Cechy

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

Punkty życia	27
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	12
Zaskoczona	14

Przy koszulce kolczej

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+4

Dodatkowo: +2 przeciwko magicznym urokom oraz +2 przeciwko urokom demonów / diabłów / złych przybyszy

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Dyplomacja	+9
Blef	+9
Percepcja	+5
Kunszt magiczny	+7
Wiedza (arkana)	+7
Wiedza (religia)	+7
Wiedza (historia)	+7
Wiedza (plany)	+9
Wiedza (lokalna)	+7
Wiedza (szlachta)	+7

Manewry

CMB	+3
CMD	15

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Podziemny, Niebiański, Otchłanny, Smoczy

Jako elf jesteś odporny na efekty magicznego snu

Elfie zmysły - jesteś świadomy energii magicznych wokół siebie = pasywnie wykrywasz magiczne aury w zasięgu 18 metrów i po chwili koncentracji możesz je wstępnie analizować

Czuły wzrok - widzisz w absolutnej ciemności na odległość 36 metrów, ale nagłe jasne światło automatycznie oślepia Cię na 1 rundę, a w kolejnych daje Ci karę -1 do Percepcji oraz ataku

Paradoks Charakteru - tylko sami bogowie wiedzą jaki masz charakter na osi Dobro/Zło. Wszelkie sposoby, w tym magiczne, nie dają jasnej odpowiedzi. Magiczne efekty działające inaczej dla istot Dobrych lub Złych traktują Cię jako neutralnego.
Przykładowo: zaklęcie Wykrycia Dobra zamiast dać informację Tak/Nie wyjątkowo daje "chyba, trudno stwierdzić, może?".

Zwinne ruchy - raz na turę możesz w trakcie poruszania się zignorować jedną kratkę trudnego terenu (która by Cię spowolniła lub np. uniemożliwiła bieganie/szarżę)

Otrzymujesz bonus +2 do testów Dyplomacji w stosunku do niespętanych demonów, a wszelkie daniny lub opłaty jakich mogą od ciebie wymagać mogą być o 20% mniejsze bez szkody.

Osłabiona Dusza - po każdej walce lub innej stresującej sytuacji musisz wykonać test Wytrzymałości ST 10+(liczba tur kiedy podjąłeś się akcji innych niż wydawanie rozkazów). Nie zdanie go oznacza, że jesteś Zmęczony przez 10 min za każdą turę (to kara -2 do Siły i Zręczności, brak możliwości biegania/szarżowania)

Spętane Demony

Przywołanie - za pomocą minuty medytacji kiedy w myślach wypowiadasz Prawdziwe Imię danego demona możesz go zmusić do podporządkowania Ci się i zmanifestowania. W danej chwili tylko jeden z nich może być przywołany
- możesz go odwołać jako akcję standardową
- jeżeli "zginie" to nie będzie dostępny do przywołania przez miesiąc
- jeżeli stracisz przytomność kiedy jest on przywołany to bezpowrotnie stracisz nad nim kontrolę, a on pozostanie wolny na planie materialnym
- z racji sposobu przywołania zaklęcia i efekty Ochrony przed Złem lub Chaosem są mniej skuteczne przeciwko Twoim demonom (mogą one dotknąć osoby tak ochraniane)
- nie jest możliwe zmuszenie Cię (nawet magią) do zdradzenia Prawidzwego Imienia demona, a jeżeli zrobisz to świadomie to utracisz nad nim kontrolę

Powiązanie - kiedy demon jest przywołany masz z nim stały kontakt telepatyczny bez limitu odległości, choć będzie przerwany jeżeli znajdziecie się na innych planach egzystencji.
- możesz mu jako akcja darmowa wydawać rozkazy których on MUSI się słuchać, ale jako istota czystego zła i chaosu, będzie zgodnie ze swoim charakterem i intelektem próbował je wypaczyć lub sabotować
- jeżeli demon jest w zasięgu 30 od ciebie i miałby otrzymać dość obrażeń aby zostać odesłany możesz jako akcja darmowa przekazywać mu własne Punkty Życia 1:1 aby go utrzymać "przy życiu"
- 3 razy dziennie możesz jako akcja standardowa wywołująca ataki okazyjne wyssać życie z demona. Traci on do 16 punktów życia (o ile tyle jeszcze ma), a ty otrzymujesz połowę z nich. Jest to czyn niezwykle plugawy, z racji energii która w obrzydliwy sposób zaczyna zrastać twoje rany
- jeżeli obok ciebie znajduje się spętany demon to otrzymujesz bonus +2 do Klasy Pancerza i Rzutów Obronnych

Demoniczna natura - demony pragną jedynie korupcji, zniszczenia i upadku wszystkiego co widzą. Każdy ma jakieś własne upodobania, ale nie można zapomnieć, że to wielokrotnie przetworzone najpaskudniejsze ze śmiertelnych dusz, aż wydestylowano tylko co było w nich najgorsze.
- Są one całkowicie odporne na elektryczność oraz wszelkie trucizny
- Efekty ognia, kwasu i lodu są mniej skuteczne przeciwko nim (obrażenia zmniejszane są o 10 za każdym razem)
- Potrafią się porozumiewać telepatycznie na odległość 30 metrów z istotami znającymi Otchłanny
- Widzą w całkowitych ciemnościach na odległość 18 metrów
- Aby je skutecznie fizycznie ranić to źródło musi być albo z zimnego żelaza albo nasycone energią dobra (obrażenia fizyczne są inaczej zmniejszane o 5 przy każdym ataku)
- Ich ataki liczą się jako złe i chaotyczne aby omijać zdolności obronne różnych istot
- Mają bonus +1 do Siły Woli przeciwko urokom
- Mogą wykonać jeden atak jako akcję standardową lub wszystkie jako akcja całorundowa

Dretch'e - trzy z nich (Tulrazud, Rostreron i Dramun) to najsłabsze i najbardziej godne pogardy demony. Te obrzydliwe stworzenia wielkości niziołka są dość głupie, tchórzliwe, leniwe, ale uwielbiające niszczyć, znęcać się i wylewać nieskończone frustracje. Nie potrafią mówić, pozostaje im tylko telepatia. Pierwszy nienawidzi ptaków, drugi ludzi, a trzeci psów.

Quasit - Eglenol to malutki (wielkości kota), ale niezwykle złośliwy latający demon o inteligencji na poziomie człowieka. Potrafi przybrać postać wilka lub kruka. Choć mniejszy, ma w sobie więcej zła niż dretch'e, ponieważ posiada spryt i determinację aby osiagnać jak najwięcej. Definitywnie pragnie twojej śmierci (aby spróbować porwać twoją duszę) albo jakiegoś wielkiego osiągnięcia (aby uzyskać transformację w potężniejszego demona)

Quasit

Punkty Życia: 19 [+13 aby zabić]
Klasa Pancerza: 16/14/14

Ataki (zasięg tylko w kratce w której się znajduje):

ugryzienie +7
Obrażenia: k4-1

2x pazurami +7
Obrażenia: k3-1 + trucizna

Trucizna: k2 Zręczności, ST Wytrzymałości 13, czas trwania 6 rund, aby pokonać ją wcześniej potrzeba dwóch zdanych testów pod rząd

Wytrzymałość: +1
Refleks: +5
Siła Woli: +4
CMB: +0
CMD: 12
Inicjatywa: +6
Ukrywanie się +16 [+36 niewidzialny]
Percepcja: +7
Blef / Zastraszanie / Wiedza (plany) +6

Prędkość: 20ft [4 kratki], latania 50ft [10 kratek, perfekcyjna manewrowość]

Widzi aury Dobrych istot oraz magicznych przedmiotów lub efektów

Może przybrać formę kruka lub wilka, w każdej potrafi mówić w Handlowym oraz Otchłannym (poza telepatią z zasięgiem dotykowym)

Może jako akcja standardowa stać się niewidzialny na 6 minut bez limitu

Wywołanie Strachu: raz dziennie, istoty w zasięgu 10 metrów muszą zdać Siłę Woli ST 11 albo są Przerażone (i uciekają) przez k4 rund. Potężne istoty są odporne

Plugawa Wyrocznia: raz na tydzień może uzyskać odpowiedź na 6 pytań, aby uniknąć niejasnych odpowiedzi, najlepiej zadawać pytania z oczekiwaniem na TAK lub NIE

Dretch

Punkty Życia: 20 [+16 aby zabić]
Klasa Pancerza: 14/11/14

2x Atak: pazurami +4
Obrażenia: k4+1

Atak: ugryzienie +4
Obrażenia: k4+1

Wytrzymałość: +5
Refleks: +0
Siła Woli: +3
CMB: +2
CMD: 12
Inicjatywa: +0
Ukrywanie się +9
Percepcja: +5

Prędkość: 20ft [4 kratki]

Wywołanie Strachu: raz dziennie, istota w zasięgu 10 metrów musi zdać Siłę Woli ST 11 albo jest Przerażona (i ucieka) przez k4 rund. Potężne istoty są odporne

Śmierdząca Chmura: raz dziennie na 2 tury, wokół niego pojawia się zielonkawa chmura o promieniu 6 metrów która ogranicza widoczność do 2 metrów. Istoty w niej muszą zdawać test Wytrzymałości ST 13 albo stracą akcję standardową na mdłości/wymioty tak długo jak w niej są i na kilka tur po opuszczeniu. Liczy się to jako trucizna, więc demony są na nią odporne

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć)

Sygil - zostawiasz Twoją osobistą runę na dotkniętym przedmiocie lub istotcie. Może być niewidzialna (pojawi się tylko przy wykrywaniu magii) lub widzialna.

Światło - dotknięty przedmiot świeci się przez 40 minu z siłą pochodni (nie na tyle silnie aby Cię oślepić)

Kwasowy pocisk - kula kwasu o zasięgu 10 metrów, jeżeli trafisz (+5 przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza celu) to zadasz k3+1 punktów obrażeń

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

Czytanie magicznych zwojów

Anielscy pomocnicy

Jako akcję standardową możesz przyzwać anielskie zwierzęta - limitem jest 6 użyć danego dnia. Pojawiają się one w zasięgu 10 metrów i od razu mogą działać. Rozwieją się one po 4 minutach, a w danej chwili tylko jedno użycie tej zdolności może być aktywne.
- Istnieją też inne zwierzęta (np. wodne jak ośmiornice czy delfiny) które moga być potrzebne w szczególnych okolicznościach

Orzeł (na raz przywołujesz ich k3)
Punkty Życia: 17
Klasa Pancerza: 14/13/12

2x Atak: szponami +3
Obrażenia: k4

Atak: ugryzienie +3
Obrażenia: k4

Wytrzymałość: +3
Refleks: +4
Siła Woli: +2
CMB: -1
CMD: 11
Percepcja: +10
Prędkość: 10ft [2 kratki]
Prędkość latania: 80ft [16 kratek]

Widzi w ciemności na 18 metrów
Odporność 5 na kwas, zimno i elektryczność
Smite Evil: jeżeli pierwszy cel który zaatakuje jest Zły to orzeł dostanie przeciwko niemu +1 do obrażeń

Wilk
Punkty Życia: 28
Klasa Pancerza: 14/12/12

Atak: ugryzienie +2
Obrażenia: k6+1 + Przewrócenie (test CMB vs CMD)

Wytrzymałość: +5
Refleks: +5
Siła Woli: +1
CMB: +2
CMD: 14
Percepcja: +8
Ukrywanie się +6
Tropienie +5
Prędkość: 50ft [10 kratek]

Odporność 5 na kwas, zimno i elektryczność
Smite Evil: jeżeli pierwszy cel który zaatakuje jest Zły to wilk dostanie przeciwko niemu +2 do obrażeń

Magia

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 4

Mniejsze Uzdrowienie - dotknięty cel jest leczony o k8+4 Punktów Życia. Rani nieumarłych.

Niebiańska tarcza - niewidzialna tarcza zwiększa Twoją Zwykłą i Zaskoczoną Klasę Pancerza o 4 na 4 minuty. Możesz użyć na demonie, choć nienawidzą tego uczucia

Śliska Jucha - możesz stworzyć warstwę śliskiej krwii i innych płynów 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. Jucha zniknie po 4 minutach

Krwawe Łańcuchy - tworzysz dwa łancuchy które atakuja jeden lub dwa cele w zasięgu 13 metrów. Każdy łańcuch musi trafić z bonusem +7 - przed rzutem decydujesz czy dany łańcuch rani (k6 punktów obrażeń) czy Powala cel (test przeciwko CMD celu).

Drugi krąg magii - użycia jednego dnia: 2
(mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Rozbłysk światła - w widzianym przez ciebie obszarze o promieniu 3 metrów w zasięgu 170 metrów tworzysz jaskrawy rozbłysk światła. Oślepia on wszystkie istoty w tym obszarze na k4 rundy, o ile nie zdadzą testu na Refleks ST 15. Złe istoty dodatkowo dostają 4k4 obrażeń nawet przy zdanym rzucie.

Piekielna Dziura - w zasięgu 42 metrów na 4 rundy tworzysz pozawymiarową kwadratową dziurę o boku 3 metry i głębokości 6 metrów. Każdy kto jest w obszarze jej tworzenia musi wykonać test Refleksu ST 15 albo do niej wpadnie (jeżeli jest tuż poza krawędzią tego obszaru to wykonuje test z bonusem +2). Upadek zwykle oznacza 2k6 punktów obrażeń. Wspięcie się po jej ścianie wymaga testu Wspinaczki ST 25. Kiedy efekt się kończy dziura powoli się podnosi, a istoty w niej pozostawione są tam gdzie powstała