Cechy - wspólne

Siła	16 / +3
Zręczność	12 / +1
Kondycja	16 / +3

Punkty życia	50
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+7

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	11
Zaskoczona	18

Zakłada używania napierśnika

Trudno Was zaskoczyć - w rundzie zaskoczenia lub dla ataków niewidzialnych wrogów używacie Zwykłej Klasy Pancerza zamiast Zaskoczonej

Manewry

CMB	+6
CMD	17

Cechy - Mogrym

Inteligencja	13 / +1
Mądrość	10 / +0
Charyzma	16 / +3

Ofensywa

Atak	toporem
Trafienie	+6
Obrażenia	k8+3

Siła Woli	+4

Dodatkowo: +4 przeciwko efektom językowym lub dźwiękowym

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+4	Akrobatyka	+5
Ukrywanie się	+5	Zastraszanie	+7
Dyplomacja	+7	Blef	+8
Percepcja	+5	Przetrwanie	+4
Wiedza (historia)	+8	Sztuka (oratoryka)	+7
Wiedza (natura)	+8	Rzemiosło (malunki i tatuaże)	+6
Wiedza (pozostałe)	+3	Sztuka (śpiew)	+7
Kunszt magiczny	+5	Sztuka (bębny)	+7

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Sylwan, Ognia

Kontrolujesz prawą rękę - możesz nią wykonać akcję standardową lub pełnorundową. Aby się przesunąc musisz się dogadać z tym drugim, bo macie tylko jedną akcję ruchu.W pierwszej turze walki, akcją ruchu zarządza ten który rzucał w waszym imieniu za inicjatywę.

Potrafisz spisywać magiczne zwoje znanych Ci zaklęć (max 1 dziennie i wymaga to magicznych kompotentów). Zwój jest jednorazowym "zapisanym na przyszłość" rzuceniem zaklęcia

Pieśni i monologi

W ciągu dnia możesz dodać magii do śpiewanej pieśni przez 18 rund dziennie. Wywołanie jedna z tych efektów to zawsze akcja standardowa, ale podtrzymanie go jest akcją darmową. Działa on na wszystkich sprzymierzeńców którzy Cię słyszą i chcą się podddać efektowi.

Kiedy używasz tej zdolności leczysz Was o 6 Punktów Życia co rundę oraz sprawiasz, że na pozostałe cele pod mocą pieśni magiczne leczenie jest dużo skuteczniejsze (zwykle o 4 przy każdym użyciu)

Możesz spędzić 10 minut tworząc malunki bitewne na danej osobie wydając dowolną ilość rund pieśni. Efekt jest wtedy zachowany na przyszłość, aż cel sam go nie uaktywni tylko dla siebie jako akcji ruchu - trwa wtedy 2xilosc wydanych rund

Pieśń szału: cele otrzymują bonus +2 do Siły i Kondycji, bonus +2 do Siły Woli i karę -1 do Klasy Pancerza. Przekłada się to na +1 do trafienia i obrażeń bronią wręcz oraz 4 bonusowe Punkty Życia. Cele nie mogą wykonywać czegokolwiek wymagającego cierpliwości lub koncentracji

Pieśń marszowa: Wydanie jednej rundy (ale granie przez godzinę) pozwala celom przez godzinę marszować bez ryzyka zmęczenia lub stłuczeń - oznacza to 2x szybszą podróż.

Magia

Pomniejsze sztuczki (bez limitu)

Przedmiot świeci się jak pochodnia przez 40 minut

Czytanie magicznych zwojów

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

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

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

Naprawa uszkodzeń przedmiotu (10 minut inkantacji minimum)

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 4

Niemy Krzyk: Twój krzyk jest słyszalny tylko dla jednego celu w zasięgu 9 metrów który musi zdać test Wytrzymałości ST 14 albo zostanie Ogłuszony na 1 rundę i otrzyma 2k6 obrażeń. Zdany rzut zmniejsza obrazenia o połowę i niweluje ogłuszenie.

Motywacja - dotknięty cel przez 40 minut nie czuje Zmęczenia lub Przemęczenia (jest to iluzja oszukujaca umysł). Kiedy zaklęcie przestanie działać otrzymuje on przynajmniej k6 stłuczeń, co może oznaczać utratę przytomności.

Wino Natchnienia - możesz zmienia dowolne niemagiczne płyny (do ok. 50 litrów znajdujące się blisko siebie, może to być nawet słona czy skażona woda) w miód lub wino średniej jakości. Kto napije się takiego trunku otrzymuje na 40 minut bonus +2 do testów Wiedzy, Wyczucia pobudek, Rzemiosła, Medycyny, Kunsztu magicznego, Percepcji i Przetrwania.

Cichy Obraz - zasięg 170 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 możesz powstać w miejsce czegoś innego - jedynie w pustej przestrzeni.
- Interakcja (czyli dotknięcie lub dokładne przyjrzenie się itd.) pozwala zdawać Siłę Woli ST 14 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 jako akcję standardową - rozwieje się jak tylko przestaniesz.

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

Płonąca Wiązanka - rzucenie magicznie wzmocnionej wiązanki obelg i wyzwań pozwala Zastraszyć wszystkich wrogów w zasięgu 9 metrów. Zastraszone cele otrzymują dodatkowo k10 punktów obrażeń od ognia i muszą testować Refleks ST 15 albo zajmą się ogniem.

Senny Koszmar - żywy cel w zasięgu 40 metrów musi zdać test Siły Woli ST 15 albo przez 4 rundy będzie spędzał całą rundę atakując wyimaginowany cel wyciągnięty prosto z jego koszmarów. Na koniec każdej rundy może on ponownie testować Siłę Woli aby przerwać efekt. Jeżeli zaklęcie zadziałało cel jest Zmęczony na minutę.