Cechy

Siła	9 / -1
Zręczność	14 / +2
Kondycja	10 / +0
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	12 / +1
Charyzma	18 / +4

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	12
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+1
Siła Woli	+5

Dodatkowo: +4 aby uniknąć zmęczenia lub przemęczenia

Punkty życia	22
Inicjatywa	+2
Prędkość	35 ft / 7 kratek

Ofensywa

Atak	rapierem
Trafienie	+2
Obrażenia	k6-1
Krytyk	19-20 / x2

Atak	lekką kuszą
Trafienie	+5
Obrażenia	k8
Krytyk	20 / x3

Specjalne: przeładowanie to akcja ruchu

Zasięg: za każde kolejne 24 metry, -2 do trafienia

Manewry

CMB	+2
CMD	14

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+8
Ukrywanie się	+6
Dyplomacja	+12
Percepcja	+8
Wycena	+8
Kunszt magiczny	+6
Uwalnianie się	+7
Zwinne ręce	+6
Zastraszanie	+10
Blef	+13
Profesja (wróżbita)	+6
Przebranie	+8
Wiedza (arkana)	+6
Wiedza (historia)	+6
Wiedza (plany)	+6
Wiedza (lokalna)	+6
Wiedza (religia)	+6
Wiedza (geografia)	+6
Wiedza (szlachta)	+6
Wiedza (podziemia)	+6
Używanie magicznych urządzeń	+8

Magia

Twoje czary nie wymagają wypowiadania magicznych formuł, gestykulacji czy dziwnych komponentów - wystarczy spokój ducha i koncentracja. Wadą jest fakt, że efekty strachu czy manipulujące emocje niemal uniemożliwiają czarowanie. Świadkowie mogą mieć znaczne problemy aby ustalić czy używasz magii jeżeli nie ma ona widocznych efektów, choć będą w stanie zaobserwować jak koncentrujesz się w tym celu.

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 4

Znikanie - dotknięty cel staje się niewidzialny na 4 rundy, czyli 24 sekundy. Dowolne bezpośrednie ofensywne działanie rozmywa efekt.

Paronoja - pobudzasz paranoiczne myśli celu w zasięgu 10 metrów który może się temu oprzeć testem Siły Woli ST 15. Jeżeli mu się to nie uda to przez 4 rundy traktuje wszystkie istoty jako swoich wrogów i wykonuje ataki okazyjne nawet przeciwko swoim wcześniejszym sprzymierzeńców. Jeżęli znajdzie się w otoczeniu 2 lub więcej istot otrzymuje karę -2 do testów trafienia, obrażeń broni, rzutów obronnych i umiejętności.

(Urok) Sen - zaklęcie rzucane przez całą rundę (do początku Twojej kolejnej tury), usypia 1-3 cele (zależnie od ich siły) które nie zdadzą Siły Woli ST 17 na 4 minuty. Można je obudzić obrażeniami lub np. potrząsaniem

Niewinność - na 4 minuty otrzymujesz bonus +10 do testów Blefu aby przekonać innych o swojej całkowitej niewinności, nie ważne o co jesteś oskarżany

Przesłanie Myśli - dotnięty cel może się oprzeć temu efektowi testem Siły Woli ST 15. Jeżeli tego nie zrobi lub mu się nie uda, to przekazujesz mu informacje w dowolnej postaci, nie wymagające posiadania wspólnego języka. Jedyny limit informacji to fakt, żę przedstawienie ich słownie nie powinno zająć więcej niż 10 minut.

(Urok) Koszmar Senny - wysyłasz na żyjący cel w zasięgu 42 metrów jego koszmar. Może się on oprzeć zaklęciu testem Siły Woli ST 16. Jeżeli mu się to nie uda to prze 4 tury spędzi je na atakowaniu koszmaru który tylko on widzi, co nie zaszkodzi nikomu postronnemu, co najwyżej otoczeniu. Na koniec każdej rundy wykona kolejny test Siły Woli aby przerwać efekt. Jeżeli choć rundę szaleńczo atakował to po tym jak efekt się rozproszy jest Zmęczony na minutę

Drugi krąg magii - użycia jednego dnia: 2 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

(Urok) Sugestia - w jednym zdaniu sugerujesz celowi w zasięgu 10 metrów jakieś działanie które nie może być z jego punktu widzenia samobójcze lub bardzo szkodliwe. Cel może się oprzeć testem Siły Woli ST 17 albo będzie musiał spędzić do 4 godzin na zastosowaniu twojej porady. Jeżeli rada będzie prowadziła do deeskalacji konfliktu ST rośnie o 1, a jeżeli będzie bardzo rozsądna z punktu widzenia celu to może wzrosnąć jeszcze o 1,2 a nawet 3.

(Urok) Oszukanie Zmysłów - wybierasz do 4 celów w zasięgu 10 metrów, żaden z nich nie może być dalej od innych niż o 9 metrów. Każdy z nich który nie zda testu Siły Woli ST 17 przez 40 minut będzie miał znaczne trudności ze zrozumieniem swojego otoczenia. Nie są oni w stanie zdać testu Percepcji z ST większym niż 5 (czyli zobaczą gdzie są ściany, drzwi i okna, ale nie szczegóły). Nie będą w stanie zrozumieć mowy nikogo poza Tobą ani zapamiętać pokonanej w czasie trwania zaklęcia drogi. Bez asekuracji będą mogli poruszać się jedynie z połową Prędkości (szybszy ruch wymaga testu Akrobacji aby się nie przewracać). Każdy przez nich wykonany atak ma dodatkowo 20% szans nie trafić celu. Jeżeli ofiara zaklęcia zostanie zaatakowana przez istotę nie będącą pod wpływem tego zaklęcia to dla tej ofiary efekt zaklęcia się natychmiast rozwiewa

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Sylwan, Smoczy

Śniący - jesteś odporny na efekty magicznego snu i raz dziennie możesz wejść w trans na przynajmniej minutę myśląc o znanej Ci istocie. Jeżeli ona w tamtym momencie śpi to możesz pojawić się w jej śnie i przekazać wiadomość o dowolnej długości. Jeżeli cel nie śpi jak wejdziesz w trans możesz pozostać w nim tak długo jak chcesz, aż Ci się uda przekazać wiadomość albo ktoś zaburzy Twoją koncentrację.

Jako elf jesteś świadomy energii magicznych wokół siebie - pasywnie wykrywasz magiczne aury w zasięgu 18 metrów i po chwili koncentracji możesz je wstępnie analizować

W kiepskim świetle widzisz 2x lepiej niż człowiek

Hipnoza - 6 razy dziennie możesz wybrać cel w zasięgu 9 metrów aby spróbować go uśpić. Musi zdać test Siły Woli ST18 albo zaśnie na 4 rundy. Zadanie mu obrażeń lub cucenie jako akcja standardowa wystarczy aby go obudzić. Na każdą istotę możesz tego spróbować tylko raz dziennie.

Hipnotyczny Wzrok - jako akcję błyskawiczną możesz wybrać istotę w zasięgu 9 metrów aby zmiękczyć jego poświadomy opór. Efekt trwa aż do momentu kiedy cel umrze, oddali się na dalej niż 9 metrów, ty stracisz przytomność lub wybierzesz nowy cel. Cel nie jest świadom bycia pod wpływem tego efektu i nie pamięta jeżeli tego nie chcesz. Uważni widzowie mogą zaobserwować uwagę jaką poświęcasz celowi.
Cel otrzymuje karę -2 do testów Siły Woli, Wyczucia Pobudek i zmniejsza ST wpłynięcia na niego testami Dyplomacji oraz Zastraszania.

Bolesne Spojrzenie - raz na rundę kiedy cel twojego Hipnotycznego Wzroku otrzymuje obrażenia z dowolnego źródła możesz jako akcja darmowa spotęgować ból jaki odczuwa co sprawia, że otrzymuje dodatkowe 2 punkty obrażeń Stłuczeń. Jeżeli to ty byłeś źródłem obrażeń to otrzymuje k6 punktów Stłuczeń

Pobudzający Dotyk - 6 razy dizennie możesz dotknąć istotę jako akcję standardową (lub użyć tej zdolności na sobie jako akcja błyskawiczna) aby usunać zmęczenie lub wybudzić nawet z magicznego snu.

Subtelne Uroki - jeżeli cel zda test obronny na któreś z twoich zaklęć ze szkoły Uroków to ma tylko 50% szans na uświadomienie sobie, że ktoś próbował wpłynąć na jego umysł (zamiast 100%).

Psychometria - raz dziennie możesz wprowadzić się w minutowy trans aby odczytać aurę i przeszłość przedmiotu na podstawie testu Wyceny - od wyniku zależy prawdziwość i ilość pozyskanych informacji

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć)

Dotknięty przedmiot świeci się jak pochodnia przez 40 minut

(Urok) Kołysanka - istoty w obszarze o promieniu 3 metrów w zasięgu 42 metrów musi zdać test Siły Woli ST 16 albo staną się senne, co oznacza karę -5 do Percepcji i -2 do testów na Siłę Woli. Efekt trwa tak długo jak się koncentrujesz (akcja standardowa co rundę) oraz jeszcze 4 rundy

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 (2kg)

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

Wykrycie psychicznego znaczenia - wyczuwasz i lokalizujesz czy w zasięgu 10 metrów znajdują się przedmioty posiadające bogatą historię lub związane z niezwykle silnymi uczuciami