Cechy

Siła	9 / -1
Zręczność	14 / +2
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	12 / +1
Charyzma	18 / +4

Klasa pancerza

Zwykła	12
Dotykowa	12
Zaskoczona	10

Manewry

CMB	+1
CMD	13

Punkty życia	25
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	pałką
Trafienie	+1
Obrażenia	k6-1
Krytyk	x2

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+5

Dodatkowo: +2 przeciwko truciznom lub narkotykom oraz +4 przeciwko alkoholowi

Umiejętności

Percepcja	+8
Kunszt magiczny	+6
Zastraszanie	+8
Wycena	+6
Blef	+10
Lingwistyka	+2
Używanie Magicznych Urządzeń	+10
Rzemiosło (alchemia)	+6
Wiedza (arkana)	+6
Wiedza (religia)	+6
Wiedza (plany)	+6

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Krasnoludzki

Zahartowanie - Otrzymujesz bonus +4 do rzutów na uniknięcie: przemęczenia z forsownego marszowania, stłuczeń od pływania, osłabienia z głodu lub pragnienia, obrażeń od zbyt niskiej lub wysokiej temperatury, obrażeń od duszenia, zmęczenia od biegania itd.

Przyczynowość - raz dziennie przed poznaniem ostatecznego rezultatu rzutu k20 możesz go przerzucić, ale musisz zachować drugi wynik.

Wada charakteru: Niezdara magiczna - przy testach Refleksu lub aktywacji na ślepo za pomocą Używania Magicznych Urządzeń w stosunku do efektów magicznych przedmiotów rzucasz 2 razy k20 i wybierasz niższy wynik

Fart - 7 razy dziennie jako akcję nagłą możesz przerzucić kość (nie k20) użytą w ramach magii = np. kość obrażeń/leczenia, kość Dzikiej Magii,…

Haust - jeżeli zaczniesz turę z napojem w ręce to możesz go wypić jako akcję ruchu zamiast standardowej

Rausz - kiedy wypijesz kufel piwa lub innego silnego alkoholu dostajesz karę -2 do Refleksu, ale otrzymujesz 4 tymczasowe Punkty Życia i bonus +2 do Wytrzymałości, Siły Woli i przeciwko efektom wpływającym na umysł. Bonusy i kary trwają do godziny. Kolejny napitek odnawia punkty życia i bonusy, ale kara jest kumulatywna

Dziwny drink - mając pustą fiolkę lub naczynie, kilka dowolnych płynów oraz pół minuty czasu możesz wykorzystać użycie danego kręgu magii aby stworzyć losową magiczną miksturę o tej samej mocy - losując najpierw czy jest ona powszechan czy rzadka, a potem jaka dokładnie wyszła. - O świcie straci ona swoją moc jeżeli nie została wykorzystana. W danej chwili możesz miec tylko jedną.

Poziomy trzeźwości

Jednostka alkoholu to równowartość paru shotów mocnego trunku lub kilku kufli piwa.

Skaczesz wyżej jeżeli wypijesz więcej niż 2 jednostki alkoholu w godzinę lub ponad trzy godziny będziesz pił po jednostce na godzinę oraz nie zdasz rzutu na Wytrzymałość.

Aby poprawić swój stan musisz nie pić przynajmniej godzinę i zdać test Wytrzymałości (ST zależy od ilości wypitego alkoholu). W przypadku nie zdania co godzinę próbujesz znowu, ale też każda kolejna godzina obniża ST.

1. Trzeźwy

2. Podpity - Zaczyna to po tobie widać. Otrzymujesz karę -1 do umiejętności opartych na Zręczności i Sile oraz do Siły Woli.

3. Pijany - masz karę -2 do wszystkich rzutów k20, ale otrzymujesz Odporność 1 na Stłuczenia (ataki ogłuszające/obijające zadają o 1 punkt obrażeń mniej)

4. Spity - masz karę -4 do wszystkich rzutów k20, ale Odporność rośnie do 2. Przy rzutach obronnych na ból rzucasz dwa razy i wybierasz lepszy wynik. Przy każdej kolejnej jednostce alkoholu ryzykujesz utratę przytomności (rzut na Wytrzymałość)

Magia

Możesz tego nienawidzić, ale Twoja magia już praktycznie nie działa jeżeli nie trzymasz w dłoni jednej konkretnej butelki.

Każde Twoje zaklęcie splatasz za pomocą trzech komponentów: materialnego (upicie choć łyka z butelki), somatycznego (gesty dłonią i butelką) oraz werbalnego (magiczne inkantacje)

Chaos - nie masz dokładnej kontroli nad tym co dokładnie stworzysz. Wybierasz jedynie typ magii oraz krąg mocy a następnie rzucasz k8.
Wynik 1-6 oznacza stworzenie danego efektu z którym coś później musisz zrobić (musi się zmaterializować) - w przypadku dwóch zaklęć z tym numerem, sam wybierasz które z nich wolisz.
7-8 pozwala samodzielnie wybrać efekt z tej listy.

W następnej rundzie po rzuceniu zaklęcia możesz nie decydować się na Chaos, a zamiast tego bez rzutu stworzyć dokładnie taki sam efekt

Przy używaniu magicznych zwojów lub różdżek używasz kości Chaosu jak przy rzucaniu zaklęć.
1-6: losowy wynik z odpowiednią mocą i szkołą magii
7: normalny efekt przedmiotu
8: Ty wybierasz

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć) - są tak proste, że zawsze się udają

Dotknięty przedmiot świeci się przez 40 minut

Iluzyjne dźwięki - moga być tak głośne jak ryk lwa, ale nie mogą być zrozumiałą mową, mogą trwać/powtarzać się przez 30 sekund

Zostawienie Twojej osobistej magicznej runy na dotkniętym przedmiocie lub istocie. Może być niewidzialna (pojawi się tylko przy wykrywaniu magii) lub widzialna.

Czytanie magicznych zwojów

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

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 6

Magia Obronna

1 Ukrycie Przed Zwierzętami lub Nieumarłymi - zaklęcie możesz rzucić na do 4 istot jednocześnie. Przez 40 minut bezmyślni nieumarli lub wszystkie zwierzęta nie są w stanie w jakikolwiek sposób je zauważyć. Czar zakończy się dla wszystkich jeżeli któryś cel wykona jakikolwiek atak lub dotknie zwierzę/nieumarłego. Wariant wybierasz przy rzuceniu.

2 Alarm - niewidoczna aura wokół danego miejsca która przez 8 godzin reaguje na każdą istotę która przekroczy jej granicę. Może byc to głośny dźwięk lub mentalne powiadomienie o ile jesteś w zasięgu 1.5km - wybierasz przy stworzeniu

2 Sanktuarium - dotknięta istota jest chroniona przed atakami przez 4 rundy. Jeżeli ktoś spróbuje ją zaatakować, aby to faktycznie zrobić musi zdać Siłę Woli ST 15 albo zmarnuje akcję. Ochrona rozwiewa się jeżeli cel sam wykona ofensywną akcję

3 Wygoda - Obrona przed temperaturą, wilgocią i pogodą przez 24 godziny na dotknięty cel

3 Tarcza entropii - przez 4 minuty ataki zasięgowe przeciwko Tobie mają dodatkowe 20% szans nie trafić

4 Ochrona przed złem/prawem/chaosem na dotknięty cel na 4 minuty - +2 do Klasy Pancerza, Rzutów Obronnych i ochrona przed magiczną dominacją - wszystko tylko przeciw atakom i efektom od danego charakteru. Wybierasz typ charakteru w momencie rzucanie

5 Tarcza wiary - na 4 minuty daje +2 do Klasy Pancerza dotniętemu celowi

6 Elektryczna tarcza - na 4 minuty dostajesz bonus +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza. W dowolnej chwili jako akcja darmowa możesz rozproszyć zaklęcie aby wyładowanie elektryczne zadało 2k6 elektryczności wszystkim istotom obok ciebie, rzut obronny Refleks ST 15 zmniejsza obrażenia o połowę

Magia Przywołań

1 Mniejsze Uzdrowienie - dotknięty cel jest leczony d8+4 jednego celu, wymaga dotknięcia. Rani nieumarłych.

2 Tłuszcz - możesz stworzyć warstwę tłuszczu na osobie, przedmiocie lub obszarze o promieniu 1.5 metra aby odpowienio ułatwić Wyrywanie się, utrudnić trzymanie/używanie oraz przewracać cele. Oprzeć można się testem Refleksu ST 15

3 Zbroja Maga - na 4 godziny dotknięty cel ma bonus +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza, nie działa ze zwykła zbroją (albo jeden albo drugi bonus)

4 Wierzchowiec - przywołuje na 8 godzin osiodłanego konia lub kuca

5 Mgła - tworzy mgłę w promieniu 3 metrów wokół czarującego, przez która nic nie widać dalej niż 1.5 metra. Trwa 3 minuty, chyba że rozwieje jąwiatr. Mgła jest nieruchoma po stworzeniu.

6 Przywołanie pomocnika - w odległości 9 metrów pojawia się utkane z chaosu zwierzę które przez 3 minuty wypełnia Twoje rozkazy (może to być orzeł, kuc, pies, żmija czy delfin)

Magia Ewokacji

1 Stożek ognia - 4.5 metra długości, zadający 4d4 obrażeń od ognia. Rzut na Refleks ST 15 zmniejsza obrażenia o połowę

2 Niemy krzyk - krzyczysz, ale słyszy Cię tylko jeden wybrany cel w zasięgu 10 metrów który otrzymuje 2k6 obrażeń sonicznych i jest Oszołoniony przez 1 rundę (nie może wykonywać akcji). Jeżeli zda test Wytrzymałości ST 15 obniża obrazenia o połowę i unika Oszołomienia.

3 Wstrząs - potężnie tupasz nogą aby wykonać test Powalenia z bonusem +8 w stosunku do dowolnego dotykającego ziemi wroga w zasięgu 10 metrów

4 Magiczne Strzały - tworzysz dwie widmowe strzały i dla każdej wybierasz dowolny cel w zasięgu 42 metrów, może być to ten sam. Każda strzała zadaje k4+1 obrażeń, szczególnie skuteczne na istoty Widmowe.

5 Zielony płomien - w dłoni pojawia Ci się zielony ogień jak z pochodni na 4 minuty. Możesz próbować nim kogoś przypalić wręcz za k6+4 punkty obrażeń od ognia. Alternatywnie możesz nim rzucić w dowolny cel w zasięgu 36 metrów jako zasięgowy atak dotykowy, ale zmniejsza to czar trwania zaklęcia o minutę za każdym razem.

6 Elektryczny Dotyk - przy najbliższym dotknięciu kogoś zadajesz 4k6 obrażenia od elektryczności. Możesz przy rzuceniu od razu wykonać atak dotykowy lub poczekać i w następnej rundzie wykonać zwykły atak

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

Magia Iluzji

1 Wachlarz Kolorów - stożek 4.5 metra długości, wszystkie istoty muszą zdać test Siły Woli ST 15 albo zostaną oślepione i/lub ogłuszone na kilka rund. Efekt i czas trwania zależy od ich potęgi.

2 Iluzoryczne Przebranie - przebierasz nową postać na 40 minut. Możesz byc “trochę” niższy/wyższy/grubszy/chudszy i wyglądac jak dowolna rasa czy osoba - daje Ci to bonus +10 do testu Przebrania. Iluzja wpływa tylko na wzrok - np. nie zmiania głosy czy zapachu

3 Cienista Pułapka - jeżeli wybrany cel w zasięgu 9 metrów nie zda Siły Woli ST 15 oraz znajduje się w zacienionym (ale nie pozbawionym światła) miejscu to ę oddalić na więcej niż 1.5 metra od tej pułapki. Jako akcję pełnorundową może rzucać ponownie rzut obronny aby się uwolnić.

4 Cichy Obraz - zasięg 200 metrów, tworzy iluzję jednego efektu (istotę, przedmiot lub widok itd.) który może mieć rozmiar pięciu 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 itd.) pozwala zdawać Siłę Woli ST 15 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 (akcja standardowa co rundę) - rozwieje się jak tylko przestaniesz.

5 Znikanie - dotknięty cel staje się niewidzialny na 4 rundy, czyli 24 sekundy. Dowolne bezpośrednie ofensywne działanie rozmywa efekt.

6 Brzuchomóstwo - przez 4 minuty Twoj głos może być słyszany z dowolnego punktu w zasięgu 9 metrów. Słuszący moga zdawać Siłę Woli ST 15 aby uświadomić sobie, że to efekt iluzji, ale nadal nie pozwala to na zlokalizowanie Ciebie

Magia Transmutacji

1 Aspekt jastrzębia - na trzy minuty oczy zamienia Ci się w ptasie i porastasz piórami na głowie. Otrzymuejsz bonus +3 do Percepcji, bonus +1 do ataków dystansowych i obrażeń kuszą lub łukiem

2 Powiększenie lub pomniejszenie osoby - cel w zasięgu 9 metrów znacznie rośnie lub maleje na 4 minuty. Zmienia to jego Siłę, Zręczność, Klasę Pancerza i może dać jego atakom Zasięg (czyli sięga o kratkę dalej niż dotąd) jeżeli stał się Duży.

3 Pospieszne wykopaliska - we wskazanej kratce w zasięgu 9 metrów ekspresowo wykopywana jest ziemia lub piach co sprawia, że powstaje dziura o głębokości ponad metra. Stojąca tam istota musi wykonać test Refleksu ST 15 albo upada na twarz na dnie. Zda test pozwala jej uskoczyć na krawędź dziury.

4 Pnącza - na dużym obszarze (promień 12 metrów) w zasięgu 170 metrów wszelka roślinność się wydłuża, rośnie i przez 4 minuty próbuje Oplątać wszelkie istoty które się tam znajdują. Poczatkowo test Refleksu ST 15 pozwala uniknąć Oplątania, ale dalsze poruszanie w tym obszarze zwiększa na to szanse.

5 Shillelagh - zmieniasz niemagiczny kl lub pałkę w potężną broń (choć wygląda nadal tak samo) na 4 minuty. W Twoich rękach zadaje ona wtedy 2k6, a twoja premia do trafienia wynosi +2

6 Smocze Fajerwerki - przez 4 rundy mozesz jako akcję ruchu wystrzelić fajewerk o zasięgu 200 metrów. Wszyscy w kratce w której wybuchnie musza zdać test Refleksu ST 15 albo otrzymać k4 punktów obrażeń od ognia

Magia Przywołań

1 Odwaga i Życie - wskazany cel w zasięgu 10 metrów na 4 minuty otrzymuje bonus +2 do rzutów obronnych przeciwko strachowi i efektom śmierci. Może on jako akcję błyskawiczną rozproszyć zaklęcie aby uzdrowić się o d8+4 Punktów Życia

2 Chmura Mgły - w zasięgu 35 metrów tworzy mgłę o promieniu 6 metrów, przez która nic nie widać dalej niż 1.5 metra. Trwa 4 minuty, chyba że rozwieje jąwiatr. Mgła jest nieruchoma po stworzeniu.

3 Migoczący Pył - wybierasz obszar o promieniu 3 metrów w zasiegu 42 metrów. Wszystko co się tam znajduje przez 4 rundy pokryte jest niemożliwym do usunięcia migoczącym pyłem co w praktyce niweluje wszystkie możliwości ukrywania się normalnego czy za pomocą niewidzialności. Każda istota musi również zdać test Siły Woli ST 16 albo zostanie oślepiona na czas trwania zaklęcia. Na koniec każdej swojej rundy mogą one przerzucić ten test aby odzyskać wzrok.

4 Deszcz kamieni - na obszarze o promieniu 12 metrów w zasięgu 42 metrów od Ciebie spada deszcz kamieni które zadają wszystkim istotom 2k6 obrażeń obuchowych. Kamienie rozwieją się po 4 rundach, ale do tego czasu obszar ten jest traktowany jako trudny teren

5 Odnowienie - usuwa Zmęczenie (ale nie Przemęczenie) dotkniętego celu i leczy d4 obrażeń do jednej Cechy. Usuwa kaca i natychmiast otrzeźwia.

6 Rzygnięcie pająkami - wymiotujesz tysiące pająków które znikną po 4 rundach, ale do tego czasu trzymają się razem jako wielka Chmara. Atakują wszystko co spotkają na swojej drodze. Masz minimalną kontrolę nad pająkami - możesz jedynie wskazać kierunek w którym mają się poruszać jeżeli aktualnie w ich obszarze nie ma żywych istot.