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
Rzemiosło (broń & zbroja)	+7
Kunszt magiczny	+8
Zastraszanie	+8
Blef	+8
Wiedza (arkana)	+5
Wiedza (religia)	+8
Wiedza (historia)	+5
Wiedza (plany)	+5
Wiedza (inżynieria)	+7
Wiedza (lokalna)	+6

Zdolności

Nie jesteś Istotą - jesteś Ideą, pomniejszym Bogiem

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

Jesteś w stałym kontakcie telepatycznym z wyznawcami i Konstrukcjami. Jesteś świadom wszystkiego co zaobserwują Konstrukcje ponieważ stale używasz ich zmysłów, ale w danej chwili możesz też używać zmysłów 4 dowolnych wyznawców. 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 wyznawców 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 wyznawcy lub Konstrukcji rozświetlają się ogniem kuźni, roztacza się wokół zauważalna aura i przemawia on Twoim głosem.

Posiadasz możliwość wykonywania akcji (jak akcja standardowa, ruchu, błyskawiczna/nagła), ale możesz ich użyć jedynie za pośrednictwem Konstrukcji. 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 Konstrukcje jedynie o łączną wartość twojej Prędkości.

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

Jeżeli twoi wyznawcy zostaną wybici, a Konstrukcje zniszczone, utracisz kontakt ze światem, chyba że ktoś znowu zacznie w ciebie wierzyć.

Znane języki: Handlowy, Krasnoludzki

Dotyk Twórcy - jako akcja standardowa możesz ręką Konstrukcji dotknąć dowolnego przedmiotu o wadze do kilku kilogramów aby go trochę naprawić (k4 punktów życia). Wszystkie framgenty muszą być dostępne aby je ze sobą połączyć, nic nie zostanie odtworzone znikąd. Działa to też na proste magiczne przedmioty choć nie na konstrukty. Dodatkowo, 7 razy dziennie można tej mocy użyć jako dotykowego ataku wręcz aby uszkodzić dowolny przedmiot lub konstrukt za k6+3 punktów obrażeń ignorującego jego twardość.

Zmysł Taktyki - 7 razy dziennie podczas rzucania na Inicjatywę decydujesz jaka istota wykonuje dwa rzuty i wybiera lepszy

Twoi wyznawcy

Posiadasz około 20-30 osobową grupę wiernych wyznawców, rzemieślników i wynalazców. Potrafią oni o siebie zadbać (jeżeli chodzi o jedzenie/schronienie), a nawet o 4 inne osoby w czasie podróży. Wystarczy, że wydasz im ogólne polecenia, a oni zrobią co tylko mogą.

Jako mała karawana wozów podróżują jako przenośna fabryka czy manufaktura i zawsze są gotowi do ciekawej pracy. Każdego dnia rozbijają porządne obozowisko (a z dodatkowa godziną pracy nawet z małą palisadą/wałem jeżeli to możliwe), wykarmią, zapewnią miejsce do spania i warty z Percepcja z bonusem +8. Jako karawana podróżują z prędkością piechura (wozy ich spowalniają).

W żadnym wypadku nie staną oni do walki - to intelektualiści, który chcą o testach swoich wynalazków usłyszeć od świadków, a nie przekonać sie samemu. 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 umysłów (w dużym mieście może wystarczyć tylko parę dni, inaczej trochę dłużej).

Po dotarciu do dowolnej mieściny możesz pozwolić się swoim ludziom “zadomowić”. W ciągu mniej więcej godziny ogarną jakieś schronienie dla siebie i kilku innych osób, z preferencją na miejsca pozwalające na produkcje i naprawde sprzętów wszelkich. Po otrzymaniu takiego rozkazu godzinę zajmie im zebranie rzeczy i zorganizowanie się w karawanę

Wszelkie testy Rzemiosła z ich pomocą dzięki profesjonalnej asyscie i sprzętowi robione są z bonusem +3. W ciągu dnia są gotowi naprawić do dwóch dużych przedmiotów albo wyprodukować coś jeżeli zostaną im zapewnione materiały.

Twoi wyznawcy zwykle zajmują się produkcją prostych narzędzi lub ich naprawą, tego co akurat ludziom potrzeba, co pozwala im wypracować zysk na poziomie k10+5 sztuk złota tygodniowo.

W ciągu paru godzin są oni w stanie zorganizować tłum we wyznaczonym przez ciebie miejscu i czasie. Zwykle udaje im się zebrać przynajmniej z setkę osób, ale zależne to jest od okoliczności.

Mając kilka godzin mogą dość skutecznie zbierać plotki lub dowiedzieć się co jest mówione na wybrany przez ciebie temat. Jeżeli spędzą na to cały dzień to mają 3 szanse na zebranie informacji, a podczas zwykłego dnia pracy mają jedną taką szansę.

Wmieszani w tłum są w stanie wpłynąć na jego nastrój - mogą sprawić, że ktoś przemawiający do ludu miałby bonus +2 lub karę -2 do rzutów Umiejętności

Mogą poprawić nastawienie mieszkańców w stosunku do Ciebie - zajmie im to od 1 do kilku dni zależnie od rozmiaru miasta. Mogą też spróbować wpłynąć na plotki - wywołać je, zdusić lub delikatnie zmienić. Zajmie im to dni zależnie od siły plotki i obszaru na którym jest powtarzana. Możesz też sprawić, aby łatwiej lub trudniej było się o Tobie dowiedzieć.

Korzystając z objawionej przez ciebie wiedzy potrafią tworzyć proste humanoidalne konstrukty jako malutkich asystentów i prostych ochroniarzy. Mogą im wydawać rozkazy, ale twoje będą priorytetowe, choć nie masz bezpośredniej więzi z tymi tworami, wiec w okolicy musi być wyznawca lub Konstrukcja.
Wyznawcy mogą pomóc innym w produkcji magicznych przedmiotów zapewniając bonus +2 do Kunsztu Magicznego oraz wyręczając z dużej ilości czasochłonnych zajęć.

Karawana wytworzyła 10x małych asystentów i 5x drewnianych żołnierzyków, do odpowiednio codziennej pomocy i obrony własnej.

Konstrukcje

Twoi wyznawcy z Twoją pomocą mogą animować imponujące bojowe konstrukty które posłużą jako wrota przez które twoja wola i moc może wpływać na świat. Każdego dnia możesz animować tylko jedną Konstrukcję o dowolnej Naturze, nawet jeżeli masz dość mocy na więcej.

Konstrukcje nie mają świadomości i jedynie wykonują twoje proste rozkazy, chyba że działasz przez nie bezpośrednio za pomocą własnych akcji.
W danej chwili możesz mieć ich trzy.

Jako istoty skonstruowane są one odporne na zmęczenie, trucizny, efekty wpływające na umysł, efekty nekromantyczne, Stłuczenia, choroby, paraliż, efektu snu, ogłuszenie, obrazenia zadawane cechom i negatywne poziomy.
Ulegają zniszczeniu przy 0 Punktach Życia, ale są niewrażliwe na większość efektów wymagających rzutu obronnego na Wytrzymałość, chyba że działa on też na przedmioty. Nie muszą oddychać, spać ani jeść. Widzą w ciemności na 16 metrów, a w kiepskim świetle 2x lepiej niż zwykły człowiek. Same nie regenerują Punktów Życia, wymagają naprawy.

Chodząca katapulta

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	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	morgenszternem
Trafienie	+8
Obrażenia	k8+4
Krytyk	x2

Atak	kamieniem
Trafienie	+7
Obrażenia	2k6+4
Krytyk	x2

Zasięg: 9 metrów, -2 do trafienia za każde kolejne, do maksimum 45 metrów

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	11
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+3

Manewry

CMB	+7
CMD	18

Umiejętności

Pływanie	+9
Wspinaczka	+9

Zdolności

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

Alternatywnie zamiast Punktów Życia może się rozpędzić tak, że w ramach akcji biegania, szarżowania i wycofywania ignoruje utrudnienia terenowe i może szarżować przez przestrzeń sprzymierzeńców przez tę rundę. Szarża nie zmniejsza też wtedy jego Klasy Pancerza i daje o 1 większy bonus do trafienia.

Rzucacz - tak długo jak jest Skupiony może złapać i rzucić kamieniem o wadze do 100 kg lub podobnie twardym i ciężkim kulistym obiektem bez kary do trafienia. Potrafi rzucać nawet pociskami wymagającymi podniesienia oburącz jako zwykły atak. Nie otrzymuje kary -4 do ataków zasięgowych w stosunku do celów walczacych wręcz

Łapanie - tak długo jak jest Skupiony to przy trafieniem mniejszym od niego kamieniem lub podobnego kształtu pociskiem może spróbować go złapać trudnym testem Refleksu

Snajper - jako akcję standardową może wykonać atak bronią zasięgową lub rzucaną. Jeżeli atak się uda, a za celem znajduje się kolejna istota w linii prostej to może wykonać kolejny rzut na trafienie z karą -4 aby pocisk ją również trafił. Może tak powtarzać aż do chybienia z kumulującymi się karami -4 do trafienia. Może też zadeklarować przed rzutem zwiększenie obrażeń o k10, ale kosztuje go to Skupienie.

Skupienie - odzyskanie go wymaga poświęcenia tury na Pełną Obronę (przez turę nie robienie niczego poza bronieniem się z bonusem +4 do Klasy Pancerza). Alternatywnie zabicie lub doprowadzenie wroga do nieprzytomności za pomocą broni wręcz lub broni rzucanej pozwala odzyskać skupienie jako akcja nagła

Rzut Palem - jako pocisku może użyć drewnianego pala o długości do 6 metrów. Rzut nim ma Zasięg 1.5 metra do maksimum 7.5. Nie celuje się nim w istotę a raczej w konkretną kratkę (jej Klasa Pancerza wynosi 5) aby stworzyć trudny teren o szerokości i długości pala. Istoty w obszarze muszą zdać test Refleksu ST 13 albo otrzymają obrażenia (k10+4 przy najdłuższym palu jaki może rzucić). Utrudnienia w poruszaniu pozostaną do momentu usunięcia lub zniszczenia pala.

Cuda

Aby magiczny Cud się stał, twoja Konstrukcja musi dość głośno i wyraźnie wyjawić światu twoją wolę.

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

Płonące Łańcuchy - jako akcję standardową Konstrukcja może próbować świetlistymi łańcuchami związać wybraną istotę w zasięgu 10 metrów. Wymaga to trafienia w Dotykową Klasę Pancerza używając bonusu +(3+Zręczność Konstrukcji).
Trafiony cel otrzymuje 2k8 obrażeń od ognia, które może zmniejszyć o połowę testem Wytrzymałości ST 16. Łańcuchy utrzymają się tak długo jak Konstrukcja będzie podtrzymywać je akcją ruchu lub jeżeli wydasz punkt mocy aby istniały same przez 4 rundy. Tak długo jak cel jest nimi skrępowany, nie może się oddalić od Konstrukcji dalej niż ich długość (początkowo odległość pierwszego ataku, do dostosowywana akcją błyskawiczną na max 10 metrów) oraz w każdej rundzie otrzymuje ponownie obrażenia 2k8 i rzut obronny aby je zmniejszyć. Łańcuchy można zniszczyć, mają 18 punktów życia, twardość 2, ST 16 do złamania Siłą jako akcje standardową. W danej chwili mogą istnieć tylko 2 łańcuchy, stworzenie trzeciego rozwieje jeden z istniejących.

Wzmocnienie - jako akcję standardową sprawiasz, że wybrany dotknięty cel otrzymuje do 4 tymczasowych Punktów Życia na godzinę, chociaż nie może dzięki temu mieć ich więcej niż normalne maksimum (czyli musiał już być ranny).

Naprawa - jako akcję standardową po wydaniu punktu mocy możesz sprawić aby dotknięty cel zaczął odzyskiwać Punkty Życia w tępie 1 na rundę przez 4 minuty (czyli łącznie 40 maksimum).

Odbudowa - jako akcję standardową po wydaniu punktu mocy pomagasz dotkniętemu celowi w jeden z następujących sposobów.
- **odbudowa ciała:** usuwa Zmęcznie, zmniejsza Wycieńczenie do zmęczenie, usuwa efekty bólu i schorowania oraz osłabia mdłości do schorowania.
- **odbudowa umysłu:** usuwa Przestraszanie, zmniejsza Przerażenie do Przestraszania, Panikę do Przerażenia, usuwa Słanianie się
- **odbudowa duszy:** leczy k4 obrażeń do jednej Cechy

Zmora - jako akcję standardową tworzysz tuż nad głową Konstrukcji nieruchomą widmową ikonę która razi wszystkich których uważasz za wrogów w zasięgu 20 metrów. Musi być podtrzymana koncentracją przez Konstrukcję jako akcja ruchu lub wydany punkt mocy aby sama utrzymała się 4 minuty. W momencie tworzenia wybrany jest jeden z typów obrażeń: ogień, elektryczność, zimno, kwas. Wszystkie istoty uznane za wrogie w momencie tworzenia, w momencie wejścia w obszar działania i na koniec twójej każdej kolejnej tury otrzymują 2 punkty obrażeń wybranego typu

Kryształowe Zapory - jako akcja standardowa możesz umieścić w zasięgu 10 metrów od Konstrukcji nieruchomą kryształową ścianę lub barierę. Przy tworzeniu zatrzymują się na przeszkodach jak ściany i podłogi, więc można nimi tylko wypełnić puste przestrzenie. Wystarczy, że ich punkt początkowy będzie w zasięgu.
- Ściana może być pod dowolnym kątem. Składa się z od 1 do 5 elementów o wielkości 3x3 metry.
- Bariera to kula o promieniu od 1.5 do 10 metrów powstała wokół wybranego punktu
- Zapora musi być utrzymywana przez Konstrukcję przez którą powstała akcją ruchu co rundę. Przy tworzeniu można wydać punkt mocy aby sama utrzymała się przez 5 minut.
- Zapory mają 10 Punktów Życia i wszelkie ataki w kierunku istot po jej drugiej stronie musza się przez nią przebić - czyli zadać przynajmniej 10 punktów obrażeń. Można też ja zniszczyć testem Siły ST 16 albo ciężarem większym niż 1.5 tony. Zapora ma te Punkty Życia w dowolnym miejscu, raz przerwana znika całkowicie.
- Zapora podtrzymywana koncentracją regeneruje Punkty Życia do swojego maksimum 10 w rundzie podtrzymującego. Zapora podtrzymana za pomocą punktów mocy nie regeneruje się sama, choć możesz wydać dodatkowy punkt aby co rundę odzyskiwała 3 Punkty Życia
- Możesz wydać punkt mocy aby Zapora miała 50 Punktów Życia i utrzymała do 3 ton oraz ST testu Siły wzrósł do 26, ale podtrzymywana koncentracją nie będzie się regenerowała.
- Jako akcję ruchu poprzez dowolną Konstrukcję w zasięgu wzroku do Zapory możesz przywrócić jej 10 Punktów Życia

Energetyczna Zapora - w momencie tworzenia Zapory możesz zdecydować, że nie ma ona powstrzymywać efektów materialnych a zamiast tego tłumić któryś z żywiołów. Efekty zadające wybrany typ obrażeń spośród ognia, elektryczności, kwasu, zimna lub hukowych/dźwięku w obszarze Zapory lub przez nią zadają o 15 punktów obrażeń mniej

Matryca - jako akcja standardowa możesz wokół Konstrukcji stworzyć chmurę kryształów, glifów i równań która pomaga w tworzeniu Zapor. W danej chliwi możesz mieć tylko jedną Matrycę, ale nie ma ona limitu użyć lub czasu trwania. Za jej pomocą możesz stworzyć Zaporę która bez wydawania punktów mocy sama utrzyma się 3 minuty (wszystkie inne aspekty ustalasz normalnie), jedna taka może istnieć na raz. Jako akcję ruchu możesz przesunąć tę Zaporę o maksimum 6 metrów. Decydujesz wtedy czy ma ona taranować przeszkody na swojej drodze aby je przesunąć, jak manewr Przesunięcia z bonusem +9 czy je zignorować i “opływać”.

Włócznik

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	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	długą włócznią
Trafienie	+8
Obrażenia	k8+6
Krytyk	x3

Zasięg: broń pozwala atakować bez kar istoty w kratce o jednej dalej niż najbliższa oraz z karę -2 kratkę najbliższą

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	11
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+3

Manewry

CMB	+7
CMD	18

Umiejętności

Pływanie	+9
Wspinaczka	+9

Zdolności

Nadzianie - przy wykonywaniu ataku bronią wręcz może wykonać go z karą -2 do trafienia aby spróbować Nadziać cel na broń, co uda się jeżeli trafi.
Nadziany cel nie może opuścić zajmowanego pola, ma karę -2 do CMD, nie może skorzystać z ataków okazyjnych wywołanych manewrami oraz musi zdawać testy koncentracji jeżeli spróbuje używać magii.
Cel może jako akcję standardową próbować albo rozbroić Nadziewającego (jeżeli mu się uda to broń pozostaje w ciele co zmniejsza jego Prędkość o połowę i pozostałe kary zostają, ale może się znowu poruszać) albo wyrwać z siebie broń udanym testem CMB przeciwko CMD Włócznika (jeżeli mu się uda kary znikają, ale zacznie Krwawić co turę tracąc Punkty Życia w wysokości większej o 1 kości niż broni - czyli k10 przy długiej włóczni, aż do otrzymania pomocy medycznej lub leczenia)
Nadziewający może w swojej turze akcją ruchu wyciągnąć broń (powodując Krwawienie), ponieważ tak długo jak twi ona we wrogi nei można jej używać przeciwko innym istotom oraz wymaga trzymania. Jako akcja standardowa może wykonać test ataku przeciwko Nadzianej istocie ignorując jej bonusy do Klasy Pancerza ze zbroi, tarczy i naturalnego pancerza - jeżeli mu się uda to automatycznie zadaje maksymalne obrazenia bronią.

Nadstaw - jeżeli przygotuje akcję do zaatakowania istoty szarżującej (czyli nie zaatakuje sam w swojej turze) to udany atak zada 2x (normalne obrażenia +2) obrażeń

Okazja - jeżeli przygotuje akcję do zaatakowania szarżującej istoty to może ją Nadziać bez kary do trafienia. Kiedy ma taką akcję przygotowaną to raz na rundę może przesunąć się o połowe swojej Prędkości, jeżeli pozwoli mu to znaleźć się na drodze szarżującej istoty to może ją zaatakować.

Wystaw Wroga - kiedy kontroluje broń na którą Nadziany jest wróg to jako akcję ruchu możesz nim potrząsnąć tak aby wywołał atak okazyjny od wybranego sprzymierzeńca

Tańczący derwisz

Cechy

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

Punkty życia	25
Inicjatywa	+4
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	gladiusem
Trafienie	+8
Obrażenia	k6+2
Krytyk	19-20 /x2

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	18
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+1

Umiejętności

Sztuka (taniec)	+10
Blef	+6
Przetrwanie	+1

Manewry

CMB	+5
CMD	19

Zdolności

Bolesne cięcie - Przy wykonaniu ataku wręcz na cel zaskoczony lub flankowany zadaje dodatkowe k6 obrażeń i wykonać darmowy test Przewracania bez wywołania ataku okazyjnego

Piruet - jako akcja standardowa może zaatakować dwoma bronmi trzymanymi w obu rękach. Wykonywane są dwa testy ataku z karą -2. Drugi atak zadaje o 1 punkt obrażeń mniej.

Kolejny Partner - jeżeli trafi oboma atakami Piruetu może wykonać dodatkowy atak wręcz przeciwko innej istocie w zasięgu

Taneczny Krok - po każdym udanym trafieniu bronią jednoręczną może przesunąc się o kratkę bez wywoływania ataku okazyjnego od trafionego celu. Może zarabiać za pomocą Sztuki (taniec).

Drewniany żołnierzyk

Siła	16 / +3
Zręczność	12 / +1
Kondycja	-
Inteligencja	-
Mądrość	5 / -3
Charyzma	1 / -5

Punkty życia	15
Inicjatywa	+1
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Ofensywa

Atak	mieczykiem
Trafienie	+5
Obrażenia	k4+1
Krytyk	x2

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	12
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+1
Wytrzymałość	+0
Siła Woli	-3

Manewry

CMB	+3
CMD	14

Łatwopalny - obrażenia od ognia są zwiększane o połowę

Kosztowny - choć produkcja zajmuje tylko jeden dzień to magiczne kompotenty to równowartość 75 sztuk złota. Zaletą jest jego trwałość, magii powinno wystarczyć na lata funkcjonowania o ile nie zostanie zniszczony

Bezwolny- posłucha się każdego rozkazu istoty posiadającego powiązany z nim talizman, chyba że Ty ustami wyznawcy lub Konstrukcji wydasz inny.

Mały asystent

Siła	8 / -1
Zręczność	14 / +2
Kondycja	-
Inteligencja	-
Mądrość	5 / -3
Charyzma	1 / -5

Punkty życia	5
Inicjatywa	+2
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Ofensywa

Atak	pięścią
Trafienie	+2
Obrażenia	k2-1
Krytyk	x2

Klasa pancerza

Zwykła	14
Dotykowa	14
Zaskoczona	12

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+0
Siła Woli	-3

Manewry

CMB	+1
CMD	10

Łatwopalny - obrażenia od ognia są zwiększane o połowę

Kosztowny - choć produkcja zajmuje tylko jeden dzień to magiczne kompotenty to równowartość 18 sztuk złota. Zaletą jest jego trwałość, magii powinno wystarczyć na lata funkcjonowania o ile nie zostanie zniszczony

Bezwolny- posłucha się każdego rozkazu istoty posiadającego powiązany z nim talizman, chyba że Ty ustami wyznawcy lub Konstrukcji wydasz inny.

Opancerzony rycerz

Cechy

Siła	18 / +4
Zręczność	12 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	9 / -1
Mądrość	10 / +0
Charyzma	11 / +0

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

Klasa pancerza

Zwykła	20
Dotykowa	11
Zaskoczona	19

Używa ciężkiej zbroi i tarczy

Manewry

CMB	+7
CMD	18

Umiejętności

Pływanie	+9
Wspinaczka	+9

Zbroja i tarcza dają karę -7

Ofensywa

Atak	długim mieczem
Trafienie	+8
Obrażenia	k8+4
Krytyk	x3

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+3

Zdolności

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

Ciężki Cios - trafienie atakiem wykonanym jako akcja standardowa w cel sprawia, że do końca Twojej następnej tury otrzymuje on karę -1 do trafienia, obrażeń bronią oraz -2 do CMD i nie może wykonywać ataków okazyjnych wywołanych manewrami. Efekt się nie kumuluje

Osłona - może wydać swój atak okazyjny na daną rundę aby dodatkowo osłonić się tarczą przed dowolnym atakiem. Zwiększa to jego Klasę Pancerza dla tego ataku o 2 oraz zmniejsza zadane obrażenia jeżeli będzie skuteczny o 2. Jeżeli atak nie trafi to może go przekierować na inny cel w zasięgu atakującego. Użyty jest poprzedni wynik rzutu na trafienie z karę -2 przeciwko Klasie Pancerza nowego celu