Cechy

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

Punkty życia --- 26

Inicjatywa ------- -1

Prędkość latania

30 ft / 6 kratek / kiepska manewrowość

Klasa pancerza

Zwykła	12
Dotykowa	10
Zaskoczona	12

Ofensywa

Atak	ugryzienie
Trafienie	+7
Obrażenia	k3+4

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+8
Siła Woli	+4

Manewry

CMB	+4
CMD	14

Umiejętności

Ukrywanie się	+7
Percepcja	+3
Latanie	-1
Kunszt magiczny	+9
Wycena	+8
Rozbrajanie pułapek	+3
Uwalnianie się	+3
Rzemiosło (książki)	+8
Wiedza (arkana)	+9
Wiedza (inżynieria)	+9
Wiedza (geografia)	+9
Wiedza (religia)	+9
Wiedza (historia)	+9
Wiedza (lokalna)	+9
Wiedza (szlachta)	+9
Wiedza (natura)	+9
Wiedza (plany)	+9
Wiedza (podziemia)	+9
Lingwistyka	+9
Dyplomacja	+7
Przebranie	+7

Zdolności

Możesz mówić.
Znane języki: Handlowy, Smoczy, Nekril, Elfi, kilka martwych

Twoje zmysły sięgają tylko na odległość 18 metrów i wymagają światła aby coś widzieć

Posiadasz telekinezę potrafiącą zrobić wszystko co można zrobić jedną ręką z udźwigiem 18 kg.

Jestes odporny na krwawienie, choroby, paraliż, trucizny, sen, ogłuszanie oraz obrażenia zadawane Sile, Zręczności i Kondycji

Magia leczącą na Ciebie nie działa, ale z czasem regenerujesz Punkty Życia (4 każdego dnia). Można Cię naprawiać odpowiednim Rzemiosłem lub Profesją lub magią naprawczą

Możesz wyglądać jak dowolna książka o podobnym rozmiarze i ciężarze - zawartość jest ciągle ta sama i czyjś test Percepcji musi przebić Twój test Przebrania aby zauważyć różnice

Przy atakach na czarodziejów otrzymujesz bonus +2 do obrażeń

Masz słaba magiczną aurę transmutacji, ale pobieżne badanie nic nie da, a można ją pomylić z aurą słabego wzmocnienia wytrzymałości

Możesz przesyłać emocje i proste przekazy osobie ktora Cię dotyka

Posiadasz 1000 stron, choć na to nie wyglądasz. Możesz je dowolnie układać i pokazywać tylko te które chcesz

Posiadsz następujące moce które działają na Ciebie zawsze i jeżeli chcesz to również na osobę która Cię trzyma lub ma w swoim posiadaniu:
+1 do Rzutów Obronnych
+2 do Inteligencji
Obrona przed temperaturą, wilgocią i pogodą

Jest to wynikiem permanentnego wysysania mocy z innych magicznych przedmiotów

Magia

Pomniejsze sztuczki (bez limitu)

Możesz sprawić aby przedmiot świecił się jak pochodnia przez 40 minut

Czytanie magicznych zwojów

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

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

Czyste światło - promień zadajacy k6 obrażeń nieumarłym. Zasięg 9 metrów, wymaga trafienia Dotykowej Klasy Pancerza (z bonusem +3)

Rytuał szybkiego przepisywania - 1 strona na minutę koncentracji

Drugi krąg magii - użycia jednego dnia: 2 + 1 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Krwawa transkrypcja - Jako akcja standardowa możesz wypić pół litra krwii zmarłego w ciągu ostatnich 24 godzin czarodzieja aby poznać zaklęcie które znał i spisać je w sobie (człowiek ma zwykle 5-6 litrów krwi).

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 5

Tłumacz - Dotknięty cel przez 40 minut rozumie wszystkie języki na akceptowalnym poziomie, zarówno w mowie jak i piśmie.

Ogniste Runy - tworzysz na dotkniętym miejscu lub przedmiocie runę ognia która przy przeczytaniu wybucha płomieniem zadając wszystkim istotom i przedmiotom w zasięgu 1.5 metra k6 obrażeń od ognia (w tym przedmiotowi na którym była). Wszystcy muszą zdać test Refleksu ST 14 aby nie Zająć Się Ogniem (k6 obrażeń co turę aż do ugaszenia).

Widmowe Pióra - tworzysz dwa widmowe pióra i dla kazdego wybierasz dowolny cel w zasięgu 42 metrów, może być to ten sam. Każde pióro zadaje k4+1 obrażeń, szczególnie skuteczne na istoty Widmowe.

Uszkodzenie - wybierasz dowolny przedmiot w zasięgu 10 metrów o rozmiarze maksimum człowieka. Jeżeli nie zda on testu Wytrzymałości to zostaje Uszkodzony (m.i. kara -2 do wszystkich testów z jego użyciem). W przypadku użycia na Uszkodzony przedmiot przy niezdanym teście jest on Zniszczony.

Magiczne zapiski

Jako księga zaklęć masz już zgromadzone wiele magicznych zapisków, jednak nie jest łatwo ich używać i większość na razie jest poza Twoim zasięgiem. Raz dziennie możesz przestudiować któreś z poniższych zaklęć (znasz ich więcej, ale wiele są Ci nieprzydatne) przez 10 minut, aby móc je raz rzucić danego dnia.

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

Przyjaźń - o ile cel nie oprze się SIłą Woli ST 14 to przez 4 godziny wierzy, że jesteś jego zaufanym przyjacielem. Używanie w walce daje mu bonus +5 do rzutu.

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 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 (akcja standardowa co rundę) - rozwieje się jak tylko przestaniesz.

Ochrona przed złem/chaosem/prawem (wybierz jedno) na jeden cel na 4 minuty - +2 do Klasy Pancerza, Rzutów Obronnych i ochrona przed magiczną dominacją - wszystko tylko przeciw atakom i efektom od złych/chaotycznych/praworządnych istot

Stożek ognia - 4.5 metra długości, zadający 4d4 obrażeń od ognia. Rzut na Refleks ST 14 zmniejsza obrażenia o połowę

Sen - zaklęcie rzucane przez całą rundę (do początku Twojej kolejnej tury), usypia 1-3 cele (zależnie od ich siły) które nie zdadzą Siły Woli ST 14 na 4 minuty. Można je obudzić obrażeniami lub np. potrząsaniem

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

Kwasowy Dotyk - przy najbliższym dotknięciu kogoś zadajesz 4d4 obrażenia od kwasu. Możesz przy rzuceniu od razu wykonać atak dotykowy lub poczekać i w następnej rundzie wykonać zwykły atak

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

Piórkospadanie - jako akcja nagła możesz sprawić aby 4 upadajace osoby lub przedmioty opadły lekko jak piórko nie otrzymujac zadnych obrażeń

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 16

Klej - możesz stworzyć warstwę kleju na osobie, przedmiocie lub obszarze o promieniu 0.5 metra aby odpowienio utrudnić Wyrywanie się, utrudnić puszczenie oraz przykleić do podłoża. Oprzeć można się testem Refleksu ST 16

Identyfikacja - możesz przeanalizować magiczne przedmioty przez kilak minut z bonusem +10 do

Piekielne leczenie - wymaga kropli krwii diabła lub demona ale przez minutę wyleczy celowi 10 Punktów Życia, choć będzie to bardzo nieprzyjemne

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

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

Smocze Fajerwerski - przez 4 rundy mozesz jako akcję ruchu wystrzelić fajewerk o zasięgu 200 metrów. Wszyscy w kratce w której wybuchnie musza zdać test Refleksu ST 14 albo otzymać k4 punktów obrażeń od ognia

Dotyk Niezdarności - dotknięty cel dostaje na 4 rundy karę k6+2 do Zręczności (co wpływa na Refleks, ataki zasięgowe, ataki bronią lekka i Klasę Pancerza). Zdany test Wytrzymałości ST 14 zmniejsza karę o połowę

Strumień Wody - wykonujesz test +8 przeciw CMD celowi aby go popchnąć w przeciwną stronę. Sukces przesuwa go o kratkę, każde przebicie o 5 przesuwa o kolejną. MOżesz też uzyć tego zaklęcia gdo gaszenia pożarów

Promień Osłabienia - trafiony cel dostaje na 4 rundy karę k6+2 do Siły (co wpływa na ataki wręcz i manewry). Zdany test Wytrzymałości ST 14 zmniejsza karę o połowę