Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	18 / +4
Kondycja	10 / +0
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	12 / +1
Charyzma	14 / +2

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	14
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+11
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+4

Manewry

CMB	+3
CMD	17

Punkty życia	24
Inicjatywa	+4
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	pistoletem
Trafienie	+8
Obrażenia	d8+1
Krytyk	x4

Specjalne: w zasięgu 6 metrów (20ft) celujesz w Dotykową Klasę Pancerza wrogów. Każde kolejne 6 metrów dystansu nakłada karę -2 do trafienia. Maksymalny zasięg to 60 metrów

Atak	rapierem
Trafienie	+8
Obrażenia	d6+5
Krytyk	19-20/x2

Umiejętności

Pływanie	+4
Percepcja	+7
Wspinaczka	+4
Kunszt magiczny	+6
Zastraszanie	+6
Jeździectwo	+8
Rzemiosło (broń palna)	+8
Wiedza (arkana)	+10
Wiedza (plany)	+7
Wiedza (podziemia)	+7
Profesja (szuler)	+5
Wiedza (natura)	+6
Wiedza (historia)	+6
Wiedza (lokalna)	+6
Wiedza (geografia)	+6
Wiedza (inżynieria)	+6
Wiedza (szlachta)	+6

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Aklo, Smoczy

Doładowanie - jako akcję błyskawiczną możesz naładować magią broń w Twoich rękach aby zadawała +1 punkty obrażeń i liczyła się jako magiczna przy omijaniu odporności wrogów. W przypadku broni palnej możesz dodatkowo stworzyć w niej amunicję zamiast zwykłej prochowej.

Precyzyjny strzał - przy strzelaniu do celów walczących wręcz nie masz kary -4 do trafienia.

Runiczny pistolet - twój specjalnie przygotowany pistolet przechowuje w sobie większość twojej magii i musisz go mieć przy sobie lub w ręku aby jej używać
- jest on inteligentny, ale na poziomie sprytnego dziecka (Int 7)
- możesz go dobyć jako akcja darmowa
- masz z nim więź empatyczną (emocje i proste przesłania) na odległość 1.5 km, a kiedy masz go w dłoni możecie się komunikować telepatycznie
- kiedy masz go w dłoni daje ci bonus +2 do Percepcji i Wyczucia Pobudek (zamiast wykonywać testy samemu)

Magicznie ogłuszający strzał - jako akcja standardowa możesz wykonać strzał z runicznego pistoletu do dowolnej istoty w zasięgu 9 metrów, ale magia ta zadziała na daną istotę tylko do pierwszego trafienia danego dnia. Zadajesz tyle samo co zwykle obrażeń, ale są one zmieniane w Stłuczenia (czyli nie mają zabić a raczej ogłuszyć) oraz musi ona zdać test Siły Woli ST 14 albo zaśnie na 2 rundy (kilkanaście sekund)

Magia

Twoja magia wymaga “przygotowania” czyli każdego dniamedytujesz ze swoim runicznym pistoletem przez około godzinę, aby zapełnić w dowolnej kombinacji komórki dla każdego kręgu magii spośród znanych ci zaklęć z danego lub niższego kręgu. Do następnego dnia każda komórka pozwala stworzyć jednorazowy efekt.

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 3

Mgła - tworzy mgłę w promieniu 3 metrów wokół czarującego, przez która nic nie widać dalej niż na 1.5 metra. Trwa 4 minuty, chyba że rozwieje ją wiatr. Mgła jest nieruchoma po stworzeniu.

Szpikulec z lodu - wystrzeliwujesz we wroga w zasięgu 11 metrów szpikulec który jeżeli trafi w Dotykową Klasę Pancerza zada mu 4d6 obrazeń od zimna zanim się rozpuści.

Wierzchowiec - przywołuje na 8 godzin osiodłanego konia lub kuca

Promień Osłabienia - trafiony cel dostaje na 4 rundy karę k6+2 do Siły (co wpływa na ataki wręcz i manewry). Zdany test Wytrzymałości ST 13 zmniejsza karę o połowę

Pajęczy Strzał - do celu w zasięgu 10 metrów wystrzeliwujesz kłąb pajęczyny jako pocisk dotykowy. W przypadku trafienia cel musi zdać Refleks ST 13 albo na 4 minuty jest Oplątany i nie może opuścić kratki w której stał. W swojej rundzie może próbować się wyrwać jako akcja standardowa za pomocą CMB lub testu Wyrywania się przeciwko temu samemu ST - jeżeli mu się to uda to pajęczyna rozwiewa się w całości.

Mniejsze Uzdrowienie - dotknięty cel odzyskuje k8+4 Punktów Życia. Rani nieumarłych.

Bańka Powietrza - głowa dotkniętej istoty lub dotknięty przedmiot przez 4 minuty otoczone są sferą czystego powietrza co pozwala np. oddychać lub używać borni prochowej pod wodą. Przedmioty są chronione przed zamoknięciem

Giętkie ciało - dotknięta istota na 40 minut otrzymuje bonus +2 do testów Wyrywania się i CMD przeciwko Zapasom oraz samych testów Zapasów. Traktuje wszelkie upadki jako mniejsze o 6 metrów (min. 0) w konkteście liczenia obrazeń oraz kiedy upadnie może spróbować się “odbić” udanym testem Akrobatyki z ST równym spadkowi

Zauroczenie osoby - wskazany humanoid w zasięgu 10 metrów musi zdać test SIły Woli ST 13 albo przez 4 godziny uważa ciebie za bardzo bliskiego przyjaciela lub podobnie życzliwie

Stożek ognia - tworzysz stożeć o długości 4.5 metra, wszystko w jego borębie otrzymuje 4k4 obrazeń od ognia. Test Refleksu ST 13 pozwala obniżyć to o połowę

Sprint Geparda - rzucone jako akcja błyskawiczna, sprawia, że wykonana w tej rundzie szarża lub akcie biegu mnoży twoją Prędkość jako x10 zamiast odpowiednio x2 lub x4, co przekłada się też na ogromny bonus do skakania. Nie działa na prędkość pływania/latania itd.

Fałszywa Twarz - przez 4 godziny wyglądasz inaczej, ale nie zmienia to twojej płci, wieku lub etniczności, pozwala przybrać losowy “przeciętny” wygląd. Możesz wrócić do poprzednio użytego wyglądu. Nie jest to iluzja, a polimorfia.

Oportunista - jako akcja nagła keidy istota w zasięgu 10 metrów używa pomocnej magii na swoich sprzymierzeńców możesz wymusić od niej testu Siły Woli ST 13 abyś też liczył się jako sprzymierzeniec do tego efektu (choć jeżeli ma limit celów, zamiast np. wszystkich w zasięgu, to nie musi cię wybrać)

Klątwa Swędzenia - jeżeli cel w zasięgu 10 metrów nie zda testu Siły Woli ST 13 to przez 4 godziny będzie miał karę do wszystkich testów k20 jeżeli w danej turze nie wykorzysta akcji ruchu aby się drapać

Przestrzelony Cień - jeżeli istota w zasięgu 10 metrów nie testu Siły Woli ST 13 to przez 4 rundy jej cień jest przyczepiony do jakiegoś elementu otoczenia i nie może się od niego oddalić na dalej niż 1.5 metra. Ma ona też karę -4 do Zręczności i -2 do trafienia. Musi ona rzucać cień aby zaklęcie zadziałało. Jako akcja całorundowa może wykonać nowy rzut obronny aby rozwiać efekt

Zabezpieczenie - na dobę otrzymujesz bonus +10 do Percepcji przeciwko wszelkim próbą ukradzenia Ci dotkniętego przedmiotu

Miejskie Akrobacje - na 4 minuty w terenach miejskich utrzymujesz bonus +4 do Akrobatyki, +4 do Wspinaczki i +10ft do Prędkości oraz nie traktujesz tłumów jako trudnego terenu. Przy skakaniu pomiędzy budynkami liczysz się zawsze tak jakbyś 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

Czytanie magicznych zwojów

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Naprawa uszkodzeń przedmiotu (min. 10 minut koncentracji)

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

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

Oczyszczenie jedzenia i napojów z zepsucia i niemagicznych trucizn

Ustabilizowanie istoty w zasięgu 10 metrów

Do wskazanej palcem istoty w zasięgu 36 metrów zaniesiony jest twój szept, może ona odpowiedzieć w ten sam sposób

Brawura

Zaczynasz dzień z 7 punktami Brawury i odzyskujesz je za zadanie krytycznych obrażeń rapierem, zadanie krytycznych obrażeń pistoletem, zabicie/pokonanie wroga z pistoletu lub “brawurowe” zachowanie. W jednej chwili możesz mieć ich max 7.

Możesz wydać punkt Brawury przed rzutem na Akrobatykę / Wspinaczkę / Uciekanie z więzów / Jeździectwo / Pływanie / Blef / Dyplomację / Zastraszanie / Wyczucie pobudek / Profesja (szuler) / Kieszonkowstwo aby dodać k6 do wyniku rzutu. Przy 6 dorzucasz kolejne k6 (max 3 kości)

Jeżeli wróg zadeklaruje atak na ciebie, możesz wydać punkt Brawury i atak okazyjny aby próbować parować. Wykonujesz przeciwstawny test ataku rapierem z karami jeżeli wróg jest większy - jeżeli wygrasz to atak automatycznie nie trafia. Jeżeli odniesiesz sukces i masz jeszcze przynajmniej jeden punkt Brawury to możesz jako akcję nagłą przeprowadzić kontrę - atak wręcz na wroga

Jeżeli masz przynajmniej jeden punkt Brawury to jeżeli strzelasz z pistoletu do celu majacego Zasłonę (np. jest we mgle/ciemności/pod iluzją) to wykonujesz dwa testy k100 i wybierasz lepszy z nich aby ustalic czy trafisz

Jako akcję nagłą możesz wydać punkt Brawury aby teleportować do dłoni broń palną znajdującą się w zasięgu 3 metrów której nikt nie ma w swoim posiadaniu/w dłoni

Możesz wydać punkt Brawury aby rzucić znane ci zaklęcie nawet jak nie masz go przygotowanego lub już je wykorzystałeś

Po tym jak trafisz strzałem z pistoletu możesz jako akcja darmowa wydać punkt Brawury aby zadać dodatkowe 1k6 obrażeń, które nie mnoży się przy trafieniu krytycznych