Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	16 / +3
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	18 / +4
Charyzma	12 / +1

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	13
Zaskoczona	14

Punkty życia	31
Inicjatywa	+7
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Manewry

CMB	+3
CMD	16

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+8

Dodatkowo: +1 bonus przeciwko Urokom

Ofensywa

Atak	lekką powtarzalną kuszą
Trafienie	+7
Obrażenia	k8 +k6

Specjalne: Jako akcje całorundowa możesz wystrzelić z dwóch kusz jednoręcznie - wykonujesz dwa ataki z karą -2

Specjalne: każda kusza ma magazynek z 5 bełtami. Załadowanie ich to akcja całorundowa wywołująca ataki okazyjne

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+12
Ukrywanie się	+7
Dyplomacja	+10
Percepcja	+10
Wiedza (arkana)	+4
Wiedza (religia)	+4
Medycyna	+8
Wiedza (plany)	+4
Kunszt magiczny	+4
Wycena	+4
Zastraszanie	+7
Blef	+5
Profesja (prawnik)	+10
Przetrwanie	+8
Jeździectwo	+7
Wiedza (historia)	+4
Wiedza (lokalna)	+4
Wiedza (szlachta)	+5

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Niebiański, Ognia

Twoje bronie nie zabijają - w Twoich rękach każda broń zadaje jedynie Stłuczenia, ale z bonusowym k6 obrażeń

Precyzyjny strzał - przy strzelaniu do celów walczących wręcz nie masz kary -4 do trafienia.

Przy strzelaniu do celów w zasięgu 30ft / 6 metrów masz +1 do trafienia i obrażeń

Twoi sprzymierzeńcy nie zapewniają osłony wrogom przeciwko Twoim atakom.

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 jeżeli przepełniają ich emocje/myśli o danym nastawieniu. W danej chwili możesz analizować pod kątem dobra, zła, chaosu i prawa.

Święty notariusz - Posiadasz unikalny święty symbol którym możesz przypieczętować pisemne umowy. Muszą byc one jak najbardziej szczegółowe i jednocześnie podpisane przez wszystkich sygnatariuszy w Twojej obecności. Umowa musi zostać podpisana z własnej woli każdego uczestnika (jakikolwiek magiczny lub fizyczny przymus sprawi, że umowa zamieni się w proch kiedy miałbyś ją poświadczyć).

Jeżeli jedna ze stron złamie umowę według dokładnie spisanej litery uzgodnienia umowa jest unieważniona (pismo samo się przekreśla) a winna strona jest przeklęta: na okres 4 tygodni ma ona karę -4 do wszystkich rzutów, a na jej gardle i dłoniach pojawia się Twój symbol co pozwala Ci przez ten czas perfekcyjnie ją zlokalizować.

Jeżeli to magiczny przymus lub fizyczna siła wymusiła złamanie umowy to klątwa się nie uaktywnia choć umowa jest nadal złamana.

Plaga na Krzywoprzyśięzców - Jeżeli zostaną ci przekazane fizyczne dowody na to że ktoś złamał pisemną umowę przez stronę poszkodowaną, otrzymujesz bonus +4 do tropienia winnego za pomocą Przetrwania oraz zbierania o nim informacji za pomocą Dyplomacji.

Efekty Twojego Osądu są również silniejsze przy atakowaniu tego celu kiedy masz te dowody przy sobie, ale jeżeli go zaatakujesz a będzie on niewinny lub będą one sfałszowane to stracisz łaski Plagi na Krzywoprzyśięzców oraz Świętego Notariusza na miesiąc lub do czasu uzyskania odkupienia od kapłana Twojej wiary.

Osąd - dwa razy dziennie jako akcję błyskawiczną możesz natchnąć się boską energią na czas danej walki. Efekt możesz zmieniać jako akcję błyskawiczną, ale w momencie ustania walki lub utraty przez ciebie przytomności znikną. W danej chwili możesz mieć tylko jeden aktywny Osąd.

Zniszczenie - bonus +2 do obrażeń (+3 przy Pladze)
Leczenie - leczysz sobie 2 Punkty Życia co rundę
Sprawiedliwość - bonus +1 do trafienia
Ochrony - bonus +1 do Klasy Pancerza
Czystości - bonus +1 do Rzutów Obronnych
Odporności - Odporność 4 na jeden typ obrażeń: ognia/zimna/kwasu/dźwięku/elektryczności

Jeżeli magiczny Urok miałby zmusić Cię do złamania prawa to masz prawo do dodatkowe przerzutu Rzutu Obronnego z dodatkowym bonusem +1.

Magia

Pomniejsze modły (bez limitu)

Przedmiot świeci się jak pochodnia przez 40 minut

Dotknięciem wypalasz celowi runę lub znak który utrzyma się przez 4 dni, a początkowo zadaje 1 Punkt Obrażeń

Wskazówki - dotknięty cel dostanie bonus +1 do najbliższego rzutu k20 w ciągu minuty

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+4 jednego celu, wymaga dotknięcia. Rani nieumarłych

Łańcuchy - w zasięgu 9 metrów tworzysz dwa łańcuchy. Każdy z nich może w stosunku do jednego celu wykonać test ataku z bonusem +7 i zadać k6 punktów obrażeń lub wykonać test Powalenia z bonusem +7. Przy udanym trafieniu/powaleniu cel musi zdać Siłę Woli ST 15 albo być Przestraszony na k4 rundy

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: podejdź, upuść, padnij, uciekaj, stój (nie może opuścić swojej kratki).

Błogosławieństwo na wszystkich sprzymierzeńców w promieniu 30 metrów: +1 do trafienia i +1 przeciwko strachowi na 4 minuty

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

Wzrok Prawdy - w zasięgu Twojego 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

Łancuchy Skazańca - dotknięty cel musi zdać Wytrzymałość ST 16 albo Twój dotyk wypala kształty łańcuchów, symbol więzienia lub inne znaki oznaczające skazanie co zadaje celowi k6 punktów obrażeń. Wypalenie może być zakryte czy nawet wycięte (choć wyleczona skóra jest nim znowu pokryta), ale tak czy inaczej przez 4 dni Prędkość celu jest obniżona o połowę.