Cechy

Siła	7 / -2
Zręczność	14 / +2
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	10 / +0
Charyzma	16 / +3

Klasa pancerza

Zwykła	13
Dotykowa	13
Zaskoczona	11

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+4

Manewry

CMB	-1
CMD	11

Punkty życia	23
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	lekką kuszą
Trafienie	+5
Obrażenia	k6

Specjalne: przeładowanie to akcja ruchu

Umiejętności

Ukrywanie się	+10
Percepcja	+7
Wiedza (arkana)	+6
Kunszt magiczny	+6
Akrobatyka	+8
Zastraszanie	+7
Rozbrajanie pułapek	+10
Blef	+7
Rzemiosło (pułapki)	+10

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Smoczy, Podziemny

Widzisz w absolutnej ciemności na odległość 18 metrów

Wada charakteru: Samotnik - kiedy znajdujesz się obok sprzymierzeńców masz karę -1 do Klasy Pancerza i testów trafienia

Potrafisz rozbrajać magiczne pułapki i masz bonus +2 do Percepcji aby zauważyć pułapkę oraz bonus +1 do Klasy Pancerza i Refleksu przeciwko nim.

Twoje zaklęcia są potężniejsze kiedy jesteś w górzystym, wzgórzowym lub podziemnym terenie - Twój poziom liczony jest wtedy o 1 wyżej.

Jako akcję nagłą możesz spróbować zamortyzować obrazenia od broni wręcz. Wykonujesz wtedy test Akrobatyki ST 5+obrażenia aby je zniwelować i przesunąć o taką ilość stóp w dowolnym kierunku, zaokrąglanie w górę. Zakończenie ruchu poprzez uderzenie w przeszkodę przewraca Cię i zadaje k4 obrażeń.

W następnej turze tracisz albo akcję ruchu albo akcje standardową.

Pomniejsze sztuczki (bez limitu)

Pocisk kwasowy o zasięgu 9 metrów celujacy w Dotykową Klasę Pancerza i zadający d3+1 obrażeń od kwasu. Może być pułapką.

Czytanie magicznych zwojów

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Różnorodne magiczne sztuczki: manipulacja czystości, koloru, temperatury przedmiotów lub tworzenie drobnych iluzji

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

Niewidzialna dłoń - pomniejsza telekineza o ograniczonym zasięgu i ciężarze

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 8

Znikanie - dotknięty cel staje się niewidzialny na 4 rundy, czyli 24 sekundy. Może być pułapką choć raczej to pomocne niż szkodliwe.

Smocze szpony - tworzysz dwa widmowe szpony i dla kazdego wybierasz dowolny cel w zasięgu 42 metrów, może być to ten sam. Każde pióro zadaje k4+1 obrażeń, szczególnie skuteczne na istoty Widmowe. Jako pułpaka oba musza zaatakować ten sam cel. Zawsze trafiają.

Tłuszcz - możesz stworzyć warstwę tłuszczu na osobie, przedmiocie lub obszarze o promieniu 1.5 metra aby odpowienio ułatwić Wyrywanie się, utrudnić trzymanie/używanie oraz przewracać cele. Oprzeć można się testem Refleksu ST 15. Może być pułapką ale za wczasu trzeba wybrać typ zastososwania.

Magia

Jako akcja standardowa możesz stworzyć na dotkniętym obszarze niewidzialną runę-pułapkę. Zajmuje ona kwadrat 2 kratki na 2 kratki czyli 3x3 metry i uaktywni ją pierwsza istota poza Tobą która wejdzie w ten obszar. Magiczne pułapki nie mogą nachodzić na siebie. Trwają one do 24 godzin.

Wybuchowa runa: możesz takich stworzyć 7 dziennie. Zadają one k8+4 punktów obrażeń od ognia/kwasu/elektryczności/zimna (wybrane przy stworzeniu) jednemu celowi. Test Refleksu ST 16 pozwala obniżyć to o połowę. To samo ST jest brane pod uwagę przy wykrywaniu i rozbrajaniu tej magicznej pułapki

Zaklęta runa: 7 razy dziennie możesz stworzyć runę która aktywuje jedno ze znanych Ci zaklęć. Wymaga to wykorzystanie użycia danego kręgu magii.

Drugi krąg magii - użycia jednego dnia: 4 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Ślepota / Głuchota - jeden cel w zasięgu 42 musi zdać test Wytrzymałości ST 15 albo permanentnie stracić wzrok lub słuch (wybierasz przy rzucaniu)