Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	14 / +2
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	12 / +1
Charyzma	8 / -1

Klasa pancerza

Zwykła	12
Dotykowa	12
Zaskoczona	10

Ofensywa

Atak	krasnoludzkim toporem
Trafienie	+2
Obrażenia	k8
Krytyk	x3

Punkty życia	29
Inicjatywa	+2
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Manewry

CMB	+2
CMD	14 / 18 przeciwko przewróceniu lub przesunięciu

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+4

Dodatkowo: +2 w przypadku magii lub trucizn

Atak	wielkim dwuręcznym młotem
Trafienie	+2
Obrażenia	k10
Krytyk	x2

Specjalne: broń ma Zasięg więc atakuje o kratkę dalej niż sąsiadujące

Atak	balistą
Trafienie	+6
Obrażenia	3k8
Krytyk	19-20 / x2
Zasięg	-2 do trafienia za kazde kolejne 35 metrów

Specjalne: przygotowanie jej do strzału to dwie akcje ruchu lub całorundowe oraz Twoja akcja standardowa aby wycelować i wystrzelić. Ładować możesz ty lub inni

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+2
Dyplomacja	-1
Percepcja	+6
Medycyna	+5
Kunszt magiczny	+9
Zastraszanie	-1
Rozbrajanie pułapek	+8
Blef	-3
Profesja (żołnierz)	+5
Przetrwanie	+6
Przebranie	-6
Wiedza (arkana)	+8
Wiedza (natura)	+8
Wiedza (religia)	+8
Wiedza (historia)	+8
Wiedza (plany)	+8
Wiedza (lokalna)	+8
Wiedza (geografia)	+8
Wiedza (inżynieria)	+11
Wiedza (szlachta)	+8
Rzemiosło(maszyny oblężnicze)	+11

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Krasnoludzki, Smoczy, Giganci, Ziemny, Orczy

Widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów

Otrzymujesz bonus +2 do testów Wyceny przedmiotów zawierających cenne metalu lub klejnoty

Wrogowie nie otrzymują bonusu do Trafienia Ciebie z powodu przewagi wysokości. Przeciwko istotom latajacym otrzymujesz bonus +1 do Trafienia, +2 do Klasy Pancerza i +2 do Percepcji

Oszpecenie - z powodu widocznych blizn i poparzeń otrzymujesz karę -5 do Przebrania oraz -2 do Blefu (już wliczone)

Bomba - możesz 6 razy dziennie jako akcja standardowa zaimprowizować i rzucić magiczną bombę jako atak dotykowy o zasięgu 6 metrów. Trafiony cel otrzymuje 2d6+4 punkty obrażeń od ognia. Istoty znajdujące się obok celu muszą zdać Refleks ST 15 albo otrzymają 6 punktów obrażeń od ognia. Przy zdaniu testu otrzymają 3 punkty obrażeń. Możesz wybrać do 4 istot które automatycznie unikają tych obrażeń

Mina - jako akcję całorundową możesz zamontować magiczną minę w dotkniętej przestrzeni o średnicy 1.5 metra. Zużywa to jedno użycie Bomby i utrzyma się przez maksymalnie 20 minut zanim przestanie działać. ST testów do wykrycia/rozbrojenia/Refleksu do zmniejszenia obrażeń o połowę wynosi 15. Minę zdetonuje pierwsza istota wchodząca na wybrany teren bez jej wcześniejszego rozbrojenia

Jako akcję błyskawiczną możesz nasycić dotykaną broń energią magiczną która zwiększa jej obrażenia o 1 na rudnę

Alchemiczne nasycenie - jako akcję ruchu możesz zużyć trzymany przedmiot alchemiczny aby nasycić nim dotkniętą broń tak aby pierwsze nim trafienie w ciągu minuty będzie równoznaczne z użyciem przedmiotu alchemicznego na cel, choć nie będzie jego efekt się roznosił dalej nawet gdyby normalnie miał.

Nie masz kary do trafienia przy rzucaniu losowych przedmiotów jako broni improwizowanej. A do rzucania bronią rozpryskową (jak fiolki kwasu lub ognia alchemicznego) otrzymujesz bonus +1 do trafienia i +4 do obrażeń

Płynna Błyskotliwość - zajmuje ci to godzinę, ale możesz przygotować obrzydliwą i unikalną miksturę mającą pobudzić Twój umysł. W danej chwili możesz mieć tylko jedną gotową. Dla kogoś bez talentu w Alchemii jest to bardzo silny halucynogen i środek przeczyszczający naraz. Po wypiciu na 20 minut otrzymujesz bonus +2 do Klasy Pancerza, karę -2 do Siły i 5 punktów błyskotliwości. Możesz ich użyć aby do wykonywanego rzutu k20 dodać k6, choć musisz zadeklarować ich użycie przed wykonaniem testu. Po 20 minutach jesteś Zmęczony i dostajesz 2 punkty obrażeń do Siły (regenerują się 1/dzień bez magii, 2/dzień przy pełnym odpoczynku)

Mistrz oblężniczy - jesteś wyszkolony w budowie i obsłudze wszelkich maszyn oblężniczych. Nie otrzymujesz kary do trafienia nieważne jak duże są, a naturalne 1 podczas ich używania pod Twoim kierownictwem nie wywołuje usterki. Twoja załoga może ładować wykorzystując akcje ruchu a nie całorundowe

Więź - jako akcję standardową możesz stworzyć połączenie z maszyną oblężniczą w zasięgu 9 metrów 4 razy dziennie. W danej chwili możesz mieć tylko jedno takie połączenie, ale raz ustanowione nie ma limitu odległości. Tak długo jak istnieje, możesz celować i strzelać samą koncentracją bez potrzeby dotykania maszyny choć wydając takie same akcje.

Alchemia

Potrafisz tworzyć tymczasowe magiczne mikstury - każdego dnia możesz przygotować ich 3 (każda zajmuje minutę) spośród znanych Ci formuł w dowolnej kombinacji. Mikstury te trwają tylko do następnego dnia i działają tylko dla Ciebie - inne istoty traktują je jako środki przeczyszczające.

Formuła: Obrona przed temperaturą, wilgocią i pogodą przez 24 godziny

Formuła: Niewidzialna tarcza dodaje +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza na 4 minuty

Formuła: Przystosowanie Twoich dłoni i stóp pozwala Ci przez 3 minuty wspinać się pewnie jak małpa i pływać jak ryba. Wadą jest wolna prędkość (10ft czyli 2 kratki na jedną akcję).

Formuła: Mikstura lecząca d8+4 Punktów Życia. Szkodzi nieumarłym.

Formuła: Iluzja pozwalająca Ci wyglądać jak tylko chcesz przez 40 minut. Możesz byc “trochę” niższy/wyższy/grubszy/chudszy i wyglądac jak dowolna rasa czy osoba - daje Ci to bonus +10 do testu Przebrania. Iluzja wpływa tylko na wzrok - np. nie zmiania głosy czy zapachu

Formuła: Wyostrzone zmysły dają Ci bonus +2 do testów Percepcji i Wiedzy na 40 minut. W trakcie trwania możesz rozwiać zaklecie aby dostać bonus +4 do Inicjatywy

Formuła: Przyspieszenie podwaja twoją Prędkość na 4 minuty co też pomaga z testami skakania

Formuła: Przez 40 minut jesteś w stanie zrozumieć wszelkie i niemagiczne zapiski w podstawowym stopniu

Magia

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

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 3

Wykrycie magii - tak długo jak się koncentrujesz, maksymalnie 4 minuty, możesz powoli wykryć i przeanalizować magiczne aury w zasięgu 18 metrów

Bańka Powietrza - głowa dotkniętej istoty lub dotknięty przedmiot przez 4 minuty otoczone są sferą czystego powietrza co pozwala np. oddychać pod wodą. Przedmioty sa chronione przed zamoknięciem. Pomaga też z efektami trujących gazów

Rozgłos - dotknięty cel przez 40 minut może mówić tak donośnym głosem, że słychać go na duże odległości (np. na całe pole poważnej bitwy) lub zagwizdać dźwiękiem niezwykle donośnej trąbki

Mgła - tworzy mgłę w promieniu 3 metrów wokół czarującego, przez która nic nie widać dalej niż 1.5 metra. Trwa 4 minuty, chyba że rozwieje ją wiatr. Mgła jest nieruchoma po stworzeniu.

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

Szpikulec z lodu - wystrzeliwujesz we wroga w zasięgu 11 metrów szpikulec który jeżeli trafi w Dotykową Klasę Pancerza zada mu 4d6 obrazeń od zimna zanim się rozpuści.

Udźwig Mrówki - przez 8 godzin dana istota jest w stanie udźwignąć trzy razy większe ciężary

Lewitujący dysk - przez 6 godzin będzie podążał za tobą lewitujący metr nad ziemią dysk z czystej energii który udźwignie naraz 180 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 podąża z Twoją Prędkością.

Cichy Obraz - zasięg 170 metrów, tworzy iluzję jednego efektu (istotę, przedmiot lub widok itd.) który może mieć rozmiar ośmiu sześcianów, każdy o boku 3 metrów. Jest jedynie mirażem i nie posiada zapachu, temperatury czy dźwięku. Nie może powstać w miejsce czegoś innego - jedynie w pustej przestrzeni.

Interakcja (czyli dotknięcie lub dokładne przyjrzenie się itd.) pozwala zdawać Siłę Woli ST 15 aby uświadomić sobie, że to iluzja (staje się dla danej osoby niemal przezroczysta). Przekazanie tej informacji innym daje im +4 do rzutu.

Trwa tak długo jak podtrzymujesz ją koncentracją (akcja standardowa co rundę) - rozwieje się jak tylko przestaniesz.

Wierzchowiec - przywołuje na 12 godzin osiodłanego konia lub kuca

Alarm - niewidoczna aura wokół danego miejsca która przez 8 godzin reaguje na każdą istotę która przekroczy jej granicę. Może być to głośny dźwięk lub mentalne powiadomienie o ile jesteś w zasięgu 1.5km - wybierasz przy stworzeniu

Wachlarz kolorów - stożek 4.5 metra długości, wszystkie istoty muszą zdać test SIły Woli ST 15 albo zostaną oślepione i/lub ogłuszone na kilka rund. Efekt i czas trwania zależy od ich potęgi.

Tłuszcz - możesz stworzyć warstwę tłuszczu na osobie, przedmiocie lub obszarze o promieniu 1.5 metra aby odpowiednio ułatwić Wyrywanie się, utrudnić trzymanie/używanie oraz przewracać cele. Oprzeć można się testem Refleksu ST 15

Szczęście Rzemieślnika - dany cel ma bonus +5 do następnego testu Rzemiosła w ciągu doby

Piórkospadanie - jako akcja nagła możesz sprawić aby 4 upadające osoby lub przedmioty w zasięgu 9 metrów opadły lekko jak piórko nie otrzymując żadnych obrażeń

Klej - możesz stworzyć warstwę kleju na osobie, przedmiocie lub obszarze o promieniu 0.5 metra aby odpowienio utrudnić Wyrywanie się, utrudnić puszczenie oraz przykleić do podłoża. Oprzeć można się testem Refleksu ST 15

Zbroja Maga - na 4 godziny dotknięty cel ma bonus +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza, nie działa ze zwykła zbroją (albo jeden albo drugi)

Niewidzialny Sługa - przez 6 godzin w Twoim otoczeniu (do 10 metrów od Ciebie) jest bezkształtna enegia mogąca telekinetycznie wykonywać niebojowe zadania które jest w stanie zrobić ktoś jedną ręką. Wydawanie jej rozkazów to koncentracja w ramach akcji ruchu. Nie może ona latać lub wspinać się, ale może chodzić po wodzie i udźwignąć do 9 kilogramów lub pociągnąć do 45kg.

Dostatek amunicji - dotknięty pojemnik z niemagiczną amunicją przez 4 minuty nie ma dna. Na początku rundy zapełnia się na nowo, a wyjęta w poprzedniej rundzie amunicja znika choć może wcześniej być skutecznie wykorzystana. Zaklęcie wymaga zużycia jednego egzemplarza amunicji