Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	10
Zaskoczona	16

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+5

Dodatkowo: +2 przeciwko urokom i iluzjom

Punkty życia	36
Inicjatywa	+0
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	morgenszternem
Trafienie	+6
Obrażenia	k8+2
Krytyk	x2

Manewry

CMB	+5
CMD	15

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+12
Ukrywanie się	+3
Dyplomacja	+4
Percepcja	+14
Medycyna	+8
Kunszt magiczny	+12
Profesja (łowca nagród)	+8
Przetrwanie	+8
Jeździectwo	+1
Rzemiosło (pułapki)	+8
Wiedza (arkana)	+10
Wiedza (natura)	+8
Wiedza (religia)	+8
Wiedza (plany)	+8

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Smoczy, Piekielny

Jak elf jesteś odporny na efekty magicznego snu

Jak elf jesteś świadomy energii magicznych wokół siebie - pasywnie wykrywasz magiczne aury w zasięgu 18 metrów i po chwili koncentracji możesz je wstępnie analizować

W kiepskim świetle widzisz 2x lepiej niż człowiek, ale nadal nie widzisz w całkowitej ciemności

Nienawiść - jeżeli zidentyfikujsz rzucone zaklęcie jako efekt magii tajemnej to przeciwko twórcy masz bonus +2 do obrażeń bronią

Wykrycie Adeptów - po drugiej rundzie koncentracji na analizowaniu aur magicznych każdy władający magią w zasięgu musi zdać rzut obronny Siły Woli ST 16 (rzuca dwa razy i bierze gorszy wynik) albo dowiadujesz się o szkole magii w której się specjalizuje, magicznej linii krwi, domen boga których moce używa itd. co daje Ci wstępne informacje o naturze jego zdolności. Jeżeli zda test to jest odporny na tą zdolność przez 24 godziny. Nie jesteś świadom czy jakaś istota się obroniła.

Wyrwanie Informacji - jako akcję standardową możesz włamać się do świadomości istoty w zasięgu 9 metrów. Jeżeli nie zda testu Siły Woli ST 16 to zadajesz jej głębokie psychiczne rany (2k6 obrażeń) wyrywając z umysłu to o czym właśnie myśli. W następnej rundzie możesz jako akcję całorundową przeanalizować uzyskane informacje. Możesz użyć tej zdolności tylko raz na dobę na daną istotę

Zrozumienie Słabości - jako akcję standardową 3 razy dziennie możesz przeanalizować istotę w zasięgu 9 metrów za pomocą odpowiedniej Wiedzy z bonusem +4. Poza potencjalnym uzyskaniem przydatnych informacji otrzymujesz na minutę bonus +2 do trafienia i Klasy Pancerza w stosunku do tej istoty.

Magia

Twoja magia jest ściśle powiązana z naturą zimnego żelaza - specjalnie przygotowanego materiału który jest szkodliwy dla wielu magicznych istot i sam jest stosunkowo odporny na magię. Potrafisz tworzyć tymczasowe przedmioty z żelaza, wzmacniać swoje ciało lub bronić się przed magią.

Każdego dnia po odpoczynku uzupełniasz pulę 8 punktów mocy którymi możesz wzmacniać efekty magiczne

Nie potrafisz czarować bez większego przedmiotu z zimnego żelaza w dłoni jak kula/tarcza/broń, ale nie wymaga to głośnych inkantacji, gestykulacji czy dziwnych komponentów.

Choć możesz podtrzymać efekty magiczne koncentracją jako akcję ruchu to jest ona bardzo krucha - wszelkie testy koncentracji (np. jeżeli ktoś zada Ci obrażenia) są wykonywane z karą -10

Tworzenie
- jako akcję całorundową możesz stworzyć w zasiegu 10 metrów jeden lub więcej obiektów żelaza.
- Za punkt mocy możesz to zrobić jako akcję standardową.
- W momencie tworzenia decydujesz czy istnienie tego obiektu podtrzymujesz koncentracją (do maksimum 4 minut) lub wydajesz punkt mocy aby istniał 4 minuty.
- Możesz obiekt stworzyć po prostu w przestrzeni jako zapora/konstrukcja czy narzędzie albo próbować wystrzelić go w kogoś co wymaga udanego trafienia Dotykowej Klasy Pancerza celu (Twój bonus do trafienia to +7) albo stworzyć go na kimś czego cel może uniknąc testem Refleksu ST 16
- Stworzone przedmioty nie mogą być zbyt skomplikowane bez testów Rzemiosła itd. oraz na pierwszy rzut oka widać, że są magiczne i sztuczne
- Możesz stworzyć jeden obiekt wielkości Duży lub 2 obiekty Średnie lub 4 Małe lub 8 Malutkich lub 16 Drobnych lub jakąś kombinację. Obrażenia od trafienia i przykłady przedmiotów danego rozmiaru:
  Drobny (2k3): sztylet, podkowa
  Malutki (2k4): kajdany na ręce lub nogi, krótki miecz, pułapka na niedźwiedzie (zdany test Rzemiosła sprawi, że zadziała)
  Mały (2k6): krzesło, ciężka tarcza, długi miecz, beczułka, ścianka 3 metry x 3 metry x 1 cal
  Średni (2k8): stół, (za punkt mocy) łańcuchy oplątujace człowieka, topór dwuręczny, ciężka zbroja, klatka na zwierzęta
  Duży (4k6): klatka lub skrzynia mogąca pomieścić stojącego człowieka, posąg, duże drzwi

Odporność żywiołowa - jako akcję standardową za punkt mocy możesz w bardzo oczywisty magicznie sposób wzmocnić swoje ciało na 40 minut aby każdy atak jednego z typów żywiołowych (ogień, zimno, elektryczność, dźwięk, kwas) zadawał Ci o 14 punktów obrażeń mniej. Jeżeli jesteś świadomy zagrożenia i chętny to możesz tej ochrony udzielić dowolnym istotom w zasięgu wręcz.

Wzmocnienie - jako akcję standardową za punkt mocy możesz w bardzo oczywisty magicznie sposób wzmocnić swoje ciało na 40 minut aby uzyskać Odporność na ataki fizyczne - o ile broń nie jest z adamantytu to każdy atak fizyczny zadaje o 2 punkty obrażeń mniej

Odbicie - jako akcję standardową za punkt mocy możesz stworzyć wokół siebie bardzo oczywistą magiczną aurę chroniącą prze magicznymi promieniami na 40 minut. Jeżeli ktoś spróbuje trafić się magicznym promieniem w tym czasie to ma 20% szans, że zamiast tego musi wykonać identyczny atak ale wycelowany w siebie. Jeżeli jesteś świadomy zagrożenia i chętny to możesz tej ochrony udzielić dowolnym istotom w zasięgu wręcz.

Zemsta - jako akcję standardową za punkt mocy możesz stworzyć wokół siebie bardzo oczywistą magiczną aurę na 40 minut. Za każdym razem gdy ktoś zada Ci obrażenia bronią wręcz lub zasięgową to odczuje część Twojego bólu co zada mu 2 Stłuczenia. Jeżeli jesteś świadomy zagrożenia i chętny to możesz tego efektu udzielić dowolnym istotom w zasięgu wręcz.

Szkodnik / Chowaniec

Posiadasz chowańca - magiczne zwierzę którego używasz jako soczewki przez którą odzyskujesz punkty mocy każdego dnia, a stworzyć taką więź ponownie jest kosztowe

Twoim chowańcem jest kret o imieniu Krima, który jest tchórzliwy, ale użyteczny ponieważ magia dała mu umiejętność mówienia językiem Elfim.

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

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

Będą w kontakcie z gruntem czuje wibracje i potrafi zlokalizować każda istotę w zasięgu 4,5 metra (3 kratek)

Punkty życia	18
Inicjatywa	+4
Prędkość lądowa	20 ft / 3 kratki
Prędkość kopania	5 ft / 1 kratka

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	14
Zaskoczona	14

Ofensywa

Atak	2x pazurami
Trafienie	+0
Obrażenia	jedno stłuczenie

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+5

Manewry

CMB	-3
CMD	3

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+4
Ukrywanie się	+25
Dyplomacja	+6
Percepcja	+6
Medycyna	+2
Kunszt magiczny	+0
Profesja (łowca nagród)	+1
Przetrwanie	+8
Jeździectwo	+1
Rzemiosło (alchemia)	-1
Wiedza (arkana)	-1
Wiedza (natura)	-1
Wiedza (religia)	-1
Wiedza (plany)	-1