Cechy

Siła	9 / -1
Zręczność	12 / +1
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	18 / +4
Charyzma	14 / +2

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	11
Zaskoczona	18

W średnim pancerzu i z tarczą

Punkty życia	25
Inicjatywa	+1
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Ofensywa

Atak	pięścią
Trafienie	+2
Obrażenia	k3-1

Specjelne: nie wywołujesz ataku okazyjnego takim atakiem

Manewry

CMB	+2
CMD	13

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+8

Umiejętności

Tarcza i pancerz daja karę -6 do umiejętności “ruchowych”

Wyczucie pobudek	+11
Ukrywanie się	+5
Wycena	+6
Percepcja	+9
Medycyna	+8
Kunszt magiczny	+6
Profesja (prawnik)	+16
Lingwistyka	+7
Przebranie	+6
Wiedza (arkana)	+6
Wiedza (historia)	+6
Wiedza (plany)	+6
Wiedza (lokalna)	+6
Wiedza (szlachta)	+6

Asystent

Każdego dnia rano budzisz się ze swoim Asystentem - gadającą żmiją która rozpłynie się w powietrzu jeżeli oddalisz się na ponad 30 metrów lub stracisz przytomność.

Masz z nią więź empatyczną czyli potraficie przysyłać sobie emocje i proste komunikaty na odległość 1,5 kilometra

Trucizna: Wytrzymałość ST 9, co rundę przez 6 rund, k2 Kondycji, wystarczy 1 zdany rzut

Punkty życia	7
Inicjatywa	+3
Prędkość (zwykła, wspinaczki, pływania)	20 ft / 4 kratek

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	15
Zaskoczona	15

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+5

Ofensywa

Atak	ugryzienie
Trafienie	+5
Obrażenia	k2-2 + trucizna

Specjalne: choć jest malutka to potrafi plunąć trucizną na 1,5 metra

Wyczucie pobudek	+6
Ukrywanie się	+15
Wycena	+6
Percepcja	+6
Medycyna	+2
Kunszt magiczny	-1
Profesja (prawnik)	+8
Lingwistyka	+0
Przebranie	-3
Wiedza (arkana)	-1
Wiedza (historia)	-1
Wiedza (plany)	-1
Wiedza (lokalna)	-1
Wiedza (szlachta)	-1
Wspinaczka	+15
Pływanie	+11

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Piekielny, Niebiański, Elfi, Krasnoludzki

Fala Energii - 5 razy dziennie jako akcję standardową możesz zaprezentować światu święty symbol i wyzwolić z niego falę negatywnej enegii która rani istoty żywe w zasięgu 9 metrów poza Tobą i leczy nieumarłych. Zadaje to 2k6 punktów obrażeń i Siła Woli ST 14 pozwala obniżyć to o połowę.

Infiltrator - możesz w momencie użycia Fali Energii zdecydować zaciągnąć Dług u Twojego Pana. Wtedy energia jest pozytywna i leczy istoty żywe, ale każdy taki Dług musi zostać spłacony. Jeżeli zdążysz to niezwykle podstepne działania mogą ten Dług spłacić. Inaczej MG może w dowolnej chwili kazać Ci przy rzucie k20 rzucić dwa razy i wybrać gorszy wynik aby spłacić jeden Dług.

Kopia - 7 razy dziennie jako akcję ruchu możesz stworzyć iluzoryczną kopię która naśladuje wszystkie Twoje ruchy. Udany atak ma 50% szans trafić w kopie co ją niszczy, ale też marnuje to trafienie. Kopia utrzymuje się maksymalnie przez 4 rundy i możesz mieć tylko jedną na raz.

Raz na rundę kiedy ktoś ma Cię zaatakować możesz spróbować przewidzieć i uniknać tego ataku. Wykonujesz wtedy test Wyczucia pobudek i jeżęli wynik jest większy od Twojej Klasy Pancerza to dla tego ataku wróg traktuje go jako Klasę Pancerza

Choć służysz Asmodeuszowi, Panu Ciemności, Żylaznemu Tyranowi, Ojcu Na Dole, Czarnemu Księciu, Królowi Piekła, Władcy Wiedźm, Mistrzowi Prawa, Lordowi Diabłów, Twórcy Kontraktów to nie możesz tego nigdy nikomu powiedzieć - tak masz w kontrakcie (choć możesz sobie tak zażartować dla zachowania przykrywki). Jeżeli przyznasz się do tego to tracisz wszystkie swoje magiczne zdolności na 24 godziny (oraz zirytujesz kogoś kogo nie warto irytować). Możesz oczywiście twierdzić, że jesteś jedynie kapłanem Boga Prawa i Cywilizacji.

Zamiast Blefu i Dyplomacji zawsze możesz użyć Profesji (prawnik). Twój Asystent też posiada tę zdolność

Masz bonus +2 do Lingwistyki w kontekście fałszowania i wykrywania fałszowania dokumentów

Pomniejsze modły (bez limitu użyć) - 4 komórki

Dotknięty przedmiot świeci się przez 50 minut

Oczyszczenie - modlitwa usuwa trucizny i niweluje zepsucie jedzenia oraz napojów

Wigor - dotknięty cel dostaje na minutę 1 tymczasowy Punkt Życia

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Naprawa uszkodzeń przedmiotu (min 10 minut modlitw)

Wykrycie czy dany przedmiot lub istota jest trująca/zatruta

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

Magia

Twoja magia wymaga “przygotowania” czyli każdego dnia o świcie modlisz przez około godzinę, aby zapełnić w dowolnej kombinacji komórki dla kazdego kręgu magii spośród znanych ci zaklęć z danego lub niższego kręgu. Do następnego dnia każda komórka pozwala stworzyć jednorazowy efekt.

Twoje zaklęcia Mniejszego Uzdrowienia oraz Odnowienia są Zakontraktowane - aby zadziałały musisz powołać się na obowiązujący kontrakt lub umowę wedle której świadczysz usługi magiczne lub uzyskać od celu zgodę na opłacenie w jakiś sposób tej magii. Jeżeli cel złamie umowę lub obietnicę dzięki której został magicznie uzdrowiony to Bóg Kontraktów sprawi, że nagle powróci wszystko co ta magia wyleczyła (co może zabić lub poważnie zaszkodzić tej istocie). Możesz przygotować inne wspierające zaklęcia pierwszego kręgu na tej samej zasadzie, ale te które mają okreslony czas trwania po prostu skończą się natychmiast przy złamaniu zobowiązania - ich przygotowanie wymaga użycia komórki drugiego kręgu.

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

Na każdym kręgu masz dodatkowo komórkę domenową którą możesz zapełnić tylko zaklęciami domenowymi z tego lub niższego kręgu. Niektóre z nich inaczej nie jesteś w stanie przygotować

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 4 + 1

Domenowe: Iluzoryczne Przebranie - przybierasz nową postać na 40 minut. Możesz być “trochę” niższy/wyższy/grubszy/chudszy i wyglądać jak dowolna rasa czy osoba - daje Ci to bonus +10 do testu Przebrania. Iluzja wpływa tylko na wzrok - np. nie zmiania głosy czy zapachu

Mniejsza Krzywda - dotknięty żoywy cel jest traci d8+4 Punktów Życia, choć Siła Woli ST 15 zmniejsza to o połowę., Leczy nieumarłych.

Żelazne Łańcuchy - tworzysz dwa łancuchy które atakuja jeden lub dwa cele w zasięgu 13 metrów. Każdy łańcuch musi trafić z bonusem +8 - przed rzutem decydujesz czy dany łańcuch rani (k6 punktów obrażeń) czy Powala cel.

Tarcza wiary na 4 minuty daje +2 do Klasy Pancerza dotniętemu celowi

Błogosławieństwo - wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 30 metrów dostają bonus +1 do trafienia i +1 przeciwko strachowi na 4 minuty

Mniejsze Uzdrowienie - dotknięty cel jest leczony d8+4 jednego celu, wymaga dotknięcia. Rani nieumarłych.

Przeklęństwo - wszyscy wrogowie w promieniu 30 metrów dostają karę -1 do trafienia i -1 przeciwko strachowi na 4 minuty. Kązdy 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/chaosem na jeden cel na 4 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

Bańka Powietrza - głowa dotkniętej istoty lub dotknięty przedmiot przez 4 minuty otoczone są sferą czystego powietrza co pozwala np. oddychać pod wodą. Przedmioty śa chronione przed zamoknięciem

Zakaz - 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 moze opuścić swojej kratki), porozumiewanie się, dobywanie.

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 moze opuścić swojej kratki).

Gorące rozbrojenie - metalowa broń wskazanego wroga w zasięgu 10 metrów na moment rozgrzewa się do czerwoności. Ma on wybór - albo przyjmie 4k4 obrażeń od ognia albo spróbuje zdać test Refleksu ST 15 aby upuścić broń na czas

Tłumacz - dotknięty cel przez 40 minut rozumie w podstawowym stopniu wszystkie możliwe języki i niemalgiczne zapiski

Rozgłos - dotknięty cel przez 40 minut może mówić tak donośnym głosem, że słychać go na duże 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 jezeli przepełniają ich emocje/myśli o danym nastawieniu. W momencie przygotowania decydujesz jakie aury będziesz wykrywać

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

Ukrycie przed śmiercią - zaklęcie możesz rzucić na do 4 istot jednocześnie. Przez 40 minut bezmyślni nieumarli nie są w stanie w jaki kolwiek sposób je zauważyć. Inteligentni nieumarli mogą to zrobic dzieki 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 nieumarłęgo lub użyje dużej ilości pozytywnej energii.

Morderczy rozkaz - jeżeli cel w zasięgu 10 metrów nei zda SIły Woli ST 15 to w swojej rundzie musi do maksimum możliwości skrzywdzić swojego najblższego 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 jąwiatr. Mgła jest nieruchoma po stworzeniu.

Sanktuarium - dotknięta istota jest chroniona przed atakami przez 4 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 40 minut otrzymuja bonus +4 do testów przeciwko strachowi. Jeżeli cel już doświacza efektu strachu lub przerażenia kiedy otrzyma ochronę to efekt ten jest zniwelowany na czas trwania zaklęcia

Ochrona przed chorobami - istota zasięgu 9 metrów na 40 minut otrzymuje bonus +4 do testów przeciwko chorobom czy efektom wywołującym osłabienie lub mdłości. Jeżeli cel już doświacza takiego efektu kiedy otrzyma ochronę to efekt ten jest zniwelowany na czas trwania zaklęcia

Długonogi - zwiększenie Twojej Prędkości o 10ft na 4 godziny

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

Odbudowa - dane marwe rozkładajace się ciało lub szkielet wracają do stanu w momencie śmierci

Udźwig Mrówki - przez 8 godzin dana istota jest w stanie udźwignąć trzy razy większe ciężary

Szczęście Rzemieślnika - dany cel ma bonus +5 do następnego testu Rzemiosła

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

Drugi krąg magii - komórki jednego dnia: 3 + 1 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Domenowe (i tylko jako takie): Niewidzialność - dotknięta istota lub przedmiot staje się niewidzialny na 4 minuty. Dowolne bezpośrednie ofensywne działanie rozmywa efekt.

Odnowienie - usuwa Zmęczenie (ale nie Przemęczenie) jednego celu i leczy d4 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 40 minut

Widmowa broń - tworzysz widmową broń do walki wręcz która przez 4 rundy atakuje wybrany przez Ciebie cel. Jej bonus do trafienia wynosi +8 i zadaje k8+1 obrażeń. Możesz zmienić cel akcją ruchu

Siła Byka / Wytrzymałość Niedźwiedzia / Splendor Orła / Mądrość Sowy - wariant wybierasz przy przygotowaniu. Cel otrzymuje bonus +4 na 4 minut do odpowiednio SIły / Kondycji / Charyzmy lub Mądrości

Status - przez 4 godziny wiesz gdzie znajduje się dotnięty sojusznik oraz w jakim jest stanie. Znasz kierunek i odległość do niego oraz jesteś świadom czy jest zatrucy/chory/ranny/spanikowany/nieprzytomny itd.

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

Cisza - przez 4 rundy obszar o promieniu 6 metrów wokół dotniętego przedmiotu/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 40 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 nei zda SIły Woli ST 16 to jest całkowicie sparaliżowany na 4 rundy. W swojej turze może próbować przerzucać ten test jako akcję całorundową.

Chmura Mgły - w zasięgu 35 metrów tworzy mgłę o promieniu 6 metrów, przez która nic nie widać dalej niż 1.5 metra. Trwa 4 minuty, chyba że rozwieje jąwiatr. Mgła jest nieruchoma po stworzeniu.

Animacja Nieumarłego - tym zaklęciem dotykowym możesz martwe ciało animować jako bezmyślnego sługę. Efektem może być zombie lub szkielet zależnie od stanu zwłok. Musisz za każdym razem zużyć onyks o odpowiedniej wartości zależnie od rasy istoty którą ożywiasz. Masz limit nieumarłych których możesz kontrolować w danej chwili - stworzenie ich więcej sprawi, że utracisz kontrolę nad najstarszymi

Ciemność - dotknięty przedmiot zmniejsza poziom oświetlenia w promieniu 6 metrów. Jeżeli normalnie panowałoby tam kiepskie światło to powstaje całkowita ciemność w której widzą tylko istoty do tego przystosowane.

Wieczne światło - wykorzystując garstkę sproszkowanego złota możesz sprawić aby przedmiot zajął się wiecznym ogniem jak pochodnia, choć nie jest on gorący i nie przypali niczego

Większe Wykrycie Magii - potężne zaklęcie potrafiące analizować ślady zaklęć rzuconych w danym miejscu lub na daną osobę/przedmiot nawet do 4 dni w przeszłości (normalnie takie ślady rozwiewają się w ciągu minut) oraz identyfikować twórców poszczególnych efektów.

Uwaga - w ramach rzucenia zaklecia zaczynasz przemawiać lub śpiewać co świąga uwagę wszystkich w zasięgu 40 metrów. Jeżeli nie zdadzą SIły Woli ST 16 to do godziny lub tak długo jak mówisz (co któtsze) będą Zafascynowani tym co robisz i będą za Tobą podąć. Jeżeli zostaną zatakowani lub pojawi się jakieś zagrożenia zaklęcie się zakończy.

Okowy - na 4 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 skute ręce (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. Trudno otworzenia zamka wytrychem wynosi 23.