Cechy

Siła	9 / -1
Zręczność	16 / +3
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	10 / +0
Charyzma	12 / +1

Klasa pancerza

Zwykła	13
Dotykowa	13
Zaskoczona	10

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+4

Dodatkowo: +2 przeciwko iluzjom

Punkty życia	20
Inicjatywa	+3
Prędkość	40 ft / 8 kratek

Ofensywa

Atak	sztyletem
Trafienie	+1
Obrażenia	1k4-1
Krytyk	19-20 / x2

Atak	kartą
Trafienie	+5
Obrażenia	1k4
Zasięg	20 ft / 4 kratki

Manewry

CMB	+1
CMD	14

Magia Kart

Twoja magia wywodzi się ze specjalnej talii tarota do której jesteś dostrojony. Potrzebujesz jej aby każdego dnia przygotować twoją talię magicznych efektów, odzyskać punkty mocy oraz aby przesyłać za jego pomocą zaklęcia na większy dystans

Danego dnia posiadasz 11 punktów mocy

Każdego dnia wybierasz spośród znanych ci efektów magicznych ich dowolną kombinację i tworzysz z tego dostępną ci talię. Każdy z nich może się w niej pojawić od 0 do 5 razy a talia musi liczyć przynajmniej 20 kart
- Kiedy rozpoczyna się walka dobierasz z talii na rękę 5 kart (możesz je od razu odrzucić aby dobrać 4 karty itd. aż zostaniesz tylko z jedną), a na początku każdej kolejnej twojej tury dobierasz po karcie. Aby użyć magii w walce musisz zrzucić kartę z ręki, co sprawia że wraca ona na dno talii.
- Samo użycie magii może oznaczać wydanie punktów mocy (Koszt na karcie), ale zawsze też wypowiedzeniem jakies magicznej formuły i wykonanie skomplikowanych gestów wybraną kartą (co oznacza, że nie możesz nosić pancerza)
- Utrzymanie efektu za pomocą koncentracji oznacza, że w każdej kolejnej turze musisz jako pierwszą swoją akcją (ruchu lub standardową) utrzymać go w mocy. Tak długo jak efekt jest aktywny karta pozostaje “na stole” i nie wraca do talii.
- Poza walką możesz używać magii z talii, ale zawsze trwa to o minutę dłużej niż zwykle (bo jak adrenalina nie buzuje to karty ci nie podchodzą i musisz jakiegoś pasjansa ułożyć aby magia zadziałała)

Wiele efektów magicznych ma zasięg dotyku (czyli w przypadku wrogów wymaga dotknięcia istoty za pomocą udanego testu ataku z modyfikatorem +1 przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza wroga), ale jeżeli masz w ręku swoją specjalną talię tarota to możesz użyć Magicznej Karty aby przekazać ten efekt za pomocą ataku z modyfikatorem +6 przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza celu znajdującemu się w odległości do 9 metrów (30 ft) od ciebie. Jeżeli nie trafisz to karta tarota do ciebie wróci, ale sam efekt i wydane karty/akcje/punkty mocy się zmarnują.
- Ataki zasięgowe wywołują ataki okazyjne od wrogów będących w zasięgu ataku wręcz

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+8
Dyplomacja	+6
Percepcja	+8
Medycyna	+4
Kunszt magiczny	+8
Wycena	+8
Zastraszanie	+5
Blef	+8
Profesja (szuler)	+8
Przebranie	+2
Rzemiosło (karty)	+8
Wiedza (arkana)	+8
Wiedza (historia)	+8
Wiedza (plany)	+8
Wiedza (lokalna)	+8
Wiedza (inżynieria)	+8
Wiedza (szlachta)	+8
Wiedza (podziemia)	+8

Zdolności

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

Rozpoznanie - jako akcję błyskawiczną możesz użyć odpowiedniej Wiedzy (lub Percepcji z karą -5) aby poznać słabości obserwowanego celu. Daje ci to dodatkowo bonus +2 do Klasy Pancerza i CMD przeciwko tej istocie

Magiczna karta - jako akcja błyskawiczna możesz sprawić, że do początku twojej następnej tury wszelkie karty stają się bronią w twoich rękach. Możesz ich użyć jako odpowiednik strzałek i zawsze liczą się jako magiczne w przypadku omijania odporności niektórych przeciwników.
- Mistrzowsko wykonane karty, jak np. karty z dobrej talii tarota, dodają ci bonus +1 do trafienia
- Użyta w ten sposób karta zawsze ulega zniszczeniu po wykonaniu ataku, chyba że jest kartą z twojej specjalnej talii (wraca wtedy do twojej dłoni przed twoją następną turą)

Czujny - kiedy śpisz nie jesteś traktowany jako bezbrony oraz nie otrzymujesz wtedy kary -10 do testów Percepcji

Celny rzut - nie otrzymujesz kary -4 do trafienia atakiem zasięgowym przeciwko celowi który walczy z kimś wręcz
- Jako akcja standardowa możesz specjalnie przycelować aby twój atak zasięgowy miał szansę odrzucić cel który nie może byc dalej niż 9 metrów (30 ft / 6 kratek). Jeżeli trafisz to wynik testu trafienia jest również traktowany jako wynik manewru Bull Rush (popchnięcie) i jeżeli jest równy CMD celu to jest on odpychany o przynajmniej jedną kratkę od ciebie.
- Poza lub zamiast odrzucenia możesz zwiększyć obrażenia ataku zasięgowego o k10, ale musisz o tym zdecydować przed wykonaniem testu trafienia i nie ważne czy chybisz czy nie, nie możesz tego zwiększenia obrażeń użyć ponownie aż nie odpoczniesz przynajmmniej minutę albo wykonasz akcję pełnej obrony w walce (czyli tylko się bronisz przez turę)

Szybka Hipnoza - jako akcja standardowa możesz spróbować wprowadzić w trans istotę znajdują się w zasięgu 9 metrów (30 ft) na kilka chwil. Jeżeli cel nie zda testu Siły Woli ST 14 to przez 2k4 tur będzie w stosunku do ciebie przyjażniejszy o 2 stopnie (wrogi -> nieprzyjazny -> neutralny -> przyjazny -> pomocny).
- W trakcie trwania efektu możesz poprosić ją o coś co będzie dla niej wtedy stosunkowo rozsądne (ale musisz to w jakiś sposób jej zakomunikować). Jej nowy stosunek utrzyma się tylko w stosunku do tej prośby nawet po upływie czasu trwania samej hipnozy
- Istota która nie zdała rzutu obronnego nie pamięta że została zahipnotyzowana
- Efekt rozwieje się jeżeli ty lub twoi sprzymierzeńcy wykonają jakiekolwiek wrogie działania przeciwko temu celowi
- Nie ważne czy cel zda rzut obrony czy nie, nie może być ofiarą tego efektu ponownie przez dobę

Analiza magii - jako akcja standardowa możesz się skupić aby powoli analizować aury magiczne w promieniu 18 metrów (60ft) od ciebie. Aby je zbadać potrzebujesz kilku tur i zastanowienia się (oraz zwykle udanego testu Kunsztu magicznego), ale samą obecność i ilość ustalić w ciągu odpowiednio tury i dwóch. Jako, że ten zmysł jest dość podstawowy to istnieją sposoby aby go zablokować lub oszukać, nie przenika on też przez przeszkody.
- Możesz też bez problemu odcyfrować wszelkie magiczne zwoje i zapiski (chyba, że są dodatkowo zakodowane)

Podglądacz - 7 razy dziennie za pomocą minutowej koncentracji kiedy nie robisz nic innego możesz zacząć oglądać co znajduje się po drugiej stronie dotykanej przez ciebie ścieny/drzwi czy innego przedmiotu. Widzisz (choć nie słyszysz) tak jakbyś był zaraz po drugiej stronie i możesz tę wizję podtrzymać do 10 minut, caly czas się na niej koncentrując. Sztuczka nie zadziała na bariery grubsze niż 20 cm