Cechy

Siła	12 / +1
Zręczność	14 / +2
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	18 / +4
Charyzma	12 / +1

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	12
Zaskoczona	16

W średnim pancerzu

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+9

Dodatkowo: -1 przeciwko efektom ognia

Punkty życia	26
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek
Prędkość w pancerzu	20 ft / 4 kratki

Ofensywa

Atak	buława
Trafienie	+3
Obrażenia	1k8+1
Krytyk	x2
Atak	Promieniem
Trafienie	+6
Krytyk	x2

Manewry

CMB	+3
CMD	15

Umiejętności

Pancerz daje karę -5 do umiejętności "ruchowych"

Wyczucie pobudek	+8
Ukrywanie się	+3
Dyplomacja	+5
Percepcja	+8
Medycyna	+8
Kunszt magiczny	+5
Akrobatyka	+3
Zastraszanie	+5
Blef	+2
Profesja (bibliotekarz)	+8
Wiedza (arkana)	+5
Wiedza (religia)	+5
Wiedza (historia)	+5
Wiedza (plany)	+5

Zdolności

Znane języki: Handlowy, język cienia (shadowtongue)

Oczy kruka: widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów (60ft).
- Przeciwko istotom które nie widzą dobrze w ciemności masz bonus +2 do Zastraszania, Percepcji i Ukrywania się kiedy korzystasz z zasłony (concealment) jaką daje ci kiepskie światło lub ciemność
- Bez problemu widzisz przez naturalną mgłę, deszcz czy inne takie utrudnienia. W przypadku takich efektów magicznych ignorujesz utrudnienia przez pierwsze 4.5 metrów (15 ft) . Odnosi się to nawet do widoczności pod wodą

Wada charakteru - Pirofobia: kiedy znajdujesz się obok otwartego ognia lub płoniesz otrzymujesz karę -1 do wszystkich testów k20 aż przynajmniej tura nie minie kiedy oddalisz się od ognia

Familiar: w swoim cieniu skrywasz wyslannika od swojego boskiego patrona = inteligentnego kruka utkanego z cienia o imieniu Seskiel. Jako istota z cienia nie musi on spać ani jeść ani oddychać, a jeżeli umrze (a ma jedynie 9 punktów życia) to odrodzi się o zmierzchu z twojego cienia następnego dnia.
- "Umrze" również jeżeli znajdzie się w obszarze normalnego lub silnego światła będąc dalej niż 30 metrów (100 ft) od ciebie

Celny strzał: w przypadku wykonywania ataków zasięgowych nie otrzymujesz kary -4 przeciwko celom walczącym z kimś wręcz
- Twoje ataki zasięgowe ignorują również 1 punkt

Fala Energii: 11 razy dziennie jako akcję standardową możesz zaprezentować świetu święty symbol i wyzwolić z niego falę pozytywnej energii która leczy istoty żywe w zasięgu 9 metrów poza Tobą i rani nieumarłych. Zadaje/leczy to k6 punktów obrażeń. Nieumarli mogą za pomocą testu Siły Woli ST 13 obniżyć obrażenia o połowę.

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. Spisane zwoje możesz trzymać oddzielnie albo w formie jakiegoś notesu. Mniej kosztuje zwój ze słabszym, krócej działającym efektem niż normalnie przez ciebie rzucone zaklęcie.

Aktualnie masz spisane następujące zwoje:
4x Wygody
2x Mniejszego Uzdrowienia (ale leczące k8+1)
1x Niejasnej Kooperacji
1x Tłumacza
1x Mgły
1x Ścieżek natury
1x Ukrycia przed śmiercią
1x Wierzchowca

Zakaz: 7 razy dziennie jako akcja standardowa możesz zabronić istocie w zasięgu 9 metrów (30ft) wykonania jakiejś czynności jak przemieszczanie się, atakowanie, rzucanie czarów, rozmawianie, dobywanie broni. Musi ona cię zrozumieć. Jeżeli wykona zabronioną czynność przez początkiem twojej następnej tury otrzyma k6+2 obrażeń.

Każdego dnia po odpoczynku odzyskujesz zapas enegii w formie 9 punktów mocy do wykorzystania za pomocą swoich kruków

Krucze medium - za pomocą minutowego rytuału możesz przywołać kruka który będzie się wokół ciebie kręcił przez dobę, chyba że zostanie zabity albo odwołany przez ciebie jako akcja darmowa. Masz dwa specjalnie przygotowane kruki które możesz w ten sposób przywołać (to zawsze są te same istoty)
- Nie są w stanie efektywnie atakować, ale mogą odwracać uwagę.
- Poza walką są one dość niepokorne (mają Inteligencją 7 czyli na poziomie dziecka oraz są trochę wredne), w walce zaś poza trzymaniem się blisko ciebie same nic nie zrobią = musisz wydawać własne akcje 1:1 aby im rozkazywać.
- Zadawane im obrażenia są automatycznie zadawane również tobie
- Po śmierci przyzwanie danego kruka tego samego dnia kosztuje jeden punkt mocy, ale ten koszt rośnie z każdą kolejną śmiercią danego dnia o jeden
- w przypadku kiedy kruk otrzyma obrażenia od broni z zimnego żelaza lub dotknie większego przedmiotu z tego materiału musi wykonać test Siły Woli ST 10+obrażenia albo zostanie wygnany na godzinę. Dopiero po godzinie możliwe będzie znowu go przywołanie

Użycie poniższych umiejętności wymaga aby jeden z twoich kruków był przywołany i znajdował się w kontakcie z twoim ciałem = może np. siedzieć na ramieniu lub zmienić się w jakiś talizman/broń w twojej dłoni
- kiedy tylko jeden kruk jest w ten sposób dostępny tracisz dostęp do niektórych zdolności: jeden z nich umożliwia używanie Promieniu Spowolnienia, a drugi Promieni Osłabienia i Krwawienia
- Dodatkowo musisz być w stanie wypowiedzieć odpowiednie inkantacje w Shadowtongue
- Istota będąca już pod wpływem którejś ze zdolności otrzymuje karę -1 do rzutów obronnych przeciwko innym, a jeżeli jest pod wpływem 3 różnych Promieni to kara rośnie do -2

Palący Promień - jako akcja standardowa wykonujesz test trafienia przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza żywego wroga w zasięgu 40 metrów (130 ft) aby zadać mu 2k4+4 obrażeń omijające wszystkie zdolności zmniejszające zadawane obrażenia (np. hardness, damage reduction, resistance)
- możesz zamiast tego wystrzelić dwa pociski wymagające oddzielnych testów trafienia zadające po k4+4
- możesz wydać dodatkowy punkt mocy aby promień zadał 4k4+4 albo przy dwóch promieniach po 2k4+4
- alternatywnie możesz wydać dwa punkty mocy aby strzelić łącznie 3 promienie które zadadzą 2k4+4, k4+4 i k4+4
- przeciwko istotom nieumarłym lub podatnym na światło słoneczne kostka obrażeń Promienia rośnie z k4 do k8
- po trafieniu choć jednym promieniem ofiara musi zdać test Wytrzymałości ST 16 albo przez 1 turę jego ataki będą miały przez turę 20% szans chybić nawet przy udanym teście trafienia

Promień Spowolnienia - ten promień automatycznie trafia wybraną istotę którą widzisz w zasięgu 9 metrów (30ft) co zmniejsza jej Prędkość o połowę i daje jej karę -1 do testów trafienia, Klasy Pancerza i Refleksu. Rzut obronny Siły Woli ST 15 pozwala tego uniknąć. Efekt utrzyma się tak długo jak co turę będziesz go podtrzymywał jako akcja ruchu (pierwsza twoja akcja w turze) oraz jeszcze 2 tury po tym jak przestaniesz

Promień Osłabienia - jako akcja standardowa wykonujesz test trafienia przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza żywego wroga w zasięgu 40 metrów (130 ft) aby przy trafieniu stał się Zmęczone na 3 tury (fatigued, -2 do Siły i Zręczności, nie może biegać ani szarżować). Rzut obronny Wytrzymałości ST 15 pozwala tego uniknąć.
- Możesz wydać punkt mocy przed testem trafienia aby przy nie zdanym rzucie obronnym cel stał się Wyczerpany (exhausted, -6 do Siły i Zręczności, na połowę Prędkości, nie może biegać ani szarżować) na 3 minuty, a Zmęczony na 1 turę nawet jeżeli zda rzut obronny

Promień Krwawienia - jako akcja standardowa wykonujesz test trafienia przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza żywego wroga w zasięgu 40 metrów (130 ft) aby przy trafieniu zaczął Krwawić za 3 = czyli od razu traci 3 punkty życia oraz na początku każdej swojej kolejnej tury straci kolejne 3 punkty życia aż do uzyskania magicznego leczenia lub pomocy medycznej. Efekt się nie kumuluje.
- Możesz wydać punkt mocy przed testem trafienia aby efekt wzmocnić do Krwawienia za 6. Jeżeli cel już Krwawi za 3, to jest to zastępowane a nie łączone

Osłona - jako akcja standardowa możesz otoczyć wybraną istotę w zasięgu 40 metrów (130 ft) iskrzącym ochronnym polem do początku twojej następnej tury. Daje jej to bonus +2 do Klasy Pancerza przeciwko atakom dystansowym oraz bonus +1 do testów Refleksu. Jeżeli zda ona test Refleksu przeciwko efektowi obszarowemu to nie otrzymuje żadnych obrażeń zamiast otrzymać połowę
- przy użyciu możesz wydać punkt mocy aby Osłonić wszystkie istoty w zasięgu 3 metrów wokół ciebie
- możesz użyć Osłony jako akcja nagła (czyli w turze innej istoty) jeżeli wydasz dodatkowy punkt mocy.
- jeżeli wydasz łącznie dwa punkty mocy to możesz połączyć te dwa efekty

Magia kapłańska

Twoja magia wymaga "przygotowania" czyli każdego dnia o zmierzchu modlisz przez około godzinę do swojego boskiego patrona pod okiem twojego familiara, 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.
- dla każdego kręgu przygotowujesz dodatkowo zaklęcie z zakłęć domenowych z tego lub niższego kręgu

Każde przygotowane zaklęcie możesz wykorzystać aby zamiast zwykłego efektu rzucić Mniejsze Uzdrowienie lub Uzdrowienie (zależnie od kręgu przygotowanego zaklęcia).

Rzucenie zaklęcia magii kapłańskiej wymaga posiadania odpowiedniego świętego symbolu oraz wypowiedzenia dość głośno modlitwy.

Kruk

Punkty Życia: 4
Klasa Pancerza: 19/17/14
Wytrzymałość: +3
Refleks: +7
Siła Woli: +1
CMB: -4
CMD: 11
Inicjatywa: twoja
Percepcja: +3
Ukrywanie się: +17

Specjalne:
- jest malutki (tiny), czyli nie zajmuje kratki w której się znajduje
-po łądzie porusza się z Prędkością 20ft na łądzie a lata z Prędkością 30ft

Pierwszy krąg magii - komórki: 3+1

Domenowe: 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 15

Domenowe: Przymus - wydajesz istocie w zasięgu 9 metrów krótki zakaz i jeżeli nie zda Siły Woli ST 15 to w swojej turze nie może czegoś zrobić. Musi ona zrozumieć co mówisz. Możliwe zakazy: atakowanie, czarowanie, poruszanie się (nie może opuścić swojej kratki), porozumiewanie się, dobywanie.

Mniejsze Uzdrowienie - dotknięta istota odzyskuje k8+3 Punkty Życia. Rani nieumarłych.

Tarcza wiary - na 3 minuty daje +2 do Klasy Pancerza dotkniętemu celowi

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

Przekleństwo - wszyscy wrogowie w promieniu 30 metrów dostają karę -1 do trafienia i -1 przeciwko strachowi na 3 minuty. Każdy może oprzeć się Siłą Woli ST 15

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

Ochrona przed złem/dobrem/prawem/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

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: podejść, upuść, padnij, uciekaj, stój (nie może opuścić swojej kratki).

Gorące rozbrojenie - metalowa broń wskazanego wroga w zasięgu 10 metrów na moment rozgrzewa się do czerwoności. Ma on wybór - albo przyjmie 3k4 obrażeń od ognia albo spróbuje zdać test Refleksu ST 15 aby upuścić broń na czas

Tłumacz - dotknięty cel przez 30 minut rozumie w podstawowym stopniu wszystkie możliwe języki i niemagiczne zapiski

Wygoda - Obrona przed temperaturą, wilgocią i pogodą przez 24 godziny na dotkniętym celu

Rozgłos - dotknięty cel przez 30 minut może mówić tak donośnym głosem, że słychać go na dużo odległości (np. na całe pole poważnej bitwy)

Wykrycie dobra/zła/chaosu/prawa - 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. W momencie przygotowania decydujesz jakie aury będziesz wykrywać

Ukrycie przed śmiercią - zaklęcie możesz rzucić na do 4 istot jednocześnie. Przez 30 minut bezmyślni nieumarli nie są w stanie w jakikolwiek sposób je zauważyć. Inteligentni nieumarli mogą to zrobić zdając Siłe Woli ST 15, a nawet nie zdając mogą dalej próbować na ślepo atakować. Czar zakończy się dla wszystkich jeżeli którys cel wykona jakikolwiek atak, dotknie nieumarłego lub użyje dużej ilości pozytywnej energii.

Morderczy rozkaz - jeżeli cel w zasięgu 10 metrów nie zda Siły Woli ST 15 to w swojej rundzie musi do maksimum możliwości skrzywdzić swojego najbliższego sojusznika.

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

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

Ochrona przed strachem - 2 istoty 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

Ochrona przed chorobami - istota zasięgu 9 metrów na 30 minut otrzymuje bonus +4 do testów przeciwko chorobom czy efektom wywołujących osłabienie lub mdłości. Jeżeli cel już doświadcza takiego efektu kiedy otrzyma ochronę to efekt ten jest zniwelowany na czas trwania zaklęcia

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.

Wierzchowiec - przywołuje na 6 godzin osiodłanego konia lub kuca

Przyjaźń - o ile cel nie oprze się Siłą Woli ST 15 to przez 4 godziny wierzy, że jesteś jego zaufanym przyjacielem. Używanie w walce daje mu bonus +5 do rzutu.

Stożek ognia - 4.5 metra długości, zadający 3d4 obrażeń od ognia. Rzut na Refleks ST 1715 zmniejsza obrażenia o połowę

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

Odbudowa - dane martwe i rozkładające się ciało lub szkielet wracają do stanu w momencie śmierci

Rozkład - dane martwe ciało bardzo szybko się rozkłada - po chwili jest już tylko sam szkielet

Powiększenie osoby - cel w zasięgu 9 metrów znacznie rośnie na 3 minuty. Daje +2 do Siły, -2 do Zręczności, -1 do Klasy Pancerza i -1 do trafienia.
- Podsumowując, Klasa pancerza spada o 2 ale trafienie zwykle jest niezmienne. Dostaje Zasięg dla ataków wręcz - może atakować nie tylko kratki wokół niego, ale też o jedną dalej.

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.

Pomniejsze modły (bez limitu użyć) - 4 komórki

Tańczące światła - cztery widmowe pochodnie lub latarnie latają w zasięgu 30 metrów przez minutę wedle twej woli

Iskra - wskazany łatwopalny przedmiot w zasięgu 10 metrów zajmuje się ogniem

Wiadomość - wskazany cel w zasięgu 40 metrów słyszy Twój szept - wymaga szeptania i wskazania palcem

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

Czytanie magii - pozwala automatycznie odcyfrować magiczne zwoje

Oczyszczenie - modlitwa usuwa trucizny i niweluje zepsucie jedzenia oraz napojów

Odgonienie śmierci - z odległości 10 metrów możesz ustabilizować nieprzytomną i krwawiącą istotę

Wykrycie magii - pozwala na powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów (min. kilka tur koncentracji)

Naprawa - pozwala naprawiać przedmioty, choć wymaga min. 10 minut koncentracji

Kondensacja - tworzy we wskazanym pojemniku kilka litrów wody

Natchnienie - dotknięta istota w ciągu następnej minuty może dodać +1 do testu k20 przed wykonaniem rzutu

Drugi krąg magii - komórki: 2+1 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Domenowe: Ukryta strona - za pomocą 10 minutowego rytuału możesz nałożyć permanentną iluzję na kartkę/stronę/pergamin aby jego zawartość wydawała się czymś innym. Magia ta jest wykrywalna, ale nie pozwala to ustalić ukrytej zawartości - jedynym sposobem jest wypowiedzenie odpowiedniego słowa ustalonego podczas rzucania zaklęcia aby tymczasowo zdjąć iluzję (ale można ją bez problemu przywrócić potem bez limitu użyć)

Domenowe: Deszcz kamieni - wokół wybranego punktu w zasięgu 40 metrów (130ft)) spada deszcz kamieni o promieniu 12 metrów (40). Wszystkie istoty w obszarze otrzymują 2k6 obrażeń obuchowych. Kamienie zmieniają ten obszar w trudny teren na 3 tury zanim znikną.

Uzdrowienie - dotknięta istota odzyskuje 2k8+3 Punkty Życia. Rani nieumarłych.

Odnowienie - usuwa Zmęczenie (ale nie Przemęczenie) jednego celu i leczy k4 obrażeń do jednej Cechy

Wzrok Prawdy - w zasięgu Twoje normalnego wzroku widzisz wszystko co zostało uczynione niewidzialne. Widzisz też istoty eteryczne (z planu duchowego). Rozpoznajesz czy coś jest widoczne, niewidzialne czy eteryczne. Trwa 30 minut

Krzyk - wywołujesz donośny grzmot w obszarze o promieniu 3 metrów w zasięgu 10 metrów. Wszystkie istoty w tym obszarze otrzymują k8 obrażeń dźwiękowych oraz muszą zdać test Wytrzymałości ST 16 albo zostaną oszołomione na jedną rundę (stracą wszystkie akcje w najbliższej turze).

Status - przez 3 godziny wiesz gdzie znajduje się dotknięty sojusznik oraz w jakim jest stanie. Znasz kierunek i odległość do niego oraz jesteś świadom czy jest zatruty/chory/ranny/spanikowany/nieprzytomny itd.

Okowy - na 3 godziny tworzysz kajdany w swoich dłoniach i możesz od razu spróbować je komuś obok Ciebie założyć. Jeżeli nie zda Refleksu ST 16 to albo ma skutę rękę (z przodu lub z tyłu) lub nogi. Opcjonalnie możesz spróbować skuć ze sobą dwie istoty ale uda się to jedynie jeżeli obie nie zdadzą rzutu obronnego. Klucz do kajdan pojawia się w Twojej kieszeni. Trudność otworzenia zamka wytrychem wynosi 22.

Cisza - przez 34 rundy obszar o promieniu 6 metrów wokół dotkniętego przedmiotu lub istoty w zasięgu 9 metrów która nie zda Siły Woli ST 16 lub wokół konkretnego punktu jest całkowicie cichy. Nie możliwe jest w nim cokolwiek usłyszeć lub powiedzieć

Odporność Żywiołowa - dotknięta istota uzyskuje na 30 minut Odporność 10 na ogień/kwas/elektryczność/zimno (wybrane przy rzucaniu), czyli każdy efekt danego żywiołu zadaje o 10 punktów obrażeń mniej.

Paraliż osoby - jeżeli humanoid w zasięgu 10 metrów nie zda Siły Woli ST 16 to jest całkowicie sparaliżowany na 4 rundy. W swojej turze może próbować przerzucać ten test jako akcję całorundową.

Lewitacja - cel przez 3 minuty unosi się w powietrzu. Jako akcję ruchu możesz go obniżyć lub na odwrót o 6 metrów. Atakowanie wiszące w powietrzu wiąże się z coraz większymi karami do trafienia z racji braku równowagi. Zaklęcia można rzucić na nie-opierającą się istotę (świadomy sprzeciw rozproszy efekt) lub przedmiot - w obu przypadkach limitem jest jedynie waga do 180 kg. Nie możesz poruszać celu horyzontalnie, ale może być on pchany lub ciągnięty oraz może sam np. przeciągać się wzdłuż ściany/sufitu.

Rozbłysk - w zasięgu 158 metrów tworzysz rozbłysk światła o promieniu 3 metrów (10ft) który oślepia wszystkie istoty na k4 rundy, o ile nie zdadzą testu Refleksu ST 16. Zle istoty dodatkowo dostają 3d4 obrażeń niezależnie od wyniku testu

Przemowa - w ramach rzucania zaklęcia zaczynasz przemawiać a twoje słowa hipnotyzują wszystkich słuchaczy w zasięgu 40 metrów (130 ft) jeżeli nie zdadzą testu Siły Woli ST 16. Jeżeli nie mają przynajmniej 16 Mądrości albo 4 poziomów to są w pełni zaabsorbowani słuchaniem ciebie (pozostali są zainteresowani ale w miarę świadomi co się dzieje wokół). Możesz utrzymać efekt do godziny, ale oznacza to że nie możesz przestać mówić (nie ważne o czym). Jakiekolwiek jawne zagrożenie lub atak na słuchacza rozwiewa zaklęcie i znacznie pogarsza stosunek innych słuchaczy do ciebie
- Odbiorcy rasy lub religii tobie wrogiej otrzymują bonus +4 do rzutu obronnego

Wrogi wzgórz - wybrana istota w zasięgu 9 metrów (30 ft) musi zdać test Siły Woli ST 16 albo na 3 tury zostaniecie magicznie powiązani. Tak długo jak więź się utrzyma, otrzymujesz jedynie połowę obrażeń jakie powinieneś, a druga połowa jest przekazywana celowi zaklęcia. Więź rozwieje się jeżeli oddalicie się od siebie na więcej niż 9 metrów.

Cieniste szepty - wybierasz do 3 istot w zasięgu 158 metrów które widzisz i łączysz swój cień z ich. Przez następne 30 minut możesz szeptać do nich przez ich cienie, a oni mogą ci odpowiadać. Szept jest tak delikatny, że tylko ktoś będący tuż obok ma szansę go usłyszeć, a głos mówiącego jest anonimizowany i pozbawiony intonacji (choć zawsze wiesz który cel zaklęcia ci odpowiada). W trakcie trwania zaklęcia nie ma limitu zasięgu do kontaktu, ale cel musi mieć choć ledwo widoczny cień.