Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	11
Zaskoczona	16

Manewry

CMB	+2
CMD	13

Punkty życia	30
Inicjatywa	+1
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Ofensywa

Atak	scimitarem
Trafienie	+8
Obrażenia	1k6
Krytyk	18-20 / x2

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+6

Umiejętności

-3 za zbroję do ruchowych

Wyczucie pobudek	+8
Ukrywanie się	+5
Dyplomacja	+9
Percepcja	+8
Medycyna	+7
Kunszt magiczny	+11
Blef	+9
Profesja	+4
Wiedza (arkana)	+8
Wiedza (religia)	+10
Wiedza (historia)	+8
Wiedza (plany)	+10
Wiedza (szlachta)	+8
Wiedza (geografia)	+8

Zdolności

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

Fala energii: jako akcja standardowa, 7 razy dziennie, możesz wyleczyć wszystkich w zasięgu 9 metrów za 1k6. Rani nieumarłych, choć bronią się testem Siły Woli ST 15 aby społowić obrażenia

Podróż - jako akcja całorundowa możesz rozmyć się jako struga świetlna i przenieść gdzies indziej. Możesz tak podróżować do pięciu godzin dziennie i każde użycie zużywa przynajmniej godzinę. Osiągasz prędkość 80 km/godzinę, ale punkt końcowy zawsze jest dość nieprecyzyjny (w najlepszym razie do kilkudziesięci/kilkuset metrów od zamierzonego, a nawet może to być parę kilometrów). Możesz zabrać ze sobą do 5 innych istot, ale muszą się trzymać za ręce na początku i przez całą Podróż

Zachęcenie - 7 razy dziennie możesz dotknąć istotę rozświetloną dłonią aby dać jej bonus +4 do jednego dowolnego testu opartego na Charyżmie w ciągu najbliższej godziny

Ulga - 7 razy dziennie możesz dotnąć istotę aby zdjąć z niej jeden z tych statusów: dazed / fatigued / shaken / sickened / staggered

Celestialna Aura - jako akcja błyskawiczna możesz stworzyć wokół siebię aurę o promieniu 9 metrów która będzie wpływać na ciebie i twoich sprzymierzeńców tak długo aż nie zmienisz jej na inną albo jej nie rozwiejesz lub nie stracisz przytomności. Aura może dać: odporność na zimno 7 / odporność na ogień 7 / dodać 1k4 do obrażeń każdą bronią

Modlitwy

Punkty mocy: 8 danego dnia

Caster level:
Life 4
Protection & Light 3

Jej magia wymaga:
- głośnych i skomplikowanych modlitw
- jest niezwykle oczywita, każdy świadek instynktownie wie jaka jest podstawowa natura danego efektu

Może utrzymać koncentrację nad efektem jako akcja ruchu

Wzmocnienie - jako akcję standardową sprawiasz, że dotknięty cel otrzymuje do 4 tymczasowych Punktów Życia na godzinę, choć nie może dzięki temu mieć ich więcej niż normalne maksimum (czyli musiał już być ranny).

Uzdrowienie - jako akcję standardową po wydaniu punktu mocy możesz sprawić aby dotknięty cel odzyskał k8+12 Punktów Życia. Możesz tym ranić istoty nieumarłe, ale otrzymują one rzut obronny Siły Woli ST 16 aby obniżyć obrażenia o połowę
- możesz zawczasu użyć tej modlitwy aby zgromadzić to leczenie w sobie, do 40 punktów maksimum na raz danego dnia. Nastepnie wystarczy zwykła akcja standardowa aby wyleczyć dotknięty cel o dowolną ilość z tej puli. Twoi sprzymierzeńcy w zasięgu 9 metrów mogą jako akcja standardowa wyleczyć się z tej puli, choć masz zawsze możliwość zablokowania lub ograniczenia tego. Nie mogą skorzystać z tej puli jeżeli nie jesteś przytomny

Ukojenie - jako akcję standardową po wydaniu punktu mocy pomagasz dotkniętemu celowi w jeden z następujących sposobów.
- ukojenie ciała: usuwa Zmęcznie, Wycieńczenie, efekty bólu, schorowania i mdłości. Pozwala wykonać test k20+4 przeciwko ST trucizny lub choroby trawiącej cel aby ją zatrzymać/wyleczyć, choć dotychczasowe obrażenia pozostaną
- ukojenie umysłu: usuwa Przestraszanie, Przerażenie, Panikę, Słanianie się, Oszołomienie i Ogłuszenie. Odwraca również tymczasową, w tym magiczną, utratę dowolnych zmysłów
- ukojenie duszy: uzdrawia 1k4 obrażenia do jednej Cechy

Diagnoza - jako akcja błyskawiczna możesz ustalić czy dotknięta istota jest chora / zatruta / nieprzytomna / ranna / oszołomiona / … czyli czy jakikolwiek efekt lub status na nią wpływa.
- Jako akcja standardowa (lub błyskawiczna przy wydaniu punktu mocy) możesz ustalić dokładne szczegóły takiego statusu (typ źródła, dokładne cechy choroby/trucizny). Możesz też w ten sposób poznać przyczynę śmierci jeżeli cel zmarł do 4 dni temu.
- Jeżeli ktoś jest pod efektem Wzmocnienia to możesz użyć Diagnozy na nim bez względu na zasięg, a dodatkowo zawsze wiesz w którym kierunku i jak daleko się znajduje.

Iluminacja - jako akcja standardowa możesz dotknąć dowolny przedmiot lub istotę (wymaga to ataku dotykowego jeżeli się opiera) i sprawić aby świeciła się jak świeca lub pochodnia dowolnego koloru przez 3 minuty, co daje kary -20 do Ukrywania się i neguje np. niewidzialność. intensywnośc możesz kontrolowac jako akcja darmowa z zasięgu 42 metrów.
- w przypadku kontaktu tego efektu z magiczną ciemnością wykonujesz test k20+3 aby sprawdzić który efekt został stłumiony a który nadal działa w danym obszarze
- jako akcja standardowa jeżeli efekt już istnieje lub w ramach jego tworzenia możesz sprawić aby cel świecił się silnym światłem w promieniu 12 metrów oraz zwiększał oświetlenie o jeden poziom na dalsze 12 metrów. Wymaga to albo stałej koncentracji aby światło się nie rozwiało (akcja ruchu co turę) albo wydania punktu mocy aby sam utrzymał się przez 4 minuty. Dodatkowo, możesz dodać do tego efekt jednego typu Światła, którego efekt uaktywnia się w ramach stworzenia a potem w kazdej twojej kolejnej turze
- możesz jako akcja standardowa wykonać atak scimitarem i przy trafieniu stworzyć Iluminację na ofierze. Nie wywoła to ataku okazyjnego pomimo stworzenia efektu magicznego w zasięgu ataku wręcz wrogów, ale sam atak musi trafić

Światło: Palące - wszystkie istoty w obszarze silnego światła otrzymują co turę 3 punkty obrażeń od ognia. Nieumarli, szlamy lub istoty podatne na światło otrzymują 6 punktów obrażeń. Istota która się tak świeci może jako akcja całorundowa wykonać test Refleksu ST 15 aby stłumić ten efekt do zwykłej Iluminacji

Świetlista ochrona - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy aby cel w zasięgu 10 metrów uzyskał bonus +1 deflection do Klasy Pancerza i CMD lub dać mu odporność 13 na jeden z typów energii (ogień / zimno / kwas / elektryczność / dźwięk) na 3 godziny, ale w tym czasie delikatnie się świeci i nie ma szans Ukrywać się lub korzystać z niewidzialności. Może być to stłumione przez magiczną ciemność

Świetlisty Krąg - jako akcja standardowa możesz stworzyć świetlisty krąg mocy o promieniu do 3 metrów, którego środek musi znajdować się w zasięgu do 10 metrów od ciebie. Ten krąg jest potem nieruchomy.
- utrzymanie go wymaga koncentracji (akcja ruchu co turę) albo wydania punktu mocy aby sam utrzymał się 3 tury
- może być stłumiony / rozwiany przez magiczną ciemność

Krąg: Bariera - krawwędzie kręgu to świetlista ściana mocy mająca 7 Punktów Życia i blokująca ataki, istoty eteryczne, opary czy poruszanie się aż nie zostanie strzaskana. Atak przez nią musi trafia normalnie, ale najpierw zadaje obrażenia samej barierze i dopiero co pozostanie po jej strzaskaniu otrzymuje cel ataku
- Bariera blokuje wiele efektów magicznych (line of effect), ale np. nie teleportacyjne lub magiczne pociski które mogą ją strzaskać po drodze
- Może utrzymać ona ciężar do 1.5 tony oraz ma ST 15 do testów SIły aby się przez nią przebić.
- Jeżeli jest podtrzymywana koncentracją to regeneruje się do maksimum punktów życia na początku twojej tury.

Krąg: Odrzucenie - przy tworzeniu ustalasz czy krąg działa do wewnątrz czy na zewnątrz oraz wybierasz jeden element charakteru (zło / prawo / chaos). Istoty mające ten charakter chcące przekroczyć krawędź kręgu musza wykonać test Sily Woli ST 15 albo dana akcja jest zmarnowana, ale mogą go ponawiać przy kolejnych próbach przekroczenia Kręgu. Jeżeli uda im się test to stają się odporne na ten typ twojego Kręgu przez 24 godziny.
- jezeli krąg jest skierowany do zewnątrz (czyli utrudnia wejście do niego) to istoty znajdujące się w nim kiedy się pojawia stają się automatycznie na niego odporne

Krąg: Ochrona - wszystkie istoty w Kręgu otrzymują o 3 punkty obrażeń mniej przy każdym ataku metalową bronią lub pociskiem lub np. pancerną pięścią. Efekt nie działa w przypadku złota lub srebra lub elektrum

Krąg: Żywiołów - wszelkie efekty zadające obrażenia jednego z typów energii wybranego przy stworzeniu (ogień / zimno / kwas / elektryczność / dźwięk) w obrębie Kręgu zadaje o 13 punktów obrażeń mniej, to minimum 0. Może to np. zgasić pożar jeżeli nie jest w stanie palić dalej dostępnego paliwa

Światło: Ukazujące - wymaga wydania punktu mocy, w obszarze silnego światla niedziałają wszelkie efekty niewidzialności

Światło: Oszałamiające - cały obszar silnego światła jest trudnym terenem. Jeżeli wydasz dodatkowy punkt mocy to każda istota w obszarze musi w trakcie swojej tury zdać test Refleksu St 15 albo się przewrócic. Istoty ślepe lub dłużej trzymające oczy zamknięte (przynajmniej całą turę) są odporne na ten efekt