Cechy

Siła	7 / -2
Zręczność	14 / +2
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	12 / +1
Charyzma	18 / +4

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	11
Zaskoczona	18

Punkty życia	29
Inicjatywa	+2
Prędkość	20 ft / 4 kratek

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+5

Dodatkowo: +2 przeciw efektom rozpaczy lub strachu oraz +2 przeciw iluzjom oraz +2 przeciw efektom wpływającym na umysł

Umiejętności

Wycena	+6
Wiedza (arkana)	+6
Kunszt magiczny	+6
Blef	+11
Profesja (scenopisarz)	+5
Dyplomacja	+10
Używanie magicznych urządzeń	+8
Sztuka (komedia)	+10
Percepcja	+7
Wyczucie pobudek	+5
Lingwistyka	+5

Ofensywa

Atak	sztylet
Trafienie	+1
Obrażenia	k3-2

Manewry

CMB	-1
CMD	11

Zdolności

Wieczny optymizm - raz dziennie możesz przerzucić wynik 1 na k20

Znane języki: Handlowy, Niebiański, Elfi, Gnomi, Smoczy

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

Wada charakteru - Zapominalstwo: po spędzeniu gdzieś przynajmniej godziny są szanse, że zapomisz tam czegoś (test ST 9)

Magia

Twoje czary nie wymagają wypowiadania magicznych formuł, gestykulacji czy dziwnych komponentów - wystarczy spokój ducha i koncentracja. Wadą jest fakt, że efekty strachu czy manipulujące emocje niemal uniemożliwiają czarowanie

Mentalny Atak: 7 razy dziennie jako akcję standardową mozesz zaatakować świadomośc celu w zasięgu 9 metrów. Musi on zdać Siłę Woli ST 16 albo otrzymać k6+2 obrażeń i przestraszyć się na 1 rundę. Nie działa na cele nie posiadające świadomości lub odporne na efekty wpływające na umysł

Możesz utrzymać iluzję poprzez koncetrację za pomocą akcji błyskawicznej zamiast standardowej

Przy utrzymywaniu iluzji możesz jako akcję standardową nadać jej trochę prawdziwości, na tyle aby przeprowadzić za jej pomoca atak (iluzyjny ogień może coś przypalić, miecz ciąć itd). Musisz albo wykonać atak dotykowy (z bonusem +6) albo dać celowi odpowiedni rzut obronny (ST 18). Zdany rzut zmniejsza obrażenia o połowę, a nie trafienie blokuje całkowicie. W przypadku sukcesu zadajesz k6 punktów obrażen za każdy krąg magii danej iluzji

Dwa razy dziennie 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

Pomniejsze sztuczki (bez limitu)

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

Czytanie magicznych zwojów

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

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

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

Niewidzialna dłoń - pomniejsza telekineza o ograniczonym zasięgu i ciężarze

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

Średnia iluzja - działa identycznie jak Cichy Obraz, ale trwa 2 rundy po zakończeniu koncentracji oraz może zawierać dowolne dźwięki poza zrozumiałą mową

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 8

Mentalne przeciążenie, podobne do Mentalnego Ataku, ale rzut na Siłę Woli jedynie zmniejsza obrazęnia o połowę. Zadaje 4k6.

Znikanie - dotknięty cel staje się niewidzialny na 4 rundy, czyli 24 sekundy

Przyjaźń - o ile cel nie oprze się SIłą Woli ST 16 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 sześciu 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 17 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 - rozwieje się jak tylko przestaniesz.