Cechy

Siła	16 / +3
Zręczność	12 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	13 / +1
Mądrość	8 / -1
Charyzma	16 / +3

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	11
Zaskoczona	14

W lekkiej zbroi

Manewry

CMB	+6
CMD	17

Możesz rzucić dowolne zaklęcie, poza Runą Cienia, będąc w obszarze ciemności lub kiepskiego światła jako akcję całorundową = ST zaklęcią wzrośnie o 1 oraz będzie ono trochę bardziej efektywne (np. dodatkowy punkt leczenia, godzina/runda działania)

Punkty życia	34
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	cienistą bronią
Trafienie	+7
Obrażenia	kX + 3

Atak	Silny Cios cienistą bronią
Trafienie	+6
Obrażenia	kX + 5

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+2

Dodatkowo: -1 przeciwko magicznym przymusom

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+9
Ukrywanie się	+5
Dyplomacja	+8
Percepcja	+7
Medycyna	+3
Kunszt magiczny	+5
Akrobatyka	+5
Zwinne ręce	+6
Zastraszanie	+8
Blef	+11
Przetrwanie	+3
Przebranie	+10
Wiedza (arkana)	+5
Wiedza (natura)	+5
Wiedza (religia)	+5
Wiedza (historia)	+5
Wiedza (lokalna)	+5
Wiedza (inżynieria)	+5
Wiedza (szlachta)	+5

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Orczy, Krasnoludzki, Elfi

Widzisz w Ciemności na odległość 18 metrów.

Cienista broń - jako akcję ruchu potrafisz stworzyć dowolną broń wręcz z cienia. Trwa ona tak długo jak ją trzymasz i naraz możesz mieć tylko jedną zmanifestowaną w danej chwili. Jej kostka obrażeń zależy od formy (czy to np. sztylet k4, długi miecz k8 czy bojowy topór k12)

Wada charakteru: Zwątpienie - przybierałeś już tyle różnych tożsamości, że Twoja prawdziwa jest nadszarpnięta i rozmyta

Iluzja Tożsamości - jako akcję standardową możesz dowolnie zmienić swój wygląd. Możesz byc “trochę” niższy/wyższy/grubszy/chudszy i wyglądać jak dowolna rasa czy osoba - daje Ci to bonus +10 do testu Przebrania. Iluzja wpływa tylko na wzrok - np. nie zmienia głosu czy zapachu. Fałszowanie głosu wymaga testów Blefu. Efekt ten jest niezauważalny przez większość zaklęć wykrywania magii i nie ma limitu czasowego lub użyć.

Zasady oświetlenia - w danym momencie obszar może mieć:

- Jasne światło (słoneczny dzień / potężna magia światła / szkodliwe dla niektórych istot / zwykle uniemożliwia ukrywanie się)

- Normalne Światło (pochmurny dzień / obszar blisko pochodni lub latarni / zwykle uniemożliwia ukrywanie się / powszechna magia światła)

- Kiepskie Światło (wokół świecy otoczonej ciemnością / istoty są Zakryte czyli trafienia mają 20% być i tak nieudane / umożliwia ukrywanie się / zmniejszony zasięg wzroku ale elfy, zwierzęta i niektóre istoty widzą kilka razy dalej niż zwykły człowiek / istoty widzące w Ciemności ignorują Zakrycie)

- Ciemność (orki, krasnoludy i wiele nienaturalnych istot wyraźnie widzi w czarno-bieli na określoną odległość i nie ma kar do trafienia lub wykrycia istot w tym zasięgu / wszyscy inni są traktowani jako Ślepi co znacznie utrudnia trafienie lub znalezienie innej istoty - szansa trafienia wynosi 50% nawet przy udanym rzucie na trafienie

W warunkach Kiepskiego Światła dla istot nie potrafiących widzieć w Ciemności szansa, że z powodu Zakrycia nie trafią Cię ich ataki wynosi 50%

Magia

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 6

Mniejsze Uzdrowienie - dotknięty cel odzyskuje k8+3 punktów życia. Rani nieumarłych.

Rozkaz - wydajesz istocie w zasięgu 9 metrów krótki rozkaz i jeżeli nie zda SIły Woli ST 14 to w swojej turze musi go wykonać. Musi ona zrozumieć co mówisz. Możliwe rozkazy: podejdź, upuść, padnij, uciekaj, stój (nie może opuścić swojej kratki).

Sanktuarium - dotknięta istota jest chroniona przed atakami przez 3 rundy. Jeżeli ktoś spróbuje ją zaatakować, aby to faktycznie zrobić musi zdać Siłę Woli ST 14 albo zmarnuje akcję. Ochrona rozwiewa się jeżeli cel sam wykona ofensywną akcję

Przyjaźń - o ile cel nie oprze się Siłą Woli ST 14 to przez 3 godziny wierzy, że jesteś jego zaufanym przyjacielem. Używanie w walce daje mu bonus +5 do rzutu.

Runa Cienia - tylko w Kiepskim Świetle lub Ciemności i jako akcja całorundowa. Na dotkniętym przedmiocie umieszczasz unikalną runę Cienia. Jest ona permanentna i zależnie od twojej woli może być widzialna zawsze lub jedynie w obecności magii wykrywającej aury czy niewidzialne istoty. W promieniu 3 metrów wokół niej poziom oświetlenia jest obniżony o jeden o ile nie działa tam zaklęcie światła wyższego kręgu. Niemagiczne źródła światła są w pełni stłumione w tym obszarze. Każda istota poza tobą która wejdzie w ten obszar musi zdać test Refleksu ST 15 albo zaczynają ją oplatać cienie. Trwa to tak długo aż nie opuści tego obszaru plus jedną rundę. Zdany test pomaga uniknąć tego efektu chyba, że opuści ona obszar działania i wejdzie ponownie. Efekty te nie kumulują się i na danym obszarze może działać tylko jeden. Niezdanie testu oznacza, że ta istota nie może biegać ani szarżować, porusza się z połową Prędkości, ma karę -2 do testów ataku i -4 do Zręczności.

Adaptacja społeczna - Przy rzuceniu wybierasz kulturę lub subkulturę aby przyjąć ich zwyczaje i mowę ciała przez 3 godziny. Jeżeli znasz używany przez nią język to mówisz z lokalnym akcentem. Często niweluje to kary do testów umiejętności społecznych podczas interakcji z przedstawicielami wybranej kultury oraz daje bonus +2 do Dyplomacji i Przebrania. Przeciwko jej przedstawicielom ST Rozkazu i Przyjaźni rośnie o 1.

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć)

Wskazany łatwopalny przedmiot w zasięgu 10 metrów zajmuje się ogniem

Wykrycie czy dany przedmiot lub istota jest trująca/zatruta

Odgonienie śmierci - z odległości 10 metrów możesz ustabilizować nieprzytomną i krwawiącą istotę

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Oczyszczenie - modlitwa usuwa trucizny i niweluje zepsucie jedzenia oraz napojów