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 (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 Wybrańców. 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 Wybrańcami. Jesteś świadom wszystkiego co zaobserwują Wybrańcy 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 srebrnym 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 Wybrańców. 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 Wybrańców jedynie o łączną wartość twojej Prędkości.

Twoi Wybrańcy to w bardzo ograniczonych okolicznościach jedyny 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 Wybrańcy zabici, utracisz kontakt ze światem, chyba że ktoś znowu zacznie w ciebie wierzyć.

Znane języki: Handlowy, Niebiański oraz języki znane Wybrańcom

To Moje! - 7 razy dziennie jeżeli ktoś w zasięgu 9 metrów od któregoś z Wybrańców używa zaklęcia o zasięgu większym niż dotykowym możesz jako akcję nagłą wykonać test k20+3 przeciwko ST 11+ poziom twórcy aby wybrać tego Wybrańca jako nowy cel zaklęcia zamiast oryginalnego

Święta Woda - 7 razy dziennie możesz rękami Wybrańca w fiolce wody zamknąć jeden z twoich Cudów wydając punkty mocy tak jakbyś go normalnie użył. Poświęcenie utrzyma się do następnego świtu, a celem Cudu będzie istota która wypije ten płyn albo na której on zostanie rozlany.

Twoi wyznawcy

Posiadasz około 20-30 osobową grupę wiernych wyznawców, misjonaszy-uzdrowicieli. 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 przenośny szpital i zawsze są gotowi do pomocy innym. 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 pacyfiści, którzy pragną uzdrawiać i szerzyć wiarę za pomocą pokojowych metod. 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 działania uzdrowicielskie i misjonarskie. Po otrzymaniu takiego rozkazu godzinę zajmie im zebranie rzeczy i zorganizowanie się w karawanę

Wszelkie testy Medycyny z ich pomocą dzięki profesjonalnej asyscie i sprzętowi robione są z bonusem +4. Do 4 istot które odpoczywają w ich obozie i poddadzą się rytuałom uzdrawiania oraz terapiom odzyskują po 40 Punktów Życia po 8 godzinach odpoczynku.

Twoi wyznawcy zwykle zajmują się leczeniem populacji i duszpasterstwem co pozwala im zebrać w datkach k10+5 sztuk złota tygodniowo. Jeżeli nie mają innych poleceń to udzielają się też jako dobrzy samarytanie 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 dni zależnie od siły plotki i obszaru na którym jest powtarzana. Możesz też sprawić, aby łatwiej lub trudniej było się o Tobie dowiedzieć.

Wybrańcy

Spośród twoich wyznawców możesz wybrać Wybrańców i nadać im Rolę. Namaszczenie Wybrańca możesz wykonać raz dziennie o świcie i za każdym razem tylko jednego naraz nawet jak masz dość mocy na więcej. W danej chwili możesz mieć ich trzech o dowolnych rolach.

Każdy Wybraniec w ramach Namaszczenia jest zmieniany w fanatycznie oddanego Ci sługę i wpajane są mu talenty niezbędne do wypełniania jego roli. Posłucha się on każdego, nawet samobójczego rozkazu. Choć możesz zdecydować się zabrać swoją łaskę i zmienić Wybrańca w zwykłego wyznawcę, to może to wywołać trwałe rany mentalne, a jego fanatyzm raczej tu zaszkodzi niż pomoże.

Uczony

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

Klasa pancerza

Zwykła	11
Dotykowa	11
Zaskoczona	10

Ofensywa

Atak	kosturem
Trafienie	+3
Obrażenia	k6
Krytyk	x2

Manewry

CMB	+3
CMD	14

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+2

Umiejętności

Dyplomacja	+7
Wyczucie pobudek	+2
Medycyna	+8
Rzemiosło (alchemia)	+10
Wiedza (arkana)	+11
Wiedza (natura)	+11
Wiedza (religia)	+12
Wiedza (historia)	+11
Wiedza (plany)	+11
Wiedza (lokalna)	+11
Wiedza (geografia)	+11
Wiedza (inżynieria)	+11
Wiedza (szlachta)	+11
Wiedza (podziemia)	+11
Profesja (każda)	+4
Używanie magicznych urządzeń	+9

Zdolności

Znane języki: Handlowy i 4 inne

Potrafi walczyć zarówno kosturem, na pięści jak i bronią improwizowaną

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

Odrobinę zna się na wszystkim, co pozwala mu testować dla każdej powszechnej Profesji

Truciciel - za pomocą podręcznego zestawu alchemicznego może jako akcję standardową lub ruchu sporządzić krótkotrwałą truciznę o ST 15. W ciągu 5 rund musi być ona wykorzystana albo przestanie działać. Jest odporny na efekty swoich trucizn.
- 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 3 metrów)
- Jedna dawka trucizny wymaga od celu tylko jeden test obronny, może aplikować więcej albo przy tworzeniu skupić się mocno aby zamiast tego trwała 4 rundy (po jednym rzucie na rundę). Aby zrobić to ponownie musi medytować przez całą rundę (jako Pełna Obrona)
- Efekt trucizny to Zmęczenie na 1 minutę przy pierwszym nieudanym rzucie, Przemęczenie przy drugim pod rząd oraz zaśnięcie przy trzecim.

Alchemik - w danej chwili może mieć przygotowane 2 silne bomby dymne (więcej naraz jest bardzo niestabilnych). Rzucona bomba (jako akcja standardowa o o maksymalnym zasięgu 15 metrów, ale im bliżej tym precyzyjniej) tworzy chmurę gęstego dymu o promieniu 6 metrów, gdzie wszelka widoczność spada do 1.5 metra, a wtedy i tak każdy cel ma Zasłonę (20% szans, że udany atak nie trafi). Chmura utrzyma się do minuty, chyba że wiatr rozwieje ją szybciej. Bomby wytrzymają maksymalnie 24 godziny zanim staną się bezużyteczne. Zrobienie nowych zajmie mu pół godziny.

Wojownik

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

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	11
Zaskoczona	18

Używa ciężkiej zbroi i tarczy chyba, że dzierży miecz dwuręczny (co zmniejsza jego Klasę Pancerza o 2)

Ofensywa

Atak	młotem bojowym
Trafienie	+7
Obrażenia	k8+4
Krytyk	x3

Atak	mieczem dwuręcznym
Trafienie	+7
Obrażenia	2k6+6
Krytyk	19-20 / x2

Manewry

CMB	+7
CMD	18

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+3

Umiejętności

Zbroja i tarcza dają karę -9 do mobilnych

Wyczucie pobudek	+4
Pływanie	+9
Percepcja	+4
Wspinaczka	+9
Medycyna	+4
Zastraszanie	+4
Jeździectwo	+5
Wiedza (lokalna)	+3
Wiedza (szlachta)	+3

Zdolności

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

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

Ciężki Cios - trafienie atakiem wykonanym jako akcja standardowa w cel po udanym Pchnięciu wymusza od celu test Wytrzymałości ST 13. Jeżeli go zda to w swojej następnej turze będzie miał tylko kację ruchu lub standardową. Jeżeli nie zda testu to jest Oszołomiony na turę (nie wykonuje akcji, ale nie jest bezbronny), a w następnej ma tylko akcję ruchu lub standardową.

Przy udanym trafieniu może wykonać darmowy test manewru Odepchnięcia lub Przesunięcia

Silny Cios - przed rzutem na trafienie może zmniejszyć bonus do trafienia o 1 aby zwiększyć obrażenia o 2 (lub 3 w przypadku broni dwuręcznej)

Kara do Klasy Pancerza za wykonanie szarży wynosi tylko -1 zamiast -2

Cuda

Aby magiczny Cud się stał, twój Wybraniec musi dość głośno i wyraźnie wyjawić światu twoją wolę. Kiedy to się dzieje musi on zachować spokój ducha i nie być pod wpływem efektów opartych na emocjach ponieważ to zaburzy jego koncentrację

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

Gniew Boży - jako akcję standardową Wybraniec może próbować świetlistym promieniem trafić wybraną istotę w zasięgu 45 metrów. Wymaga to trafienia w Dotykową Klasę Pancerza używając bonusu +(3+Zręczność Wybrańca).
Trafiony cel otrzymuje 3k4+4 punkty Stłuczeń i musi zdać test Wytrzymałości ST 16 albo wyssana zostanie z niego magia (k2 punkty mocy lub k2 poziomów zaklęć). Wyssana energia trafi do ciebie i będzie możliwa do wykorzystania przez 4 rundy

Magiczna więź - jako akcję błyskawiczną przy udanym wyssaniu energii za pomocą Gniewu Bożego lub Pożarcia Magii, możesz stworzyć widmową, ale widoczną energetyczną więź pomiędzy Wybrańcem a celem. Więź będzie trwała tak długo jak będziesz podtrzymywać ją jako akcja błyskawiczna lub ruchu co rundę, do maksimum 4 minut. Możesz mieć ich więcej niż jedną na raz (podtrzymywanych jedną akcją), ale dany Wybraniec może być celem tylko jednej z nich. Znasz następujące typy więzi:
- **Osłabiająca/Wzmacniająca** 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 Wybrańca. 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

Magiczna Strawa - W przypadku pozyskania z jakiegokolwiek źródła punktów mocy możesz je odrazy zamienić na Punkty Życia dla Ciebie lub Wybrańca przez którego je pozyskałeś - przelicznik 1 punkt mocy = 8 Punkty Życia

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

Uzdrowienie - jako akcję standardową po wydaniu punktu mocy możesz sprawić aby dotknięty cel odzyskał k8+12 Punktów Życia. Możesz tym ranić istoty nieumarłe, ale otrzymują one rzut obrony Siły Woli ST 16 aby obniżyć obrażenia o połowę

Ukojenie - jako akcję standardową po wydaniu punktu mocy pomagasz dotkniętemu celowi w jeden z następujących sposobów.
- **ukojenie ciała:** usuwa Zmęcznie, Wycieńczenie, efekty bólu, schorowania i mdłości. Pozwala wykonać test k20+4 przeciwko ST truciznu lub choroby trawiącej cel aby ją zatrzymać/wyleczyć, choć dotychczasowe obrażenia pozostaną
- **ukojenie umysłu:** usuwa Przestraszanie, Przerażenie, Panikę, Słanianie się, Oszołomienie i Ogłuszenie. Zwraca również tymczasową, w tym magiczną, utratę dowolnych zmysłów
- **ukojenie duszy:** uzdrawia wszelkie obrażenia do cech i zwraca wyssane punkty jednej z nich.

Leczy też jeden tymczasowy negatywny poziom lub na 4 minuty niweluje permanentny negatywny poziom

Uzdrowienia i Ukojenia możesz użyć bez wykorzystania punktu mocy, ale wtedy sam doświadczasz dokładnie tego co udało się uzdrowić/ukoić

Diagnoza - jako akcja błyskawiczna możesz ustalić czy istota dotknięta przez Wybrańca jest chora/zatruta/nieprzytomna/ranna/oszołomiona/… czyli czy jakikolwiek efekt lub status na nią wpływa. Jako akcja standardowa (lub błyskawiczna przy wydaniu punktu mocy) możesz ustalić dokładne szczegóły takiego statusu (typ źródła, dokładne cechy choroby/trucizny). Możesz też w ten sposób poznać przyczynę śmierci jeżeli cel zmarł do 4 dni temu.
Jeżeli ktoś jest pod efektem Wzmocnienia to możesz użyć Diagnozy na nim bez względu na zasięg, a dodatkowo zawsze wiesz w którym kierunku i jak daleko się znajduje.

Tropiciel

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

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	14
Zaskoczona	13

Ofensywa

Atak	toporkiem
Trafienie	+5
Obrażenia	k6+2
Krytyk	x3

Atak	krótkim łukiem
Trafienie	+7
Obrażenia	k6+2
Krytyk	x3
Zasięg: 18 metrów	

Manewry

CMB	+5
CMD	19

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+1

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+5
Ukrywanie się	+9
Percepcja	+6
Przetrwanie	+7
Jeździectwo	+8
Wiedza (natura)	+4
Wiedza (geografia)	+3

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 Percepcji 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 tury na medytacji/wyciszeniu 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)

Łotr

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	17
Dotykowa	17
Zaskoczona	13

Nie używa zbroi - wystarczy mu trening i zręczność

Ofensywa

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

Atak	krótkim łukiem
Trafienie	+7
Obrażenia	k6
Krytyk	x2

Manewry

CMB	+4
CMD	18

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+2

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+3
Ukrywanie się	+10
Dyplomacja	+6
Percepcja	+7
Wspinaczka	+5
Akrobatyka	+10
Zwinne ręce	+8
Rozbrajanie pułapek	+12
Blef	+7
Przebranie	+5

Zdolności

Potrafi rozbrajać magiczne pułapki

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

Może przeprowadzić fintę (Blef przeciw CMD) jako akcję ruchu aby traktować cel jako zaskoczony dla jednego ataku

Przy udanym trafieniu lub Rozbrojeniu sprawia, że cel Krwawi za 1 (w swojej turze trafi Punkt Życia aż nie zatrzyma krwawienia). Efekt nie kumuluje się. Manewr w krwawiące cele nie wywołują ataków okazyjnych

Blizny - ciosy zadane mu broniami ciętymi i kłutymi zadają o 2 obrażenia mnie. W przypadku krwawiących ran traci o punkt obrażeń mniej do minimum 1 na rundę.