Cechy

Siła	16 / +3
Zręczność	14 / +2
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	14 / +2
Charyzma	12 / +1

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	12
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+3

Punkty życia	30
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	długim mieczem
Trafienie	+6
Obrażenia	k8+3
Obrażenia przy błogosławieństwie	2k6+3

Manewry

CMB	+6
CMD	18

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Ukrywanie się	+6
Dyplomacja	+6
Percepcja	+8
Wiedza (lokalna)	+5
Wspinaczka	+7
Medycyna	+6
Wiedza (szlachta)	+4
Kunszt magiczny	+4
Akrobatyka	+6
Zwinne ręce	+7
Zastraszanie	+5
Rozbrajanie pułapek	+7
Blef	+7
Przetrwanie	+6
Jeździectwo	+6
Opieka nad zwierzętami	+5
Przebranie	+5
Wiedza (natura)	+4

Zdolności

Umiesz manipulować plotki. Możesz tworzyć własne lub modyfikować aktualne (aby były mniej lub bardziej negatywne/pozytywne w stosunku do ich obiektu). Wymaga to testu (modyfikator +5) i poświęconego czasu (min. 1 dzień czyli 8 godzin działania). Trudność i czas zależą od obszaru na który chcesz wpłynąć.

W przypadku dworzanów, urzędników i szlachty z jednej nacji masz bonus +2 do Blefu, Percepcji, Dyplomacji, Wiedzy, Wyczycia pobudek, ataku i obrażeń bronią

Na terenie miejskim masz +2 do Inicjatywy, Wiedzy (geografia), Percepcji, Ukrywania i Przetrwania. Śledzenie Cię jest znacznie utrudnione chyba że chcesz inaczej.

Otrzymujesz bonus +2 do Przetrwania przy tropieniu śladów

Kiedy testujesz Ukrywanie jednocześnie ze swoją małpką to razem wybieracie lepszy wynik z rzuconych kości

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

Znane języki: Handlowy, Sylwański, Elfi

Magia

Raz dziennie mozesz sprawić aby jedna osoba ignorowała trudny teren i inne utrudnienia poruszania się przez 40 minut

Pomniejsze błogosławieństwa (bez limitu)

Przedmiot świeci się jak pochodnia przez 40 minut

Czytanie magicznych zwojów

Oczyszczenie jedzenia i napojów z trucizn, brudu i zepsucia

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Drobne leczenie które zatrzymuje krwawienie i stabilizuje umierających

Wykrycie trucizn w zasięgu 18 metrów

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 4

Leczenie d8+4 jednego celu, wymaga dotknięcia. Rani nieumarłych

Przystosowanie Twoich dłoni i stóp daje Ci na 4 minuty wspinać się pewnie jak małpa i pływać jak ryba. Wadą jest wolna prędkość (10ft czyli 2 kratki na jedną akcję).

Na 4 minuty możesz zwiększyć siłę uderzeń Swoich broni co zwiększa używaną kostkę obrażeń

Błogosławieństwo wartownika pozwala 2 istotom czuwać/wartować do 8 godzin i tak długo jak nie będą robić nic męczącego odpoczną tak dobrze jakby spali przez ten okres. Walka lub intensywny wysiłek rozprasza efekt

Drugi krąg magii - użycia jednego dnia: 2 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Ochrona przez energią (przy stworzeniu wybierany jest ogień lub elektryczność lub kwas lub zimno) przez 40 minut na jeden cel zaabsorbuje 48 punktów obrażeń danego żywiołu

W dłoni tworzysz kulę bladego ognia która jest widoczna tylko z odległości max 30 metrów. Można nią kogoś dotknąć aby zadać 2k6+4 obrażeń od ognia lub w kogoś nią rzucić (zasięg 30 metrów, celujesz w Dotykową Klasę pancerza na +5). Zaklęcia trwa 4 minuty a każde rzucenie (i odtworzenie się ognia w dłoni) skraca je o minutę.

Towarzysz

Twoim zwierzęcym towarzyszem jest nadnaturalnie mądra małpka. Normalnie jest ona malutka (wielkości kota), ale jako akcje standardową możesz ją dotknąć i sprawić aby urosła do rozmiaru dużego goryla.

Punkty życia	34
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek (taka sama lądowa i wspinaczki)

Siła	22 / +6
Zręczność	16 / +3
Kondycja	14 / +2
Inteligencja (zwykłe zwierzęta mają Inteligencję 1 lub 2)	7 / -2
Mądrość	12 / +1
Charyzma	7 / -2

Masz więź empatyczną z towarzyszem (przesyłanie emocji i podświadomych konceptów). Jako akcja błyskawiczna możesz zamiast swoich oczu używać oczu towarzysza tak długo jak zechcesz. Wieź ma zasięg 1 mili.

Ma bardzo czuły węch (na poziomie psa) - +4 do tropienia za pomocą Przetrwania

Jako goryl jest Duży, czyli jej ataki mają Zasięg (ataki mogą być przeprowadzane nie tylko na najbliższe kratki ale też o jedną dalej)

W przypadku sukcesu przy teście Refleksu przy efektach obszarowych nie otrzymuje ona żadnych obrażeń zamiast połowy

Jako mała małpka ma 14 Siły i 20 Zręczności . Klasa pancerza rośnie jej o 4, a Refleks o 2.

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	12
Zaskoczona	13

Refleks	+7
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+2

Ofensywa

Atak	ugryzienie
Trafienie	+8
Obrażenia	k6+6

Atak	silne ugryzienie
Trafienie	+7
Obrażenia	k6+9

Atak	2x pazury
Trafienie	+8
Obrażenia	k6+6

Atak	silny atak pazurami
Trafienie	+7
Obrażenia	k6+9

Atak	ugryzienie małej małpki
Trafienie	+7
Obrażenia	k2+2

Atak	2x pazury małej małpki
Trafienie	+7
Obrażenia	k2+2

Wyczucie pobudek	+6
Ukrywanie się	+3 / +17
Pływanie	+10 / +6
Percepcja	+7
Wiedza (lokalna)	+2
Wspinaczka	+18 / +14
Zastraszanie	+2
Rozbrajanie pułapek	+7 / +9
Blef	+4
Przetrwanie	+5
Wiedza (natura)	+2
Medycyna	+5
Wiedza (szlachta)	+2
Kunszt magiczny	+2
Akrobatyka	+7 / +9
Zwinne ręce	+7 / +9