

Paladyn(ka)

Kodeks postępowania: Paladyn musi mieć praworządny dobry charakter. Gdy świadomie dokona złego czynu, traci wszystkie zdolności klasowe. Musi szanować prawowitą władzę i respektować jej prawa, zachowywać się honorowo (nie wolno mu klamać, oszukiwać, używać trucizn i tak dalej), pomagać potrzebującym (jeśli oczywiście taka pomoc nie jest na rękę złu lub chaosowi) oraz karać tych, którzy krzywdzą lub zastraszają niewinnych.

Paladyn, który przestanie być praworządny dobry, świadomie dokona złego czynu lub poważnie naruszy kodeks postępowania, traci wszystkie zdolności wynikające z tej klasy (w tym usługi wierzchowca, jednak nie biegłości w broni, pancerzach i tarczach) oraz możliwość rzucania zaklęć. Ponadto nie ma prawa awansować na kolejny poziomy tej klasy. Odzyskuje zdolności oraz prawo do awansu na poziomy dopiero wówczas, gdy odbędzie odpowiednią pokutę (patrz opis czaru *pokuta*).

Gdy naruszasz swój kodeks czujesz, jak Zgnilizna porusza się w swoim więzieniu, a jej władza nad krainą wzrasta. Jeśli kiedyś złamiesz go na tyle, by stracić moce paladyna, demon wyzwoli się na dobre.

Wierzchowiec

PD duża magiczna bestia

Init +1; **Zmysły** węch, widzenie w słabym świetle; **Nasłuchiwanie** +7, **Spostrzegawczość** +6
Języki -

KP 20, **dotykowy** 10, **nieprzygotowany** 19 (-1 rozmiar, +1 Zr, +10 naturalny)

PW 60 (8 KW)

Wytrw +6, **Ref** +6, **Wola** +3; doskonalsze uchylanie

Szybkość 18 m (12 pól)

Wręcz 2 kopyta +10 (1k8+5) oraz

Wręcz ugryzienie +5 (1k4+2)

Front 3 m, **Zasięg** 1,5 m

Bazowy atak +6, **Zwarcie** +15

Opcje ataku potężny atak

Atrybuty S 20, Zr 13, Bd 17, Int 7, Rzt 13, Cha 6
SC więź empatyczna, wspólne czary

Atuty Bieg, Doskonalszy atak naturalny (kopyto), Potężny atak

Umiejętności **Nasłuchiwanie** +7,
Spostrzegawczość +6

Człowiek paladyn 9

PD średni humanoid (człowiek)

Init +0; **Zmysły** **Nasłuchiwanie** +2,

Spostrzegawczość +2

Języki niebiański, wspólny

Aury: aura dobra, aura odwagi (+4 do rzutów przeciwko strachowi w promieniu 3 m)

KP 21, **dotykowy** 10, **nieprzygotowany** 21 (+9 zbroja, +2 naturalny)

PW 72 (9 KW)

Wytrw +11, **Ref** +6, **Wola** +8

Niewrażliwości choroby, strach

Szybkość 6 m (4 pola)

Wręcz *święty miecz dwuręczny* +1 +14/+9

(2k6+7/19-20, +2k6+2 przeciwko złym) lub

Na dystans mistrzowski potężny (Si +4) długi łuk +10/+5 (1k8+4/x3)

Front 1,5 m, **Zasięg** 1,5 m

Bazowy atak +9, **Zwarcie** +3

Opcje ataku potężny atak, wyszkolenie w walce, ugodzenie zła 2 dzień (atak +3, obrażenia +9)

Akcje specjalne nakładanie rąk (27 pw/dzień), rozszczepienie, odpędzanie nieumarłych 6/dzień

Przedmioty zużywalne eliksiry: *magicznego kręgu przeciwko złu*, *ochrony przed strzałami* 10/magia, *tarczy wiary* +4, *widzenia w ciemności*, *olejek światła dnia*, *różdżka leczenia średnich ran* (10 ładunków)

Przygotowane czary paladyna (pc 4):

2. poziom (1/dzień):

1. poziom (2/dzień):

Zdolności czaropodobne (pc 9):

Na życzenie: *wykrycie zła*

2/tydzień: *przełamanie choroby*

Atrybuty S 18 (16 bez rękawic), Zr 10, Bd 14, Int 13, Rzt 14, Cha 16

Atuty Potężny atak, Rozszczepienie, Walka z wierzchowca, Wyszkolenie w walce

Umiejętności Dyplomacja +15, Jeździectwo +12, Postępowanie ze zwierzętami +15, Wyczucie pobudek +14

Posiadane przedmioty: *święty miecz dwuręczny* +1, *pełna zbroja płytowa* +1, *amulet naturalnego pancerza* +2, *rękawice siły* +2

Zaklinacz(ka)

To Ty osłabiłeś pieczęci wiążące Zgniliznę. Od dawna zgłębiałeś sztuki zakazane, liczyłeś na uzyskanie części mocy potężnego demona, ale gdy wreszcie udało Ci się naruszyć kapłańskie zaklęcia, zostałeś okrutnie oszukany. W zamian za Twoją pomoc Zgnilizna przeklęła Cię – pierwszym, co przeszło przez nieszczelną pieczęć była demoniczna pijawka, która wszczepiła się w Twoje ciało i od tej pory żeruje na Tobie. A co więcej Zgnilizna obiecała, że ten „dar” nie zabije Cię po prostu, a zaciągnie żywcem do Otchłani.

Od tej chwili demony Zgnilizny mają w Tobie wroga. Szukasz zemsty albo odkupienia, starając się im w jakiś sposób zaszkodzić. Są jednak zbyt silne, walka z nimi szybko stała się paniczną ucieczką. Zwłaszcza dzisiaj – czas się kończy, potwór wciągnie Cię do Otchłani o północy. Przed chwilą uciekałeś, wyczerpany i na granicy obłędu, przed trójką nasłanych na Ciebie ghuli. Nawet nie zauważyłeś, gdy ziemia osunęła Ci się spod nóg...

Oczywiście wiesz, kim jest paladyn, który Cię uratował – to ten, od którego czystości uzależniona jest pieczęć Zgnilizny. I chyba jedyny ocalały z ludzi, którzy spętali demona, a więc też jedyny zdolny naprawić naruszone przez Ciebie bariery. Oto Twoja szansa, by zemścić się na Zgniliznie... i może znaleźć odkupienie. Tylko – ile możesz mu powiedzieć o tym, kim jesteś, by Cię nie znienawidził?

Co wiesz

Na wzgórzach w centrum krainy działa ruch oporu przeciwko potworom. To jedyna znacząca siła w regionie i Paladyn może bardzo potrzebować ich pomocy. Niestety jego członkowie mają Cię za wroga, a same wzgórza są w nocy nawiedzane przez cienie i inne potwory.

Do serca wzgórz można się dostać z ich skraju dzięki portalowi strzeżonemu przez nieumarłych. Kiedyś zawarłeś z nimi pakt gwarantujący Ci bezpieczne przejście – ale jak się na coś takiego powołać, gdy Paladyn słucha?

Pijawka wije się szczególnie intensywnie, gdy w pobliżu pojawiają się demony i inne sługi Zgnilizny, więc jesteś w stanie je wyczuć. Nie wiesz jednak, z którego kierunku nadciągają. W takiej sytuacji będą pstrykać.

Człowiek zaklinacz 9

CN średni humanoid (człowiek)

Init +3; **Zmysły** Nasłuchiwanie +4, Spostrzegawczość +4

Języki otchłanny, piekielny, smoczy, wspólny

KP 26, **dotykowy** 13, **nieprzygotowany** 13 (+3 Zr, +3 naturalny)

PW 32 (9 KW)

Wytrw +6, **Ref** +8, **Wola** +8

Szybkość 9 m (6 pól)

Wręcz mistrzowski sztylet +4 (1k4-1/19-20) lub

Na dystans mistrzowska lekka kusza +8 (1k8/19-20)

Front 1,5 m, **Zasięg** 1,5 m

Bazowy atak +4, **Zwarcie** +3

Znane czary zaklinacza (poziom czarującego 9):

4. poziom (00000): *przyzywanie potwora IV, strach* (ST 18)

3. poziom (0000000): *głęboka drzemka* (ST 18), *kula ognista* (ST 17), *sfera niewidzialności*

2. poziom (0000000): *ciemność, przyzywanie potwora II, ślepotę/głuchotę* (ST 16), *wykrycie myśli* (ST 16)

1. poziom (0000000): *magiczny pocisk, nieprzenikniona mgła, promień osłabienia, zauroczenie osoby* (ST 16), *zbroja maga*

0. poziom (000000): *dłoń maga, kuglarstwo, odczytanie magii, promień mrozu, światło, wiadomość, wykrycie magii, zranienie nieumarłego*

Atrybuty S 8, Zr 16 (14 bez *rękawiczek*), Bd 12, Int 16, Rzt 10, Cha 18

Atuty Demonolog, Skupienie na czarze (oczarowania), Unieruchomienie czaru, Wyciszenie czaru

Umiejętności Blefowanie +13, Czarostwo +12, Koncentracja +10, Nasłuchiwanie +4, Spostrzegawczość +4, Wiedza (Plany) +7, Wiedza (tajemna) +12

Posiadane przedmioty: *amulet naturalnego pancerza* +3, *plaszcz odporności* +2, *rękawiczki zręczności* +2

Demonolog (ogólny)

Twoje zdolności sprowadzania przybyszów skupiają się na wywoływaniu czartów.

Wymagania: charakter inny niż dobry, znajomość dowolnego z czarów *przyzywania potwora*

Korzyści: rzucane przez ciebie czary *przyzywania potwora* są w stanie sprowadzać wyłącznie złe istoty. W zamian za to dwa razy dziennie możesz podczas rzucania dowolnego z tych czarów sprawić, że zadziała jak jego o poziom wyższy odpowiednik.

Dowódca/dowódczyni

W tej krainie wszystko zawsze kręciło się wokół religii i duchowieństwa, więc Twoje talenty – uważna obserwacja, cierpliwość i zwyczajny zdrowy rozsądek – długo pozostawały niedostrzegane. Dosłużyłeś się jednak roli głównego lowczego Miasta, a teraz, gdy inwazja tych plugastw zmiotła cały kler jednym ciosem, organizujesz pozostałych przy życiu ludzi w Ruch Oporu.

Oczywiście stare przyzwyczajenia trudno wyplenić. Ludzie wciąż zdają się oczekiwać boskiej pomocy, a Kościelny czasami wydaje się mieć wśród nich większy autorytet, niż Ty sam. Trudno ich winić za to, że wciąż wierzą w coś, co działało przez dziesięciolecia, ale boisz się, że ta wiara może się tym razem źle skończyć. I, kto wie, może jest w Tobie poczucie niezrozumienia czy braku docenienia?

Masz pod sobą prawie dwie setki dobrze wyszkolonych żołnierzy i znasz Miasto jak własną kieszeń. Gdybyś tylko dobrze to zaplanował byłbyś w stanie odbić Miasto, ale nigdy poważnie nie traktowałeś tej myśli, bo po co atakować miejsce, w którym w każdej chwili mogą pojawić się nowe demony i martwiaki?

Człowiek łotrzyk 5/tropiciel 4

N średni humanoid (człowiek)

Init +8; **Zmysły** Nasłuchiwanie +15,

Spostrzegawczość +15

Języki elficki, wspólny

KP 23, **dotykowy** 14, **nieprzygotowany** 19 (+8 zbroja, +4 zręczność, +1 naturalny),

nieświadomy unik

PW 54 (9 KW)

Wytrw +6, **Ref** +12, **Wola** +5, uchylanie

Szybkość 9 m (6 pól)

Wręcz *krótki miecz zguby nieumarłych* +1 +10/+5 (1k6+2/19-20, +2k6+2 przeciwko nieumarłym) oraz

Wręcz *krótki miecz zguby złych przybyszów* +1 +10/+5 (1k6+2/19-20, +2k6+2 przeciwko złym przybyszom) lub

Na dystans potężny (Si +1) *długi tuk* +1 +13/+8 (1k8+2/x3)

Front 1,5 m, **Zasięg** 1,5 m

Bazowy atak +7, **Zwarcie** +8

Opcje ataku podstępny atak +3k6

Przedmioty zużywalne: 3 eliksiry *leczenia średnich ran*, eliksir *leczenia poważnych ran*, 2 olejki *niewidzialności*, eliksir *przyspieszenia*

Przygotowane czary tropiciela (pc 2):

1. poziom (1/dzień):

Atrybuty S 13, Zr 18, Bd 12, Int 13, Rzt 12, Cha 12

SC preferowany wróg (nieumarli) +2, styl walki (dwoma orężami), więź z dziczą (+5), wyczucie pułapek +1, wykrywanie pułapek, zwierzęcy towarzysz (obecnie brak)

Atuty Czujność, Doskonalsza inicjatywa, Doskonalsza walka dwoma orężami, Finezja w broni, Krzepa, Tropienie, Żelazna wola

Umiejętności Blefowanie +9, Ciche poruszanie się +14, Dyplomacja +9, Nasłuchiwanie +15, Przebieranie +9, Spostrzegawczość +15, Sztuka przetrwania +13, Ukrywanie się +14, Wiedza (miejskowa) +13, Wyczucie pobudek +9, Zastraszanie +9

Posiadane przedmioty: zużywalne oraz *elfia koleczuga* +3, *amulet naturalnego pancerza* +1

Kościelny/Kościelna

Człowiek fachowiec 4/paladyn 2

PD średni humanoid (człowiek)

Init +0; **Zmysły** Nasłuchiwanie +8, Spostrzegawczość +8

Języki wspólny

Aury aura dobra

KP 20, **dotykowy** 10, **nieprzygotowany** 21 (+8 zbroja, +2 tarcza)

PW 37 (6 KW)

Wytrw 8+, **Ref** +5, **Wola** +9

Szybkość 6 m (4 pola)

Wręcz miecz długi +1 +8 (1k8+3/19-20) lub

Na dystans mistrzowski potężny (Si +2) długi luk +6 (1k8+2/x3)

Front 1,5 m, **Zasięg** 1,5 m

Bazowy atak +5, **Zwarcie** +7

Opcje ataku potężny atak, ugodzenie zła 1/dzień (atak +2, obrażenia +2)

Akcje specjalne nakładanie rąk (4 pw/dzień), rozszczerzenie

Zdolności czaropodobne (pc 2):

Na życzenie: *nykrycie zła*

Atrybuty S 14, Zr 10, Bd 14, Int 10, Rzt 12, Cha 14

Atuty Błyskawiczny refleks, Potężny atak, Rozszczerzenie, Żelazna wola

Umiejętności Dyplomacja +11, Nasłuchiwanie +8, Spostrzegawczość +8, Wiedza (miejscowa) +7,

Wiedza (religia) +7, Wyczucie pobudek +10, Zawód (kościelna/kościelny) +10

Posiadane przedmioty: mistrzowska zbroja płytowa, mistrzowska ciężka drewniana tarcza