Punkty życia ---- 31

Inicjatywa ------ +1

Prędkość -- 30 ft / 6 kratek

Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	14
Zaskoczona	12

Tylko bez zbroi i zbytniego obciążenia - wzmocnienia podskórne oraz refleks

Manewry

CMB --- +5

CMD --- 19

Ofensywa

Atak ----- Rapierem

Trafienie ------- +6

Obrażenia ---- k6 + 3

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+3
Ukrywanie się	+5
Dyplomacja	+5
Pływanie	+7
Percepcja	+3
Wspinaczka	+7
Akrobatyka	+5
Zwinne ręce	+5
Zastraszanie	+5
Rozbrajanie pułapek	+5
Blef	+5
Przetrwanie	+0
Jeździectwo	+2
Wycena	+7
Przebranie	+5
Wiedza (arkana)	+7
Wiedza (religia)	+7
Wiedza (historia)	+7
Wiedza (plany)	+7
Wiedza (szlachta)	+7
Wiedza (podziemia)	+7

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+7
Siła Woli	+2

Dodatkowo: -1 przeciwko magicznym przymusom

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Krasnoludzki, Otchłanny, Elfi

Cienista istota - jako zmanifestowana idea jesteś podatny zarówno na efekty wpływające na istoty żywe jak i na magiczne konstrukty. Widzisz w Ciemności na odległość 27 metrów (90ft), a w Kiepskim Świetle 2x dalej niż zwykły człowiek.
- Jesteś odporny na choroby, trucizny, efekty czystej śmierci, paraliż i ogłuszanie
- W przypadku otrzymania Stłuczeń (obrażeń nonlethal mający ogłuszyć a nie zabić) zawsze otrzymujesz ich o 2 mniej
- Jeżeli stracisz przytomność z powodu utraty wszystkich Punktów Życia stajesz się niemal przezroczysty, ale też się automatycznie stabilizujesz. Jeżeli umrzesz zostanie po tobie tylko kupka lekko świecącego się pyłu

Wada charakteru: Zwątpienie - przybierałeś już tyle różnych tożsamości, że Twoja prawdziwa jest nadszarpnięta i rozmyta (stąd ta kara do rzutów obronnych przeciwko przymusom i dominacji)
- Tak źle czujesz się w swojej prawdziwej formie (która jest szara, powykręcana i niepokojąca), że jesteś wtedy Przestraszony (shaken, kara -2 do wszystkich testów k20), co nie kumuluje się z innymi efektami strachu

Fałszywa Tożsamość - jako akcję ruchu możesz przybrać formę dowolnego humanoida rozmiaru Średniego (człowiek, ork, elf, krasnolud) lub Małego (gnom, kobold, niziołek) - jest to pełna polimorfia a nie iluzja, nie wpływa na twój ekwipunek (choć możesz go wchłonąć w ciało). Możesz być "trochę" niższy/wyższy/grubszy/chudszy i wyglądać jak dowolna rasa czy osoba - daje Ci to bonus +10 do testu Przebrania.
- Otrzymujesz również bonus +2 do testów Blefu, Dyplomacji i Przebrania w fałszywej formie (używasz wtedy Inteligencji zamiast Charyzmy)
- Jeżeli przybierasz formę Średnią otrzymujesz bonus +2 do Siły co przekłada się na bonus +1 do trafienia i obrażeń wręcz
- Jeżeli przybierasz formę Małą otrzymujesz bonus +2 do Zręczności, co w połączeniu z samą zmianą rozmiaru przekłada się na bonus +2 do Klasy Pancerza, +1 do trafienia
- Jeżeli imitowana rasa potrafi świetnie pływać, oddychać pod wodą albo ma zmysł węchu czuły jak pies, również otrzymujesz te zdolności na czas imitacji
- Fałszowanie głosu/sposobu mówienia może wymagać testów Blefu. Efekt ten jest niezauważalny przez proste zaklęcia wykrywania magii i nie ma limitu czasowego lub użyć.

Zawiść - kiedy atakujesz cel oślepiony, flankowany, zaskoczony czy który w inny sposób stracił bonus ze Zręczności do Klasy Pancerza (np. po udanej fincie) zadajesz mu o k6 obrażeń więcej przy trafieniu
- Kiedy atakujesz cel którego tożsamość przywłaszczyłeś (i jest on tego świadomy oraz cię widzi z odległości do 9 metrów / 30ft) otrzymujesz bonus +1 do trafienia, Klasy Pancerza i CMD przeciwko niemu. Nie musi on być zaskoczony lub flankowany aby zadać mu dodatkowe k6 obrażeń

Ułuda - jako akcja standardowa możesz stworzyć w kratce obok cienistą kopię swojego aktualnego wyglądu (jeżeli się zmieni, to Ułuda się dostosuje). Poza wyglądem jest ona twoją kopią (nawet waży tyle samo) i może swobodnie poruszać się w zasięgu 18 metrów od ciebie (możesz ją rozwiać jako akcja darmowa w dowolnym momencie)
- Rozwieje się w momencie kiedy oddali się poza 18 metrów od ciebie albo miałaby otrzymać jakiekolwiek obrażenia lub kiedy nie zda dowolnego Rzutu Obronnego
- Możesz traktować jej zasięg wręcz jak własny w celu wykonywania ataków okazyjnych
- Działa w twojej Inicjatywie i otrzymuje darmową akcje ruchu aby się przemieścić. W trakcie swojej tury możesz swobodnie używać zmysłów Ułudy zamiast własnych oraz wyprowadzać wszelkie ataki, Umiejętności lub moce czy przez nią mówić
- Kiedy nie korzystasz z Ułudy, otrzymujesz bonus +1 do Klasy Pancerza i Ukrywania się w Kiepskim Świetle lub Ciemności

Możesz wykonać dwa ataki okazyjne w turze zamiast tylko jednego, choć każdy przy innej okazji

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

Demoniczne moce

Posiadasz serię demonicznych mocy, które możesz wykorzystywać bez limitu czasowego, ale są one niezwykle oczywiste (otaczające cię cieniste plamy czy widmowy rapier w rękach). W danej chwili możesz sprawić aby były nieaktywne jako akcja błyskawiczna oraz aktywować ich dowolną ilość jako akcja ruchu.
- Posiadasz również pulę 6 punktów mocy które możesz rozdysponować jako akcję błyskawiczną aby wzmocnić poszczególne moce. W danej chwili możesz umieść do 2 punktów w każdej z nich. Punkty te się nie zużywają, oznaczają jedynie skupienie się na danej zdolności. Aby ukryć manifestację mocy musisz m.in. zabrać z niej wszystkie punkty

Moc: Wzmocnienie Skóry - każdy punkt zwiększa Zwykłą i Zaskoczoną Klasę Pancerza o 1 oraz zwiększa twoją odporność na Stłuczenia z Cienistej Istoty o 2.
- Tak długo jak nie jest wzmocniona, efekt nie jest oczywisty

Moc: Poprawa Refleksu - każdy punkt zwiększa Zwykłą i Dotykową Klasę Pancerza oraz Refleks i CMD o 1
-- Tak długo jak nie jest wzmocniony, efekt nie jest oczywisty, choć musisz ukrywać jak gibko potrafisz się poruszać

Moc: Płaszcz Cienia - zmanifestowany płaszcz daje ci bonus +1 do Klasy Pancerza jako odpowiednik lekkiej tarczy oraz bonus +2 do Ukrywania się. W Kiepskim Świetle lub Ciemności te bonusy są zwiększone o odpowiednio +1 i +2 . W Silnym Świetle jest w pełni negowany
- Każdy punkt zwiększa bonus do Klasy Pancerza oraz Ukrywania się o 1

Moc: Lepka Cienista Plama - wokół ciebie rozlewa się plama cienia o promieniu 4.5 metra (15ft) która zmniejsza poziom oświetlenia w obszarze o jeden i pokrywa ziemię. Każda istota poza tobą która miałaby podnieść się z klęczek (np. po Manewrze Przewrócenia /trip/) musi zdać test Siły lub Uwalniania się ST 13 aby się jej to udało i nie zmarnowała swojej akcji
- Jako akcja błyskawiczna możesz się teleportować na dowolne puste pole w obszarze Plamy
- Każdy punkt przeznaczony na tę Moc zwiększa jej obszar o 5 ft (czyli do maksymalnie 7.5 metra, 25ft) oraz pozwala ci wskazać jedną istotę która w danej turze nie będzie miała problemów ze wstawaniem

Macka - oryginalny obszar Plamy (czyli tylko na 15ft) możesz traktować jako swój zasięg w celu wykonywania ataków okazyjnych, ale tylko do wykonywania Manewru Przewrócenia cienistą macką. Wykonujesz wtedy test CMB z łącznym bonusem +11 przeciwko CMD celu, co nie wywołuje ataków okazyjnych ani nie ryzykujesz przewrócenia przy znacznej porażce

Moc: Wstęga Chaosu - zmanifestowana wstęga owinięta wokół twojego ramienia pozwala jako akcja ruchu wskazać istotę w zasięgu 6 metrów (20 ft) i jeżeli nie oprze się ona testem Siły Woli ST 13 możesz w dowolnej kombinacji: zamienić się z nią miejscami, nałożyć na nią iluzję aby wyglądała jak ty, nałożyć na siebie iluzję aby wyglądać jak ona. Czyli możesz po prostu zamienić się z nią miejscami albo nie zamieniać ale użyć iluzji aby taki efekt zasymulować albo udać, że jest was/ciebie dwóch itd.
- Iluzje wpływają jednie na zmysł wzroku, ale w ramach ich nałożenia możesz wykonać test Blefu aby przekonać obserwatorów że to ty jesteś "ten prawdziwy". Iluzja utrzyma się do końca twojej następnej tury. Istoty które dokładniej się tobie lub ofierze przyjrzą mogą wykonać test Siły Woli z takim samym ST aby przejrzeć iluzję.
- Każdy punkt zwiększa zasięg o 3 metry (do maksimum 12 metrów / 40ft) oraz daje bonus +2 do testów Blefu aby skorzystać z nałożonych iluzji. ST przy jednym punkcie wynosi 14, a przy dwóch 15

Moc: Okrutny Rapier - jako akcja darmowa możesz w ręku stworzyć cienisty rapier który rozpłynie się zaraz po upuszczeniu. Poza faktem, że jest świetną bronią umożliwia parowanie ciosów.
- Raz na turę kiedy jesteś celem ataku (wymagającego testu trafienia) i jesteś tego świadom, możesz wykonać przeciwstawny atak rapierem z karą -5 do trafienia. Jeżeli twój wynik jest równy lub większy testowi atakującego atak jest albo negowany albo (używając wyniku testu trafienia atakującego) wykonywany przeciwko wskazanej przez ciebie istocie (nawet samemu atakującemu). W przypadku ataków wręcz musi ona być w zasięgu wręcz atakującego, a w przypadku pocisków lub promieni muszą być w pierwszym zasięgu licząc od twojej pozycji. Jeżeli przekierowany atak trafi zadaje oryginalne obrażenia oraz dodatkowe k6+3
- Przy udanym odbiciu ataku możesz zamiast wykorzystując wynik trafienia atakującego, wykonać dowolny Manewr jeżeli "przekierujesz" atak wręcz i masz ten cel w zasięgu albo Manewr Przewrócenia (trip), Rozbrojenia (disarm), Brudnej Zagrywki (dirty trick), Repozycji (reposition) albo Roztrzaskania (sunder) jeżeli "przekierowujesz" atak zasięgowy. Wykonujesz wtedy zwykły test CMB przeciwko CMD celu
- Każdy punkt przeznaczony na tę moc zmniejsza karę przy parowaniu, CMB przy manewrze oraz zwiększa obrażenia przy przekierowaniu o 1