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

Zdolności

Nie jesteś Istotą - jesteś Ideą, pomniejszym Bogiem

Twoja wola jest realizowana jedynie przez twoich wyznawców i za pomocą Apostołów. 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 Apostołami. Jesteś świadom wszystkiego co zaobserwują Apostołowie 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 Wybrańca rozświetlają się czarnym ogniem, 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 Apostołów. 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 Apostołów jedynie o łączną wartość twojej Prędkości.

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

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

Znane języki: Handlowy, Nekril

Fala Energii - 7 razy dziennie jako akcję standardową możesz wokół swojego Apostoła wyzwolić falę negatywnej enegii która rani istoty żywe w zasięgu 9 metrów i leczy nieumarłych. Zadaje to 2k6 punktów obrażeń (ale leczy o 50% więcej). Siła Woli ST 15 pozwala obniżyć obrażenia o połowę.

Kontrola - 7 razy dziennie (lub w zamian za użycie Fali Energii) możesz spróbować przejąć kontrolę nad dowolnym nieumarłym w zasięgu 10 metrów od Apostoła na 4 dni. Bezmyślne szkielety, zombie itd nie mają prawa do rzutu obronnego. Inteligentne nieumarłe istoty mogą próbować się mu oprzeć Siłą Woli ST 15. Bezmyślny nieumarły wysłucha każdego wypowiedzianego rozkazu. Inteligentny będzie postrzegał Twoje rozkazy w najlepszym możliwym świetle, ale nie posłucha się samobójczych. W przypadku konfliktu pragnień może być wymagany test sporny Charyzmy, bez możliwości powtórzenia

Cuda

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

Aby magiczny Cud się stał, twój Apostoł musi dość głośno i wyraźnie wyjawić światu twoją wolę

Wola Boża - jako akcję standardową poprzez Apostoła możesz próbować mrocznym promieniem trafić wybraną istotę w zasięgu 10 metrów. Wymaga to trafienia w Dotykową Klasę Pancerza używając bonusu +(3+Zręczność Apostoła) aby wywołać jeden z Efektów.
Alternatywnie możesz wykonać zwykły atak wręcz Apostołem jako akcję standardową i dodać do niego Efekt, taki Cud nie wywołuje ataku okazyjnego.

Efekt: Zmęczenie - trafiony cel musi zdać rzut obronny Wytrzymałości ST 16 albo będzie Zmęczony przez 5 rund. Jeżeli wydasz punkt mocy w ramach tworzenia Cudu, po nie zdaniu testu będzie Przemęczony przez 5 minut, a jeżeli zda to Zmęczony przez 1 rundę

Efekt: Krwawienie - trafiony cel zaczyna przeraźliwie krwawić tracąc po 5 Punkty Życia w swojej turze aż nie zostanie opatrzony lub otrzyma magiczne leczenie. Jeżeli wydasz punkt mocy w ramach tworzenia Cudu, będzie tracił po 10 Punktów Życia.

Efekt: Rozkład - trafiony nieumarły otrzymuje 3k8 punktów obrażeń, rzut obrony Siły Woli ST 16 pozwoli obniżyć je o połowę. Jeżeli wydasz punkt mocy to leczysz nieumarłego zamiast uszkadzać

Efekt: Przyspieszenie - trafiony cel otrzymuje bonus +10 ft do Prędkości oraz +1 do trafienia, Klasy pancerza i Refleksu. Apostoł musi podtrzymać efekt akcją ruchu co rundę, do 4 rund max aby efekt się utrzymał. Możesz wydać punkt mocy aby nie było potrzebne utrzymanie, efekt wtedy trwa 4 rundy.

Efekt: Spowolnienie - trafiony cel może oprzeć się Siłą Woli ST 16 albo straci połowę Prędkości oraz otrzyma karę -1 do trafienia, Klasy pancerza i Refleksu. Apostoł musi podtrzymać efekt akcją ruchu co rundę, do 4 rund max aby efekt się utrzymał. Możesz wydać punkt mocy aby nie było potrzebne utrzymanie, efekt wtedy trwa 4 rundy.

Śmiertelna klątwa - jeżeli w ciągu minuty jeden cel nie zda trzech rzutów obronnych przeciwko Woli Bożej musi wykonać dodatkowy test Wytrzymałości ST 16 albo umrze.

Magiczna więź - jako akcję nagłą kiedy ktoś użyje magii na Apostole lub po udanym Pożarciu Magii, możesz stworzyć widmową, ale widoczną energetyczną więź pomiędzy Apostołem a celem. Więź będzie trwała tak długo jak ty lub dany Apostoł będzie podtrzymywać ją jako akcja błyskawiczna lub ruchu co rundę, do maksimum 4 minut. Możesz mieć ich więcej niż jedną na raz, ale dany Apostoł może być celem tylko jednej z nich. Znasz następujące typy więzi:
- **Osłabiającą/Wzmacniającą adeptów magii**: wybrany cel otrzymuje karę/bonus -/+ 1 do poziomu czarującego co wpłynie na efekty jego zaklęć
- **Drenującą/Przekazującą:** co turę decydujesz czy oddać celowi punkt mocy czy go zabrać. W tym drugim wypadku jeżeli się opiera musisz zdać test k20+4 przeciwko ST 11+poziom celu aby ci się to udało

Pożarcie Magii - jako akcję standardową możesz wybrać jeden trwający nieszkodliwy (czyli wzmacniający/pozytywny) efekt magiczny na dowolnej istocie lub obiekcie w zasięgu 10 metrów od Apostoła. Efekt ten jest rozpraszany, a jeżeli miał oryginalnie trwać przynajmniej minutę i pozostało jeszcze ponad połowa czasu funkcjonowania to otrzymujesz przynajmniej 1 punkt mocy. Jeżeli efekt był pomniejszą magiczną sztuczką lub nie wymagał wydania punktów mocy do stworzenia, to nie otrzymujesz punktów z Pożarcia. W przypadku kiedy obiekt zaklęcia opiera się Pożarciu musisz wykonać test k20+2 przeciwko ST 11+ poziom twórcy

Przywołanie Ducha - za pomocą godzinnego rytuału przy wydaniu 3 punktów mocy możesz spróbować przywołać dowolną wybraną przez siebie duszę. Może ona próbować się oprzeć wyrwaniu z zaświatów, ale będzie to tym trudniejsze jeżeli:
- znasz jej imię, datę urodzenia, datę śmierci
- im lepiej osobiście poznałeś tę istotę za życia
- masz jej zwłoki lub przynajmniej coś co kiedyś posiadała
- rytuał odprawiony jest nad jej grobem lub w ważnym dla niej miejscu
- im mniej lat minęło od śmierci

Jeżeli uda jej się oprzeć to może również zadać Ci znaczny ból i osłabić, choć nie musi.
Sprowadzona dusza może odpowiedzieć na 3 pytania, ale odpowiedzi mogą być mylące lub niejasne, a jeżeli tego zapragnie to również nieprawdziwe (Wyczucie Pobudek umożliwi wykrycie tego). Jej wiedza ogranicza się do posiadanej za życia, w tym znane jej języki.
Alternatywnie możesz duszy użyć (dostanie dodatkowy test Sily Woli jeżeli nie będzie chętna) do nadania umysłu nowostworzonemu Apostołowi, ale o ile będziesz miał z nim kontakt i mógł przez niego czynić cuda, to będzie posiadał własną wolę…

Twoi wyznawcy

Posiadasz około 20-30 osobową grupę wiernych wyznawców, handlarzy i spryciarzy. 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 kupiecka na wozach przenoszą swoje towary. 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 bardzo chcą uniknąć śmierci i wierza, że ich przed nią ochronisz. 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 komercyjne i usługowe. Po otrzymaniu takiego rozkazu godzinę zajmie im zebranie rzeczy i zorganizowanie się w karawanę

Wszelkie testy Wyceny z ich pomocą dzięki profesjonalnej asyście i sprzętowi robione są z bonusem +4. To kupcy o bardzo bogatym asortymencie, którzy mają znaczne szanse na posiadanie w asortymencie dowolnego, w miarę powszechnego lub popularnego, przedmiotu o wartości do 500 sztuk srebra. Nie uważają oni tego majątku za bezpośrednio twój, ale użyczą tych przedmiotów jeżeli od razu lub w bliskiej przyszłości zapłacisz przynajmniej 80% jego wartości.

Jeżeli dasz im tydzień to będą w stanie przeprowadzić dostateczne dobre interesy aby (po odjęciu kosztów i małego zysku dla nich osobiście) pozostało k20+11 sztuk złota. Jeżeli nie mają innych poleceń i mają możliwość prowadzenia swoich kramów to zwykle udaje im się odłożyć z zysków “na kościół” dodatkowo jakieś 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 dni zależnie od siły plotki i obszaru na którym jest powtarzana. Możesz też sprawić, aby łatwiej lub trudniej było się o Tobie dowiedzieć.

Apostołowie

Twoi wyznawcy z Twoją pomocą mogą animować nieumarłe istoty zwane Apostołami które posłużą jako wrota prze które twoja wola i moc może wpływać na świat. Każdego zmierzchu możesz animować tylko jednego Apostoła o dowolnej Naturze, nawet jak masz dość mocy na więcej.

Apostołowie nie mają świadomości (o ile nie zasilisz ich duszami) i jedynie wykonują twoje proste rozkazy, chyba że działasz prze nich bezpośrednio za pomocą własnych akcji. W danej chwili możesz mieć ich trzech. Przy tworzeniu decydujesz czy ma to być nieumarly zombie czy szkielet. Zmienia to jedynie, że każdy atak fizyczny który go trafi zmniejszany jest o 5 chyba, że typ obrażeń był obuchowy (szkielet) lub cięty (zombie).

Jako istoty nieumarłe są oni odporni na zmęczenie, trucizny, efekty wpływające na umysł, Stłuczenia, choroby, paraliż, efektu snu, ogłuszenie, obrazenia zadawane cechom fizycznym, negatywne poziomy.
Ulegają zniszczenia 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. Same nie regenerują Punktów Życia

Opancerzony rycerz

Cechy

Siła	18 / +4
Zręczność	12 / +1
Kondycja	-
Inteligencja	9 / -1
Mądrość	10 / +0
Charyzma	13 / +1

Punkty życia	26
Inicjatywa	+1
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Manewry

CMB	+7
CMD	18

Klasa pancerza

Zwykła	20
Dotykowa	11
Zaskoczona	19

Używa ciężkiej zbroi i tarczy

Umiejętności

Pływanie	+9
Wspinaczka	+9

Zbroja i tarcza dają karę -9

Ofensywa

Atak	długim mieczem
Trafienie	+7
Obrażenia	k8+4
Krytyk	x3

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+4
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

Grenadier

Cechy

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

Punkty życia	22
Inicjatywa	+4
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	14
Zaskoczona	13

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+2

Manewry

CMB	+4
CMD	18

Ofensywa

Atak	kosturem
Trafienie	+4
Obrażenia	k6+1
Krytyk	x2

Atak	bronią rzucaną
Trafienie	+7
Obrażenia	zależnie od przedmiotu
Krytyk	x2

Zasięg: 6 metrów, -1 do trafienia za każde kolejne, do maksumum 30 metrów

Umiejętności

Ukrywanie się	+9
Rzemiosło (alchemia)	+6
Percepcja	+6

Zdolności

Rozpoznanie - jako akcję błyskawiczną może użyć testu Percepcji zamiast odpowiedniej Wiedzy aby poznać słabości obserwowanego celu

Seria - jako akcja standardowa możesz rzucić dwie bronie rozpryskowe, ale oba trafienia wykonane są z karą -2.

Truciciel - za pomocą podręcznego zestawu alchemicznego może jako akcję standardową lub ruchu sporządzić krótkotrwałą truciznę o ST 15. W ciągu 1 rundy musi być ona wykorzystana albo przestanie działać.
- Trucizna może być kontaktowa (użycie wymaga ataku dotykowego wręcz), wymagać zranienia (w czasie tworzenia można nałożyć na broń/amunicję), wymagać spożycia lub dymna (rzucenie proszku aby stworzyć zatrutą chmurę o promieniu 1.5 metrów na rundę)
- Efekt trucizny to Zmęczenie na 1 minutę przy nieudanym rzucie

Alchemik - w danej chwili może mieć przygotowane 3 silniejsze alchemiczne przedmioty w w dowolnej konfiguracji spośród znanych mu Receptur. Przedmioty te wytrzymają maksymalnie 24 godziny zanim staną się bezużyteczne. Zrobienie nowych zajmie mu pół godziny.

Receptura: Małe bomby - w ramach jednego użycia receptury tworzy 3 małe bomby które muszą być trzymane razem ponieważ po rundzie samotnie przestają działać. Trafionemu celowi zadaja 2k4 punktów obrażeń obuchowych lub kwasowych (wybranych przy tworzeniu) i 2 punkty celom bezpośrednio przy nim. Te dodatkowe cele mogą zmniejszyć zadane obrażenia o połowę testem Refleksu ST 12

Receptura: Skoncentrowany kwas - fiolka skoncentrowanego kwasu zadaje 2k6 punktów obrażeń trafionemu celowi, połowę tego celom bezpośrednio przy nim i 2 punkty obrażeń stojącym o kratkę dalej. Każdy cel poza bezpośrednio trafionym może wykonać test Refleksu ST 12 aby zmniejszyć obrażenia o połowę. Każdy cel który otrzymał przynajmniej 2 punkty obrażeń w następnej rundzie dodatkowo otrzymuje obrazenia równie połowie obrażeniom początkowym

Łucznik

Cechy

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

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

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	14
Zaskoczona	13

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+1

Manewry

CMB	+4
CMD	18

Ofensywa

Atak	toporkiem
Trafienie	+4
Obrażenia	k6+1
Krytyk	x3

Atak	krótkim łukiem
Trafienie	+7
Obrażenia	k6+1
Krytyk	x3

Zasięg: 18 metrów

Umiejętności

Ukrywanie się	+9
Przetrwanie	+4

Zdolności

Łucznik wyborowy - przy atakach zasięgowych bronią otrzymuje tylko karę -1 za każdy kolejny Zasięg. Nie ma kary -4 do strzelania do istot walczących wręcz, a do celów w zasięgu 9 metrów ma bonus +1 do trafienia i obrażeń

Przy wykonaniu ataku krótkim łukiem może jako akcja błyskawiczna wystrzelić jeszcze raz, ale z karą -5 do trafienia

Rozpoznanie - jako akcję błyskawiczną może użyć testu k20 zamiast odpowiedniej Wiedzy aby poznać słabości obserwowanego celu

Snajper - jako akcję standardową może wykonać atak bronią zasięgową. Ignorujesz wtedy utrudnienia takie jak Zasłona (np. mgła, kiepskie światło) czy Osłona (cel chowa się za czymś), tak długo jak choć trochę widać cel (ciemność nie jest całkowita, a cel nie ukrywa się za litą ścianą). Może też zadeklarować przed rzutem zwiększenie obrażeń o k10, ale nie będzie mógł tego zrobić ponownie aż nie spędzi całej tur na medytacji/wyciczeniu się (jako Pełna Obrona)

Seria - jako akcja standardowa możesz wystrzelić dwa razy zamiast raz, ale oba trafienia wykonane są z karą -2. Jeżeli oba trafią w ten sam cel, będzie on musiał wykonać test Refleksu ST 13 albo zostanie Przyszpilony do znajdującej się obok solidnej powierzchni (Prędkość spadnie do 0). Jako akcja standardowa może się oswobodzić albo złamać strzały, ale jeżeli chce to zrobić jako akcja ruchu aby się po prostu wyrwać to musi zdać test Wytrzymałości ST 13 i przy sukcesie otrzyma Krwawienie k6 (na początku tury trafi k6 punktów życia aż do zatrzymania krwawienia)

Zapaśnik

Cechy

Siła	18 / +4
Zręczność	12 / +1
Kondycja	-
Inteligencja	9 / -1
Mądrość	10 / +0
Charyzma	13 / +1

Punkty życia	26
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	15
Zaskoczona	14

Nie używa zbroi

Umiejętności

Pływanie	+9
Wspinaczka	+9

Ofensywa

Atak	pięścią
Trafienie	+7
Obrażenia	k6+4
Krytyk	x2

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+3

Manewry

CMB	+7 / +8 przy Roztrzaskiwaniu
CMD	18 / 19 przy Roztrzaskiwaniu

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.

Capnięcie - jako akcja błyskwiczną może złapać cel za ubranie, zbroję lub kończynę atakiem dotykowym wręcz tak aby do końca Twojej tury otrzymał on karę -2 do CMD i nie mógł wykonywać ataków okazyjnych wywołanych manewrami.

Podcięcie - jako akcja ruchu może wykonać manewr Przewrócenia z karę -2, ale bez wywoływania ataków okazyjnych

Zręczny Zapaśnik - może utrzymać kontrolę w Zapasach akcja ruchu oraz kiedy jest w Zapasach nie otrzymuje kary -4 do Zręczności ani -2 do trafienia innych istot i nadal może wykonywać ataki okazyjne. Jeżeli on kontroluje Zapasy to zasłania się ofiarą przed atakami innych istot co daje mu bonus +4 do Klasy Pancerza przeciwko atakom zasięgowym.