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
Ukrywanie się	+6
Kunszt magiczny	+8
Zastraszanie	+10
Blef	+10
Wiedza (arkana)	+5
Wiedza (religia)	+8
Wiedza (historia)	+5
Wiedza (plany)	+5
Wiedza (szlachta)	+5
Wiedza (lokalna)	+6

Nie jesteś Istotą - jesteś Ideą, pomniejszym Bogiem

Twoja wola jest realizowana jedynie przez twoich wyznawców i Agentów. 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 Agentami. Jesteś świadom wszystkiego co zaobserwują Agenci 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 Cechy to musisz to zrobić w ramach Objawienia - oczy wyznawcy lub Agenta pokrywają cienie, 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 Agentów. 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 Agentów jedynie o łączną wartość twojej Prędkości.

Twoi Agenci lub ofiara Opętania to w bardzo ograniczonych okolicznościach sposób aby Ci bezpośrednio zaszkodzić - bardzo specjalistyczna magia przeciwko opętaniu jest w stanie zadać obrażenia nie Wybrańcowi, a bezpośrednio tobie.

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

Znane języki: Handlowy, Niebiański oraz języki znane Agentom

Zdolności

Zamęt - 7 razy dziennie jeżeli ktoś próbuje zaatakować Agenta (ale jeszcze nie wykonał rzutu na trafienie) możesz jako akcja nagła zmusić tę istotę do wykonania testu Siły Woli ST 16. Jeżeli go nie zda to ten atak lub cześć akcji jest tracona i do ataku nie dochodzi.

Pech - 7 razy dziennie możesz za pośrednictwem Agenta jako akcję standardową przeklnąć istotę w zasięgu 9 metrów. Przez minutę będzie ona miała karę -2 do rzutów obronnych przeciwko Twoim Cudom lub zdolnościom

Opętanie - jako akcję standardową możesz spróbować opętać cel w zasięgu 1.5 metra od Agenta.
- Każda próba kosztuje cię punkt mocy, a każda kolejna o punkt więcej przez 24 godziny (jeżeli cel zdoła przerwać Opętanie to koszt też rośnie), ale po udanym Opętaniu koszt dla danej istoty wraca do poziomu 1
- Cel może oprzeć się testem Siły Woli ST 15, choć jeżeli Krwawi lub ma mniej niż połowę Punktów Życia to ST rośnie o 4. Jeżeli spróbujesz wykonać ciałem coś całkowicie sprzecznego z naturą celu otrzymuje on kolejny test Siły Woli do przerwania Opętania (masz na tyle wglądu w jego świadomość aby dostać ostrzeżenie zanim wykonasz tę akcję). Akcje jawnie samobójcze (np. opuszczenie obrony przez jakimś atakiem) nigdy się nie udają. Cel może otrzymać tylko jeden taki dodatkowy rzut obronny na rundę.
- Ta zdolność może zostać w pełni zablokowana odpowiednimi zaklęciami ochronnymi na celu
- Umysł celu jest świadomy co się dzieje, ale niezdolny do innych akcji niż czysto mentalne, możesz z nim się komunikować telepatycznie albo go zignorować
- Opętaną istotę możesz traktować jako tymczasowego Agenta, ale działanie poprzez nią nie ma widocznego efektu jak Objawienie
- Nie masz dostępu do wiedzy i umiejętności ciała, poza czysto fizycznymi jak naturalny pancerz, Siła, Zręczność, Prędkość, Refleks, Wytrzymałość, Punkty Życia itd. Ale np. nie potraisz używać zdolności nadzwyczajnych jak zianie ogniem smoka
- Podczas Opętania efekty fizyczne wycelowane w ciało szkodzą ciału, ale efekty wpływające na umysł zadziałają na twój umysł a nie celu skoro to ty kontrolujesz ciało
- Opętanie trwa zwykle 3 minuty, 3 rundy jeżeli istota jest potężna lub 30 minut jeżeli to np. zwykły chłop. Przy udanym Opętaniu możesz wydać punkt mocy aby przedłużyć czas trwania (3 rundy -> 3 minuty, 3 minuty -> 30 minut, 30 minut -> 3 godziny)
- Jako akcję standardową wydając punkt mocy możesz wyciągnąć wiedzę ofiary na dany temat, np. otrzymać prawdziwą odpowiedź na jakieś pytanie. Cel może się oprzeć testem Sily Woli ST 15. Wie, że mu się udało, ale nie o jaką wiedzę Ci chodziło.
- Jeżeli ciało zostanie zabite to zostaniesz Ogłuszony na rundę
- Jeżeli ciało straciłoby przytomność z powodu obrażeń możesz zmusić je do funkcjonowania, ale masz wtedy tylko akcję ruchu lub standardową w turze i wykrwawia się ono normalnie
- Możesz zakończyć Opętanie w dowolnym momencie jako akcja darmowa lub nagła. W ramach opuszczania ciała możesz wymusić od ofiary rzut Siły Woli ST 15. Porażka oznacza, że traci ona pamięć o wszystkim co się wydarzyło podczas Opętania.

Twoi wyznawcy

Posiadasz około 20-30 osobową grupę wiernych wyznawców - szpiegów, cyrkowców i artystów. 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 z przenośną sceną i zawsze są gotowi do zrobienia przedstawienia. 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 tchórze, którzy uwielbiają wścibiać nosy w czyjeś sprawy, ale nie chcą za to oberwać. 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 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 robienie przedstawień. Po otrzymaniu takiego rozkazu godzinę zajmie im zebranie rzeczy i zorganizowanie się w karawanę

Wszelkie testy Sztuki z ich pomocą dzięki profesjonalnej asyscie i sprzętowi robione są z bonusem +4.

Twoi wyznawcy zwykle przygotowują mniejsze lub większe przedstawienia co pozwala im zebrać w datkach k20+11 sztuk złota tygodniowo. Jeżeli nie mają innych poleceń to dorabiają sobie na boku na różne sposoby co pozwala dodatkowo zebrać 10 sztuk srebra dziennie.

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 pewną ilość dni zależnie od siły plotki i obszaru na którym jest powtarzana. Możesz też sprawić, aby łatwiej lub trudniej było się o Tobie dowiedzieć.

Agenci

Twoi wyznawcy kierowani Twoją wolą są w stanie rytualnie przywołać istoty z innych planów, które posłużą jako potężni Agenci na planie materialnym. Każdego dnia możesz przywołać tylko jednego Agenta, nawet jeżeli masz mocy na więcej. W danej chwili możesz mieć ich trzech w dowolnej kombinacji

Agenci nie są Ci fanatycznie oddani, ponieważ forma przywołania sprawia, że śmierć w Twojej służbie ma szansę być dla nich permanentna (albo przynajmniej 100 lat regeneracji, więc też nic przyjemnego). W dowolnej chwili możesz rozwiązać kontrakt z danym Agentem aby odesłać go skąd przyszedł. Nie oznacza to jednak, że będą oni opierać się Twojej woli (poza samobójczymi rozkazami) ponieważ każdy z nich jest tak naprawdę wysłannikiem jakiejś siły z którą masz dobre relacje i dlatego użycza Ci swoje pomniejsze sługi - pewnego poziomu posłuszeństwa masz prawo oczekiwać.

Cuda

Możesz spróbować zakamuflować samo rzucanie Cudu - jeżeli się to uda to o ile nie będzie miał widocznych efektów to nikt nie zrozumie, że użyto magii, co pozwoli uniknąć ataków okazyjnych, przegotowanych akcji itd. Wymaga to wydłużenia czasu rzucania o 1 - zwykle z akcji standardowej do całorundowej. Wszyscy możliwi obserwatorzy maja muszą zdać test Percepcji/Kunsztu magicznego/Wyczucia pobudek ST 23 (używa najlepszego dostępnego modyfikatora) aby zrozumieć, że użyto magii

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

Aby magiczny Cud się stał, twój Agent musi być przekaźnikiem przez który go zmanifestujesz. Wymaga to od ciebie znacznej koncentracji (ST testów na koncentracje są o 10 wyższe jeżeli nie przedłużysz akcji rzucania zaklęcia o jeden stopień, zwykle ze standardowej do całorundowej) - z zasady ci się to udaje, chyba że wpłynął bezpośrednio na ciebie efekt mentalny, wtedy tworzenie Cudów wymaga testu k20+8 przeciwko ST 22+10 aż nie odzyskasz skupienia jako akcja całorundowa.

Krwawe Szpikulce - jako akcja standardowa poprzez jednego z Agentów możesz zaatakować istotę w zasięgu 9 metrów ostrzami wykonanymi z zamarzniętej krwi. Wymaga to trafienia w Dotykową Klasę Pancerza używając bonusu +(3+Zręczność Agenta).
- Trafiony cel otrzymuje 2k4 obrażeń kłutych i jest Oplątany, a przestrzeń przez niego zajmowana staje się trudnym terenem. Oplątany nie może opuścić danego miejsce oraz ma karę -4 do Zręczności i -2 do trafienia, a jeżeli używał skrzydeł do latania to musi zdać testu Refleksu ST 16 albo staną się bezużyteczne i spadnie.
- Może się wydostać jako akcja ruchu poprzez zdanie testu Siły lub Wyrywania się ST 16 albo jeżeli skrystalizowanej krwi zadane zostanie 12 punktów obrażeń. Krew i wszelkie przez nią utrudnienia same znikną po minucie.

Wykrycie - za pomocą minutowej medytacji przez Agenta możesz zacząć analizować magiczne aury w promieniu 42 metrów od Agenta (który musi się cały czas koncentrować jako akcja całorundowa).
- Wykrycie jest blokowane przez takie bariery jak metr ziemi, 30cm kamienia, 3 cm metalu czy warstwa ołowiu.
- Możesz wywołać ten trans jako akcję standardową jeżeli wydasz punkt mocy
- **Wykrycie Krwii**: Zamiast magicznych aur możesz wykryć istoty które w ciągu ostatnich 40 minut Krwawiły lub które w tej chwili mają mniej niż połowę Punktów Życia, chyba że są niewrażliwe na Krwawienie. Za punkt mocy możesz zamiast tego spróbować wykryć istoty z konkretnej linii krwi (z którą już miałeś styczność) lub ustalić poziom pokrewieństwa biologicznego pomiędzy obserwowanymi istotami.
- **Wróżba:** zamiast magicznych aur możesz wydać punkt mocy aby spróbować ustalić konsekwencje jakiego czynu lub akcji (pozytywne, negatywne, mieszane, brak). Odpowiedź “brak” może również wynikać z ukrytego rzutu kiedy Twoja wróżba się nie udała. Wróżba bierze pod uwagę tylko najbliższe 4 godziny, więc długoterminowe konsekwencje mogą być zupełnie inne. Zadanie tego samego pytania w tych samych okolicznościach da tą samą odpowiedź

Kontrola Krwi - możesz nawiązać połączenie pomiędzy Agentem a istotą posiadającą krew w zasięgu 10 metrów jako akcję standardową.
- Cel może się oprzeć Wytrzymałością ST 16 (Krwawiący lub poważnie ranny ma karę -4).
- W przypadku sukcesu połączenie utrzyma się tak długo jak Agent przez którego je stworzono koncentruje się na nim akcją ruchu co rundę. Możesz wydać punkt mocy aby połączenie samo utrzymało się 5 rund.
- Alternatywnie możesz wykonać jako akcja standardowa test ataku wręcz Agenta i jeżeli uda mu się zranić cel to możesz wymusić ustanowienie Kontroli
- W momencie nawiązania połączenie wybierasz jeden z Efektów który działa tak długo jak trwa połączenie. W ramach akcji podtrzymania połączenie możesz dodać kolejny Efekt, ale wszystkie muszą być tego samego typu (Przyspieszanie/Spowalnianie) albo nowy nadpisze stary. Niektóre Efekty się nie kumulują
- Cel może spróbować rozwiać to połączenie poprzez nowy rzut Wytrzymałości jako mentalną akcję standardową, dostępny nawet jeżeli ma status uniemożliwiający na wykonanie akcji standardowej.
- Cele odporne na Krwawienie lub nieposiadające krwi są niewrażliwe - choć te żywiące krwią są podatne jeżeli stosunkowo niedawno się pożywiły.
- Traktujesz siebie i Agentów jak byście zawsze byli pod wpływem tej Kontroli

Efekt (Przyspieszanie): Możesz wymusić Krwawienie celu 4 (na początku jego tury traci on 4 Punkty Życia). Zatrzymanie krwawienia wymaga testu Medycyny ST 20 lub udanego testu (k20+poziom leczącego ST 16) przy magicznym leczeniu. Efekt ten nie kumuluje się ze sobą - cel nie będzie tracił więcej niż 4 Punkty Życia co rundę.

Efekt (Spowolnienie): możesz wywołać krzepnięcie krwi co zmniejsza obrażenia z krwawieniu u celu o 2 oraz może w pełni zablokować efekty wywołujące krwawienie (muszą one zdać test k20+poziom ST 16).

Drenowanie - jako akcja standardowa za punkt mocy możesz wyrwać ofierze Kontroli Krwi znaczną ilość sił życiowych (k2*poziom celu) aby uzdrowić o tyle samo punktów życia inny cel z którym masz połączenie. Można to ponawiać akcją standardową i kolejnymi punktami mocy tak długo jak istnieje połączenie

Wampir - jeżeli ktokolwiek w zasięgu 10 metrów od któregoś Agenta straci Punkty Zycia z powodu Krwawienia możesz jako akcję darmową przekazać je dowolnemu celowi z którym masz połączenie. Liczą się one jako punkty tymczasowe (czyli w danej chwili jeden cel może mieć je tylko z jednego użycia tej zdolności i są tracone jako pierwsze). Utrzymają się do 4 minut.

Magia Krwi - jako akcja błyskawiczna możesz zmusić Krwawiący cel pod wpływem Kontroli Krwi aby razem z krwią wypłynęła jego magia. Cel traci k2 punktów mocy lub kręgów zaklęć. W ramach Wampira możesz otrzymać tę magię jako tymczasowe punkty mocy które nie kumulują się ze sobą i które utrzymają się do 4 rund.

Wielki żywiołak ziemi

Cechy

Siła	18 / +4
Zręczność	6 / -2
Kondycja	16 / +3
Inteligencja	7 / -2
Mądrość	12 / +1
Charyzma	11 / +0

Punkty życia	33
Inicjatywa	-2
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	12
Zaskoczona	17

Jego kamienna skóra jest wystarczającym pancerzem

Manewry

CMB	+8
CMD	16

Rzuty obronne

Refleks	-1
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+2

Umiejętności

Percepcja	+5
Wspinaczka	+8
Wiedza (plany)	+2

Ofensywa

Atak	pięścią
Trafienie	+7
Obrażenia	k8+6
Krytyk	x2

Zasięg: jako Duża istota może atakować na odległość 2 kratek, a nie tylko te najbliższe

Atak	rzuconym kamieniem
Trafienie	+7
Obrażenia	k8+4
Krytyk	x2

Zasięg: 4 metry, -2 do trafienia za każde kolejne, do maksimum 20 metrów

Zdolności

Znane języki: Terran

Szał - 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.

Pchnięcie - jako akcję ruchu może wykonać test ataku dotykowego wręcz aby zadać wrogowi 4 punkty obrażeń i zmniejszyć ich CMD o 2 do końca Twojej następnej tury oraz sprawić, że przez ten czas nie może wykonywać ataków okazyjnych wywołanych manewrami

Brutal - przy udanym trafieniu wręcz może wykonać darmowy test manewru Odepchnięcia lub Przesunięcia bez wywołania ataku okazyjnego

Istota Ziemi - jego forma jest tak niekształtna, że niemożliwe jest go przewrócić.
- Tak długo jak dotyka ziemi, gliny, kamienia lub piasku, regeneruje 1 Punkt Życia na początku swojej tury.
- Poprzez wibracje wyczuwa wszystkie istoty dotykające twardego podłoża w odległości 4.5 metra wokół siebie.
- Może przekopywać się przez piasek, ziemię, luźne kamienie czy glinę z Prędkością 20ft, czyli 4 kratek na akcję ruchu (nie pozostawia za sobą użytecznego tunelu, zasypuje się niemal natychmiast).

Łapanie - raz na rundę gdyby miał być trafiony mniejszym od niego kamieniem lub podobnego kształtu pociskiem może spróbować go złapać testem Refleksu (im mniejszy kamień tym to łatwiejsze, z kamieniem z procy mającym ST 5, ale kamień z katapulty wymaga naturalnej 20 na rzucie obronnym).
- Może podnieść kamień aby nim rzucić w ramach tej samej akcji co rzucanie (im mniejszy kamień tym mniejsza kostka obrażeń, ale większy zasięg)

Demi-sukub

Cechy

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

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

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	14
Zaskoczona	14

Bez koszulki kolczej Zwykła i Zaskoczona o 4 mniej

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+2

Manewry

CMB	+4 / +7 dla Brudnej Zagrywki i Kradzieży
CMD	18

Atak	krótkim łukiem
Trafienie	+7
Obrażenia	k6
Krytyk	x2

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+3
Ukrywanie się	+10
Dyplomacja	+6
Percepcja	+7
Wspinaczka	+5
Akrobatyka	+9
Zwinne ręce	+8
Rozbrajanie pułapek	+11
Blef	+7
Przebranie	+17
Kieszonkostwo	+10

Ofensywa

Atak	rapierem
Trafienie	+7
Obrażenia	k6+1
Krytyk	19-20 / x2

Zdolności

Znane języki - Handlowy, Otchłanny

Potrafi rozbrajać magiczne pułapki

Podstępny cios - Przy wykonaniu ataku wręcz na cel zaskoczony lub flankowany zadaje dodatkowe k6 obrażeń

Wystawienie - jako akcję błyskawiczną może wykonać dotykowy atak wręcz (z bonusem +7) przeciwko jednej istocie. Jeżeli się uda to cel na rundę ma karę -1 do Percepcji, -2 do CMD i nie może wykonywać ataków okazyjnych wywołanych menwrami

Brudna Zagrywka - jako akcja standardowa może w jakiś innowacyjny sposób zaszkodzić wrogowi. Przy dobrym rzucie efekt trwa więcej niż 1 rundę, a cel zawsze może go usunąć akcją standardową. Fabularnie piasek w oczach / kopniak w czułe miejsc / przecięcie paska u spodni itd.
Mechanicznie to jeden z: Oślepienie, Utrata słuchu, Przestraszenie, Ból/nudności, Zaplątanie
Przy sukcesie może też wykonać też test Kradzieży aby zabrać coś czego wróg nie trzyma w ręku, a ma np. przy pasku

Pomniejszy demon - ciosy zadane bronią nie poświęconą Praworządności zadają jej o dwa obrażenia mniej. Efekty elektryczne, kwasowe i dźwiękowe również zadają o dwa obrażenia mniej w każdym przypadku

Wsparcie - za każdego sprzymierzeńca zagrażającego celowi Brudnej Zagrywki lub Kradzieży otrzymuje bonus +2 do testu manewru

Uwodzicielka - jako akcja standardowa może przybrać dowolną iluzyjną postać o w miarę zbliżonych do niej rozmiarach. Wykonuje wtedy test Przebrania aby ustalić ST testu Percepcji wymaganego do zrozumienia, że to tylko przebranie. Iluzja wpływa na wszystkie zmysły.

Błędny ognik

Cechy

Siła	5 / -3
Zręczność	18 / +4
Kondycja	13 / +1
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	12 / +1
Charyzma	12 / +1

Punkty życia	17
Inicjatywa	+4
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	15
Zaskoczona	14

Manewry

CMB	-3
CMD	10

Ofensywa

Atak	ognistym pociskiem
Trafienie	+6
Obrażenia	2k6
Krytyk	x2

Zasięg: do 10 metrów

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+4

Umiejętności

Ukrywanie się	+13
Percepcja	+2
Kunszt magiczny	+4
Wiedza (arkana)	+4
Wiedza (plany)	+4

Zdolności

Znane języki: Ognia, Aklo

Ognik - jego ciało to półmaterialna świetlna kula unosząca się 1.5 metra nad ziemią (nie może się dalej od niej oddalić, ale może zbliżyć), którego kolor i siła światła jest w pełni od jego kontrolą (maksymalnie oświetlenie latarni, a minimalnie świetlika)

Moc ognia - w momencie przywołania i każdego kolejnego dnia jego moc wspiera twoją, co zwiększa twoją pulę punktów mocy o 4, ale jego zdolności napędzane są z tej samej puli

Odporność ognista - pasywnie zmniejszane są wszystkie fekty ognia w niego skierowane o 13. Jeżeli wydany zostanie punkt mocy jako akcja błyskawiczna to przez rundę żywi się ogniem, czyli leczy się tyle ile ta odporność by zanegowała

Ogniste pociski - może jako akcja standardowa wystrzelić pocisk o zasięgu 10 metrów, co wywołuje atak okazyjny od wrogów stojących w zasięgu wręcz. Wydanie punktu mocy zwiększy siłę pocisku do 4k6.
Jeżeli chce nim zaatakować kogoś wręcz to może uniknąć ataku okazyjnego udanym testem k20+4 przeciwko ST 19. Trafiony cel zajmuje się ogniem, co sprawia, że tak długo jak płonie w swojej turze otrzymuje kolejne k6 obrażeń od ognia. Na koniec tury może się ugasić testem Refleksu ST 13 (oblanie się wodą lub tarzanie po ziemi może ten ten ułatwić lub zdać z automatu).

Wybuch - zamiast pojedyńczego pocisku wymagającego trafienia celu może wywołać eksplozję obejmującą jedną kratkę (czyli obszar 1.5x1.5 metra) w zasięgu, istoty w niej mogą zdać test Refleksu ST 13 aby zmniejszyć obrażenia o połowe i uniknać podpalenia. Przy wydaniu punktu mocy może tym Wybuchem objąć obszar o promieniu 3 metrów.

Kumulacja - może wydłużyć czas rzucania Pocisku lub Wybuchu z akcji standardowej do całorundowej aby zmniejszyć koszt o jeden punkt mocy (do minimum 0)

Podstępny skrzat

Cechy

Siła	9 / -1
Zręczność	14 / +2
Kondycja	13 / +1
Inteligencja	16 / +3
Mądrość	9 / -1
Charyzma	10 / +0

Punkty życia	17
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Klasa pancerza

Zwykła	14
Dotykowa	12
Zaskoczona	12

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+2

Ofensywa

Atak	lekką kuszą
Trafienie	+5
Obrażenia	k6
Krytyk	x3

Zasięg: 24 metrów, -2 do trafienia za każde kolejne, do maksimum 240 metrów

Manewry

CMB	-1
CMD	11

Umiejętności

Percepcja	+3
Wspinaczka	+11
Rzemiosło (alchemia)	+9
Rzemiosło (pułapki)	+9
Wiedza (arkana)	+8
Wiedza (natura)	+8
Wiedza (religia)	+8
Wiedza (historia)	+8
Wiedza (plany)	+8
Wiedza (lokalna)	+8
Wiedza (geografia)	+8
Wiedza (inżynieria)	+9
Wiedza (szlachta)	+8
Wiedza (podziemia)	+8
Ukrywanie się	+12
Używanie magicznych urządzeń	+8

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Sylvan, Smoczy, Krasnoludzki

Potrafi walczyć zarówno kosturem, na pięści jak i bronią improwizowaną

Szybkie przeładowanie - przeładowanie lekkiej kuszy jest akcją darmową, a ciężkiej akcją ruchu

Kusznik - potrafi sprawnie strzalać z każdej kuszy, nawet balisty. Nie ma kary -4 do strzelania do celów walczących wręcz

Truciciel - za pomocą podręcznego zestawu alchemicznego może jako akcję ruchu lub błyskawiczną sporządzić krótkotrwałą truciznę o ST 14 i nałożyć ją na swoją broń lub amunicję lub sprzymierzeńca stojącego obok. Początku jego następnej tury musi być ona wykorzystana albo przestanie działać. Trucizna jest traktowana jako efekt magiczny, co pomaga się przed nią chronić i jej przeciwdziałać.
Trucizna wymaga zranienia i dostania się do krwiobiegu. Jej efekt jest ustalony przy tworzeniu: może wywołać jedno z:
- Zmęczenie na minutę: -2 do Siły i Zręczności, niemożność biegania i szarżowania
- Zdezorientować na rundę: w swojej turze cel losuje czy zachowuje się normalnie, robi sobie krzywdę, atakuje najbliższą istotę czy traci turę na bełkotaniu bez sensu. Na każde ma 25% szans. Jeżeli istota pomiędzy zatruciem a swoją turą zostanie zaatakowana to w swojej turze automatycznie decyduje się na “oddanie”

Pajęczak - potrafi się wspanać po niemal każdej powierzchni, nawet po pionowych ścianach czy suficie, z Prędkością 20 ft, czyli 4 kratek na akcję ruchu.
- Aby się trzymać potrzebuje mieć 3 kończyny spawne/wolne, więc do strzelania z lekkiej kuszy trzymając się ściany/sufitu ma karę -1 do trafienia
- Nie zmniejsza się jego Klasa Pancerza podczas wspinania, a w wyjątkowych sytuacjach kiedy wymagany jest test Wspianczki może wziąć 10 zamiast rzucać k20

Pułapki - jako akcję standardową może w kratce obok siebie stworzyć pułapkę wybranego typu która utrzyma się minutę (lub w zasięgu 24 metrów ale wtedy utrzyma się tylko rundę).
- **Strzałka:** aktywowana pułapka wystrzeliwuje strzałkę w wybraną stronę. Wykonywany jest test ataku po kolei przeciwko każdej kolejnej istocie w linii aż do trafienia lub osiągnięcia limitu zasięgu (10 metrów). Test trafienia jest z bonusem +6, trafienie zadaje 2k6 punktów kłutych, krytyk x2
- Potykacz: każda istota wchodząca w obszar musi zdać testu Refleksu ST 15 albo zostanie Przewrócona. Zdany test pozwala ominąc pułapkę i unikać tej konkretnej w przyszłości. Przewrócenie istoty zmniejsza czas trwania pułapki o 5 rund, czyli może ona przewrócić do 2 istot. Biegnąca lub szarżująca istota ma karę -2 do testu Refleksu. Do pułapki można dodać alchemiczny przedmiot który zostanie aktywowany przy pierwszym niezdanym teście Refleksu (jak np. fiolkę kwasu lub granat) czy inny przedmiot np. farba lub kolorowy proszek.
- Sieć: służy jako dodatek do Strzałki lub zastępstwo Potykacza. Jako dodatek Strzałki wymusza od trafionej istoty test Refleksu ST 15 aby nie został on Oplątany (-4 do Zręczności, -2 do trafienia i zmniejszona o połowę Prędkość), jeżeli strzałka ma nie zadać obrażeń to może ona celować w Dotykową Klasę Pancerza. Oplątanie utrzymuje się aż cel nie zda testu Siły lub Wyrywania się ST 15 lub zniszczy pułapkę obrażeniami. Użycie jako wariantu Potykacza sprawia, że cel jest Oplatany, ale jego Prędkość spada do 0 aż do uwolnienia się, taka pułapka może zadziałać tylko raz.
- Ma przy sobie torbę z różnymi losowymi przedmiotami, z której zawsze uda mu się wyciągnąć dość materiałów na pułapki nie ważne ile razy już je stworzył.
- Wejście w pole pułapki aktywuje ją, choć on sam nigdy ich nie aktywuje niechcący. Wykrycie jej wymaga testu Percepcji ST 19, a rozbrojenie albo zniszczenia (Klasa Pancerza 19, 10 Punktów Życia) albo rozbrojenia (Rozbrajanie Pułapek ST 19).
- Istoty które widziały jak ją ustawia lub które które zostaną ostrzeżone otrzymują bonus +5 do testów związanych z pułapką lub do Klasy Pancerza przeciwko niej

Oportunista - kiedy ktoś w zasiegu do 24 metrów zostanie trafiony Strzałką lub nie zda testu Refleksu przeciwko innej jego pułapce, wywołuje to atak okazyjny od niego. Może go wykonać bronią zasięgową.

Wystrzelenie Pułapki - jako akcja standardowa może szybko przyczepić do broni pułapkę (ale nie Strzałkę) i wystrzelić ją w wystrzelić jako dodatek do zwykłego pocisku. Trafiony cel musi wykonać zwykły test Refleksu, a jako że pułapka nigdy nie była ustawiona to nie zyskuje bonusu z powodu zobaczenia przygotowywania pułapki.