Cechy

Siła	16 / +3
Zręczność	12 / +1
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	9 / -1
Charyzma	16 / +3

Punkty życia	25
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	biczem
Trafienie	+7
Obrażenia	k3+3

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	11
Zaskoczona	14

Manewry

CMB	+6
CMD	17

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+2

Dodatkowo: +4 przeciwko magicznym pułapkom, efektom opartym na językach oraz magicznym symbolom lub glifom

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+3
Ukrywanie się	+5
Dyplomacja	+8
Percepcja	+6
Wspinaczka	+7
Medycyna	+3
Kunszt magiczny	+7
Akrobatyka	+5
Zwinne ręce	+5
Zastraszanie	+7
Rozbrajanie pułapek	+8
Blef	+8
Sztuka (taniec)	+7
Sztuka (oratoryka)	+7
Sztuka (inst. smyczkowe)	+7
Sztuka (śpiew)	+7
Lingwistyka	+9
Wiedza (arkana)	+8
Wiedza (podziemia)	+8
Wiedza (inżynieria)	+8
Wiedza (geografia)	+8
Wiedza (historia)	+10
Wiedza (lokalna)	+10
Wiedza (natura)	+8
Wiedza (szlachta)	+8
Wiedza (plany)	+8
Wiedza (religia)	+8

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Orczy, Smoczy, Elfi, Krasnoludzki, Sylwan, Piekielny, Niebiański, Wody, Ognia, Zlemi, Powietrza + kilka martwych

"Wspólny": Zdany test Lingwistyki ST 25 pozwala Ci porozumieć się z dowolną istotą władającą jakimś językiem. Dla wszystkich wokół, nawet innych istot tej samej rasy, brzmi to jak niezrozumiały bełkot. Efekt utrzymuje się maksimum 4 minuty, ale kolejne testy w stosunku do tej samej istoty są wykonywane z bonusem +2. Porażka na teście uniemożliwia dalsze próby z daną istotą.

Adept bicza - bicz ma zasięg ataku 4,5 metra i w odróżnieniu od innych użytkowników:
- nie wywołujesz ataku okazyjnego przy używaniu go
- możesz nie zadawać stłuczeń biczem
- zadajesz obrażenia nawet opancerzonym celom
- możesz wykonywać nim ataki okazyjne w swoim bezpośrednim otoczeniu (jedna kratka / 1,5 metra)

Możesz jako akcja standardowa manipulować przedmiotami biczem w zasięgu 4,5 metra tak jakbyś to robił jedną dłonią lub możesz go traktować jako linę z hakiem

Raz dziennie możesz przed rzutem na test Wiedzy zadeklarować, że uzyskujesz wynik 20+modyfikator z Wiedzy.

Możesz zadeklarować wynik 10+modyfikator przy testach Kunsztu magicznego do badania magicznych przedmiotów i zwojów

Potrafisz rozbrajać magiczne pułapki za pomocą Rozbrajania pułapek.

Raz dziennie kiedy masz stracić przytomność z powodu otrzymanych obrażeń (Punkty Życia poniżej 0) możesz być jeszcze przytomny przez 1 rundę w której wykonasz akcję standardową lub akcję ruchu

Widzisz w absolutnej ciemności na odległość 18 metrów.

Magia

Pomniejsze sztuczki (bez limitu)

Przedmiot świeci się jak pochodnia przez 40 minut

Czytanie magicznych zwojów

Różnorodne magiczne sztuczki: manipulacja czystości, koloru, temperatury przedmiotów lub tworzenie sztuczek kuglarskich

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

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

Naprawa uszkodzeń przedmiotu (10 minut inkantacji minimum)

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 4

Zrozumienie Języków - dotknięty cel przez 40 minut w podstawowym stopniu rozumie wszystkie słyszane słowa oraz potrafi rozczytać niemagiczne zapiski w dowolnym języku

Uzdrowienie - leczenie d8+4 jednego celu, wymaga dotknięcia. Rani nieumarłych.

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

Ukryte Pragnienie - istota w zasięgu 9 metrów musi zdać Siłę Woli ST 14 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 tyko ten cel, ale może wykazać jego fałszywość.

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

Rozmycie - iluzja sprawia, że dotknięty cel przez 4 minuty jest dość mocno rozmyty i wszystkie ataki w stosunku do niego mają 20% szans nie trafienia.

Heroizm - dotknięty cel ma przez 40 minut bonus +2 do wszystkich testów trafienia, Umiejętności i Rzutów Obronnych.

Nauka

W ciągu dnia możesz za pomocą magii przeanalizować i manipulować otoczeniem przez 13 rund dziennie. Wywołanie jednego z tych efektów to zawsze akcja standardowa, ale podtrzymanie go jest akcją darmową. Działa on na wszystkich sprzymierzeńców którzy Cię słyszą i chcą się podddać efektowi.

Analiza: jeżeli zidentyfikowałeś wroga za pomocą odpowiedniej Wiedzy to jesteś w stanie doradzać sprzymierzeńcom w zasięgu 10 metrów w walce z nimi. W każdej rundzie utrzymania tego efektu zarówno ty, jak i oni otrzymują +1 do trafienia, Klasy Pancerza i Rzutów Obronnych przeciwko danemu wrogowi.

Wygłuszanie: podczas każdej rundy trwania tego efektu wykonujesz test Sztuki (). Wynik ten możesz wykorzystać ty lub twoi sprzymierzeńcy w zasięgu 10 metrów jako wynik Rzutu Obronnego przeciwko dowolnemu aktualnemu lub nowemu efektowi opartemu na dźwiękach lub mowie/języku.

Hipnoza: możesz wybrać do dwóch celów w zasięgu 30 metrów które Cię widzą, słyszą i mogą zwrócić uwagę. Jeżeli nie zdadzą testu Siły Woli ST 15 to przez czas trwania efektu poświęcają niemal całą uwagę na obserwowaniu twojego przedstawienia / monologu. Efekt jest niemożliwy do stworzenia w sytuacji zagrożenia / jawnej walki. Zafascynowane cale mają -4 do testów Percepcji, ale każde nowe potencjalne zagrożenie pozwala im wykonać kolejny test SIły Woli. Jawna agresja lub wrogie działanie od razu przerywa fascynację.

Akustyka: Wydanie jednej rundy pozwala Ci krzyknąć tak, aby wywołać donośny grzmot w obszarze o promieniu 3 metrów w zasięgu 10 metrów. Wszystkie istoty w tym obszarze otrzymują k8 obrażeń sonicznych oraz muszą zdać test Wytrzymałości ST 15 albo zostaną oszołomione na jedną rundę (stracą wszystkie akcje w najbliższej turze).