
Opieka nad zwierzętami	+5

Manewry

CMB	-2
CMD	10

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Niebiański, Niziołczy

Porada - jako akcję ruchu możesz dać jakąś radę sprzymierzeńcowi o wrogu którego oboje widzicie - sprzymierzeniec otrzyma bonus +3 do następnego testu ataku w stosunku do tego wroga.

Wsparcie - jeżeli wykonasz udany test ST 10 znanej Ci umiejętności (czyli jest na liście po lewej) w ramach udzielania minutowej porady danemu sprzymierzeńcowi to przez 24 godziny będzie ona miał bonus +4 do danej umiejętności. Dany sprzymierzeniec może uzyskać jeden taki bonus na dobę.

Nie traktujesz tłumów istot jako trudnego terenu i otrzymujesz bonus +5 do testów Akrobatyki aby przedostać się przez przestrzeń istot większych od Ciebie.

Zapał - masz 6 punktów Zapału dziennie, odnawianego w ramach porannych modłów. Możesz go użyć na 4 sposoby:
- uzdrowić dotniętą istotę lub zranić nieumarłego za 2k6, jako akcję standardową
- jako akcję błyskawiczną uzdrowić siebie za 2k6
- jako akcje błyskawiczną rzucić tylko na siebie któreś z przygotowanych zaklęć
- jako akcję standardową wydać dwa puntky aby użyć pierwszej opcji na wszystkie istoty w zasięgu 9 metrów

Błogosławieństwo - możesz ich użyć łącznie 5 razy dziennie jako akcję standardową.
- Dobra: dotknięta broń zaczyna się świecić i przez minutę zadaje złym istotom dodatkowe k6 punktów obrażeń
- Pożogi: dotnięta istota otrzymuje bonus +10ft do Prędkości na minutę i bonus +1 do Klasy Pancerza przeciwko atakom okazyjnym

Katastrofa - jako akcję standardową możesz przywołać widmo katastrofy na tyle długo aby doświadczył go jeden cel w zasięgu 9 metrów. Typ obrażeń i rzut obronny zależy od wybranej katastrofy, ale standardowo zadaje to 2k6 obrażeń, połowę przy zdanym rzucie obronnym.

2 razy dziennie możesz stworzyć silniejsze widmo - zadajesz wtedy 4k6 punktów obrażeń i niezdany rzut obronny sprawia, że cel doświadcza dodatkowego efektu.

Deszcz kwasu - obrażenia od kwasu, test Wytrzymałości. Specjalne: kwas utrzymuje się dodatkową rundę zadając połowę oryginalnych obrażeń

Burza śnieżna - obrażenia od zimna, test Wytrzymałości. Specjalne: cel jest oślepiony na 1 rundę

Przygwożdżenie - obrażenia obuchowe, test Refleksu. Specjalne: cel jest powalony na ziemię.

Gwałtowny potop - obrażenia obuchowe, test Refleksu. Specjalne: widmo działa na wszystkie cele w kwadracie 3x3 metry (2x2 kratki)

Piorun - obrazenia od elektryczności, test Refleksu. Specjalne: cel jest słaniający się na 1 rundę

Cierniste pnącza - obrażenia kłute, test Refleksu. Specjalne: cel jest zaplątany na 1 rundę

Erupcja wulkanu - obrażenia od ognia, test Wytrzymałości. Specjalne: cel jest schorowany przez 1 rundę.

Magia

Twoja magia wymaga “przygotowania” czyli każdego dnia o świcie medytujesz przez około godzinę, aby zapełnić w dowolnej kombinacji komórki dla kazdego kręgu magii spośród znanych ci zaklęć z danego lub niższego kręgu. Do następnego dnia każda komórka pozwala stworzyć jednorazowy efekt.

Każde przygotowane zaklęcie możesz wykorzystać aby zamiast zwykłego efektu rzucić Mniejsze Uzdrowienie lub Uzdrowienie (zależnie od kręgu przygotowanego zaklęcia).

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 4

Mniejsze Uzdrowienie - dotknięty cel jest leczony d8+4 jednego celu, wymaga dotknięcia. Rani nieumarłych.

Tarcza wiary na 4 minuty daje +2 do Klasy Pancerza dotniętemu celowi

Błogosławieństwo - wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 30 metrów dostają bonus +1 do trafienia i +1 przeciwko strachowi na 4 minuty

Przekleństwo - wszyscy wrogowie w promieniu 30 metrów dostają karę -1 do trafienia i -1 przeciwko strachowi na 4 minuty. Kązdy może oprzeć się Siłą Woli ST 15

Poświęcenie Wody - modlitwa i trochę sproszkowanego srebra pozwala stworzyć fiolkę/niewielką ilość świętej wody - szkodzącej demonom i nieumarłym

Ochrona przed złem/prawem/chaosem na jeden cel na 4 minuty - +2 do Klasy Pancerza, Rzutów Obronnych i ochrona przed magiczną dominacją - wszystko tylko przeciw atakom i efektom od danego charakteru. Wybór charakteru ma miejsce w trakcie przygotowywania

Bańka Powietrza - głowa dotkniętej istoty lub dotknięty przedmiot przez 4 minuty otoczone są sferą czystego powietrza co pozwala np. oddychać pod wodą. Przedmioty śa chronione przed zamoknięciem

Zakaz - wydajesz istocie w zasięgu 9 metrów krótki zakaz i jeżeli nie zda SIły Woli ST 15 to w swojej turze nie może czegoś zrobić. Musi ona zrozumieć co mówisz. Możliwe zakazy: atakowanie, czarowanie, poruszanie się (nie moze opuścić swojej kratki), porozumiewanie się, dobywanie.

Rozkaz - wydajesz istocie w zasięgu 9 metrów krótki rozkaz i jeżeli nie zda SIły Woli ST 15 to w swojej turze musi go wykonać. Musi ona zrozumieć co mówisz. Możliwe rozkazy: podejść, upuść, padnij, uciekaj, stój (nie moze opuścić swojej kratki).

Gorące rozbrojenie - metalowa broń wskazanego wroga w zasięgu 10 metrów na moment rozgrzewa się do czerwoności. Ma on wybór - albo przyjmie 4k4 obrażeń od ognia albo spróbuje zdać test Refleksu ST 15 aby upuścić broń na czas

Tłumacz - dotknięty cel przez 40 minut rozumie w podstawowym stopniu wszystkie możliwe języki i niemalgiczne zapiski

Rozgłos - dotknięty cel przez 40 minut może mówić tak donośnym głosem, że słychać go na duże odległości (np. na całe pole poważnej bitwy)

Wykrycie dobra/zła/chaosu/prawa - W stożku o długości 18 metrów - w pierwszej rundzie koncentracji wyczuwasz obecność aur, w drugiej ich ilość, a w trzeciej dokładną siłę i źródła. Aurę zawsze mają potężni śmiertelnicy, istoty pozaplanarne, kapłani, nieumarli czy smoki - słabi/zwykli śmiertelnicy mogą ją mieć tylko jezeli przepełniają ich emocje/myśli o danym nastawieniu. W momencie przygotowania decydujesz jakie aury będziesz wykrywać

Wygoda - Obrona przed temperaturą, wilgocią i pogodą przez 24 godziny na dotknięty cel

Ukrycie przed śmiercią - zaklęcie możesz rzucić na do 4 istot jednocześnie. Przez 40 minut bezmyślni nieumarli nie są w stanie w jaki kolwiek sposób je zauważyć. Inteligentni nieumarli mogą to zrobic dzieki Sile Woli ST 15, a nawet nie zdając mogą dalej próbować na ślepo atakować. Czar zakończy się dla wszystkich jeżeli któryś cel wykona jakikolwiek atak, dotknie nieumarłęgo lub użyje dużej ilości pozytywnej energii.

Morderczy rozkaz - jeżeli cel w zasięgu 10 metrów nei zda SIły Woli ST 15 to w swojej rundzie musi do maksimum możliwości skrzywdzić swojego najblższego sojusznika.

Mgła - tworzy mgłę w promieniu 3 metrów wokół czarującego, przez która nic nie widać dalej niż 1.5 metra. Trwa 3 minuty, chyba że rozwieje jąwiatr. Mgła jest nieruchoma po stworzeniu.

Sanktuarium - dotknięta istota jest chroniona przed atakami przez 4 rundy. Jeżeli ktoś spróbuje ją zaatakować, aby to faktycznie zrobić musi zdać Siłę Woli ST 15 albo zmarnuje akcję. Ochrona rozwiewa się jeżeli cel sam wykona ofensywną akcję

Ochrona przed strachem - 2 istoty w zasięgu 9 metrów na 40 minut otrzymuja bonus +4 do testów przeciwko strachowi. Jeżeli cel już doświacza efektu strachu lub przerażenia kiedy otrzyma ochronę to efekt ten jest zniwelowany na czas trwania zaklęcia

Ochrona przed chorobami - istota zasięgu 9 metrów na 40 minut otrzymuje bonus +4 do testów przeciwko chorobom czy efektom wywołującym osłabienie lub mdłości. Jeżeli cel już doświacza takiego efektu kiedy otrzyma ochronę to efekt ten jest zniwelowany na czas trwania zaklęcia

Pomniejsze modły (bez limitu użyć) - 4 komórki

Przedmiot świeci się jak pochodnia przez 40 minut

Czytanie magicznych zwojów

Iskra zapalająca coś łatwopalnego

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Wykrycie czy dany przedmiot lub istota jest trująca/zatruta

Odgonienie śmierci - z odległości 10 metrów możesz ustabilizować nieprzytomną i krwawiącą istotę

Naprawa uszkodzeń przedmiotu (10 minut modlitw)

Wigor - dotknięty cel dostaje na minutę 1 tymczasowy Punkt Życia

Oczyszczenie - modlitwa usuwa trucizny i niweluje zepsucie jedzenia oraz napojów

Łzy - tworzy we wskazanym pojemniku kilka litrów wody

Drugi krąg magii - komórki jednego dnia: 2 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Odnowienie - usuwa Zmęczenie (ale nie Przemęczenie) jednego celu i leczy d4 obrażeń do jednej Cechy

Uzdrowienie - dotknięty cel jest wyleczony 2d8+4 Punktów Życia. Rani nieumarłych.

Wzrok Prawdy - w zasięgu Twoje normalnego wzroku widzisz wszystko co zostało uczynione niewidzialne. Widzisz też istoty eteryczne (z planu duchowego). Rozpoznajesz czy coś jest widoczne, niewidzialne czy eteryczne. Trwa 40 minut

Widmowa broń - tworzysz widmową broń do walki wręcz która przez 4 rundy atakuje wybrany przez Ciebie cel. Jej bonus do trafienia wynosi +8 i zadaje k8+1 obrażeń. Możesz zmienić cel akcją ruchu

Grupowy ciężar - do 4 dotkniętych istot ma przez godzinę trzy razy większy udźwig

Siła Byka / Wytrzymałość Niedźwiedzia / Splendor Orła / Mądrość Sowy - wariant wybierasz przy przygotowaniu. Cel otrzymuje bonus +4 na 4 minut do odpowiednio SIły / Kondycji / Charyzmy lub Mądrości

Dotyk litości - jeżeli dotknięty cel nie zda Siły Woli ST 16 to przez 4 rundy wszystkie jego ataki zadają jedynie Stłuczenia (czyli raczej doprowadzą do nieprzytomności niż zabiją)

Status - przez 4 godziny wiesz gdzie znajduje się dotknięty sojusznik oraz w jakim jest stanie. Znasz kierunek i odległość do niego oraz jesteś świadom czy jest zatruty/chory/ranny/spanikowany/nieprzytomny itd.

Krzyk - wywołujesz donośny grzmot w obszarze o promieniu 3 metrów w zasięgu 10 metrów. Wszystkie istoty w tym obszarze otrzymują k8 obrażeń sonicznych oraz muszą zdać test Wytrzymałości ST 16 albo zostaną oszołomione na jedną rundę (stracą wszystkie akcje w najbliższej turze).

Cisza - przez 4 rundy obszar o promieniu 6 metrów wokół dotkniętego przedmiotu/istoty w zasięgu 9 metrów która nie zda Siły Woli ST 16 lub wokół konkretnego punktu jest całkowicie cichy. Nie możliwe jest w nim cokolwiek usłyszeć lub powiedzieć

Odporność Żywiołowa - dotknięta istota uzyskuje na 40 minut Odporność 10 na ogień/kwas/elektryczność/zimno (wybrane przy rzucaniu), czyli każdy efekt danego żywiołu zadaje o 10 punktów obrażeń mniej.

Paraliż osoby - jeżeli humanoid w zasięgu 10 metrów nie zda SIły Woli ST 16 to jest całkowicie sparaliżowany na 4 rundy. W swojej turze może próbować przerzucać ten test jako akcję całorundową.