Cechy

Siła	7 / -2
Zręczność	14 / +2
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	12 / +1
Charyzma	18 / +4

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	13
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+5

Dodatkowo: +2 przeciw efektom rozpaczy lub strachu oraz +2 przeciw iluzjom

Punkty życia	35
Inicjatywa	+2
Prędkość	20 ft / 4 kratek

Ofensywa

Atak	sztylet
Trafienie	+2
Obrażenia	k3-2

W najgorszym razie zada 1 Stłuczenie

Manewry

CMB	+0
CMD	12

Umiejętności

Wycena	+6
Kunszt magiczny	+6
Blef	+13
Zastraszanie	+8
Dyplomacja	+10
Używanie magicznych urządzeń	+8
Sztuka (komedia)	+10
Percepcja	+8
Wyczucie pobudek	+8
Lingwistyka	+6
Profesja (scenopisarz)	+5
Wiedza (arkana)	+8
Wiedza (lokalna)	+10
Wiedza (inżynieria)	+8
Wiedza (pozostałe)	+4
Przebranie	+10
Ukrywanie się	+10
Uwalnianie się	+7
Zwinne dłonie	+10
Akrobatyka	+6
Rozbrajanie pułapek	+6

Zdolności

Wieczny optymizm - raz dziennie możesz przerzucić wynik 1 na k20

Znane języki: Handlowy, Niebiański, Elfi, Gnomi, Smoczy, Sylwan

Bystry wzrok: widzisz 2x dalej w kiepskim świetle niż zwykły człowiek

Wada charakteru - Zapominalstwo: po spędzeniu gdzieś przynajmniej 10 minut są szanse, że zapomisz tam czegoś (test k20 przeciwko ST 9)

Trening w używaniu różnych dziwnych kostiumów umożliwił ci sprawne używanie magii nawet w lekkich pancerzach. Klasa Pancerza zakłada używanie koszulki kolczej

Zmyłka - jako akcję ruchu możesz przeprowadzić fintę - test Blefu przeciwko wrogowi w zasięgu 9 metrów. ST zależy od jego Mądrości lub Wyczuciu pobudek. Bezmyślne cele są na to w pełni odporne, ale ograniczone intelekty (zwierzęta lub bardzo głupie istoty) trudniej tak zmylić. Sukces oznacza, ze następny twój atak w ciągu rundy przeciwko temu celowi ignoruje bonus ze Zręczności do Klasy Pancerza celu lub następne rzucone przez ciebie zaklęcie ma ST większe o 1 przeciwko temu celowi.

Zacieranie Aur - jako akcję standardową możesz zacierać pozostałości po magicznych aurach w zasięgu 10 metrów wokół siebie (czyli ślady używania zaklęć, magicznych przedmiotów lub magicznych zdolności). Możesz to robić 4 minuty dziennie (po przynajmniej minucie za każdym razem, możesz przerwać w trakcie jako akcja darmowa). Ta zdolność sprawia, że aury znikają dużo szybciej niż zwykle, a specjalistyczna magia pozwalająca na ich analizę (z 2 lub wyższego kręgu magii) ma utrudnione zadanie (ST dla badacza rośnie)

Otrzymujesz bonus +2 do testóW Dyplomacji lub Zastraszania aby wpłynąć na tłum miejski oraz do testów Dyplomacji na zbieranie plotek/informacji

Magia

Twoje czary nie wymagają wypowiadania magicznych formuł, gestykulacji czy dziwnych komponentów - wystarczy spokój ducha i koncentracja. Wadą jest fakt, że efekty strachu czy manipulujące emocje niemal uniemożliwiają czarowanie. O ile efekt w widoczny sposób nie pochodzi od ciebie, to obserwujący nie są w stanie ustalić, że jesteś autorem tego zaklęcia. Test Wyczucia pobudek pozwoli im ustalić, że zachowujesz się podejrzanie, ale to wymaga od nich aktywnej obserwacji ciebie. Zdolni iluzjoniści, niektóre istoty (np. skrzaty) lub istoty które widzą magiczne aury (np. niektóre elfy lub istoty pozaplanarne) zawsze wyłapią, że używasz magii, ale bez tej świadomości nie wywołujesz od istot wokół ataków okazyjnych rzucaniem zaklęć.

Możesz utrzymać iluzję poprzez koncetrację za pomocą akcji błyskawicznej zamiast standardowej

Przy utrzymywaniu iluzji możesz jako akcję standardową nadać jej trochę prawdziwości, na tyle aby przeprowadzić za jej pomoca atak (iluzyjny ogień może coś przypalić, miecz ciąć itd). Musisz albo wykonać atak dotykowy (z bonusem +6) albo dać celowi odpowiedni rzut obronny (ST 18). Zdany rzut zmniejsza obrażenia o połowę, a nie trafienie blokuje całkowicie. W przypadku sukcesu zadajesz k6 punktów obrażeń za każdy krąg magii danej iluzji

Dwa razy dziennie możesz stworzyć warstwę tłuszczu na osobie, przedmiocie lub obszarze o promieniu 1.5 metra aby odpowiednio ułatwić Uwalnianie się, utrudnić trzymanie/używanie oraz przewracać cele. Oprzeć można się testem Refleksu ST 16. Efekt utrzyma się 4 minuty.

Pomniejsze sztuczki (bez limitu)

Cztery widmowe pochodnie lub latarnie latają w zasięgu 30 metrów przez minutę wedle twojej woli

Czytanie magicznych zwojów

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Różnorodne magiczne sztuczki: manipulacja czystości, koloru, temperatury przedmiotów lub tworzenie drobnych iluzji

Iluzyjne dźwięki - moga być tak głośne jak ryk lwa, ale nie mogą być zrozumiałą mową, mogą trwać/powtarzać się przez 30 sekund. Stworzoen w zasięgu 10 metrów

Niewidzialna dłoń - pomniejsza telekineza o ograniczonym zasięgu (10 metrów) i ciężarze (do 2kg). Nie działa na przedmioty przez kogoś trzymane

Cienista Kieszeń - jeżeli jesteś w ciemności lub półmroku możesz powiązać wnętrze własnej kieszeni z kieszenią, sakiewką lub innym podobnym małym pojemnikiem w zasięgu 10 metrów. Pozwala ci to sięgnąć do swojej kieszeni, ale złapać coś co jest w drugiej. Połączanie nie może być nawiązane jeżeli ktoś np. trzyma dłoń w kieszeni - otwór musi być pusty, a najlepiej zamknięty. Jeżeli cel jest “w posiadaniu” jakiejś istoty (np. kieszeń w noszonym ubraniu) to sama kradzież wymaga testu Zwinnych dłoni ST 20,a cel może ją zauważyć jeżeli zda test Percepcji o ST równym wynikowi testu Zwinnych dłoni

Kołysanka - istoty w obszarze o promieniu 3 metrów w zasięgu 42 metrów muszą zdać test Siły Woli ST 15 albo staną się senne, co oznacza karę -5 do Percepcji i -2 do testów na Siłę Woli. Efekt trwa tak długo jak się koncentrujesz (akcja standardowa co rundę) oraz jeszcze 4 rundy

Ułuda bogactwa - dotknięty przedmiot do 2kg przez 5 godzin wydaje się o k4x10% bardziej wartościowy dzięki iluzji poprawiającej jego wygląd i fakturę. Testy Wyceny otrzymują karę -3 do jego oszacowania

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 7

Mentalne przeciążenie - możesz zaatakować świadomość celu w zasięgu 9 metrów. Otrzymuje on 4k6 obrażeń, ale udany test Siły Woli ST 15 pozwala zmniejszyć to o połowę. Nie działa na cele nie posiadające świadomości lub odporne na efekty wpływające na umysł

Znikanie - dotknięty cel staje się niewidzialny na 4 rundy, czyli 24 sekundy

Przyjaźń - o ile cel nie oprze się Siłą Woli ST 16 to przez 4 godziny wierzy, że jesteś jego zaufanym przyjacielem. Używanie w walce daje mu bonus +5 do rzutu.

Cichy Obraz - zasięg 200 metrów, tworzy iluzję jednego efektu (istotę, przedmiot lub widok itd.) który może mieć rozmiar sześciu sześcianów o boku 3 metrów. Jest jedynie mirażem i nie posiada zapachu, temperatury czy dźwięku. Nie mozesz powstać w miejsce czegoś innego - jedynie w pustej przestrzeni.
- Interakcja (czyli dotknięcie lub dokładne przyjrzenie się jako akcja ruchu itd.) pozwala zdawać Siłę Woli ST 17 aby uświadomić sobie, że to iluzja (staje się dla danej osoby niemal przezroczysta). Przekazanie tej informacji innym daje im +4 do rzutu.
- Trwa tak długo jak podtrzymujesz ją koncentracją - rozwieje się jak tylko przestaniesz.

Morderczy rozkaz - jeżeli wybrany cel w zasięgu 10 metrów nie zda Siły Woli ST 16 to w swojej rundzie musi do maksimum możliwości skrzywdzić swojego najbliższego sojusznika.

Wachlarz kolorów - stożek 4.5 metra długości, wszystkie istoty muszą zdać test Siły Woli ST 17 albo zostaną oślepione i/lub ogłuszone na kilka rund. Efekt i czas trwania zależy od ich potęgi.

Pobudzenie - cel przez 60 minut nie odczuwa Zmęczenia ani Przemęczenia (choć jego ciało się męczy, to umysł tego nie czuje), ale po zakończeniu działania zaklęcia otrzymuje k6 punktów Stłuczeń

Brzuchomówstwo - przez 5 minut możesz sprawić aby wszelkie wydawane przez siebie dźwięgki wydobywały się z dowolnego miejsca w zasięgu 10 metrów. Słyszący maja prawo do testu Siły Woli ST 17 aby zrozumieć, że to iluzyjne dźwięki, ale nadal słyszą jest tylko z wybranego punktu.

Drugi krąg magii - użycia jednego dnia: 4 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Średnia iluzja - działa identycznie jak Cichy Obraz, ale trwa 2 rundy po zakończeniu koncentracji oraz może zawierać dowolne dźwięki poza zrozumiałą mową

Cisza - przez 5 rund obszar o promieniu 6 metrów wokół dotniętego przedmiotu lub istoty w zasięgu 9 metrów która nie zda Siły Woli ST 16 lub wokół konkretnego punktu w zasięgu jest całkowicie cichy. Nie możliwe jest w nim cokolwiek usłyszeć lub powiedzieć

Pajęcza Wspinaczka - dotknięty cel przez 30 minut potrafi wspinać się po niemal każdej powierzchni jak pająk (z bonusem do Wspinaczki +8 i Prędkością wspianania 20ft), nawet po sufitach. Musi mieć wolne ręce aby się tak przemieszczać, a wrogowie nie otrzymują żadnych bonusów do atakowania go podczas wspinaczni

Pył Zmierzchu - w wybrany obszarze o promieniu 3 metrów w zasięgu 42 metrów opada delikatny szary pył który gasi niemagiczne wszelkie źródła światła oraz rozwiewa zaklęcia światła drugiego lub niższego kręgu. Wszekie istoty w zasięgu muszą zdać test Wytrzymałości ST 15 albo będa Zmęczone (aż do odpoczynku, nie można biegać/szarżować, -2 do Siły i Zręczności)

Ból - wybrany cel w zasięgu 10 metrów musi zdać test Wytrzymałości ST 15 albo otrzyma k6 punktów Stłuczeń oraz otrzyma karę -2 do wszystkich testów k20 i testów obrażeń bronią. Zaklęcie utrzyma się 4 rundy, co rundę zadając kolejne k6 Stłuczeń i utrzymując karę. Otrzymujesz również bonus +4 do testów Zastraszania przeciwko celowi

Iluzyjne Przebranie - dotknięta istota przebiera nową postać na 50 minut. Może być “trochę” niższa/wyższa/grubsza/chudsza i wyglądać jak dowolna rasa czy osoba - wykonujesz test Przebrania z bonusem +10 aby ustalić jak trudno zauważyć, ze to iluzja. Iluzja wpływa tylko na wzrok - np. nie zmienia głosu czy zapachu