Punkty życia ---- 47

Inicjatywa ------ +4

Prędkość -- 30 ft / 6 kratek

## Cechy

Siła ---------- 10 / +0

Zręczność -------- 18 / +4

Kondycja -------- 18 / +4

Inteligencja -------- 8 / -1

Mądrość ---------- 8 / -1

Charyzma -------- 16 / +3

## Klasa pancerza

Zwykła -------- 18

Dotykowa ------ 18

Zaskoczona ---- 14

## Manewry

CMB --- +4

CMD --- 18

## Umiejętności

Wyczucie pobudek --------- +3

Dyplomacja ---------- +7

Percepcja ---------- +3

Medycyna ---------- +3

Lingwistyka ---------- +3

Wiedza (religia) ---------- +3

Zastraszanie ---------- +5

Uwalnianie się ---------- +6

## Rzuty obronne

Refleks ----- +8

Wytrzymałość - +11

Siła Woli ----- +6

## Ofensywa

Atak ------- kolczastym łańcuchem

Trafienie ---------- +8

Obrażenia ---------- 2k4+4

## Magia

Poranne modły i biczowanie pozwalają Ci uzyskać na dany dzień 4 punkty mocy. Twoja magia wymaga głośnej modlitwy i nie jest subtelna - wszyscy świadkowie od razu wiedzą co mniej więcej zrobiłeś

**Błogosławieństwo**: jako akcję standardową możesz wydać punkt mocy aby na godzinę uzyskać dane błogosławieństwo. Możesz mieć je wszystkie aktywne na raz, ale wymaga to oddzielnych modlitw i wydania punktów mocy. Błogosławieństwa chronią jedynie przed Złymi istotami lub efektami, Dobre lub neutralne istoty je ignorują.
- **Poświęcenia**: wrogowie w zasięgu 3 metrów od ciebie wykonujący ataki przeciwko dowolnemu twojemu sojusznikowi otrzymują karę -1 do trafienia
- **Odwetu**: za każdym razem kiedy wróg zada ci obrażenia atakiem wręcz lub dystansowym otrzymuje on 1 Stłuczenie (obrażenia nonlethal mające ogłuszyć a nie zabić)
- **Antymagii**: kiedy masz być trafiony magicznym promieniem (ale nie kiedy jest to wynikiem naturalnego 20 na kości lub pocisk trafia automatycznie) istnieje 20% szans, że nic ci się nie dzieje a ten sam wynik testu na trafienie jest wykorzystany przeciwko jego autorowi aby sprawdzić czy odbity promień go nie trafi.

**Wzmocnienie -** jako akcję standardową sprawiasz, że dotknięta istota otrzymuje do 4 tymczasowych Punktów Życia które utrzymają się godzinę. Nie może dzięki temu mieć ich więcej niż normalne maksimum (czyli musiał już być ranny)

**Regeneracja** - jako akcję standardową po wydaniu punktu mocy możesz sprawić aby dotknięty cel zaczął odzyskiwać Punkty Życia w tempie 2 na rundę przez minutę (czyli łącznie 20 maksimum).

**Przywrócenie** - jako akcję standardową po wydaniu punktu mocy pomagasz dotkniętemu celowi w jeden z następujących sposobów.
**- przywrócenie ciała:** usuwa Zmęcznie, zmniejsza Wycieńczenie do zmęczenie, usuwa efekty bólu i schorowania (sickened) oraz osłabia mdłości (nauseated) do schorowania.
**- przywrócenie umysłu:** usuwa Przestraszanie, zmniejsza Przerażenie do Przestraszania, Panikę do Przerażenia, usuwa Słanianie się (battered)
**- przywrócenie duszy:** leczy wszystkie obrażenia do Cechy oraz zwraca wyssane punkty z jednej Cechy. Dodatkowo cel jest uzdrowiony z jednego tymczasowego negatywnego pizomu lub na minutę nie ma kar z jednego permanentnego negatywnego poziomu

## Zdolności

Znane języki: Handlowy, Piekielny, Niebiański

**Dotyk Uzdrowienia** - 5 razy dziennie jako akcja standardowa możesz dotknąć żywej istoty aby wyleczyć jej 2k6 Punktów Życia lub zadać tyle istocie nieumarłej.
- Jako akcja błyskawiczna możesz użyć tej zdolności na sobie aby uzdrowić 2k6+4 Punktów Życia
- Uzdrowiona istota nie jest też już Zmęczona
- Wydając dwa użycia możesz uzdrowić zamiast tego wszystkie żywe istoty w zasięgu 9 metrów

**Odkupieniec** - na przekró twojemu plugawemu dziedzictwu, złożyłeś poważne przysięgi służby siłom Dobra które zamierzasz spłacić przelaną krwią własną oraz złoczyńców i o ile nie chcesz utracić większości swoich zdolności to nigdy nie możesz popełnić prawidziwie i świadomie Złego czynu.
- Musisz zawsze zachowywać się uczciwie, nigdy nie kłamać lub oszukiwać czy świadomie złamać najmniejszą nawet przysięgę lub zobowiązanie jakie na siebie przyjmiesz
- Posiadasz silną aurę Dobra jak kapłan odpowiedniego boga
- Potrafisz jako akcja ruchu ustalić czy dana istota lub przedmiot w zasięgu 18 metrów jest Zła. Większość śmiertelników nie ma wyczuwalnej aury nawet kiedy jest w głębi serca Zla, ale kapłani, nieumarli, smoki czy przybysze z innych planów zawsze mają aurę. Istnieją magiczne sposoby ukrycia się przed tym zmysłem.

**Fanatyk** - możesz w dowolnej chwili kiedy masz otrzymać obrażenia “odłożyć je na później”, w całości lub częściowo po tym jak zostały uwzględnione wszelkie odporności. Wszystkie inne efekty danego ataku nadal mają miejsce. W danej chwili możesz miec “odłożone” maksymalnie 12 punków obrażeń. Na koniec każdej twojej tury “odłożone” obrażenia zostają Ci zadane omijając dowolne odporności. Magiczne leczenie które miałoby wyleczyć więcej niż masz zadanych w danej chwili obrażeń leczy odpowiednio obrażenia “odłożone”

**Piekielna krew** - efekty dzialające tylko na ludzi lub zwykłe humanoidy nie działają na ciebie. Posiadasz też częścią odporność na żywioły - kiedy jakiś efekt miałby ci zadać obrażenia od ognia, kwasu, elektryczności lub zimna obrazenia te są zmniejsza o 5 za każdym razem (do minimum zera)
- Widzisz w ciemności na odległość 16 metrów

**Męczennik** - sprzymierzeńcy stojący obok ciebie mogą jako akcja nagła kiedy przeciwko nim wykonywany jest atak wręcz lub zasiegowy zasłonić się tobą, a twoje śluby nie pozwalają Ci tego uniknąć. Sprzymierzeniec dostaje wtedy bonus +4 do Klasy Pancerza przeciwko temu atakowi. Jeżeli atak by go trafił gdyby nie ten bonus to atakujący musi wykonać  ponowny test ataku, ale tym razem przeciwko Tobie
- Raz dziennie jako akcja nagła możesz sprawić abyś stał się nowym celem ataku zamiast dowolnej istoty znajdującej się obok ciebie

**Łańcuchowy** - potrafisz sprawnie używać kolczastego łańcucha jako broni jednoręcznej. Jeżeli masz coś w drugiej dłoni kiedy go używasz to obrażenia spadają o 4 (ponieważ używasz wtedy Siły zamiast Zręczności)
- Podczas twojej tury (czyli nie na potrzeby ataków okazyjnych) możesz używać kolczastego łańcucha z Zasięgiem (czyli atakować nie tylko najbliższe, ale też o 1 dalsze kratki wokół ciebie)
- Wykonywanie za jego pomocą Manewru Przewracania lub Rozbrajania zwiększa Twoje CMB o 2 jeżeli użyjesz go jednoręcznie lub o 4 jeżeli trzymasz go dwuręcznie. Nadal jednak wywołują ataki okazyjne, chyba że korzystasz ze zwiększonego zasięgu a wróg nie ma jak cię wtedy zaatakować
- Możesz wykonać 3 ataki okazyjne w turze

**Krwawnik** - przy udanym trafieniu atakiem wręcz lub Rozbrojeniu mozesz sprawić aby cel zaczął Krawić za 2. Na poczatku jego tury będzie on tracił 2 Punkty Zycia aż do uzyskania pomocy medycznej, magicznego leczenia, regeneracji lub śmierci. Efekt nie kumuluje się. Dla ciebie wykonywanie Manewrów przeciwko krawawiącym celom nie wywołuje ataków okazyjnych.

**Linia Obrony** - jako akcja całorundowa możesz zwiększyć twoją strefe zagrożenia bronią wręcz o 10ft (czyli do 15ft łańcuchem) do początku twojej następnej tury. Pozwala Ci to wykonywać ataki okazyjne na większym obszarze jeżeli jakaś istota np. poruszy się lub rzuci zaklęcie. Do początku następnej tury możesz poruszyc się o łącznie maksymalnie twoją Prędkość aby wrogowie w strefie wpływu faktycznie znaleźli się w zasięgu twojej broni i abyś mógł ich zaatakować. Poruszanie się w ramach Linii Obrony wywołuje normalne ataki okazyjne.

Choć potrafisz używać lekkich zbroi to wolisz walczyć bez nich. Tak długo jak nie jesteś ofiarą polimorfii to otrzymujesz bonus do Klasy Pancerza tak jakbyś miał koszulkę kolczą na sobie (już wliczony)