Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	12 / +1
Kondycja	16 / +3
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	12 / +1
Charyzma	18 / +4

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	12
Zaskoczona	17

Przy używaniu napierśnika

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+9

Dodatkowo: +2 przeciwko strachowi i rozpaczy, -2 przeciwko efektom wpływającym na umysł, +2 przeciwko iluzjom

Punkty życia	32
Inicjatywa	+1
Prędkość	15 ft / 3 kratki

Ofensywa

Atak	rapierem
Trafienie	+3
Obrażenia	k4
Krytyk	19-20 / x2

Manewry

CMB	+1
CMD	12

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+5
Dyplomacja	+8
Percepcja	+9
Rzemiosło (alchemia)	+5
Kunszt magiczny	+5
Blef	+8
Profesja (barman)	+5
Wiedza (arkana)	+7
Wiedza (religia)	+7
Wiedza (historia)	+7
Wiedza (plany)	+7
Wiedza (lokalna)	+5
Wiedza (szlachta)	+5
Wiedza (podziemia)	+3
Wycena	+10

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Gnomi, Sylvan, Aklo

Droga do szaleństwa - automatycznie nie zdajesz rzutów obronnych przeciwko efektom wywołującym szaleństwo, Zdezorientowania lub koszmary, jeżeli twórca jest potężniejszy od ciebie. Dostajesz bonus +2 do testów Wiedzy o Przedwiecznych, zapomnianych mrocznych bogach i Cthulhu…

Bystry wzrok - widzisz 2x dalej w kiepskim świetle niż zwykły człowiek

Fart - raz dziennie kiedy wyrzucisz 1 na k20 możesz przerzucić ten test, ale musisz wziąć drugi wynik

Wada charakteru: Hedonizm - masz bardzo wysublimowany gust, a co za tym idzie dobra, towary i usługi na twój użytek kosztują cię 10% więcej. Tylko ty wiesz jak sobie dogodzić, więc wybór i opłacenie usług musi być w pełni w twojej gestii aby były zadowalające. Potrzebujesz 2x więcej jedzenia i napojów niż inni aby uniknąć śmierci głodowej

Gnomia magia - opanowałeś pewne sztuczki, z czego niektóre działają jedynie w terenach miejskich/cywilizowanych (oznaczone jako “miejskie”). Każdą z nich możesz użyć raz dziennie, ale zdolność Odnowienie z tym pomaga.
- **Przyjaźń:** o ile osoba (nie zadziała na monstra, nawet humanoidalne) nie oprze się Siłą Woli ST 16 to przez 4 godziny wierzy, że jesteś jego zaufanym przyjacielem, choć o poprzednich nie zapomni. Używanie w walce daje mu bonus +5 do rzutu.
- **Wsparcie**: dotknięta istota będzie miała bonus +1 do następnego rzutu k20 w ciągu minuty
- **Szepty**: przywołany niewidzialny duszek przez 40 minut będzie zanosił wyszeptane przez ciebie wiadomość i odpowiedzi na nie do celów (od 1 do 4) w zasięgu 42 metrów. Istoty tuż obok nich mają szanse ją usłyszeć (ST 25 Percepcji). Musisz wskazać cele palcem i musi istnieć droga aby duszek do nich dotarł
- **Sztukmistrzostwo**: przez godzinę możesz wykorzystać różnorodne magiczne sztuczki: manipulacja czystości, koloru, temperatury przedmiotów lub tworzenie drobnych i jawnie nieprawdziwych iluzji
- “miejskie” **Odnowienie**: duch miast odnawia wykorzystanie użycie pozostałych zdolności z tej listy, w tym samego Odnowienia
- “miejskie” **Światło**: dotknięty przedmiot przez 40 minut świeci blaskiem pochodni
- “miejskie” **Kierunki**: po chwili koncentracji wiesz w którą stronę jest północ
- “miejskie” **Chwyt**: przy nieudanym teście Wspinaczki możesz wykonać go jeszcze raz z karą -2 aby uniknąć upadku

Morderczy Kac - 15 razy dziennie jako akcję standardową możesz zaprezentować światu święty symbol i wyzwolić z niego falę energii czystej dekadencji i zepsucia w promieniu 9 metrów. Wszystkie istoty posiadające ciało/tkanki (czy żywi, nie-szkieletowi materialni nieumarli czy konstrukty z ciał) w obszarze otrzymują połowę obrażeń z 2k6 oraz w najbliższej turze nie mogą wykonywać żadnych akcji choć nie są bezbronne. Mogą zdać test Wytrzymałości ST 17 aby uniknąć utraty akcji. Przy każdym użyciu możesz wybrać 4 istoty poza tobą które efekt w pełni ominie.

Dotyk Szaleństwa - 7 razy dziennie jako akcję standardową możesz spróbować dotknąć istotę (z bonusem +4 przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza) aby przez 3 rundy miała bonus +2 do jednego typu testów: rzuty obronne, rzuty na trafienie lub rzuty na umiejętności. W tym czasie otrzymuje karę -2 do pozostałych 2 typów.

Podstępne Słowo - kiedy próbujesz wpłynąć na kogoś za pomocą testu Dyplomacji lub Blefu możesz jako akcja błyskawiczna wymusić na istocie znajdującej się w zasięgu 9 metrów (30ft) test Siły Woli ST 16. Jeżeli go nie zda to zaszyta w twoich słowach drobna hipnoza sprawia, że traktowany jest jako o stopień przyjaźniejszy w kontekście testu Dyplomacji albo twoje kłamstwa są o stopień bardziej prawdopodobne (co zmniejsza kary do testu Blefu). Ten efekt utrzyma się przez 4 godziny, choć sytuacja może go rozwiać wcześniej.

Magia

Używana przez ciebie magia kapłańska jest bardzo subtelna - wymaga jedynie najdrobniejszych gestów czy wyszeptanej modlitwy, co sprawia że trudno uniemożliwić ci korzystania z niej
- Każdego dnia po odpoczynku uzupełniasz swoją pulę 10 punktów mocy do wykorzystania danego dnia

Mantra szaleństwa: twoja magia ma ona jedna konkretną wadę: na koniec rundy w której wydałeś przynajmniej jeden punkt mocy musisz zdać rzut Siły Woli ST 12 albo zawładnie tobą szaleństwo. Jedna z istot znajdujących się obok ciebie jest wybrana przez MG jako twój “jedyny wróg” = musisz skupić całą swoją uwagę na próbie zniszczenia jej i wrogie/szkodliwe akcje jakie wykonujesz muszą być skupione tylko na niej. Nie postrzegasz innych istot jako wrogów ani nie ułatwiasz ich flankowania, ale używanie efektów obszarowych jest dozwolone tak długo jak zagrażają też “jedynemu wrogowi”. W kolejnych turach jako akcja błyskawiczna możesz wykonać test Wyczucia Pobudek ST 16 aby się opamiętać

Aura Zamętu: wydając punkt mocy jako akcja ruchu (albo błyskawiczna przy wydaniu dodatkowego punktu mocy) możesz stworzyć aurę o promieniu 9 metrów wokół ciebie która (tak długo jak jesteś przytomny) wpływa na wszystkich wrogów podatnych na efekty mentalne w jej obszarze. Wrogowie muszą zdać test Siły Woli ST 16 albo w swojej turze mają 50% zaatakowania swojego sprzymierzeńca a nie wroga. Za każdy razem kiedy wykona taki atak otrzymuje po nim nowy rzut obronny aby uwolnić się z działania Aury
- opuszczenie aury kończy efekt na istocie, ale jeżeli znowu znajdzie się w obszarze to efekt wraca aż nie zda rzutu obronnego
- jeden zdany rzut uodparnia wroga na dane rzucenie Aury Zamętu
- aura utrzyma się tak długo jak ją utrzymasz akcją standardową co turę, choć możesz wydać punkt mocy aby sama utrzymała się przez 4 minuty

Roszada: jako akcja nagła możesz wydać punkt mocy aby zamienić się miejscami z znajdującym się obok ciebie sprzymierzeńcem. Obaj musicie być w stanie się poruszać (choćby czołgać), ale nie wymagasz jego zgody. Jeżeli uczynisz to w reakcji na bycie celem ataku to atak ten wykonywany jest przeciwko twojemu sprzymierzeńcowi

Niepokojące Spojrzenie: jako akcja standardowa możesz nawiązać kontakt wzrokowy z dowolną rozumną istotą w zasięgu 10 metrów (35ft) i wpłynąć na jej umysł jeżeli nie zda testu Siły Woli DC 16.
- Dana istota może stać się ofiarą podstawowej wersji danego Spojrzenia 5 razy w ciągu doby. W przypadku wzmocnienia Spojrzenia punktami mocy albo zdania przez nią rzutu obronnego przeciwko podstawowej wersji, dane użycie nie wlicza się do tego limitu
- Ślepe lub takie których nie widzisz są odporne na twoje Spojrzenia
- Istota może odwracać od ciebie wzrok co daje jej bonus +4 do rzutów obronnych przeciwko Spojrzeniom, ale jej ataki mają 20% szans cię nie trafić nawet przy udanym teście trafienia
- Jako, że twoja magia jest dość subtelna, kiedy istota zda test Siły Woli przeciwko Spojrzeniu musi go wykonać ponownie aby przy sukcesie uświadomić sobie, że była ofiarą efektu mentalnego

Spojrzenie - Sugestywne: zaszczepiasz w istocie proste pragnienie/determinację uczynienia czegoś prostego i zgodnego z jej naturą (np. przekonanie potwora aby zjadł irytującego człowieka, determinację do udzielania drobnej pomocy przez empatyczną osobę, dokonania prostej i łatwej kradzieży przez złodziejaszka…). Sugestia musi być przedstawiona w jednym lub dwóch zdaniach. Sugestia utrzyma się do końca wykonania czynności albo do 5 godzin, zależy co przyjdzie pierwsze. Możesz wskazać warunek kiedy czynność ma być wykonana (np. aby strażnik dokładnie przeszukał następny krasnoludzki wagon), ale ryzykujesz że nie wejdzie ona w życie
- Wydanie punktu mocy pozwala na zasugerowanie czegoś zgodnego z naturą istoty, ale bardziej czasochłonnego albo męczącego (np. przekonanie paladyna aby ruszył polować na potwora, rolnika aby nakarmił i przenocował nieznajomego…). W przypadku bardzo prostych sugestii ST rośnie o 2.
- Wydanie dwóch punktów mocy pozwala zasugerowanie czegoś co istota zwykle nie zrobi, ale co nie jest całkowicie niezgodne z jej naturą albo jawnie samobójcze (np. zignorowanie łatwej ofiary przez orczego wojownika, podarowanie prezentu przez czerwonego smoka…). W przypadku podstawowych sugestii ST rośnie o 2, a w przypadku bardzo prostych sugestii ST rośnie o 4.

Spojrzenie - Bolesne: przy niezdaniu testu Siły Woli cel otrzymuje 2k8 Stłuczeń (obrażeń mających doprowadzić do nieprzytomności a nie śmierci
- przy wydaniu punktu mocy, nie zdanie testu oznacza zadanie dodatkowo k4 obrażeń do Inteligencji, Mądrości albo Charyzmy celu. Zdanie testu oznacza otrzymanie tylko połowy z 2k8 Stłuczeń. W tym wariancie nie można sprowadzić cechy istoty do 0, co by oznaczało katatonię.
- przy wydaniu dwóch punktów mocy, cel zawsze otrzymuje 2k8 Stłuczeń, a rzut obronny pozwala jedynie społowić k8 obrażeń do Inteligencji, Mądrości lub Charyzmy

Spojrzenie - Oszukujące: nie zdanie testu Siły Woli pozwala ci oszukać jeden ze zmysłów celu w stosunku do dowolnej innej istoty/dźwięku/przedmiotu/efektu na 5 tur. Możesz sprawić aby koń wyglądał jak smok w percepcji ofiary, ale słyszałaby ona nadal jego rżenie. Musisz być w stanie wyobrazić sobie na podstawie własnego doświadczenia to co ofiara ma widzieć. Jeżeli cel wejdzie w interakcję z fałszywym bodźcem ma prawo do ponownego rzutu obronnego w każdej turze kiedy się na nim skupia aby zerwać ten urok.
- wydanie dodatkowego puntu mocy pozwala ci oszukać wszystkie zmysły celu w stosunku do wybranego przedmiotu/istoty itd.
- wydanie dwóch punktów mocy, możesz w dowolny sposób zmanipulować wszystkie zmysły celu odnośnie wszystkiego co go otacza, ale wtedy prawdopodobnie automatycznie będzie co turę wchodził w interakcję z fałszywymi bodźcami co pozwoli mu szybciej się uwolnić z uroku

Spojrzenie - Ogłuszające: cel który nie zda testu Siły Woli jest oszołomiony przez 1 turę, czyli nie jest bezbronny ale w swojej najbliższej turze nie może wykonywać żadnych akcji
- przy wydaniu punktu mocy, jest jest ogłuszony (stunned) na 5 tur jeżeli nie zda rzutu obronnego. Wypuszcza co trzyma w rękach i otrzymuje karę -2 do Klasy Pancerza i -6 do CMD oraz traci bonus ze Zręczności do Klasy Pancerza. Na koniec każdej swojej tury może wykonać kolejny rzut obronny aby zakończyć ten efekt wcześniej.
- przy wydaniu dwóch punktów mocy, cel jest sparaliżowany na 5 tur i zamiera w miejscu, nie mogąc się nawet bronić. W tym wariancie również na koniec tury może powtórzyć rzut obronnych aby się szybciej uwolnić