Cechy

Siła	9 / -1
Zręczność	16 / +3
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	16 / +3
Charyzma	12 / +1

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	13
Zaskoczona	14

Manewry

CMB	+2
CMD	15

Punkty życia	28
Inicjatywa	+3
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+7

Ofensywa

Atak	długim mieczem
Trafienie	+2
Obrażenia	k8-1
Krytyk	19-20 / x2

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+10
Pływanie	+4
Percepcja	+10
Wspinaczka	+4
Medycyna	+7
Kunszt magiczny	+6
Zastraszanie	+8
Przetrwanie	+9
Jeździectwo	+7
Wiedza (arkana)	+6
Wiedza (natura)	+9
Wiedza (plany)	+8
Wiedza (geografia)	+7

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Powietrza, Wody, Ognia, Ziemi

Pomocne Wiatry - raz dziennie jako akcja nagła możesz sprawić aby 4 spadające osoby lub przedmioty opadły lekko jak piórko nie otrzymując żadnych obrażeń

Swój Pozna Swego - efekty elektryczne zadają Ci o 5 obrażeń mniej oraz liczysz się jako o dwa rozmiary większy przy ustalaniu czy wiatry Cię przewrócą/przesuną/spowolnią

Co Widzi Powietrze - widzisz perfekcyjnie przez naturalne mgły, chmury i dym. W przypadku efektów magicznych lub nienaturalnych widzisz 3x lepiej niż normalny człowiek. Widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów

Powietrzny Szept - otrzymujesz bonus +1 do testów Wyczucia Pobudek na wykrycie, że ktoś Ci kłamie. Dodatkowo, tak długo jak jesteś w miejscu gdzie jest zauważalny ruch powietrza możesz sprawić aby twój szept dotarł do dowolnej istoty w zasięgu 9 metrów. Ktoś stojący tuż obok niej lub ciebie może usłyszeć ten szept jeżeli zda test Percepcji ST 20

Kojący Deszcz - jako akcję standardową możesz sprawić aby na jedną istotę w zasięgu 10 metrów spadł deszcz kojący jej rany. Zostanie ona uzdrowiona za 4k8 Punktów Życia. Każde kolejne użycie na tę samą istotę w ciągu doby leczy ją o k8 mniej.

Dominacja Pogody - jako akcję standardową możesz spróbować zniwelować czyjś efekt wpływający na pogodę w zasięgu 42 metrów przeciwstawnym rzutem k20+4 przeciwko k20+poziomu twórcy

Odporność na Pogodę - tylko najbardziej ekstremalne temperatury mogą Ci zaszkodzić i drobne efekty pogodowe na ciebie nie wpływają jeżeli tego nie chcesz. Jesteś też całkowicie odporny na bezpośrednie efekty swojej Burzy (np. obrażenia, ale nie utrudnienia w poruszaniu). Możesz udzielić tej osłony dodatkowym 5 istotom na tak długo jak będziesz przytomny. Wybór istot możesz zmienić w dowolnym momencie.

Manifestacje

Każdego dnia rano za pomocą godzinnej medytacji możesz wybrać dwa z poniższych efektów które zmaterializują się na Twoim ciele na ten dzień. Każdy z nich zapewnia zapewnia jakiś bonus, ale w danej chwili jeden z nich zapewnia bonus na poziomie 1, a drugi na poziomie 2. Jako akcja błyskawiczną możesz zmienić ten przydział.

Każda manifestacja jest widocznym energetycznym konstruktem który można ukryć/pokazać jako akcję błyskawiczną, ale ukryta nie zapewnia żadnych bonusów. Odkryta może być celem manewru Roztrzaskania aby ją rozwiać na 2k4 rundy.

Manifestacja jest skupiona wokół części ciała, np. [Dłonie] i nie możesz wybrać dwóch manifestacji dla tej samej części ciała. ST do rzutów obronnych na efekt wynosi 16

Obręcz Mai'yr: [Ramiona]
1. Na początku dnia musisz wybrać jeden z: ogień, powietrze, zimno, elektryczność. Jako akcję standardową możesz stworzyć pocisk z tej materii i wystrzelić go w stronę celu w zasięgu 42 metrów z bonusem +7. Ogień, zimno i elektryczność zadają 2k6+3 punktów obrażeń i celują w Dotykową Klasę Pancerza. Powietrze zadaje 2k10+4 obrażeń obuchowych i celuje w Zwykłą Klasę Pancerza.
2. Bonus do trafienia rośnie o 1, obrażenia ogniem/elektryczności/zimna o k6, a powietrza o k10+1

Karawasze Ochrony: [Ramiona]
1. Wszystkie udane ataki fizyczne Twoich przeciwników zadają Ci o 3 obrażenia mniej, chyba że zadają obrażenia obuchowe które ignorują tę ochronę.
2. Zmniejszenie obrażeń rośnie do 4

Buty z Mgły: [Stopy]
1. Prędkość rośnie o 5ft, ignorujesz trudny teren. Twoja Prędkość nie możesz zostać zmniejszona lub ograniczona przez noszoną zbroję, obciążenie lub efekty magiczne czy umiejętności wpływające na Prędkość. Otrzymujesz bonus +2 do Akrobatyki
2. Co wyżej, ale prędkość rośnie o 10ft, a bonus do Akrobatyki do 4

Buty Lekceważenia: [Stopy]
1. Możesz traktować wodę i inne płyny czy lawę jak cały grunt. Jak chcesz możesz unosić się 10 centymetrów ponad powierzchnią podczas poruszania się. Jeżeli biegniesz, szarżujesz lub wycofujesz się to możesz zignorować przepaście, dziury itd tak długo jak na koniec ruchu znajdujesz się na twardej powierzchni lub płynie - możesz wbiec/zbiec pod kątem 45 stopni aby pokonać taką przeszkodę.
2. Otrzymujesz Odporność na Ogień i Kwas 4 (efekty ognia lub kwasu zadają o 4 punkty mniej obrażeń)

Szata z Chmur: [Ciało]
1. Otaczające cię mgły i chmury sprawiają, że każdy atak wycelowany w Ciebie ma 20% szans na nietrafienia pomimo sukcesu testu na trafienie. Ta szansa kumuluje się z Zasłoną z normalnej mgły (co zwykle daje łącznie 40%). Jeżeli nie masz założonej zbroi to szata ta może również służyć jako lekka zbroja (dająca o 1 mniej Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza niż powyżej)
2. Szata daje 25% szans na uniknięcie ataków, co daje 45% łącznie z zwykłą mgłą

Peleryna Podróżnika: [Ciało]
1. Wybierz dwa typy obrażeń: ogień, kwas, zimno, elektryczność, dźwięk. Otrzymujesz Odporność 10 na wybrane typy (każdy efekt zadaje o 10 obrażeń mniej). Dodatkowo otrzymujesz bonus +4 do testów wytrzymałościowych: unikania przemęczenie przez bieganie lub forsowne marszowanie, osłabienia z głodu lub pragnienia, utrzymanie dłuższej oddechu czy nie uduszenie się.
2. Odporność na żywioły rośnie do 15, a bonus do testów do +6

Mgliste Przebranie: [Głowa]
1. Jeżeli otaczają się mgły, chmury czy dym to możesz stworzyć wokół siebie iluzoryczne przebranie (możesz wyglądać jak dowolna istota o zbliżonym rozmiarze, ale wpływa to tylko na zmysł wzroku) - przejrzenie go wymaga testu Percepcji ST 27. Stworzenie i rozwianie przebrania jest akcją darmową.
2. ST testu Percepcji rośnie do 29 oraz otacza Cię delikatna aura mgły o promieniu 3 metrów. Nie utrudnia ona widoczności, ale pozwala tworzyć iluzoryczne przebranie.

Oczy Wyroczni: [Głowa]
1. Świetliste trzecie oko pozwala raz na turę dodać +2 do dowolnego testu k20 lub do Twojej Klasy Pancerza lub CMD przeciwko jednemu atakowi/manewrowi. Użycie bonusu musisz zadeklarować przed rzutem.
2. Bonus rośnie do +3

Okulary Mędrca: [Głowa]
1. Jako akcję standardową możesz zacząć analizować aury magiczne w zasięgu 18 metrów. W dalszych turach aby uzyskać dokładniejsze informacje możesz podtrzymać ten efekt jako akcję darmową. Otrzymujesz bonus +3 do testów Kunsztu Magicznego do analizy magicznych przedmiotów oraz identyfikacji rzucanych zaklęć
2. Bonus do Kunsztu Magicznego rośnie do +4

Rękawice Burzy: [Dłonie]
1. Wybierz dwa elementy z Powietrza, Elektryczności i Zimna. Twoje dłonie zmieniają się w zabójcze bronie z bonusem do trafienia +6 oraz zadające k6-1 obrażeń obuchowych i dodatkowe obrażenia zależne od energii zamkniętej w danej dłoni: 2k6 obuchowe (Powietrze), 2k4 Zimna lub 2k4 Elektryczności. Jako akcję całorundową możesz przeprowadzić oba ataki pięściami
2. Obrażenia żywiołowe rosną do odpowiednio 3k6, 3k4, i 3k4.

Zabójcza Zima: [Dłonie]
1. Jako akcję darmową możesz skumulować chłodną mgłę unoszącą się wokół Twoich dłoni w niesamowicie lekką kosę wykonana z lodu. Kosą atakujesz z bonusem +3 do trafienia i zadaje ona k4 obrażeń ciętych oraz k4+k6 obrażeń zimna. Te obrażenia od zimna są Stłuczeniami (nie prowadzą do śmierci a ogłuszenia) dla istot żywych, a dla nieumarłych ignorują wszelkie odporności jakie mogą one mieć na obrażenia od zimna. Trafienie krytyczne kosą wymusza od żywych istot test Wytrzymałości albo cel zaśnie z powodu hipotermii.
2. Trafienie rośnie do +7, a obrażenia do k4+1 i k4+2k6

Brosza Dyplomaty: [Szyja]
1. Jako akcja standardowa możesz wybrać istotę posiadającej jakiś znany język w zasięgu 10 metrów aby umożliwić z nią komunikację. Tak długo jak pozostaje w zasięgu jesteście w stanie się nawzajem zrozumieć pomimo używania różnych języków. Jednocześnie możesz mieć tylko jedna istotę tak wybraną. Otrzymujesz bonus +3 do Dyplomacji i Blefu w stosunku do tej istoty
2. Bonus do Umiejętności rośnie do +4

Naszyjnik Smoka: [Szyja]
1. Na początku dnia musisz wybrać jeden z: ogień, zimno, elektryczność lub kwas. Jako akcję standardową możesz ziać jak smok stożkiem o długości 4.5 metrów. Istoty w obszarze otrzymują k6 punktów obrażeń. Test Refleksu pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę.
2. Obrażenia zionięcia rosną do 3k6

Burza Wokół

W danej chwili musisz wybrać jeden z poniższych zjawisk pogodowych który przedstawia Twoją wizję pogody na ten moment. Jako akcja darmowa możesz ten efekt ukryć w sercu tak, aby nie wpływał na otoczenie, ale w dowolnej chwili możesz go jednak uwolnić. Efekt Burzy poza walką jest na podstawowym poziomie, a w walce rośnie w sile co rundę aż do maksimum 2.

Poza walką za pomocą 10 sekundowej medytacji, a na początku walki lub początku Twojej tury jako akcję darmową, możesz zmienić efekt na inny, ale jeżeli poprzedni już się wzmocnił to siła nowego jest o 1 niższa, do minimum podstawowej.

Burza obejmuje obszar cylindra wokół Ciebie o promieniu 10 metrów oraz wysokości 20 metrów w górę i w dół. Efekt zatrzymuje się na litych powierzchniach. ST do rzutów obronnych na efekt wynosi 16

Burza Śnieżna - podstawa: nad tobą pojawiają się pełne śniegu chmury
1: zaczyna wokół Ciebie padać śnieg zadający na końcu Twoje tury wszystkim istotom w zasięgu k3 obrażeń od zimna. Od ciebie zależy czy śnieg kumuluje się na powierzchniach tak aby stanowić trudny teren (jeżeli zmienisz decyzję to rozpłynie się na końcu Twojej rundy). Ci którzy otrzymali obrazenia muszą zdać test Wytrzymałości aby uniknąć Zmęczenia (nie kumulującego się do Przemęczenia)
2: obrażenia rosną do 2k3

Pożoga - podstawa: niebo nad tobą wypełnia dym, iskry i popiół. Jako akcję standardową możesz wybrać cel w obszarze Burzy i wykonać test +6 przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza celu aby trafiła go kula ognia i popiołu zadająca k6 obrażeń od ognia i wymuszająca test Refleksu aby uniknąć Podpalenia. Podpalony cel traci kolejne k6 obrażeń od ognia i musi powtarzać test na początku kolejnych twoich tur aż do zdania/ugaszenia, każda porażka to kolejne k6 obrażeń.
1: kula zadaje dodatkowo k6 obrażeń obuchowych
2: kula zadaje o k6 obrażeń od ognia więcej, a obrażenia z podpalenia rosną do 2k6 i ST testu rośnie o 1 do 17

Cyklon - podstawa: jako akcja standardowa możesz stworzyć małe tornado o promieniu 1.5 metra i wysokości do 20 metrów na 3 rundy w obszarze Burzy. Jego podstawa nie może opuścić terenu Burzy, ale jako akcja ruchu możesz kazać mu przelecieć do 6 metrów. W danej chwili możesz mieć 3 takie tornada, ale każde musisz kontrolować oddzielną akcją i rozwiać jako akcję darmową.
Jeżeli w ramach ruchu wleci w obszar zajmowany przez jakąś istotę zatrzyma się i wykona test Przesunięcia z bonusem +7 przeciwko CMD istoty. Sukces przesunie ją w wybraną przez Ciebie stronę oraz zada jej 2k6 obrażeń obuchowych. Jeżeli jakaś istota sama wejście w jego obszar to też wykonany zostanie taki test, ale udane przesunięcie będzie w stronę z której przyszła.
1: cyklon zadaje łącznie 3k6 obrażeń, trwa 4 rundy i wykonuje test z bonusem +9
2: cyklon zadaje łącznie 4k6 obrażeń, trwa 5 rund i wykonuje test z bonusem +11

Ulewa - podstawa: zbierają się nad tobą Ciemne chmury
1: zaczyna wokół Ciebie padać ulewny deszcz co zmniejsza poziom oświetlenia o 1 (nie wpływa na magiczne efekty świetlne). Widoczność spada o połowę, testy Percepcji i ataki zasięgowe są wykonywane z karą -4. Automatycznie gaszone są wszystkie źródła ognia od najmniejszych do rozmiaru średniej wielkości ogniska
2: kara do Percepcji i ataków zasięgowych rośnie o 1, rozmiar automatycznie zgaszonych źródeł ognia rośnie o 1

Toksyczny Popiół - podstawa: zbierają się nad tobą chmury pełne popiołu
1: zaczyna wokół Ciebie spadać deszcz trującego popiołu co zmniejsza poziom oświetlenia o 1 (nie wpływa na magiczne efekty świetlne). Wszystkie istoty w zasięgu otrzymują k3 punkty obrażeń ignorujące wszelkie zdolności i właściwości zmniejszające obrażenia. Muszą też zdać test Wytrzymałości albo otrzymają karę -2 do Klasy Pancerza, Rzutów Obronnych, Umiejętności aż nie opuszczą obszaru na ponad rundę. Kara się nie kumuluje. Istoty niewrażliwe na trucizny są odporne na efekt popiołu.
2: obrażenia rosną do 2k3, kara do -3, a ST do 17

Mgły - podstawa: ziemia w obszarze Burzy pokryta jest mgłą o wysokości 6 metrów. Nie utrudnia ona widoczności. Efekt nie działa pod wodą.
1: mgła gęstnieje i całkowicie blokuje widoczność na dalej niż 6 metrów. W zasięgu 6 metrów ataki wykonywane są z Zasłoną (20% szans że atak nie trafi z automatu). Tylko silny wiatr może ją rozwiać, choć odtworzy się po k4 rund jeżeli wiatr ustanie.
2: Mgła jest wyższa o 1.5 metra i blokuje widoczność już po 4.5 metrach

Gromy - podstawa: powietrze jest naelektryzowane, wiatry trochę bardziej porywiste, a chmury ciemnieją. Efekt nie działa pod wodą.
1: Nad tobą zebrały się ciężkie burzowe chmury co zmniejsza poziom oświetlenia o 1 (nie wpływa na efekty magicznego światła). Na końcu twojej rundy w wybraną przez Ciebie kratkę lub istotę w obszarze Burzy uderza piorun zadający k6 obrażeń od elektryczności. Test Refleksu pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę.
2: Piorun zadaje 2k6 punktów obrażeń

Burza Piaskowa - podstawa: wokół ciebie zaczyna wirować niesiony wiatrem piasek
1: piasek wypełnia obszar Burzy i całkowicie blokuje widoczność na dalej niż 6 metrów. Na koniec twojej tury każda istota w zasięgu otrzymuje k3 obrażeń (cięte i kłute).
2: Obrażenia rosną do 2k3, a widoczność spada do 4.5 metrów

Upał - podstawa: temperatura rośnie i pojawiają się drobne miraże słoneczne
1: temperatura rośnie jeszcze bardziej, do tego stopnia, że na koniec twojej tury każda istota w zasięgu otrzymuje k3 obrażeń od ognia i musi zdać test Wytrzymałości albo do momentu wyleczenia tych obrażeń będzie miała karę -2 do testów Umiejetności, Rzutów Obronnych, trafienia i obrażeń bronią
2: Obrażenia rosną do 2k3

Wiatry - podstawa: delikatny wiatry zaczyna wiać w wybranym przez ciebie kierunku. Raz na rundę jako akcję darmową możesz zmienić jego kierunek. Jako akcję standardową możesz wywołać silny podmuch który wykona manewr Przesunięcia jednego celu w obszarze Burzy z bonusem +7. Sukces oznacza przesunięcie celu zgodnie z kierunkiem wiatru. Manewr nie wywołuje ataku okazyjnego.
1: Bonus do testu rośnie o 2
2: Bonus do testu rośnie o łącznie 4