Cechy

Siła	8 / -1
Zręczność	16 / +3
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	10 / +0
Charyzma	12 / +1

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	11
Zaskoczona	18

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+4

Punkty życia	22
Inicjatywa	+3
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	nożem
Trafienie	+2
Obrażenia	k3-1

Manewry

CMB	+0
CMD	13

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Ukrywanie się	+12
Dyplomacja	+8
Percepcja	+10
Kunszt magiczny	+8
Zastraszanie	+3
Blef	+3
Profesja (wróżbita)	+6
Wiedza (arkana)	+8
Wiedza (natura)	+8
Wiedza (historia)	+8
Wiedza (plany)	+8
Rzemiosło (gotowanie)	+8
Wiedza (lokalna)	+5
Wiedza (geografia)	+5
Akrobatyka	+7

Chowaniec

Posiadasz chowańca - magiczne zwierzę które przechowuje Twoje zaklęcia w swojej duszy, więc warto go pilnować jak oka w głowie.

Masz z nim więź empatyczną - potraficie wysyłać sobie emocje lub proste przekazy na odległość 1.5 km

Twoim towarzyszem jest drozd o imieniu Feliks, którego małą główkę zajmuje głównie zbieranie i śpiewanie eflickich pieśni - magia dała mu zdolność mówienia w Elfim. Jego receptą na szczęście jest tak naprawdę kiepska pamięć, więc poznawanie na nowo tych samych pieśni sprawia mu ogromną radość

Widzi w kiepskim świetle 2x lepiej niż zwykły człowiek

Feliks jest bardzo przyjacielski - jeżeli tego zechcecie to w ciągu 24 godzin dołączy on wybraną istotę do waszej empatycznej więzi.

Potrafi on porozumieć się z dowolnym ptakiem i może zbierać dzięki temu informacje, ale tylko na poziomie tego co ptak może zrozumieć lub zauważyć

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Niziołczy, Elfi, Niebiański, Sylwan,

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

Agent Losu - raz dziennie możesz pozwolić sprzymierzeńcowi przerzucić test Umiejętności. Użycie musi mieć miejsce zanim poznany zostanie rezultat pierwszego wyniku

Uzdrawiający dotyk - możesz jako akcja standardowa dotknąć dowolnej istoty aby wyleczyć ją o k8+4 Punktów Życia. Nieumarli wymagają testu dotykowego i otrzymują tyle obrażeń. Zdolność działa raz na daną istote w ciągu doby

Pech - możesz się skupić na istocie w zasięgu 9 metrów i dać jej kłątwę pecha na 24 godziny. Jeżeli nei zda Siły Woli ST 13 to otrzyma karę -1 do wszystkich Rzutów Obronnych. W danej chwili możesz przekląć tak tylko jedną istotę

Złe Spojrzenie - możesz źle życzyć komuś w zasięgu 9 metrów. Jeżeli nie zda Siły Woli ST 16 to na 7 rund otrzyma karę -2 do Klasy Pancerza lub testów ataku lub testów umiejętności lub Rzutów Obronnych lub testów Cech (ty wybierasz przy użyciu). Dodatkowo, dostaje jeszcze z Twojej zdolności Pech na te 7 rund, co obchodzi limit jednego Pecha na raz, choć nie na tej samej istocie. Takie same kary -2 się nie stakują, ale możesz używać Spojrzenia aby nałożyć na cel wiele różnych kar. Jeżeli zda rzut obronny to otrzyma karę -2 do wybranych rzutów ale tylko na 1 rundę.

Porażka - możesz pragnąć czyjejś porażki. Wybierasz cel w zasięgu 9 metrów i jeżeli nei zda on Siły Woli ST 16 to przez najbliższa rundę przy każdym teście k20 rzuca dwiema kośćmi i wybiera gorszy wynik. Zdolność działa na dany cel tylko raz na dobę

Sukces - możesz pragnąć czyjegoś sukcesu. Wybierasz cel w zasięgu 9 metrów, który przez najbliższa rundę przy każdym teście k20 rzuca dwiema kośćmi i wybiera lepszy wynik. Zdolność działa na dany cel tylko raz na dobę

Ochrona - wybierasz cel w zasięgu 9 metrów (nie możesz być to ty) który otrzymuje bonus +2 do Rzutów Obronnych i do Klasy Pancerza. Ochrona rozwiewa się przy pierwszym trafieniu w cel lub jeżeli nei zda Rzutu Obronnego. W danej chwili możesz mieć tylko jedną Ochronę i wiesz kiedy się rozwieje

Każdego dnia możesz 6 razy przewidzieć czyjś los. Wymaga to dotknięcia celu i wybrania jednego z Złego Spojrzenia, Porażki lub Sukcesu. Efekt zamiast objawić się od razu pojawi się albo w konkretnych wybranych przez Ciebie okolicznościach lub kiedy aktywujesz go jako akcja darmowa będąc w odległości do 42 metrów. Poza tym efekt działa dokładnie tak jak zawsze jeżeli chodzi o potencjalny rzut obronny, czas trwania lub limity użyć na istotę.

Magia

Twoja magia wymaga “przygotowania” czyli każdego dnia przez około godziny musisz medytować lub inaczej spędzić czas ze swoim chowańcem, aby zapełnić w dowolnej kombinacji komórki dla kazdego kręgu magii spośród znanych mu zaklęć z danego lub niższego kręgu. Do następnego dnia każda komórka pozwala stworzyć jednorazowy efekt.

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 4

Mniejsze Uzdrowienie - dotknięty cel jest leczony o d8+4. Rani nieumarłych.

Rozkaz - wydajesz istocie w zasięgu 9 metrów krótki rozkaz i jeżeli nie zda SIły Woli ST 15 to w swojej turze musi go wykonać. Musi ona zrozumieć co mówisz. Możliwe rozkazy: podejść, upuść, padnij, uciekaj, stój (nie moze opuścić swojej kratki).

Tłumacz - dotknięty cel przez 40 minut rozumie w podstawowym stopniu wszystkie możliwe języki i niemalgiczne zapiski

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

Ścieżki Natury - przez 8 godzin cztery wskazane przez Ciebie istoty traktują wszelkie dzikie i naturalne tereny jak dobrej jakości trakt jeżeli chodzi o szybkośc i łatwość podróżowania.

Wierzchowiec - przywołuje na 6 godzin osiodłanego konia lub kuca

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.

Szczęście Rzemieślnika - dany cel ma bonus +5 do następnego testu Rzemiosła

Powiększenie osoby - cel w zasięgu 9 metrów znacznie rośnie na 3 minuty. Daje +2 do SIły, -2 do Zręczności, -1 do Klasy Pancerza i - do trafienia.

Podsumowując, Klasa pancerza spada o 2. Dostaje Zasięg dla ataków wręcz - może atakować nie tylko kratki wokół niego, ale też o jedną dalej. Ataki wręcz maja takie samo trafienie, ale większe obrażenia

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

Ukryte Pragnienie - istota w zasięgu 9 metrów musi zdać Siłę Woli ST 15 albo na 4 godziny zaszczepiony w jej podświadomości będzie dowolny wybrany przez Ciebie cel. Przez ten czas łatwiej będzie ją przekonać do podejmowania działań mających spełnić ten cel. Czytanie jej myśli pokaże w zasadzie tlyko ten cel, ale może wykazać jego fałszywość.

Fałszywa Twarz - na 4 godziny możesz przybrać nową postać. Zawsze jest to przeciętny mężczyzna o Twoim wieku i etniczności, ale nie masz kontroli jak dokładnie będziesz wyglądał.Wyjątkiem jest sytuacja kiedy chcesz wykorzystać już poprzednio “wylosowany” wygląd - wtedy zawsze się to udaje.

Hipnotyzm - zaklęcie rzucane przez całą rundę (do początku Twojej kolejnej tury), działa na 1-3 cele (zależnie od ich siły) które nie zdadzą Siły Woli ST 15 na około pół minuty. Sprawia, że cele bezmyślnie wpatrują się w Twoją stronę/ W walce mają bonus +2 do rzutu obronnego, choć pojedyńczy cel poza walką ma karę -2. Zafascynowane cele dużo przyjaźniej Cię traktuja, a w ramach hipnozy możesz poprosić je o wykonanie dla ciebie prostej i w miarę rozsądnej przysługi. Po zakończeniu zaklęcia w innych kwestiach niż ta przysługa będa już traktowały Cię normalnie

Ukrycie Zaklęcia - to zaklęcie rzucasz na już istniejący efekt magiczny, aby przez 4 dni znacznie utrudnione było wykrycie go.

Urokliwy Prezent - zaklęcie musi być rzucone na kogoś stojącego tuż obok Ciebie. Jeżeli nie zda Siły Woli ST 15 to weźnie od Ciebie podany przedmiot i w swojej rundzie go użyje (wypije napój, założy ubranie itd.).

Fermentacja - wskazany płyn po wypiciu daje karę -2 do wszystkich rzutów na 40 minut o ile nie zdany zostanie test Wytrzymałości ST 15. Magiczne napoje mają szansę się oprzeć temu zaklęciu.

Pozytywna Energia - w zasięgu 9 metrów tworzysz rozbłysk światła gwiazd o promieniu 1,5 metra które zadaje nieumarłym k6+4 punktów obrażeń o ile nie zdadzą Siły Woli ST 15. Istoty żywe dostają na minutę bonus +2 przeciwko efektom śmierci lub stworzonym przez nieumarłych.

Wścipski Wzrok - przez 4 godzin jeżeli widzisz twarz mówiącej istoty w zasięgu 30 metrów to perfekcyjnie odczytujesz z jej ust to co i jak mówi. W czasie używania tej zdolności masz karę -4 do Percepcji z powodu wymaganej koncentracji.

Miejska Gracja - przez 4 minuty Twoja Prędkość rośnie o 10ft czyli 2 kratki. Nie traktujesz tłumów jako trudnego terenu i możesz swobodnie się w jego obrębie poruszać. Masz bonus +4 do testów Akrobatyki i Wspinaczki do pokonywania miejskich przeszkód lub poruszania się po lub na budynkach. Przy skakaniu pomiędzy budynkami jesteś traktowany jakbyś zawsze miał rozbieg.

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć) - 4 komórki

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

Dotknięty przedmiot świeci się przez 40 minut

Wskazany łatwopalny przedmiot w zasięgu 10 metrów zajmuje się ogniem

Wskazany cel w zasięgu 40 metrów słyszy Twój szept - wymaga szeptania i wskazania palcem

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

Czytanie magicznych zwojów

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Naprawa uszkodzeń przedmiotu (min. 10 minut koncentracji)

Wykrycie czy dany przedmiot lub istota jest trująca/zatruta

Odgonienie śmierci - z odległości 10 metrów możesz ustabilizować nieprzytomną i krwawiącą istotę

Dotyk Zmęczenia - o ile dotknięta istota nie zda Wytrzymałości ST 14 to jest Zmęczona na 4 rundy

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

Odnowienie - usuwa Zmęczenie (ale nie Przemęczenie) jednego celu i leczy d4 obrażeń do jednej Cechy

Migoczący Pył - wybierasz obszar o promieniu 3 metrów w zasięgu 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.

Levitacja - cel przez 4 minuty unosi się w powietrzu. Jako akcję ruchu możesz go obniżyć lub na odwrót o 6 metrów. Atakowanie wiszać w powietrzu wiąże się z coraz większymi karami do trafienia z racji braku równowagi. Zaklęcia można rzucić na nie opierającą się istotę (świadomy sprzeciw rozproszy efekt) lub przedmiot - w obu przypadkach limitem jest jedynie waga do 180 kg. Nie możesz poruszać celu horyzontalnie, ale może być on pchany lub ciągnięty oraz może sam np. przeciągać się wzdłuż ściany/sufitu.

Wróżba - po minucie medytacji zadajesz pytanie lub przedstawiasz jakiś kierunek działania. Po ukrytym rzucie MG na prawdziwość wróżby dostajesz jeden z wyników o konsekwencjach tej decyzji: dobre, złe, dobre i złe, nic. Nieudana wróżba daje “nic”. Wróżba odnosi się do pół godziny w przyszłości jeżeli chodzi o konsekwencje danej akcji. Rzucenie zaklęcia wymaga zużycie wartościowego kadziła.

Nagana - jeżeli cel w zasięgu 9 metrów nie zda Siły Woli ST 16 to przez cztery rundy spanikowany będzie błagał Cię o wybaczenie jego grzechów. W każdej rundzie może próbować przerzucić ten rzut obronny. W przypadku sukcesu na rundę będzie Przestraszony. Cel tej samej wiary co ty ma karę -2 do Rzutu Obronnego.

Brutalny Wypadek - wskazujesz na cel w zasięgu 42 metrów i życzysz mu krzywdy. W ciagu najbliższych 24 godzin w dogodnym momencie lub losowo będzie on ofiarą bardzo mało prawdopodbnego wypadku, który poważnie zaszkodzi tylko jemu. Otrzyma on 4k8 punktów obrażeń, ale może to omniżyć o połowę testem Refleksu ST 16

Ku Pamięci - dotknięty cel może oprzeć się temu efektowi Siłą Woli ST 16, ale jeżeli mu się to nie uda lub nie podejmie takiej próby to możesz: pokazać mu jakieś swoje wspomnienie, zobaczyć jego wspomnienie (jakoś zdefiniowane wcześniej) lub pokazać mu jego własne wspomnienie. Za każdym razem może ono trwać maksimum 1 minutę

Punkty życia	11
Inicjatywa	+2
Prędkość	10 ft / 2 kratki

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	16
Zaskoczona	16

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+0
Siła Woli	+6

Prędkość latania	60 ft / 12 kratek / średnia manewrowość

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+8
Ukrywanie się	+19
Dyplomacja	+5
Percepcja	+9
Kunszt magiczny	-1
Zastraszanie	+1
Blef	+3
Latanie	+12
Profesja (wróżbita)	+5
Wiedza (arkana)	-1
Wiedza (natura)	-1
Wiedza (historia)	-1
Wiedza (plany)	-1
Rzemiosło (gotowanie)	+3
Wiedza (lokalna)	-1
Wiedza (geografia)	-1

Manewry

CMB	-2
CMD	3

Ofensywa

Atak	dziobem
Trafienie	+4
Obrażenia	jedno stluczenie