Cechy

Siła	9 / -1
Zręczność	14 / +2
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	20 / +5
Mądrość	12 / +1
Charyzma	12 / +1

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	12
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+4

Dodatkowo: +2 przeciwko urokom

Punkty życia	24
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	ostrzem w lasce
Trafienie	+1
Obrażenia	k6-1

Atak	lodowym promieniem
Trafienie	+4
Obrażenia	k3+9
Zasięg	40 ft / 12 metrów

Manewry

CMB	+1
CMD	13

Umiejętności

Percepcja	+8
Wyczucie pobudek	+8
Wycena	+9
Kunszt magiczny	+12
Profesja (żołnierz)	+5
Rzemiosło (alchemia)	+9
Wiedza (arkana)	+11
Wiedza (religia)	+9
Wiedza (natura)	+9
Wiedza (plany)	+10
Wiedza (szlachta)	+10
Wiedza (lokalna)	+9
Wiedza (inżynieria)	+9
Wiedza (geografia)	+9
Wiedza (historia)	+9

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Smoczy, Powietrza, Wody, Ognia, Sylwan

Jako elf jesteś odporny na efekty magicznego snu i jesteś świadomy energii magicznych wokół siebie - pasywnie wykrywasz magiczne aury w zasięgu 18 metrów i po chwili koncentracji możesz je wstępnie analizować za pomocą Kunsztu magicznego

W kiepskim świetle widzisz 2x lepiej niż człowiek oraz w odróżnieniu od innych elfów widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów.

Mistrz Ewokacji - w przypadku zaklęć ofensywnych zadających obrażenia od zimna zadajesz dodatkowe +3 za każdą kostkę obrażeń, w przypadku innych żywiołów jest to +1 za każdą kostkę. Dodatkowo do kazdy cel twojego zaklęcia ofensywnego otrzymuje 5 bonusowych punktów obrażeń. Jest to już wliczone w opisie zaklęć (i tłumaczy dlaczego są tak potężne).

Specjalista - nie znasz się na szkołach magii wróżb, uroków, iluzji, ochronnej czy nekromancji - w zasadzie nie potrafisz używać takiej magii, a analizowanie efektów lub przedmiotów wykorzystujących te szkoły jest trudniejsze

Lodowe Ostrze - jako akcja błyskawiczna 8 razy dziennie możesz otoczyć trzymaną broń lodową aurą która w danej turze daje ci bonus +2 do trafienia oraz k6 obrażeń lodowych do pierwszego trafienia.

Zimna Adaptacja - przy użyciu każdego zaklęcia zadającego obrażenia od ognia, kwasu lub elektryczności możesz zmienić je w zaklęcie lodowe zadające obrażenia od zimna

Posiadasz pomniejszą magiczną zdolność tworzenia lodowego promienia, ale użycie jej wywołuje ataki okazyjne wrogów w zasięgu ataku wręcz

Potrafisz wywoływać różnorodne magiczne kuglarskie sztuczki: manipulacja czystości, koloru czy temperatury przedmiotów lub tworzenie drobnych iluzji. Dodatkowo, po odrobinie koncentracji i wymamrotaniu kilku fraz potrafisz rozszyfrować magiczne zapiski

Przeszkolenie wojskowe pozwala Ci na używanie lekkich zbroi bez utrudnień w rzucaniu zaklęć oraz umiejętnie używać ostrza ukrytego w lasce. Dobywasz go akcją błyskawiczną, a test St 20 Percepcji jest wymagany aby ustalić, że ta delikatna laska skrywa w sobie broń

Żołnierska Sztuczka - każdego dnia rano wybierasz jedną z poniższych sztuczek którą następnie możesz użyć 4 razy. Użycia odnawiają się podczas wybierania nowej (lub tej samej) sztuczki.
- Wartownik: dotknięta istota może czuwać/wartować do 8 godzin i tak długo jak nie będzie robić nic męczącego odpocznie tak dobrze jakby spała przez ten okres. Walka lub intensywny wysiłek rozprasza efekt
- Zasadzka: dotknięta istota jest perfekcyjnie zakamuflowana iluzją jako kamień/posąg/drzewo/… aby pasować do otoczenia. Iluzja utrzyma się do 10 minut, tak długo jak cel będzie absolutnie nieruchomy (poza szeptaniem), co niweluje karę z pancerza do Ukrywania oraz daje bonus +20 do Ukrywania
- Dowodzenie: dotknięty cel przez 10 minut może mówić tak donośle aby słyszano go było na wielkie odległości. Może też wydać dźwięk jak trąbka udając że na takiej gra
- Ochrona: dotknięty cel jest przez 24 godziny odporny na zbyt niskie lub wysokie temperatury, deszcz, śnieg i inne utrudnienia pogodowe

Magia

Twoja magia wymaga “przygotowania” czyli każdego dnia studiujesz swoją księgę zaklęć przez około godzinę, aby zapełnić w dowolnej kombinacji komórki dla każdego kręgu magii spośród znanych ci zaklęć z danego lub niższego kręgu. Do następnego dnia każda komórka pozwala stworzyć jednorazowy efekt.

Znasz sekret matamagii Mrożącej - jeżeli przygotujesz zaklęcie lodowe w komórce kręgu o 1 wyżej niż zwykle z tą metamagią to cele tego zaklęcia dodatkowo zostaną krótkotrwałe Oplątane łańcuchami z lodu (cel otrzyma karę -2 do trafienia, -4 do Zręczności i jego Prędkość spadnie o połowę)

Dla każdego kręgu masz dodatkową komórkę tylko dla Twojej specjalizacji - czyli magii ewokacji, magicznego zniszczenia

Pomniejsze sztuczki (używane bez limitu): 4+1 komórek

Ewokacja: Cztery widmowe pochodnie lub latarnie latają w zasięgu 30 metrów przez minutę wedle woli

Ewokacja: dotknięty przedmiot świeci się przez 50 minut

Ewokacja: wskazany łatwopalny przedmiot w zasięgu 10 metrów zajmuje się ogniem

Niewidzialna dłoń - pomniejsza telekineza o ograniczonym zasięgu i ciężarze

Magiczna chmurka pojawia się nad celem aby zmoczył go krótki deszcz

Umocnienie - dotknięty cel przez minutę otrzymuje bonus +2 do CMD przeciwko przewróceniu lub przesunięciu oraz do testów Akrobatyki aby utrzymać równowagę

Szybkie przepisywanie dzięki telekinezie na pIórze - 1 strona na minutę koncentracji

Wskazany cel w zasięgu 40 metrów słyszy Twój szept - wymaga szeptania i wskazania palcem

Zostawienie Twojej osobistej magicznej runy na dotkniętym przedmiocie lub istotcie. Może być niewidzialna (pojawi się tylko przy wykrywaniu magii) lub widzialna.

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

Ewokacja: Mrożąca Agresywna Chmura Śnieżna - w zasięgu 45 metrów tworzysz chmurę burzową o średnicy 1,5 metra - czyli mogącą w danej chwili zagrożić jednej kratce/istocie. Chmura unosi się w miejscu chyba, że jako akcja ruchu poruszysz ją o maksymalnie 6 metrów. Zakończy ona ruch w pierwszej kratce w której znajduje się jakaś istota. Każda istota w której kratce znajdzie się chmura musi zdać test Reflexu ST 18 albo otrzyma 3k6+14 obrażeń od zimna (wliczone bonusy) oraz będzie splątany lodem przez 2 rundy. Zdany test oznacza uniknięcie obrażeń w pełni. Chmura utrzyma się 5 rund

Migoczący Pył - wybierasz obszar o promieniu 3 metrów w zasiegu 42 metrów. Wszystko co się tam znajduje przez 3 rundy pokryte jest niemożliwym do usunięcia migoczącym pyłem co w praktyce niweluje wszystkie możliwości ukrywania się normalnego czy za pomocą niewidzialności. Każda istota musi również zdać test Siły Woli ST 17 albo zostanie oślepiona na czas trwania zaklęcia. Na koniec każdej swojej rundy mogą one przerzucić ten test aby odzyskać wzrok.

Pajęcza Wspinaczka - dotknięty cle przez 30 minut potrafi wspinać się po niemal każdej powierzchni jak pająk (z bonusem do Wspinaczki +8 i Prędkością wspianania 20ft), nawet po sufitach. Musi mieć wolne ręce aby się tak przemieszczać, a wrogowie nie otrzymują żadnych bonusów do atakowania go podczas wspinaczni

Wykop - w zasięgu 42 metrów na 4 rundy tworzysz pozawymiarową kwadratową dziurę o boku 3 metry i głębokości 6 metrów. Każdy kto jest w obszarze jej tworzenia musi wykonać test Refleksu ST 17 albo do niej wpadnie (jeżeli jest tuż poza krawędzią tego obszaru to wykonuje test z bonusem +2). Upadek zwykle oznacza 2k6 punktów obrażeń. Wspięcie się po jej boku wymaga testu Wspinaczki ST 25. Kiedy efekt się kończy dziura powoli się podnosi, a istoty w niej pozostawione są tam gdzie powstała

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 4 + 1

Ewokacja: Stożek ognia - 4.5 metra długości, zadający 5d4+6 obrażeń od ognia (wliczone bonusy). Rzut na Refleks ST 17 zmniejsza obrażenia o połowę

Ewokacja : Elektryczny Dotyk - wykonujesz atak dotykowy wręcz z bonusem +2 (+5 jeżeli cel ma na sobie metalową zbroję lub trzyma metalową broń itd.) aby zadać mu 5k6+10 (5k6+20 zada dotyk lodowy, ale bez bonusu do trafienia przeciwko metalowym celom)

Ewokacja: Szpikulec z lodu - wystrzeliwujesz we wroga w zasięgu 11 metrów szpikulec który jeżeli trafi w Dotykową Klasę Pancerza zada mu 5d6+20 obrazeń od zimna (wliczone bonusy) zanim się rozpuści.

Ewokacja: Lewitujący dysk - przez 5 godzin podążał będzie za tobą lewitujący metr nad ziemią dysk z czystej energii który udźwignie naraz 226 kg. Dysk rozwieje się jeżeli znajdzie się ponad metr nad ziemią lub dalej niż 10 metrów od ciebie. Nie możesz wydawać mu poleceń stojąc na nim, on zawsze po prostu za tobą podąża z Twoją Prędkością.

Wierzchowiec - przywołuje na 6 godzin osiodłanego konia lub kuca

Adaptacja - magiczne przystosowanie Twoich dłoni i stóp pozwala Ci przez 4 minuty wspinać się pewnie jak małpa i pływać jak ryba, choć nie umiesz oddychać pod wodą. Wadą jest wolna prędkość (10ft czyli 2 kratki na jedną akcję).

Parzące Piaski - w zasięgu 42 metrów tworzysz obszar pustynnych piasków o promieniu 6 metrów na 3 rundy. Są one trudnym terenem (istoty poruszają się przez nie 2x wolniej), a każda istota która skończy w tym obszarze swoją turę otrzyma k4+6 punktów obrazeń od ognia (k4+8 jeżeli to niesamowicie zimne piaski). Nie uszkadzają one przedmiotów i po upływie czasu rozwiewają się bez śladu

Magiczne Oczy - wybrane dwie istoty w zasięgu 9 metrów przez 3 godziny widzą dużo lepiej w kiepskim świetle (2x lepiej niż zwykły człowiek lub 4x jeżeli już posiadały tak czuły wzrok).

Okowy - wybrane 3 istoty w zasięgu 9 metrów muszą zdać test Wytrzymałości ST 16 albo przez 3 rundy ich Prędkość spadnie o połowę. Istoty niematerialne są odporne na to zaklęcie. Na koniec swojej tury ofiary mogą wykonać kolejny test aby zakończyć efekt przedwcześnie

Piórkospadanie - jako akcja nagła możesz sprawić aby 3 upadające osoby lub przedmioty opadły lekko jak piórko nie otrzymując żadnych obrażeń

Mgła - tworzy mgłę w promieniu 3 metrów wokół czarującego, przez która nic nie widać dalej niż 1.5 metra. Trwa 3 minuty, chyba że rozwieje ją wiatr. Mgła jest nieruchoma po stworzeniu.

Tłuszcz - w zasięgu 9 metrów możesz stworzyć warstwę tłuszczu na osobie, przedmiocie lub obszarze o promieniu 1.5 metra na 3 minuty aby odpowiednio ułatwić Wyrywanie się, utrudnić trzymanie/używanie oraz przewracać cele. Oprzeć można się testem Refleksu ST 16. Istoty poruszające się przez obszar tłuszczu musza wykonać test Akrobatyki aby się nie zatrzymać lub przewrócić (im szybciej się poruszają tym jest to trudniejsze ST)

Klej - w zasięgu 9 metrów możesz stworzyć warstwę kleju na osobie, przedmiocie lub obszarze o średnicy 1.5 metra na 3 minuty aby odpowiednio utrudnić Uwalnianie się, utrudnić upuszczenie przedmiotu oraz przykleić cele. Oprzeć można się testem Refleksu ST 16. Aby wyrwać się niezbędny jest test CMB lub Uwalniania się ST 16 jako akcja standardowa. Istoty poruszające się przez obszar kleju muszą zdać test CMB lub Uwalniania się aby nie przykleić się do powierzchni i stracić reszty ruchu.

Smocze Fajerwerski - przez 3 rundy mozesz jako akcję ruchu wystrzelić wydowiskowy fajewerk o zasięgu 200 metrów. Wszyscy w kratce w której wybuchnie musza zdać test Refleksu ST 16 albo otrzymać k4+6 punktów obrażeń od ognia (k4+8 jeżeli to lodowy fajewerk)

Odwrót! - przez 3 minuty twoja Prędkość rośnie do 60ft

Powiększenie osoby - cel w zasięgu 9 metrów znacznie rośnie na 3 minuty. Daje +2 do SIły, -2 do Zręczności, -1 do Klasy Pancerza i - do trafienia.

Podsumowując, Klasa pancerza spada o 2. Dostaje Zasięg dla ataków wręcz - może atakować nie tylko kratki wokół niego, ale też o jedną dalej. Zadaje więcej obrażeń atakami wręcz i otrzymuje bonus +2 do CMB i +1 do CMD.

Pospieszne fortyfikacje - zasięgu 9 metrów tworzysz wał z ziemi i kamieni o długości 3 metrów i metrze wysokości oraz szerokości, który może zapewnić Osłonę. Efekt nie zniknie i jest po prostu stworzoną ale niemagiczną materią