Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	18 / +4
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	12 / +1
Charyzma	16 / +3

Punkty życia	24
Inicjatywa	+5
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	17
Zaskoczona	13

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Kunszt magiczny	+5
Zastraszanie	+8
Blef	+8
Przebranie	+9
Używanie magicznych urządzeń	+7
Wiedza (arkana)	+5
Wiedza (natura)	+5
Wiedza (plany)	+6
Wiedza (podziemia)	+5
Lingwistyka	+6
Rzemiosło (tatuaże)	+8

Ofensywa

Atak	bez broni
Trafienie	+3
Obrażenia	k3
Krytyk	x2

Atak	krótkim mieczem
Trafienie	+2
Obrażenia	k6
Krytyk	19-20 / x2

Atak	kuszą pistoletową
Trafienie	+6
Obrażenia	k4
Krytyk	19-20 / x2

Zasięg: za każde kolejne 30ft/9metrów kare -2 do trafienia. Przeładowanie to akcja ruchu

Rzuty obronne

Refleks	+1
Wytrzymałość	+1
Siła Woli	+7

Dodatkowo: +2 przeciwko urokom

Manewry

CMB	+2
CMD	16

Zdolności

Znane języki: Ludzki, Podziemny, Otchłanny, Elfi, Drowi język migowy

Drowie cechy:
- jesteś odporna na efekty magicznego snu
- widzisz w całkowitej ciemności na odległość 36 metrów
- nagłe pojawienie się silnego światła oślepia Cię na turę, a silne światło zawsze daje Ci karę -1 do Percepcji i Trafienia
- masz niezbyt silną ochronę przed magią (SR 10, czarujący musi zdać test k20+swój poziom przeciwko temu aby efekt na ciebie zadziałał)
- w dowolnej chwili możesz jako akcja standardowa skoncentrować się aby wykryć magiczne aury w zasięgu 18 metrów, a po paru turach koncentracji (ciągle używając na to akcję standardową) możesz je wstępnie analizować
- możesz tworzyć różne efekty magiczne, każdy z nich raz dziennie jako akcja standardowa:
  1. stworzenie 4 latających widmowych pochodni na minutę, które mogą poruszać się w dowolny sposób w odległości 42 od ciebie
  2. otoczka płomieni wokół wszystkich istot w obszarze o promieniu 1.5 metra w zasięgu 170 metrów. Utrzymają się przez 4 minuty, a w tym czasie dają karę -20 do Ukrywania się oraz niwelują efekty niewidzialności
  3. jako akcja nagła możesz wskazać do 4 spadających istot lub przedmiotów aby wyłądowały wolniej i delikatnie jak piórko, bez otrzymania obrażeń
  4. dotknięty przedmiot przez 4 minuty emanuje aurą ciemności o promieniu 6 metrów która zmniejsza poziom oświetlenia o 1 (jasne światło > normalne światło > kiepskie oświetlenie > ciemność)
  5. wskazana chętna istota lub przedmiot do wagi 180kg w zasięgu 10 metrów zaczyna lewitować w miejscu przez 4 minuty. jako akcja ruchu możesz podnieść lub opuścić ją o 6 metrów. Przesuwanie horyzontalne wymaga innego działania (przeciąganie się wzdłuż ściany, popychanie…). Ataki przeprowadzane przez taką istotę są coraz mniej celne z powodu braku oparcia

Paranoja - **TY WIESZ, ŻE ONI CIĘ TROPIĄ.**
- Inne istoty które chcą Cię w czymś pomóc (akcja aid another) muszą zdać test z ST 15 a nie 10 jak normalnie.
- Dwa razy dziennie możesz jako akcja standardowa zacząć wykrywać aury zła w stożku o długości 18 metrów - w pierwszej rundzie koncentracji wyczuwasz obecność aur, w drugiej ich ilość, a w trzeciej dokładną siłę i źródła. Aurę zawsze mają potężni śmiertelnicy, istoty pozaplanarne, kapłani, nieumarli czy smoki - słabi/zwykli śmiertelnicy mogą ją mieć tylko jeżeli przepełniają ich emocje/myśli o danym nastawieniu.

Plugawe ochronne tatuaże - pokrywał twoje ciało obronnymi tatuażami, które tak długo jak nie nosisz zbroi ani nie jesteś zbytnio obciążona ani unieruchomiona chronią cię przed atakami (wliczony bonus +3 z pancerza do wszystkich typów Klasy Pancerza).
- Są one odpowiednikiem magicznego pancerza który daje Ci 25% szans, że trafienia krytyczne lub precyzyjne (jak sneak attack łotrzyka) zostaną zamienione w zwykłe trafienie
- Choć pomagają one w walce bez borni (nie wywołujesz ataków okazyjnych) to jest to raczej ostateczność oraz umożliwiają umagicznienie ich jako broni (na razie liczone sa jako broń mistrzowska)
- Ich naturę wyczuwają jednak zwierzęta i z własnej woli nie zbliżą się do ciebie na mniej niż 9 metrów. Jeździec czy właściciel musi zdać test ST 20 Jeździectwa lub Opieki nad zwierzętami aby je do tego zmusić. Familiary czy zwierzęcy towarzysze lub inne istoty powiązane z daną osobą odczują odrazę, ale nie trzeba ich zmuszać.

Demoniczne negocjacje - masz bonus +2 do Dyplomacji przeciwko demonom oraz zwykle udaje Ci się wynegocjować 20% mniejsze łapówki lub ofiary za ich służbę lub współpracę

Pajęcza "przyjaźń" - masz bonus +4 do testów aby nie utknąć w pajęczych sieciach oraz raz dziennie, jako akcja standardowa, możesz dać dotkniętej istocie umiejętność wspinania się jak pająk po niemal dowolnych powierzchniach (choć musi mieć puste dłonie) na 40 minut

Uciekinierka - nie masz kary -2 do testów Przebrania aby udawać powierzchniowego elfa oraz raz dziennie możesz rzucić 2 razy k20 do testu Przebrania i wybrać lepszy wynik

Spętany żywiołak - od dawna zniewolony żywiołak powietrza nie odstępuje Cię ani na krok (nawet nie może). Dzięki niemu każdy atak fizyczny zadaje Ci o punkt obrażeń mniej. Amortyzuje on też wszelkie upadki z wysokości aby zadały jedynie 1/4 obrażeń które powinny.
Dodatkowo w ramach każdej akcji ruchu możesz zamienić jedną kratkę Prędkości chodzenia na podlecenie 15ft w dowolną stronę, choć musisz skończyć na jakiejś powierzchni aby nie zacząć od razu spadać.

Modna bransoletka - ten drobny magiczny przedmiot kiedyś był pomocny, teraz jest nieoceniony. Za jego pomocą możesz stworzyć iluzję dowolnego ubioru lub zbroi. Iluzja oszuka jedynie zmysł wzroku (a nie słuch, dotyk, węch).

Magia Demonicznych Sług

Twoja magia (poza drowimi sztuczkami) jest związana w pełni z kilkoma demonami które udało Ci się spętać i zniewolić.
- Wszelkie efekty które tworzysz z jednej strony są bardzo widowiskowe (rozrywane bariery planarne, wycie potępionych dusz), więc każda istota w zasięgu 9 metrów automatycznie zdaje sobie sprawę z tego co mniej więcej właśnie robisz. Dodatkowo z automatu ujawniają twoją obecność
- Magia wymaga od ciebie bardzo skomplikowane gestykulacji (niemal uniemożliwiona przez jakąkolwiek zbroję lub tarczę) przynajmniej jedną dłonią oraz stosunkowo ciche mamrotane inwokacje (ale te ostatnie są jedynie pomocne, a nie niezbędne)
- Kiedy już przywołasz Sługę możesz przez niego manifestować Klątwy lub Wyładowania. Jako akcja standardowa przygotowujesz moc, ale wybrany Sługa musi być w zasięgu 9 metrów od Ciebie i to on jest źródłem efektu
- Efekty podtrzymywane koncentracją wymagają od ciebie wykorzystania na to akcji standardowej w kolejnych turach aby efekt się nie rozwiał

Każdego dnia po odpoczynku uzupełniasz swoja pulę 9 punktów mocy

Sekret Sukkuba - Choć twoja magia jest bardzo widoczna jak jest manifestowana to jest zaskakująco skryta kiedy ma być analizowana lub wykryta już w trakcie trwania lub po jej pozostałościach = prosta magia objawień lub wykrywania aur jej nie wykaże, zaś nawet silniejsza ma jedynie 50% szans na sukces. Odnosi się to też do efektów twoich tatuaży itd.

Klątwy - jako akcja standardowa możesz wskazać dowolną istotę w zasięgu 9 metrów od Sługi aby ją wzmocnić lub osłabić.
- Efekt ten utrzyma się tak długo jak podtrzymasz to koncentracją lub 4 minuty jeżeli wydasz punkt mocy przy manifestacji
- Możesz wskazanemu atakowi naturalnemu lub bez broni dać możliwość zadawania dodatkowych k6+2 obrażeń żywiołowych (ogień/zimno/kwas/elektryczność wybrane przy zaklinaniu, nie mnożone przy krytyku). Jeżeli cel już ma taką zdolność to możesz ją osłabić (zmniejsza zadawane obrażenia żywiołowe o k6+2) o ile nie obroni się Siłą Woli ST 15
- Jeżeli wydasz dodatkowy punkt mocy to możesz celowi spróbować zabrać jeden dowolny zmysł, choć może się temu oprzeć testem Siły Woli ST 15. Jeżeli mu się uda to zmarnuje się jedynie punkt mocy na samą kradzież, a nie ten na podtrzymanie bez koncentracji

Przywołanie Sługi - jako akcję standardową możesz wydać punkt mocy aby przywołać wybranego Sługę w kratce obok ciebie. Są one Ci posłuszne, choć to demony i nie można oczekiwać zbyt wiele (oraz są podatne na magię antydemoniczną). Wszystkie rozumieją Otchłanny oraz Elfi
- Sługa utrzyma się na tym planie tak długo jak utrzymasz ten efekt koncentracją lub przez 50 minut jeżeli wydasz dodatkowy punkt mocy przy przywołaniu.
- Sługa zacznie działać w twojej inicjatywnie podczas Twojej kolejnej tury
- Jeżeli Sługa zostanie "zabity" (straci wszystkie Punkty Życia) to zniknie w kłębie siarkowego dymu i nie będzie można go przywołać przez 24 godziny. Ich rany czy zasoby regenerują się same tylko kiedy odpoczywasz przez noc/dzień
- Sługi nie mogą ani zabrać ani przynieść ze sobą żadnego ekwipunku poza tym który jest "ich" (i który znika razem ze Sługą). Sługa może zostać odesłany do Otchłani jako akcja darmowa
- Każdy Sługa ma swoje własne cechy lub zalety

Wyładowanie - jako akcja standardowa możesz stworzyć wyładowanie magiczne które przyjmuje formę małego wybuchu w zasięgu 10 metrów od wybranego Sługi lub ataku/promienia którym ten Sługa musi trafić wroga
- wybuch obejmuje jedną kratkę, o ile nie wydasz punktu mocy aby zwiększyć promień do max 4.5 metra (15ft radius). Wszystkie istoty w obszarze mogą zdać test Refleksu ST 15 aby otrzymać połowę obrażeń
- atak na konkretny cel wymaga albo dotykowego ataku wręcz albo dotykowego ataku zasięgowego na max 35ft (10 metrów / 7 kratek). Każdy Sługa ma wskazany współczynnik trafienia Wyładowaniem [wręcz / zasięgowym]
- Wyładowanie w każdej wersji zadaje 3k6+3 obrażeń obuchowych. Wydając punkt mocy możesz zwiększyć te obrażenia do 5d6+5

Sługa Vongron

Cechy

Siła	7 / -2
Zręczność	16 / +3
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	12 / +1
Charyzma	12 / +1

Punkty życia	14
Inicjatywa	+3
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	14
Zaskoczona	13

Umiejętności

Kunszt magiczny	+4
Wiedza (arkana)	+4
Wiedza (plany)	+4
Ukrywanie się	+11

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+4

Manewry

CMB	-1
CMD	12

Ofensywa

Wyładowanie	[+0 | +5]

Ten cienisty demon wygląda w połowie jak chmura dymu. Potrafi on unosić się około 1.5 metra nad dowolną powierzchnią

Familiar - choć słabszy od innych Sług, może on być przywoływany bez wydawania punktów mocy. Nie wymaga też utrzymania koncentracją lub punktami mocy, może być obecny obok ciebie przez całą dobę, chyba że coś go zabije. Lepiej go trzymać w ryzach, bo spuszczony z oczu sieje chaos.

W przypadku sukcesu przy teście Refleksu przy efektach obszarowych nie otrzymuje żadnych obrażeń zamiast połowy

W środku tej chmurki unosi się krwawy klejnot, będący jedynym "ekwipunkiem' tego demona, dowodem waszego paktu oraz źródłem jego mocy. Dzięki temu klejnotowi Vongron ma kazdego dnia dosTep do 2 punktów mocy

Promień Śmierci - Vongron potrafi jako akcja standardowa wytworzyć promień osłabiający. Wymaga to testu dotykowego wręcz lub zasięgowego (36 metrów) z tym samym modyfikatorem co przy Wyładowaniu.
- promień może nakładać Zmęczenie na 2 tury (zdany test Wytrzymałości ST 12 to neguje) lub Przemęczenie na 2 minuty jeżeli wyda punkt mocy (wtedy zdany test Wytrzymałości sprawi, że cel nadal będzie Zmęczony na 1 turę)
- alternatywnie trafiony cel może zacząć krwawić, czyli w swojej turze będzie tracił 2 Punkty Życia aż nie otrzyma magicznego leczenia lub pomocy medycznej. Efekt ten się nie kumuluje, choć wydanie punktu mocy pozwala zwiększyć krwawienie do 4

Sługa Ozzed

Cechy

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

Punkty życia	44
Inicjatywa	-2
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Klasa pancerza

Zwykła	11
Dotykowa	7
Zaskoczona	11

Umiejętności

Percepcja	+6
Ukrywanie się	-2
Przetrwanie	+6

Rzuty obronne

Refleks	-1
Wytrzymałość	+7
Siła Woli	+2

Ofensywa

Atak	nibynóżką
Trafienie	+7
Obrażenia	k8+6 +Łap
Krytyk	x2

Manewry

CMB	+9
CMD	17

Wyładowanie

[+7 | +1]

Ozzed to wielka kupa demonicznego szlamu ze szczątkową inteligencją (na poziomie zwierzęcia). Słucha się komend, ale to bardzo tępe narzędzie, nadające się jedynie do niszczenia lub pożerania wrogów. Jako jedyny Sługa nie umie mówić poza bełkotem. Zna polecenia "atakuj/zjedz", "zostaw", "podejdź", "pilnuj/broń", "noga", "złap", "skradaj się", "szukaj"

Jest Duży, czyli zajmuje 2x2 kratki oraz jego ataki mają zasięg (może atakować nie tylko wrogów bezpośrednio obok niego, ale też znajdujących się o kratkę dalej)

Łap - za kazdym razem kiedy ten szlam trafi swoim atakiem może wykonać test Zapasów (jego CMB+4 vs CMD wroga) aby go złapać bez wywoływania ataków okazyjnych

Podcięcie - jako akcja ruchu może wykonać test Przewracania woboc wroga w zasięgu wręcz z karę -2 do jego CMB. Za każdym razem kiedy trafi wroga poza zaatakowaniu jako akcja standardowa też może wykonać ten test. W obu przypadkach nie wywołuje ataku okazyjnego

Niewrażliwy - na początku swojej tury może obniżyć swoją Klasę Pancerza o 2 aby otrzymać 7 tymczasowych Punktów Życia (znikają jako pierwsze), które utrzymają się do początku jego następnej tury.

Sługa Zaromuth

Cechy

Siła	12 / +1
Zręczność	16 / +3
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	7 / -2
Mądrość	10 / +0
Charyzma	11 / +1

Punkty życia	38
Inicjatywa	+3
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	14
Zaskoczona	13

Umiejętności

Percepcja	+5
Ukrywanie się	+12

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+1

Ofensywa

Atak	ugryzieniem
Trafienie	+8
Obrażenia	k4+1
Krytyk	x2

Manewry

CMB	+4
CMD	17

Wyładowanie

[+8 | +8]

To pająk wielkości niziołka, więc jest wystarczajaco duży aby alarmować. Jest bardzo skrytą i perfidną bestią, zwykle wolący atakować jedynie z zaskoczenia.

Pajęczak - potrafi się świetnie wspinać z tą samą co zwykle prędkością, nawet po sufitach. Z racji posiadania wielu nóg ma bonus +6 do CMD przeciwko manewrowi Przewrócenia

W przypadku ataku przeciwko wrogowi zaskoczonemu lub flankowanemu zadaje o k6 więcej obrażeń

Pajęczyny - może utrzymać się na pajęczynie wraz z jedną istotą podobnego rozmiaru.
- raz na minutę jako akcję standardową może wystrzelić kłębem pajęczyny we wroga w zasięgu do 50ft (15 metrów, każde kolejne 3 metry to kara -2 do trafienia) aby go oplątać (-4 do Zręczności, -2 do trafienia, utrudnione czarowanie) o ile nie jest większy od zwykłego człowieka. Oplątany cel może uwolnić zdanym testem Siły lub Wyrywania się ST 14 jako akcja standardowa (z czego uwalnianie się Siłą samodzielnie podnosi ST o 4)
- alternatywnie jako akcja całorundowa może stowrzyć pajęczyne o obszarze 4.5x4.5 metra (15ftx15ft). Jest ona silna, ale też na tyle cienka, że zbliżające się istoty muszą zdać test Percepcji ST 20 aby ją zauważyć i w nią nie wpaść. Kto wejdzie w jej obszar jest oplątany jakby był trafiony kłębem pajęczyny. Każda kratka pajęczyny ma 4 punkty życia oraz odporność na obrażenia 5.
- Zaromuth może be problemu poruszać się po swojej pajęczynie, a kiedy jej dotyka wie o wszystkich istotach które jej też dotykają
- kiedy Sługa jest odesłany wszystkie jego pajęczyny się rozpuszczają

W przypadku sukcesu przy teście Refleksu przy efektach obszarowych nie otrzymuje żadnych obrażeń zamiast połowy

Sługa Brog'thiriz

Cechy

Siła	16 / +3
Zręczność	12 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	7 / -2
Mądrość	10 / +0
Charyzma	11 / +0

Punkty życia	41
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+5
Percepcja	+5

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	11
Zaskoczona	14

Ofensywa

Atak	kolczastą rękawicą
Trafienie	+8
Obrażenia	k3+4
Krytyk	x2
Wyładowanie	[+7 | +5]

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+4

Manewry

CMB	+7
CMD	18

Ta opętana przez demona zbroja nie jest zbyt rozmowna, ale służy jako świetny strażnik lub ochrona. Długie i czujne wartowanie to jej preferowany sposób czekania aż trafi się ofiara do rozerwania na strzępy

Podwójny atak - jako akcja standardowa może zaatakować dwa razy, ale z karą -2 do obu testów trafienia

Czujny - może wykonać 3 ataki okazyjne zamiast jak zwykle tylko 1

Ochrona - kiedy jest świadomy ataku przeciwko niemu lub istocie znajdującej się obok niego możesz zanim wykonany zostanie test trafienia "wydać" atak okazyjny aby zwiększyć Klasę Pancerza celu o 3.
- Jeżeli będzie to atak wręcz który się nie powiedzie może wykonać manewr Rozbrajania jako akcję darmową bez wywoływania ataków okazyjnych z bonusem +1 do Twojego CMB

Nieugięty - na początku swojej tury odzyskuje Punkt Życia tak długo jak jest przywołany