Cechy

Kondycja	14 / +2
Inteligencja	13 / +1
Mądrość	14 / +2
Charyzma	18 / +4

Punkty Życia	35
Inicjatywa	+0
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+7

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+9
Dyplomacja	+11
Percepcja	+9
Medycyna	+6
Kunszt magiczny	+8
Zastraszanie	+8
Blef	+8
Wiedza (arkana)	+5
Wiedza (religia)	+8
Wiedza (plany)	+5
Rzemiosło (biżuteria)	+8
Rzemiosło (broń)	+8
Rzemiosło (zbroje)	+8

Zdolności

Nie jesteś Istotą - jesteś Ideą, pomniejszym Bogiem

Twoja wola jest realizowana jedynie przez twoich klanowiczów i Bandy. Twoja sfera wpływu wynosi 10 kilometrów od miejsca gdzie aktualnie ulokowani są twoi klanowicze - to oni stanowią kotwicę za pomocą której możesz wpływać na świat.

Jesteś w stałym kontakcie telepatycznym z klanowiczami i Bandami. Jesteś świadom wszystkiego co zaobserwują Bandy ponieważ stale używasz ich zmysłów, ale w danej chwili możesz też używać zmysłów 4 dowolnych klanowiczów. Jeżeli któryś z nich oddali się na więcej niż 10 kilometrów od centrum twojego kultu to stracisz ten kontakt i możesz jedynie liczyć, że bez twojego nadzoru zdoła wrócić.

Za pomocą klanowiczów możesz wykonywać dowolne rzuty na umiejętności - standardowo to oni je wykonują inspirowani twoją wiedzą i ich cechy są zawsze liczone jako 10. Jeżeli chcesz użyć własnego modyfikatora to musisz to zrobić w ramach Objawienia - oczy klanowicza lub całej Bandy rozświetlają się ogniem bitwy, roztacza się wokół zauważalna aura i przemawia/ją on/oni Twoim głosem.

Posiadasz możliwość wykonywania akcji (jak akcja standardowa, ruchu, błyskawiczna/nagła), ale możesz ich użyć jedynie za pośrednictwem Band. Są oni zawsze na to otwarci, ale wszelkie konsekwencje tych akcji spadają na nich (np. atak okazyjny za użycie Cudu). W danej rundzie możesz przesunąć Bandy jedynie o łączną wartość twojej Prędkości.

Twoje Bandy to w bardzo ograniczonych okolicznościach jedyny sposób aby Ci bezpośrednio zaszkodzić - bardzo specjalistyczna magia przeciwko opętaniu jest w stanie zadać obrażenia nie Bandzie, a bezpośrednio tobie.

Jeżeli twoi klanowicze i Bandy zostaną wybic, utracisz kontakt ze światem, chyba że ktoś znowu zacznie w ciebie wierzyć.

Jako akcję ruchu możesz ustami klanowicza lub kogoś z Bandy doradzić sprzymierzeńcowi - otrzymu on bonus +2 do następnego testu ataku przeciwko wybranemu przez ciebie wrogowi

Fala Energii - 7 razy dziennie możesz jako akcja standardowa sprawić aby dana Banda wykrzyczała Twoje imię i wezwała Twoją pomoc. Sprawia to, że z jednego punktu gdzieś w ich obszarze rozpoczyna się impuls energii o promieniu 9 metrów który leczy wszyskie żyjące istoty o 2d6 Punktów Życia. Nieumarli mogą zdawać test Siły Woli ST 16 aby obniżyc to o połowę. Jako, że to efekt leczenia obszarowego to Twoje Bandy otrzymują o 50% więcej leczenia

Znane języki: Handlowy, Sylvan oraz języki znane Bandom

Kiedy wykonujesz test Pomocy dodajesz komuś bonus +3 zamiast +2

Twój klan

Opiekujesz się kilkudziesięcio osobową grupą wiernych klanowiczów. Potrafią oni o siebie zadbać (jeżeli chodzi o jedzenie/schronienie), a nawet o 6 innych osób w czasie podróży. Wystarczy, że wydasz im ogólne polecenia, a oni zrobią co tylko mogą.

Podróżują jako wędrowne plemie i każdego dnia rozbijają porządne obozowisko, wykarmią, zapewnią miejsce do spania i warty z Percepcja z bonusem +8. Jeżeli zależy Ci na prędkości to są w stanie podróżować niemal dwa razy szybciej niż piechur.
- Alternatywnie mogą przy podróży z normalną prędkością wysłać zwiadowców którzy zbadają okoliczne tereny albo łowczych którzy pochwycą żywcem jakieś zwierzęta danego dnia lub pozyskają więcej jedzenia

W żadnym wypadku nie staną oni do walki. W przypadku zagrożenia raczej uciekają lub chowają się licząc, że ich obronisz. Jeżeli zostaną zaatakowani pod nieobecność osób gotowych ich bronić to pewnie zginą lub zostaną rozproszenie/rozbici. W tym drugim wypadku powinni się odnaleźć w ciągu kilku godzin, a w tym pierwszym potrzebują trochę czasu na rekrutację nowych dusz (w dużym mieście lub zgromadzeniu klanow może wystarczyć tylko parę dni, inaczej trochę dłużej).

Po dotarciu do dowolnej mieściny możesz pozwolić się im się "zadomowić", co pozwoli im trochę zarobić albo zaprzyjaźnić się z mieszkańcami. W ciągu mniej więcej godziny rozbiją bardzo solidny obóz dla siebie i kilku innych osób. Po otrzymaniu takiego rozkazu godzinę zajmie im zebranie rzeczy i zorganizowanie się w karawanę

Wszelkie testy Rzemiosła, Opieki nad Zwierzętami i Przetrwania z ich pomocą dzięki profesjonalnej asyscie i sprzętowi robione są z bonusem +2. W ciągu dnia są gotowi naprawić do dwóch dużych przedmiotów albo wyprodukować coś jeżeli zostaną im zapewnione materiały.

Twoi klanowicze zwykle zajmują się produkcją prostych narzędzi lub ich naprawą, tego co akurat potrzeba, co pozwala im wypracować zysk na poziomie k10+5 sztuk złota tygodniowo jeżeli sa np. niedaleko jakiegoś miasta.

Bandy

Spośród twoich klanowiczów możeszwybrać Bandy i nadać im Rolę. Członkowie Bandy kiedy nie są Ci potrzebni to zwykli klanowicze, ale każdego dnia o świcie możesz ustanowić nową Bandę jeżeli masz dość klanowiczów którzy nie są już do żadnej przydzieleni i masz dość mocy. W danej chwili możesz mieć ich cztery o dowolnych rolach.

Bandy to grupy około dziesięciu lub kilkunastu klanowiczów którzy w sytuacji bojowej zbierają się w prymitywny oddział bojowy. Posiadają Punkty Życia, ale ich stracenie nie oznacza śmierci, a raczej rany i demoralizację wystarczającą aby się rozpierzchli i uciekli spowrotem do klanu
- Banda zajmuje obszar około 12 kratek w dowolnym kształcie, ale zawsze muszą one być ze sobą połączone (reprezentacja ich zbitego szyku bojowego)
- Bandy nie można flankować, są też odporne na Przerwacanie oraz Przesunięcie (chyba, że są to efekty obszarowe/masowe). Są podatne na obrazenia krytyczne oraz precyzyjne (sneak attack)
- Bandy są zasadniczo odporne na efekty magiczne mające wpłynać na pojedyńczą istotę lub konkretną ilość istot, zamiast na obszar. W przypadku efektów leczących majacych pomóc jednej istocie Banda uzyskuje 1/4 tego leczenia, a w przypadku takich które leczą konkretną ilość istot Banda uzyskuje 1/2 co efekt by wyleczył. W przypadku efektów obszarowych są bardzo podatne i otrzymują +50% obrażeń lub leczenia
- jako akcja standardowa mogą one zadać pewną ilość obrażeń wszystkim wrogom będących w zasięgu wręcz bez wymogu testu na trafienie (zawsze któremuś się danego wroga uda zranić)
- jeżeli Banda może wykonać atak okazyjny (a zagraża jak normalny człowiek z ich uzbrojeniem) to również automatycznie zadaje powyższe obrażenia
- Banda może przemieszczać się przez przestrzeń wrogów, ale wywołuje to atak okazyjny od tych istot
- Bandy nie mogą zajmować przestrzeni już zajętych przez inne istoty (o ile nie są bardzo małe), a podczas walki wszelkie istoty będące w zasięgu Bandy muszą wykonywać testy koncentracji (ST 20+poziom czarującego) aby użyć magii albo testy Siły Woli ST 20 aby użyć dowolnych umiejętności wymagających cierpliwości i koncentracji

Banda wojowników

Cechy

Siła	18 / +4
Zręczność	12 / +1
Kondycja	15 / +2
Inteligencja	9 / -1
Mądrość	10 / +0
Charyzma	11 / +0

Punkty życia	29
Inicjatywa	+1
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Ofensywa

Atak	wręcz
Obrażenia	2k10+4

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	11
Zaskoczona	16

Używają lekkich zbroi i ciężkich tarcz

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+3

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+4
Pływanie	+9
Percepcja	+4
Wspinaczka	+9
Ukrywanie się	+2
Zastraszanie	+4
Jeździectwo	+5
Wiedza (lokalna)	+3
Wiedza (natura)	+3

Manewry

CMB	+7
CMD	18

Zdolności

Szał - na początku swojej tury Banda może zmniejszyć swoją Klasę Pancerza o 2 aby otrzymać 6 tymczasowych Punktów Życia do początku następnej swojej tury

Pchnięcie - jako akcję ruchu Banda może przesunać o do połowy swojej Prędkości i wykonać test ataku dotykowego wręcz (z łącznym bonusem +7) aby zadać wszystkim wrogom w zasięgu 4 punkty obrażeń i zmniejszyć ich CMD o 2 do końca jej następnej tury

Banda wojowników może wykonać 5 ataków okazyjnych na turę

Po wykonaniu masowego ataku wręcz, przeciwko jednemu celowi można wykonać darmowy test manewru Odepchnięcia lub Przesunięcia bez wywoływania ataku okazyjnego

Osłona - kiedy wróg ma zamiar zaatakować Bandę, może ona wydać atak okazyjny aby zwiększyć swoją Klasę Pancerza o 2
- kiedy Banda ma się stać celem efektu obszarowego może desperacko zasłonic się tarczami jako akcja nagła aby dostac bonus +2 do Refleksu przeciwko temu efektowi. Jeżeli test Refleksu im się powiedzie to nie otrzymają żadnych obrażeń zamiast połowy. Aby móc to znowu zrobić będą musieli chwilę odpocząć albo przez całą turę się przeorganizować (jako Pełna Obrona). Wszystkie inne cele efektu znajdują się za bandą korzystają w ten sam sposób.

Banda szamanów, uczniów i grenadierów

Cechy

Siła	11 / +0
Zręczność	12 / +1
Kondycja	13 / +1
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	9 / -1
Charyzma	12 / +1

Punkty życia	16
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+2

Ofensywa

Atak	kosturami
Obrażenia	2d6

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	15
Zaskoczona	14

Umiejętności

Dyplomacja	+7
Wyczucie pobudek	+2
Medycyna	+8
Rzemiosło (alchemia)	+10
Wiedza (religia)	+12
Wiedza (inne)	+11
Profesja (każda)	+4
Ukrywanie się	+5
Używanie magicznych urządzeń	+9

Manewry

CMB	+3
CMD	14

Zdolności

Znane języki: Handlowy i 4 inne

Szybkie dobywanie - mogą dobyć broni lub alchemicznego przedmiotu w ramach tej samej akcji jak nim atakuje lub używa

Odrobinę znają się na wszystkim, co pozwala im testować dla każdej powszechnej Profesji

Alchemicy - w danej chwili mogą mieć przygotowane 3 zestawy pewnych alchemicznych przedmiotów do masowego jednorazowego użycia jako akcja standardowa. Te przedmioty wytrzymają maksymalnie 24 godziny zanim staną się bezużyteczne. Zrobienie nowych zajmie im do pół godziny. Wybierasz ile czego przygotowali.
- Maści i bandaże: jedna Banda albo do 3 istot odzyskuje 1k8+9 Punktów Życia. Dana istota lub Banda mogąbyć tak uzdrowione do 5 razy dziennie
- Oślepiające proszki: rzucone torebki sprawią, że pojawi się potężny rozbłysk światła o promieniu 3 metrów w zasięgu 15 metrów . Istoty w obszarze muszą zdać test Wytrzymałości ST 16 albo zostaną oślepione na 1 turę

Rozpoznanie - jako akcję błyskawiczną mogą użyć odpowiedniej Wiedzy aby poznać słabości obserwowanego celu. Daje im to też bonus +1 do Klasy Pancerza przeciwko tej istocie

Czułe zmysły - w ramach wykonania testu Percepcji (np. akcja ruchu w walce) mogą ustalić obecność aktywnych aur magicznych i ich przybliżone położenie. Nawet kiedy aktywnie nie tego nie szukają nadal mają prawo do testu Percpecji jeżeli zbliżą się do aktywnej aury np. magicznej pułapki

Bombardowanie - maja ze sobą pewną ilość fiolek z kwasem i alchemicznym ogniem. Jako akcja standardowa mogą obrzucić obszar o promieniu 3 metrów w zasięgu 10 metrów aby zadać wszystkim istotm tak 2d6 obrażeń od ognia lub kwasu (wybrane przy użyciu). Test Refleksu ST 16 pozwala zmniejszyć to o połowę

Banda łowców

Cechy

Siła	14 / +2
Zręczność	18 / +4
Kondycja	13 / +1
Inteligencja	9 / -1
Mądrość	11 / +0
Charyzma	10 / +0

Punkty życia	21
Inicjatywa	+4
Prędkość	30 ft / 6 kratek
Prędkość konno	50 ft / 8 kratek

Ofensywa

Atak	toporkami
Obrażenia	2k6+2

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	14
Zaskoczona	12

Manewry

CMB	+5
CMD	19

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+5
Ukrywanie się	+9
Percepcja	+6
Przetrwanie	+7
Jeździectwo	+10
Wiedza (natura)	+4
Wiedza (geografia)	+3

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+1

Zdolności

Upuszczanie Krwi - Przy udanym trafieniu atakiem okazyjnym lub Rozbrojeniu sprawia, że cel Krwawi za 1 (w swojej turze trafi Punkt Życia aż nie zatrzyma krwawienia). Efekt nie kumuluje się. Manewry przeciwko krwawiącym celom nie wywołują ataków okazyjnych

W ramach ataku wręcz mogą użyć Upuszczania Krwii przeciwko jednemu zranionemu wrogowi

Seria strzał - jako akcja standardowa mogą ostrzelać obszar o promieniu 3 metrów w zasięgu 45 metrów aby zadać wszystkim istotom 2d6+2 obrażeń kłutych. Test Refleksu ST 16 pozwala zmniejszyć to o połowę.
- po wykonaniu Serii mogą jako akcja błyskawiczna wykonać ją jeszcze raz, na ten sam lub inny obszar, ale ST rzutu obronnego spada do 11
- w ramach pierwszej Serii w turze mogą wybrać jedną istotę znajdującą się na obszarze zagrożonym aby zadać jej dodatkowo k10 punktów obrażeń, wykonać test Przeracania jako akcja darmowa bez wywoływania ataku okazyjnego oraz zastosować Upuszczanie Krwii. Aby móc znowu dodać te obrażenia muszą skupić się i skupić na Pełnej Obronie przez jedną turę jako akcja całorundowa

Blizny - jako, że polegają na bardzo lekkich pancerzach to nazbierane blizny sprawiają, że ciosy zadane im broniami ciętymi lub kłutymi zadają o 2 obrażenia mniej. W przypadku krwawiących ran tracą o punkt obrażeń mniej, do minimum 1 na rundę.

Harcownicy - Będąc konno jeżeli przeciwko ich wierzchowcom zostanie wykonany atak lub efekt obszarowy wymagający rzutu obronnego na Refleks, jako akcja nagła mogą wykonać test Jeździectwa i potraktować jego wynik jako Klasę Pancerza lub wynik rzutu na Refleks jeżeli był on lepszy od tego jak radził sobie wierzchowiec niezależnie

Cuda

Aby magiczny Cud się stał, jedna z twoich Band musi dość głośno i wyraźnie wezwać Cię na pomoc. Nawet jeżeli ktoś ich nie usłyszy, to twoje Cuda są na tyle widowiskowe i oczywiste, że każdy świadek instynktownie rozumie ich ogólną naturę (np. wiedzą, że Totem można zniszczyć)

O świcie udaje ci się zebrać pewną energię do wykorzystania w ciągu dnia - zaczynasz dzień z 8 punktami mocy

Wzmocnienie - jako akcję standardową sprawiasz, że wybrana Banda lub dotknięty przez kogoś z niej cel otrzymuje do 14 tymczasowych Punktów Życia na 5 godzin, nie może dzięki temu mieć ich więcej niż normalne maksimum (czyli musiał już być ranny).
- możesz wydać punkt mocy przy użyciu aby zignorować limit maksymalnych punktów życia celu

Uzdrowienie - jako akcję standardową po wydaniu punktu mocy możesz sprawić aby Banda lub dotknięty przez kogoś z niej cel zaczął odzyskiwać Punkty Życia w tempie 1 na rundę przez 5 minut (czyli łącznie 50 maksimum).

Ukojenie - jako akcję standardową po wydaniu punktu mocy pomagasz Bandzie lub dotkniętemu przez kogoś z niej celowi w jeden z następujących sposobów:
- **ukojenie ciała:** usuwa Zmęcznie, zmniejsza Wycieńczenie do zmęczenie, usuwa efekty bólu i schorowania (sickened) oraz osłabia mdłości (nauseated) do schorowania.
- **ukojenie umysłu:** usuwa Przestraszanie, zmniejsza Przerażenie do Przestraszania, Panikę do Przerażenia, usuwa Słanianie się (battered)
- **ukojenie duszy:** leczy k4 obrażeń do jednej Cechy

Uzdrowieniem i Ukojeniem możesz uratować czyjeś życie jeżeli użyjesz ich w ciągu jednej tury jak dana istota miała zginać od obrażeń. Jeżeli jej poziom życia już nie przekracza limitu ujemnych Punktów Życia równych Kondycji to stabilizuje się i wraca do życia. Otrzymuje jednak jeden tymczasowy negatywny poziom (-1 do wszystkich testów k20, poziomu czarowania i o 5 mniej maksymalnych Punktów Życia)

Rozkaz - jako akcja standardowa możesz ustami twojej Bandy wykrzyczeć krótki rozkaz w stosunku do jednego humanoida w zasięgu 10 metrów od niej. Może się on oprzeć testem Siły Woli ST 16. Jeżeli test się nie powiedzie to w najbliższej swojej turze będzie musiał zrealizować opisaną przez ciebie akcję ruchu / błyskawiczną / darmową i pozostałymi akcjami w turze nie może jej bezpośrednio przeciwdziałać (np. wstać po klęknięciu, podnieść upuszczonej broni, podejść po odbiegnięciu). Danego dnia możesz spróbować wydać tylko jeden Rozkaz danej istocie.
- jeżeli wydasz punkt mocy to możesz zignorować limit jednego Rozkazu dziennie danej istocie oraz utrzymać dłużej kontrolę. Możesz to kontynuować do 4 tur jako akcja ruchu (Twoja lub Bandy która wykrzyczała pierwszy rozkaz), ale za każdym razem cel ma prawo do testu Siły Woli ST 16 aby przerwać kontrolę. W turze kiedy masz kontrolę możesz rozkazać wykonać mu dowolną akcję ruchu lub standardową (choć aby kazać mu użyć magii czy innych zdolności musisz wiedzieć co potrafi). Poza tą jedną akcją jedyne co cel może zrobić to akcje czysto werbalne (czyli możę gadać, krzyczeć, nawet użyć niektórych typów magii). Nie możesz zmusić celu aby stał i nie próbował unikać ciosów

Chaos Bitwy - jako akcja standardowa możesz stworzyć niewidzialną chmurę mentalnej energii o promieniu 9 metrów której środek musi znajdować się do 10 metrów od Bandy za pomocą której ją tworzysz. Chmura utrzyma się 4 minuty. Każdy humanoid który się w niej znajdzie musi wykonać test Siły Woli ST 16 albo zamiast poruszyć się w wybranym przez siebie kierunku uda się w losową stronę (test k8, gdzie jeden to zamierzony kierunek, a dalsze to inne strony świata zgodnie ze wskazówkami zegara). Jego ruch kończy się kiedy poruszy się o taki dystans jaki planował albo kiedy zatrzyma go jakaś przeszkoda lub istota. Jeżeli porszuał się szybciej niż zwykła prędkość ruchu (szarża, bieg) to zatrzymanie przez przeszkodę zadaje mu k4 punktów Stłuczeń.
- jeżeli wydasz punkt mocy to mozesz wybierać kierunek w którym udadzą się istoty na które Chaos zadziała oraz możesz wybrać do 4 istot (lub Band) które mogą zignorować jej efekt

Totemy - jako akcja standardowa możesz stworzyć w wolnej kratce obok Bandy półprzezroczysty totem wielkości człowieka. Nie możliwe jest jego przesuniecie i zajmuje on tę przestrzeć, choć można go zniszczyć (4 Punkty Życia, Klasa Pacnerza 12, Rzuty Obronne +4). Nie blokuje pola widzenia, ale może posłużyć jako Osłona. Utrzyma się tak długo jak będzie podtrzymywany koncentracją przez Ciebie lub tę Bandę jako akcja ruchu (możesz wydać punkt mocy aby utrzymał się bez koncentracji przez 4 minuty). Totem wywiera wpływ na obszar o promieniu 18 metrów wokół siebie na jeden z dwóch sposobów:
- **Gniewny**: w momencie stworzenia wybierany jest typ energii spomiędzy ognia, kwasu, zimna i elektryczności. W momencie stworzenia wszyscy wrogowie w zasięgu otrzymują 2 punkty obrażeń tego typu. Jeżeli wejdą w zasięg Totemu też otrzymują te obrażenia. Na koniec każdej twojej tury kiedy Totem istnieje obrażenia są zadawane ponownie
- **Utrudniający**: wrogowie w zasięgu nie otrzymują bonusów do trafienia lub Klasy Pancerza z racji ustawienia na polu bitwy jak flankowanie, korzystanie z Osłony, przewagi wysokości itd.

Ferwor - jako akcja nagła w przypadku kiedy będąc w obszarze działania któregoś z Twoich totemów jedna z Twoich Band lub sprzymierzenieć wykonuje test ataku albo jest atakowany możesz wykonać akcję Pomocy oraz Cud Wzmocnienia