Cechy

Siła	16 / +3
Zręczność	12 / +1
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	10 / +0
Charyzma	9 / -1

Klasa pancerza

Zwykła	12
Dotykowa	11
Zaskoczona	11

W ceremonialnych szatach

Manewry

CMB	+5
CMD	16

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

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+5

Ofensywa

Atak	księgą
Trafienie	+6
Obrażenia	2d6+3

Atak	Silny Cios księgą
Trafienie	+5
Obrażenia	2d6+5

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+9
Ukrywanie się	+5
Dyplomacja	+5
Pływanie	+7
Percepcja	+9
Wspinaczka	+7
Medycyna	+4
Kunszt magiczny	+10
Blef	+5
Lingwistyka	+8
Przetrwanie	+5
Zastraszanie	+11
Wycena	+8
Wiedza (arkana)	+10
Wiedza (religia)	+10
Wiedza (pozostałe)	+9

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Piekielny, Otchłanny, Niebiański, Sylwan, Orczy

Możesz zbadać aury w Twoim otoczeniu jako akcję standardową. W pierwszej rundzie wyczuwasz obecność aur, w drugiej ich ilość, a w trzeciej dokładną siłę i źródła. Aurę zawsze mają istoty pozaplanarne, kapłani, nieumarli czy smoki - słabi/zwykli śmiertelnicy mogą ją mieć tylko jezeli przepełniają ich emocje/myśli o danym nastawieniu. W danej chwili możesz analizować pod kątem dobra, zła, chaosu i prawa.

Święty Grimuar - twoja księga została poświęcona i obdażona wieloma błogosławieństwami. W danej chwili możesz mieć tylko jedną księgę napełnioną mocą w ten sposób.
- w twoich rękach jest zaskakująco potężną bronią, choć zadaje jedynie Stłuczenia (nonlethal), czyli obrażenia które mają doprowadzić do nieprzytomności a nie śmierci. Możesz jako akcja standardowa zawiesić tę moc (np. aby móc sensownie walczyć z nieumarłymi), ale wtedy jej obrażenia zmniejszają się o 1k6
- liczy się jako broń magiczna i wykonana z zimnego żelaza w kontekście omijania odporności wrogów
- zawsze jest w niej miejsce na więcej zaklęć, modlitw czy zwykłych zapisków, a kiedy tylko po nią sięgasz otwiera się na szukanej stronie (jest dużo mniej wygodna do zrozumienia przez kogokolwiek innego, co utrudnia jej analizowanie)
- wszystkie znane ci zaklęcia i błogosławieństwa muszą być spisane w tym Grimuarze, choć jest to dwukrotnie szybsze i tańsze niż w przypadku zwykłej księgi zaklęć czarodzieja
- jeżeli Grimuar zostanie zniszczony lub zagubiony, za pomocą kilkugodzinnego i kosztownego rytuału możesz sprawić aby dowolna święta księga twojej religii zapełniła się wszystkimi informacjami i zapiskami, w tym niemagicznymi, które były w oryginalnym grimuarze

Gniew Boży - za każdy razem kiedy zadasz Stłuczenia bronią wręcz możesz wykonać test Zastraszania przeciwko celowi ataku. Jeżeli test będzie udany to przestraszysz (shaken, kara -2 do testów k20) na ilość rund równych zadanym Stłuczeniom.
- po udanym zastraszeniu możesz jako akcja błyskawiczna wykonać jeszcze jeden atak wręcz przeciwko zastraszonemu celowi, ale jeżeli chybisz to nie będzie już przestraszony
- każdy kolejny test Zastraszania przeciwko danej istocie w krótkim odstępie czasu jest tym trudniejszy

Dobre Słowo - dwa razy dziennie jako akcja darmowa możesz za pomocą kilku słów modlitwy osiągnać dowolny z poniższych efektów:
- wykonać ponownie test trafienia zanim poznasz rezultat pierwszego rzutu. Musisz wykorzystać drugi wynik
- kiedy masz zostać trafiony atakiem możesz uzyskać bonus +4 do Klasy Pancerza przeciwko niemu, co może zamienić trafienie w pudło
- kiedy sprzymierzeniec w zasięgu wzroku i głosu miałby zostać trafiony atakiem możesz wymusić aby wróg wykonał ponownie test trafienia

Wierzchowiec - za pomocą krótkiego, jednorundowego rytuału możesz przywołać magicznego konia z rzędem obok ciebie.
- Możesz go przywołać na 8 godzin dziennie, ale za każdym razem przynajmniej na 2 godziny. Jako akcja standardowa możesz rozproszyć efekt.
- Dokładniejsze zbadanie go wykryje, że to magiczny konstrukt, więc nie można go sprzedać.
- Nie jest on przeszkolony do walki, więc może się spłoszyć w przypadku zagrożenia.
- Jeżdżąc na nim możesz używać Kunsztu Magicznego zamiast Jeżdziectwa

Wada charakteru: Fanatyzm - przy pierwszym ataku przeciwko wrogowi co do którego uważasz, że nie podziela twojej religii otrzymujesz karę -5 do trafienia i bonus +2 do obrażeń

Magiczne zwoje - choć zajmuje to około godzinę oraz wymaga kosztownych komponentów to potrafisz rzucić zaklęcie, ale zamknąć je w magicznym zwoju tak aby było dostępne później. Możesz przechowywać takie jednorazowe zwoje oddzielnie lub spisać je bezpośrednio na pustej stronie Grimuaru. Mniej kosztuje zwój ze słabszym, krócej działającym efektem niż norlamnie przez ciebie rzucone zaklęcie.

Masz spisane w Grimuarze zwoje:
1x Wygody
1x Niejasnej Kooperacji
1x Tłumacza
1x Cichego Obrazu
2x Mniejszego Uzdrowienia (ale lecz̨ące k8+1)
1x Wartownika
2x Magicznego Pocisku (z jednym pociskiem)
1x Magicznego Pocisku (z dwoma pociskami)

[C] Wachlarz kolorów - stożek 4.5 metra długości, wszystkie istoty muszą zdać test Siły Woli ST 15 albo zostaną oślepione i/lub ogłuszone na kilka rund. Efekt i czas trwania zależy od ich potęgi.

[C] Tłuszcz - możesz stworzyć warstwę tłuszczu na osobie, przedmiocie lub obszarze o promieniu 1.5 metra aby odpowiednio ułatwić Wyrywanie się, utrudnić trzymanie/używanie oraz przewracać cele. Oprzeć można się testem Refleksu ST 16

[C] Piórkospadanie - jako akcja nagła możesz sprawić aby 3 upadające osoby lub przedmioty opadły lekko jak piórko nie otrzymując żadnych obrażeń

[C] Sprawne uwolnienie - zaklęcie rzucane jako akcja nagła w przypadku kiedy istota w zasięgu 9 metrów została złapana, spętana czy w inny sposób unieruchomiona, pozwala wykonać test Uwalniania się z bonusem +6 aby zniwelować ten efekt. Zaklęcie nie pomoże w przypadku efektów gdzie test Uwalniania się nie pomoże (np. przeciwko zaklęciu paraliżu)

[C] Smocze Fajerwerki - przez 3 rundy możesz jako akcję ruchu wystrzelić fajerwerk o zasięgu 200 metrów. Wszyscy w kratce w której wybuchnie muszą zdać test Refleksu ST 15 albo otrzymać k4+1 punktów obrażeń od ognia

[C] Powiększenie osoby - zaklęcie rzucane przez 1 rundę, cel w zasięgu 9 metrów znacznie rośnie na 3 minuty. Dostaje +2 do Siły, -2 do Zręczności, -1 do Klasy Pancerza i -1 do trafienia.

Podsumowując, Klasa pancerza spada o 2. Dostaje Zasięg dla ataków wręcz - może atakować nie tylko kratki wokół niego, ale też o jedną dalej. Kostka obrażeń broni rośnie (np. z k6 do k8)

[C] Klej - możesz stworzyć warstwę kleju na osobie, przedmiocie lub obszarze o promieniu 0.5 metra aby odpowiednio utrudnić Wyrywanie się, utrudnić puszczenie oraz przykleić do podłoża. Oprzeć można się testem Refleksu ST 16

[C] Identyfikacja - silniejsza wersja sztuczki do analizy aur magicznych, daje szansę przejrzeć efekty mające utrudnić lub sfałszować identyfikację. Daje bonus +10 do testów Kunsztu magicznego przy analizie magicznych przedmiotów

[C] Magiczny Pocisk - zaklęcie tworzy dwa magiczne pociski które automatycznie trafiają wybrany cel w zasięgu 40 metrów. Oba mogą trafić tę samą istotę. Każdy zadaje k4+1 obrażeń od czystej magicznej energii, co jest szczególnie skuteczne przy istotach niematerialnych

[C] Porażający Dotyk - po rzuceniu zaklęcia należy wykonać dotykowy atak wręcz aby zadać wrogowi 3d6 obrażeń od elektryczności. Jeżeli cel ma na sobie dużo metalu otrzymuje się bonus +3 do trafienia

[C] Zbroja Maga - na 3 godziny cel ma bonus +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza, nie działa ze zwykła zbroją (albo jeden albo drugi). Twoje szaty dają bonus +1, więc zaklęcie zwiększy Klasę Pancerza o 3.

Magia

Twoja magia wymaga “przygotowania” czyli każdego dnia studiujesz swoją świętą księgę oraz modlisz przez około 20 minut, aby zapełnić w dowolnej kombinacji komórki dla każdego kręgu magii spośród znanych ci zaklęć z danego lub niższego kręgu. Do następnego dnia każda komórka pozwala stworzyć jednorazowy efekt.

Posiadasz zarówno komórki jak i znane zaklęcia magii Kapłańskiej [K] jak i Czarodziejskiej [C] - niektóre zaklęcia mogą być ci znane w obu wersjach, inne tylko w jednej. Musisz zapełnić komórki zaklęciami odpowiedniego typu. Choć przygotowanie wszystkich zajmuje ci 20 minut, to zapełnienie pojedynczej komórki pozostawionej zawczasu pustej zajmuje Ci jedynie 5 minut jeżeli chcesz pozostawić sobie taką opcję danego dnia.

Potrafisz używać lekkie i średnie zbroje oraz tarcze, ale utrudnia to rzucanie zaklęć Czarodziejskich - każde zaklęcie wymagałoby testu czy nie zostanie rozproszone

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć)

Dotknięty przedmiot świeci się przez 30 minut jak pochodnia. Użycie ponownie rozwieje poprzedni efekt

Iluzyjne dźwięki - moga być tak głośne jak ryk lwa, ale nie mogą być zrozumiałą mową, mogą trwać/powtarzać się przez 18 sekund. Test Siły Woli ST 14 pozwala ustalić, że nie są prawdziwe

Niewidzialna dłoń - pomniejsza telekineza o zasięgu 9 metrów i ograniczonym ciężarze (do około 2kg)

Zostawienie Twojej osobistej magicznej runy na dotkniętym przedmiocie lub istocie. Może być niewidzialna (pojawi się tylko przy wykrywaniu magii) lub widzialna.

Odgonienie śmierci - z odległości 9 metrów możesz ustabilizować nieprzytomną i krwawiącą istotę

Różnorodne magiczne sztuczki: manipulacja czystości, koloru, temperatury przedmiotów lub tworzenie drobnych iluzji

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów. Pierwsza tura koncentracji to obecność magii, druga to ilość aur, trzecia pozwala na dokładniejszą analizę za pomocą Kunsztu magicznego

Kondensacja - tworzy we wskazanym pojemniku kilka litrów pitnej wody

Pierwszy krąg magii - [K] 4 + [C] 2

[K] Tarcza wiary - na 3 minuty daje bonus +2 do Klasy Pancerza i CMD dotkniętemu celowi

[K] Błogosławieństwo - wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 30 metrów dostają bonus +1 do trafienia i +1 do rzutów obronnych przeciwko strachowi na 3 minuty

[K] Mniejsze Uzdrowienie - dotknięty cel odzyskuje k8+3 Punktów Życia. Rani nieumarłych.

[K] Poświęcenie Wody - modlitwa i trochę sproszkowanego srebra pozwala stworzyć fiolkę/niewielką ilość świętej wody - szkodzącej demonom i nieumarłym

[K] Rozkaz - wydajesz istocie w zasięgu 9 metrów krótki rozkaz i jeżeli nie zda Siły Woli ST 15 to w swojej turze musi go wykonać. Musi ona zrozumieć co mówisz. Możliwe rozkazy: podejdź, upuść, padnij, uciekaj, stój (nie może opuścić swojej kratki).

[K] Ochrona przed strachem - istota w zasięgu 9 metrów na 30 minut otrzymują bonus +4 do testów przeciwko strachowi. Jeżeli cel już doświadcza efektu strachu lub przerażenia kiedy otrzyma ochronę to efekt ten jest zniwelowany na czas trwania zaklęcia

[K] Sanktuarium - dotknięta istota jest chroniona przed atakami przez 3 rundy. Jeżeli ktoś spróbuje ją zaatakować, aby to faktycznie zrobić musi zdać Siłę Woli ST 15 albo zmarnuje akcję. Ochrona rozwiewa się jeżeli cel sam wykona ofensywną akcję

[K] Ukrycie przed śmiercią - zaklęcie możesz rzucić na do 3 istot jednocześnie. Przez 30 minut bezmyślni nieumarli nie są w stanie w jakikolwiek sposób je zauważyć. Inteligentni nieumarli mogą to zrobić dzięki Sile Woli ST 15, a nawet nie zdając mogą dalej próbować na ślepo atakować. Czar zakończy się dla wszystkich jeżeli któryś cel wykona jakikolwiek atak, dotknie nieumarłego lub użyje dużej ilości pozytywnej energii.

[K] Ścieżki Natury - przez 8 godzin cztery wskazane przez Ciebie istoty traktują wszelkie dzikie i naturalne tereny jak dobrej jakości trakt jeżeli chodzi o szybkość i łatwość podróżowania.

[K C] Uważny obserwator - przez 3 godziny możesz bez problemu czytać z ruchu ust istot w zasięgu 30 metrów. Wymaga to skupienia, co daje Ci karę -4 do testów Percepcji w związku z twoim bezpośrednim otoczeniem

[K C] Wartownik - jedna istota może czuwać/wartować do 8 godzin i tak długo jak nie będzie robić nic męczącego odpocznie tak dobrze jakby spała przez ten okres. Walka lub intensywny wysiłek rozprasza efekt

[K C] Ochrona przed złem/chaosem na jeden cel na 3 minuty - +2 do Klasy Pancerza, Rzutów Obronnych i ochrona przed magiczną dominacją - wszystko tylko przeciw atakom i efektom od danego charakteru. Wybór charakteru ma miejsce w trakcie przygotowywania

[K C] Tłumacz - przez 30 minut rozumiesz w podstawowym stopniu wszystkie możliwe języki i niemagiczne zapiski

[K C] Alarm - niewidoczna aura wokół danego miejsca która przez 6 godzin reaguje na każdą istotę która przekroczy jej granicę. Może być to głośny dźwięk lub mentalne powiadomienie o ile jesteś w zasięgu 1.5km - wybierasz przy stworzeniu

[K C] Iluzoryczne przebranie - na 30 minut pokrywa Cię optyczna iluzja która pozwala Ci wyglądać dowolnie jak chcesz, ale ma ograniczone możliwości zmiany kształtu (np. możesz dodać lub ująć 30cm wzrostu). Przy użyciu wykonywany jest ukryty test Przebrania z bonusem +10 aby ustalić ST testów Percepcji na wychwycenie użycia iluzji

[K C] Ekspresowy odwrót - na 3 minuty twoja Prędkość rośnie o 30ft

[K C] Niejasna kooperacja - w ramach rzucania tego zaklęcia wykonujesz test Zastraszania w stosunku do istoty w zasięgu 9 metrów aby wymusić na niej współpracę czy wykonanie czegoś. Jeżeli cel nie zda testu Siły Woli ST 15 to jego pamięć odnośnie użytych argumentów i gróźb zostanie zamazana - będzie pamiętał udzielenie lub nie pomocy, ale nie powody takiego zachowania. Tego zaklęcia można użyć tylko raz dziennie na daną istotę.

[K C] Wymuszona Cisza - wskazany cel w zasięgu 40 metrów musi zdać test Siły Woli ST 15 albo przez 3 tury nie może krzyczeć czy wydawać z siebie innych głośnych dźwięków. Daje mu to też bonus +2 do Rzutów Obronnych przeciwko efektom dźwiękowym oraz bonus +4 do testów Ukrywania się.

[C] Mgła - tworzy mgłę w promieniu 3 metrów wokół ciebie, przez która nic nie widać dalej niż 1.5 metra. Trwa 3 minuty, chyba że rozwieje ją wiatr. Mgła jest nieruchoma po stworzeniu.

[C] Strumień Wody - wykonujesz test +7 przeciw CMD celowi aby go popchnąć w przeciwną stronę. Sukces przesuwa go o kratkę, każde przebicie o 5 przesuwa o kolejną. Możesz też użyć tego zaklęcia do gaszenia pożarów

[C] Wygoda - Obrona przed temperaturą, wilgocią i pogodą przez 24 godziny na dotknięty cel

[C] Tarcza - niewidzialna tarcza zwiększa Twoją Zwykłą i Zaskoczoną Klasę Pancerza o 4 na 3 minuty. Blokuje też automatycznie trafiające magiczne pociski

[C] Adaptacja - przystosowanie Twoich dłoni i stóp pozwala Ci przez 3 minuty wspinać się pewnie jak małpa i pływać jak ryba. Wadą jest wolna prędkość (10ft czyli 2 kratki na jedną akcję).

[C] Szpikulec z lodu - wystrzeliwujesz we wroga w zasięgu 11 metrów szpikulec który jeżeli trafi w Dotykową Klasę Pancerza zada mu 3d6 obrażeń od zimna zanim się rozpuści.

[C] Stożek ognia - 4.5 metra długości, zadający 3d4 obrażeń od ognia (wliczone bonusy). Rzut na Refleks ST 15 zmniejsza obrażenia o połowę

[C] Udźwig Mrówki - przez 6 godzin dana istota jest w stanie udźwignąć trzy razy większe ciężary

[C] Lewitujący dysk - przez 5 godzin podążał będzie za tobą lewitujący metr nad ziemią dysk z czystej energii który udźwignie naraz 226 kg. Dysk rozwieje się jeżeli znajdzie się ponad metr nad ziemią lub dalej niż 10 metrów od ciebie. Nie możesz wydawać mu poleceń stojąc na nim, on zawsze po prostu za tobą podąża z Twoją Prędkością.

[C] Przyjaźń - o ile cel nie oprze się Siłą Woli ST 15 to przez 3 godziny wierzy, że jesteś jego zaufanym przyjacielem. Używanie w walce daje mu bonus +5 do rzutu.

[C] Cichy Obraz - zasięg 200 metrów, tworzy iluzję jednego efektu (istotę, przedmiot lub widok itd.) który może mieć rozmiar czterech sześcianów o boku 3 metrów. Jest jedynie mirażem i nie posiada zapachu, temperatury czy dźwięku. Nie możesz powstać w miejsce czegoś innego - jedynie w pustej przestrzeni.

Interakcja (czyli dotknięcie lub dokładne przyjrzenie się itd.) pozwala zdawać Siłę Woli ST 15 aby uświadomić sobie, że to iluzja (staje się dla danej osoby niemal przezroczysta). Przekazanie tej informacji innym daje im +4 do rzutu.

Trwa tak długo jak podtrzymujesz ją koncentracją (akcja standardowa co rundę) - rozwieje się jak tylko przestaniesz.