Cechy

- Kondycja — 14 / +2
- Inteligencja — 14 / +2
- Mądrość — 18 / +4
- Charyzma — 13 / +1

- Punkty Życia — 35
- Inicjatywa — +0
- Prędkość — 30 ft / 6 kratek

Rzuty obronne

- Refleks — +3
- Wytrzymałość — +3
- Siła Woli — +8

Umiejętności

- Wyczucie pobudek — +9
- Dyplomacja — +12
- Percepcja — +9
- Medycyna — +8
- Kunszt magiczny — +6
- Lingwistyka — +6
- Zastraszanie — +5
- Blef — +5
- Wycena — +6
- Przetrwanie — +9
- Opieka nad zwierzętami — +8
- Rzemiosło (w drewnie) — +6
- Wiedza (natura) — +9
- Wiedza (inne) — +7

Zdolności

Nie jesteś Istotą - jesteś Ideą, pomniejszym Bogiem

Twoja wola jest realizowana jedynie przez twoich wyznawców i Akolitów. Twoja sfera wpływu wynosi 10 kilometrów od miejsca gdzie aktualnie ulokowani są twoi wyznawcy - to oni stanowią kotwicę za pomocą której możesz wpływać na świat.

Jesteś w stałym kontakcie telepatycznym z wyznawcami i Akolitami. Jesteś świadom wszystkiego co zaobserwują Akolici ponieważ stale używasz ich zmysłów, ale w danej chwili możesz też używać zmysłów 4 dowolnych wyznawców. Jeżeli któryś z nich oddali się na więcej niż 10 kilometrów od centrum twojego kultu to stracisz ten kontakt i możesz jedynie liczyć, że bez twojego nadzoru zdoła wrócić. Masz również kontakt telepatyczny ze swoim Posłańcem w tym obszarze, choć możesz go wysyłać na dalsze dystanse z jakimiś poleceniami.

Za pomocą wyznawców możesz wykonywać dowolne rzuty na umiejętności - standardowo to oni je wykonują inspirowani twoją wiedzą i ich cechy są zawsze liczone jako 10. Jeżeli chcesz użyć własnego modyfikatora to musisz to zrobić w ramach Objawienia - wokół wyznawcy lub Akolity roztacza się zauważalna aura i przemawia on Twoim głosem.

Posiadasz możliwość wykonywania akcji (jak akcja standardowa, ruchu, błyskawiczna/nagła), ale możesz ich użyć jedynie za pośrednictwem Akolitów. Są oni zawsze na to otwarci, ale wszelkie konsekwencje tych akcji spadają na nich (np. atak okazyjny za użycie Cudu). W danej rundzie możesz przesunąć Akolitów jedynie o łączną wartość twojej Prędkości. Mają oni oczywiście swoje własne akcje poza tym.

Twoi Akolici to w bardzo ograniczonych okolicznościach jedyny sposób aby Ci bezpośrednio zaszkodzić - po pierwsze bardzo specjalistyczna magia przeciwko opętaniu jest w stanie zadać obrażenia nie Akolicie, a bezpośrednio tobie. Po drugie, kiedy Akolita ma otrzymać obrażenia, możesz dobrowolnie wziąć połowę z nich na siebie.

Jeżeli twoi wyznawcy zostaną wybici, a Akolici zabici, utracisz kontakt ze światem, chyba że ktoś znowu zacznie w ciebie wierzyć.

Znane języki: Handlowy, Sylwan, Druidyczny, Auran

Rozpoznanie - jako akcję błyskawiczną możesz wykonać test odpowiedniej Wiedzy aby poznać słabości obserwowanego celu. Pozwala ci to też ustalić jej poziom umiejętności walki (BAB oraz niektóre bojowe zdolności).
- Udane Rozpoznanie daje twoim Akolitom bonus +2 do Klasy Pancerza i CMD przeciwko danej istocie

Korzenie mądrości - przy wykonywaniu wszelkich testów Wiedzy rzucasz dwiema kośćmi k20 i wybierasz lepszy wynik

Twoi wyznawcy

Posiadasz około 20-30 osobową grupę wiernych wyznawców - łowców i traperów. Potrafią oni o siebie zadbać (jeżeli chodzi o jedzenie/schronienie), a nawet o 4 inne osoby w czasie podróży. Wystarczy, że wydasz im ogólne polecenia, a oni zrobią co tylko mogą.

Podróż - jako mała karawana podróżują jako banda robotników i kłusowników. Każdego dnia rozbijają porządne obozowisko (a z dodatkowa godziną pracy nawet z małą palisadą/wałem jeżeli to możliwe), wykarmią, zapewnią miejsce do spania i warty z Percepcja z bonusem +8. Z racji świetnej znajomości dziczy potrafią podróżować dwa razy szybciej niż zwykły piechur (9 kilometrów na godzinę)

Zwiad - możesz im kazać zamiast szybciej podróżować (czyli spadają do standardowych 3.5 kilometrów na godzinę), wykonać zwiad co pozwala ustalić zawartość i stworzyć mapy terenu przez który podróżują = 2x hex o promieniu 9 kilometrów

W żadnym wypadku nie staną oni do walki - oddali się tobie na służbę abyś ich ochronił przed niebezpieczeństwem. W przypadku zagrożenia raczej uciekają lub chowają się licząc, że ich obronisz. Jeżeli zostaną zaatakowani pod nieobecność osób gotowych ich bronić to pewnie zginą lub zostaną rozproszeni/rozbici. W tym drugim wypadku powinni się odnaleźć w ciągu kilku godzin, a w tym pierwszym potrzebują trochę czasu na rekrutację nowych dusz (w dużym mieście może wystarczyć tylko parę dni, inaczej trochę dłużej).

Po dotarciu do dowolnej mieściny możesz pozwolić się swoim ludziom “zadomowić”. W ciągu mniej więcej godziny ogarną jakieś schronienie dla siebie i kilku innych osób. Po otrzymaniu takiego rozkazu godzinę zajmie im zebranie rzeczy i zorganizowanie się w karawanę

Wszelkie testy Przetrwania lub Opieki nad zwierzętami z ich pomocą dzięki profesjonalnej asyście i sprzętowi robione są z bonusem +2.

Mogą oni złapać żywcem zwierzęta endemiczne do danego terenu i pomóc w ich tresurze. Bezpiecznie pozyskają zwierzęta mniej groźne od niedźwiedzi (do 4 kości)

Jeżeli nie mają innych poleceń to udzielają się też jako chłopki-roztropki lub sprzedają owoce łowów co pozwala zebrać k10+5 sztuk złota tygodniowo.

Akolici

Spośród twoich wyznawców możesz wybrać Akolitów i nadać im Rolę. Namaszczenie Akolity możesz wykonać raz dziennie o świcie i za każdym razem tylko jednego naraz nawet jak masz dość mocy na więcej. W danej chwili możesz mieć ich trzech o dowolnych rolach. Akolici są ci wierni, ale nie podejmą się samobójczych czynów. Proces namaszczenia można odwrócić jeżeli chcesz danemu wyznawcy odejść na spoczynek albo jesteś nim zawiedziony.

Adept

Cechy

- Siła — 11 / +0
- Zręczność — 12 / +1
- Kondycja — 13 / +1
- Inteligencja — 10 / +0
- Mądrość — 18 / +4
- Charyzma — 8 / -1

Klasa pancerza

- Zwykła — 11
- Dotykowa — 11
- Zaskoczona — 10

Manewry

- CMB — +1
- CMD — 12

- Punkty życia — 16
- Inicjatywa — +1
- Prędkość — 30 ft / 6 kratek

Ofensywa

- Atak — kosturem
- Trafienie — +1
- Obrażenia — k6
- Krytyk — x2

Rzuty obronne

- Refleks — +2
- Wytrzymałość — +4
- Siła Woli — +8

Umiejętności

- Dyplomacja — +6
- Wyczucie pobudek — +8
- Medycyna — +8
- Wiedza (natura) — +4
- Wiedza (religia) — +4
- Wiedza (historia) — +4
- Wiedza (plany) — +4
- Przetrwanie — +8

Znane czary

Czar: Podmuch - jako akcja standardowa może wywołać podmuch wiatru o długości do 9 metrów i szerokości 1.5 metra który otrzyma się tak długo jak Adept będzie go podtrzymywał koncentracją jako akcja ruchu/standardowa co turę.
- W tym obszarze testy Latania oraz ataków dystansowych mają karę -2 a istoty wielkości kota lub mniejsze (tiny) muszą zdać odpowiedni test Siły lub Latania aby móc poruszać się pod wiatr
- W obszarze gdzie już wieje tak silny lub silniejszy wiatr ten czar może posłużyć aby osłabić, przekierować lub wzmocnić istniejący wiatr

Czar: Oczyszczenie powietrza - jako akcja standardowa może sprawić aby powietrze w obszarze o promieniu 1.5 metra w zasięgu 9 metrów było zdatne do oddychnia, jeżeli oryginalna przyczyna jest naturalna (nagormadzenie gazów, ale nie magiczny opar)

Czar: Odnowienie - jako akcja standardowa może odnowić sobie punkt życia, tak długo jak nie da mu to więcej 50% jego maksymalnej puli
- Może wydać twój punkt mocy aby dotknięta przez niego istota odzyskiwała punkt życia co turę przez minutę (czyli max 10) ale z tym samym ograniczeniem

Czar: Piorun - jako akcja standardowa możesz zebrać w dłoni i wystrzelić w kierunku wybranego celu w zasięgu 9 metrów (30ft) piorun wymagający trafienia w Dotykową Klasę Pancerza z bonusem +5 do testu. Przy trafieniu zadaje k6+4 obrażeń od elektryczności oraz może zapalić/stopić papier/drewno/niektóre metale
- Alternatywnie zamiast pioruna może być to pocisk z wiatru zadający przy trafieniu k6+4 Stłuczeń i wywołujący test k20+5 przeciwko CMD celu aby go Przewrócić

Wojownik

Cechy

- Siła — 18 / +4
- Zręczność — 12 / +1
- Kondycja — 15 / +2
- Inteligencja — 9 / -1
- Mądrość — 10 / +0
- Charyzma — 11 / +0

Klasa pancerza

- Zwykła — 17
- Dotykowa — 11
- Zaskoczona — 16

W lekkiej zbroi i z ciężką tarczą

- Punkty życia — 29
- Inicjatywa — +1
- Prędkość — 30 ft / 6 kratek

Ofensywa

- Atak — toporkiem
- Trafienie — +7
- Obrażenia — k6+4
- Krytyk — x3

Rzuty obronne

- Refleks — +2
- Wytrzymałość — +5
- Siła Woli — +3

Umiejętności

- Wyczucie pobudek — +4
- Pływanie — +9
- Percepcja — +4
- Wspinaczka — +9
- Ukrywanie się — +2
- Zastraszanie — +4
- Jeździectwo — +5
- Wiedza (lokalna) — +3
- Wiedza (natura) — +3

Manewry

- CMB — +7
- CMD — 18

Zdolności

Szał - na początku swojej tury może zmniejszyć swoją Klasę Pancerza o 2 aby otrzymać 6 tymczasowych Punktów Życia do początku następnej swojej tury

Z Bara - jako akcję ruchu może przesunać o do połowy swojej Prędkości i wykonać test ataku dotykowego wręcz (z łącznym bonusem +7) aby zadać wrogowi 4 punkty obrażeń i zmniejszyć jego CMD o 2 do końca swojej następnej tury

Może wykonać 5 ataków okazyjnych na turę

Pchnięcie - po wykonaniu udanego ataku wręcz jako akcja standardowa może wykonać darmowy test manewru Odepchnięcia lub Przesunięcia (CMB vs CMD celu) bez wywoływania ataku okazyjnego

Osłona - mając w ręku tarczę, kiedy wróg ma zamiar go zaatakować może wydać atak okazyjny aby zwiększyć swoją Klasę Pancerza o 3
- może tej zdolności użyć też aby zwiększyć Klasę Pancerza sojusznika stojącego obok niego

Tropiciel

Cechy

- Siła — 14 / +2
- Zręczność — 18 / +4
- Kondycja — 13 / +1
- Inteligencja — 9 / -1
- Mądrość — 11 / +0
- Charyzma — 10 / +0

Klasa pancerza

- Zwykła — 17
- Dotykowa — 14
- Zaskoczona — 13

W lekkim pancerzu

- Punkty życia — 25
- Inicjatywa — +4
- Prędkość — 30 ft / 6 kratek

Umiejętności

- Wyczucie pobudek — +5
- Ukrywanie się — +9
- Percepcja — +6
- Przetrwanie — +7
- Jeździectwo — +8
- Wiedza (natura) — +4
- Wiedza (geografia) — +3

Ofensywa

- Atak — toporkiem
- Trafienie — +5
- Obrażenia — k6+2
- Krytyk — x3

- Atak — krótkim łukiem
- Trafienie — +7
- Obrażenia — k6+2
- Krytyk — x3
- Zasięg: 18 metrów

Manewry

- CMB — +5
- CMD — 19

Rzuty obronne

- Refleks — +6
- Wytrzymałość — +4
- Siła Woli — +1

Zdolności

Łucznik wyborowy - przy atakach zasięgowych bronią otrzymuje tylko karę -1 za każdy kolejny Zasięg. Nie ma kary -4 do strzelania do istot walczących wręcz a do celów w zasięgu 9 metrów ma bonus +1 do trafienia i obrażeń

Po wykonaniu ataku krótkim łukiem może jako akcja błyskawiczna wystrzelić jeszcze raz, ale z karą -5 do trafienia

Snajper - jako akcję standardową może wykonać atak bronią zasięgową. Ignoruje wtedy utrudnienia takie jak Zasłona (np. mgła, kiepskie światło) czy Osłona (cel chowa się za czymś), tak długo jak choć trochę widać cel (ciemność nie jest całkowita, a cel nie ukrywa się za litą ścianą). Może też zadeklarować przed rzutem zwiększenie obrażeń o k10, ale nie będzie mógł tego zrobić ponownie aż nie spędzi całej tury na medytacji/wyciszeniu się (jako Pełna Obrona)

Seria - jako akcja standardowa może wystrzelić dwa razy zamiast raz, ale oba trafienia wykonane są z karą -2. Jeżeli oba trafią w ten sam cel, będzie on musiał wykonać test Refleksu ST 13 albo zostanie Przyszpilony do znajdującej się obok solidnej powierzchni (Prędkość spadnie do 0). Jako akcja standardowa może się oswobodzić albo złamać strzały, ale jeżeli chce to zrobić jako akcja ruchu aby się po prostu wyrwać to musi zdać test Wytrzymałości ST 13 i przy sukcesie otrzyma Krwawienie k6 (na początku tury trafi k6 punktów życia aż do zatrzymania krwawienia)
- Alternatywnie, może wystrzelić trzy razy, ale każdy atak musi być wykonany przeciwko innemu celowi

Święte zwierzę - niedźwiedź

Cechy

- Siła — 20 / +5
- Zręczność — 14 / +2
- Kondycja — 16 / +3
- Inteligencja — 6 / -2
- Mądrość — 12 / +1
- Charyzma — 6 / -2

Klasa pancerza

- Zwykła — 16
- Dotykowa — 12
- Zaskoczona — 14

- Punkty życia — 34
- Inicjatywa — +2
- Prędkość — 40 ft / 8 kratek

Rzuty obronne

- Refleks — +6
- Wytrzymałość — +7
- Siła Woli — +2

Manewry

- CMB — +8
- CMD — 20

Umiejętności

- Pływanie — +5
- Percepcja — +5
- Wspinaczka — +5
- Ukrywanie się — +6
- Zastraszanie — +2
- Przetrwanie — +5

Ofensywa

- Atak — ugryzieniem /pazurami
- Trafienie — +8
- Obrażenia — k6+5
- Krytyk — x2

Może wykonać jeden taki atak jako akcja standardowa albo jako akcja całorundowa wykonać dwa ataki pazurami i ugryźć

Czułe zmysły - ma nos równie czuły co pies łowiecki, w kiepskim świetle widzi 2x dalej niż człowiek a w całkowitej ciemności widzi na odległość 18 metrów (60ft)

Błogosławieństwo - przeciwko paraliżowi lub magicznemu snowi ma bonus +2 do rzutów obronnych a wszystkie obrażenia od elektryczności są zmniejszane o 5

Posłaniec - drozd

Cechy

- Siła — 1 / -5
- Zręczność — 15 / +2
- Kondycja — 6 / -2
- Inteligencja — 7 / -2
- Mądrość — 15 / +2
- Charyzma — 6 / -2

Klasa pancerza

- Zwykła — 18
- Dotykowa — 16
- Zaskoczona — 16

- Punkty życia — 17
- Inicjatywa — +2
- Prędkość latania — 40 ft / 8 kratek (przeciętna manewrowość)

Rzuty obronne

- Refleks — +5
- Wytrzymałość — +0
- Siła Woli — +6

Manewry

- CMB — -1
- CMD — 9

Umiejętności

- Latanie — +12
- Wyczucie pobudek — +4
- Dyplomacja — +2
- Percepcja — +7
- Medycyna — +6
- Kunszt magiczny — +6
- Lingwistyka — -1
- Zastraszanie — -1
- Blef — -1
- Wycena — -1
- Przetrwanie — +4
- Opieka nad zwierzętami — +2
- Rzemiosło (w drewnie) — -1
- Wiedza (natura) — +1
- Wiedza (inne) — -1

Ofensywa

- Atak — dziobem
- Trafienie — +0
- Obrażenia — 1 Stłuczenie

Czułe zmysły - w kiepskim świetle widzi 2x dalej niż człowiek

Wsparcie - jako akcja standardowa może dotknąć istotę i dać jej bonus +1 do jednego testu k20 w ciągu najbliższej minuty (cel musi się zdecydować go użyć przed rzutem). W danej chwili istota może mieć tylko jeden taki oczekujący bonus

Szybkie skrzydła - może wykonać dowolną akcję standardową w ramach poruszania się (czyli podlecieć, coś zrobić i odlecieć)

Potrafi rozmawiać ze wszystkimi zwierzętami

Święte Zwierzę - za pomocą dobowego rytuału możesz przywołać z dziczy lub przysposobić złapane zwierzę aby stało ci się lojalne oraz wzmocnione twoją mocą. W danej chwili możesz mieć tylko jednego takiego sługę
- Rytuał zwiększa Inteligencję zwierzęcia do 6 (~poziom rozumowania dziecka) oraz wytwarza więź empatyczna pozwalającą komunikować się za pomocą prostych emocji i przekazów z odległości 1 kilometra od najbliższego Akolity

Posłaniec - za pomocą 8 godzinnego rytuału wymagającego kosztownych komponentów lub ofiar możesz przywołać lojalnego ci magicznego drozda potrafiącego mówić w jednym ze znanych ci języków. W danej chwili możesz mieć tylko jednego

Przyjazna natura - zarówno twoje Święte Zwierze jak i Akolici nie mają problemów z powodu naturalnych utrudnień w poruszaniu się z powodu gęstej roślinności czy innych tego typu przeszkód

Odebranie magii - jako akcja standardowa możesz wskazać istotę w zasięgu 30ft (9 metrów) od Akolity/Posłańca który ją widzi i wymusić na niej rzut obronny na Siłę Woli ST 14. Jeżeli go nie zda otrzymuje 2 Stłuczenia (obrażenia mające ogłuszyć a nie zabić, non-lethal) i musi zdać dodatkowo test Wytrzymałości ST 14. Przy nie zdaniu drugiego testu straci on k2 punkty mocy lub ich odpowiednich o ile je posiada i zostaną one przekazane tobie do wykorzystania w twojej najbliższej turze
- Kląтwa utrzymuje się na celu przez maksymalnie 4 tury, za każdym razem wywołując te same rzuty obronnego, ale zostanie rozwiana przy pierwszym zdanym rzucie Siły Woli
- Tej zdolności możesz użyć na danej istocie tylko raz na dobę, niezależnie od rezultatu

Cuda

Aby magiczny Cud się stał, twój Akolita musi dość głośno i wyraźnie wyjawić światu twoją wolę. Kiedy to się dzieje musi on zachować spokój ducha i nie być pod wpływem efektów opartych na emocjach ponieważ to zaburzy jego koncentrację

O świcie udaje ci się zebrać pewną energię do wykorzystania w ciągu dnia - zaczynasz dzień z 8 punktami mocy. Każdy Adept dodatkowo zwiększa tę pulę o 3.

Improwizacja - trzy razy dziennie jako akcja standardowa możesz na minutę nauczyć się nowego cudu. Może on wzmacniać/zmieniać jeden z istniejących (np. Ochrona przed czymś innym) albo być stosunkowo prosty ale zupełnie nowy (np. ognisty pocisk, animacja nieumarłego, kłąb ciemności, krótkodystansowa teleportacja, cud uzdrawiający, urok wpływający na umysł, aura wzmacniająca mająca zasięg na całe pole bitwy…). Może on kosztować punkty mocy do wykorzystania lub nie, szczegóły ustal z MG zależnie od potrzeb w danej chwili
- Na raz możesz mieć tylko jeden zaimprowizowany cud, kolejne użycie nadpisze stare

Ochrona: Naturalne Żelazo - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy aby Akolita albo dotknięta przez niego istota otrzymała na 3 godziny bonus +4 do Klasy Pancerza i rzutów obronnych przeciwko wszelkim efektom pogodowym lub naturalnym (np. toksyczne gazy, zawaliska, naturalne pioruny) lub magicznie zmanipulowanej naturze (np. oplatającym pnączom) lub efektom /atakom Fey lub magicznych bestii lub zwierząt

Ochrona: Opór - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy aby Akolita albo dotknięta przez niego istota otrzymała na 3 godziny została otoczona aurą o promieniu 1.5 metra (5ft). Wszelkie istoty pragnące wejść w ten obszar muszą zdać test Siły Woli ST 16 albo ich akcja zostanie przerwana i dopiero w następnej turze będą mogły spróbować ponownie. Aura nie blokuje ataków o ile istota ma wystarczający zasięg lub np. broń drzewcową

Ochrona: Spokój - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy aby Akolita albo dotknięta przez niego istota otrzymała na 3 godziny otrzymała bonus +4 przeciwko strachowi lub wszelkim efektom magicznym opartym na emocjach lub wpływających na umysł. Cel otrzymuje rzut obronny aby w pełni zniwelować efekt przeciwko któremu broni go Spokój, nawet jak normalnie by nie miał takiej możliwości.
- Dodatkowo, cel otrzymuje bonus +4 do testów Blefu aby nie zdradzić swoich emocji lub do testów Dyplomacji aby kogoś uspokoić

Wredna Chmurka - jako akcja standardowa możesz wybrać istotę w zasięgu 40 metrów i przywołać nad jej głowę małą chmurkę. Chmurka utrzyma się tak długo jak podtrzymasz ten Cud koncentracją jako akcja ruchu/standardowa albo przez 4 tury jeżeli wydasz punkt mocy. W danej chwili tylko jedna chmurka może śledzić daną istotę
- Za każdym razem kiedy cel zacznie wykonywać akcję standardową lub całorundową chmurka musi wykonać test Refleksu ST 16 albo otrzyma k6+4 obrażeń od elektryczności oraz ogłuchnie na turę od małego pioruna który ją trafił

Manipulacja pogody - jako akcja standardowa możesz wpłynąć na pogodę w promieniu 40 metrów wokół danego Akolity - w zakresie temperatury, wilgotności lub siły wiatru. Możesz doprowadzić do powstania mgły, zmienić temperaturę w zakresie od -17 do 37 stopni, wpłynąć na silne ale nie-burzowe wiatry. Jeżeli jest dostatecznie zimno lub wilgotno to możesz wywołać śnieg lub porządny deszcz. Cud utrzyma się tak długo jak będziesz się na nim koncentrować jako akcja ruchu lub standardowa co turę, chyba że wydasz punkt mocy aby efekt utrzymywał się 4 minuty bez koncentracji.
- W ramach jednego Cudu możesz wpłynąć na tylko jeden aspekt, chyba że wydasz dodatkowy punkt mocy aby wpłynąć na dwa aspekty pogody albo dwa punkty aby wpłynąć na wszystkie trzy aspekty
- Możesz osłabić dany aspekt pogody tak długo jak byłbyś w stanie wywołać identyczny efekt. Wzmocnienie danego aspektu nie jest natychmiastowe, może zająć od tury do 3 od momentu uczynienia Cudu

Burza - w ramach Manipulacji pogody możesz wydać dodatkowy punkt mocy aby móc wywrzeć większy wpływ na pogodę = móc wywołać wiatry o prędkości nawet 80 km/h, temperatury od -28 do 55 stopni, silne opady śniegu albo burze z piorunami
- W przypadku samodzielnego wywołania burzy z piorunami możesz decydować w którą kratkę uderzy piorun zadający 4k6 obrażeń od elektryczności (Refleks ST 16 zmniejsza o połowę) oraz o ich częstotliwości w obszarze który kontrolujesz = od 1/minutę do 1/turę