Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	13 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	14 / +2
Charyzma	18 / +4

Punkty życia	25
Inicjatywa	+1
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+7

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	11
Zaskoczona	18

Manewry

CMB	+2
CMD	13

Ofensywa

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

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Ukrywanie się	+5
Dyplomacja	+10
Percepcja	+6
Kunszt magiczny	+4
Zastraszanie	+8
Blef	+10
Profesja (kupiec)	+7
Przetrwanie	+6
Jeździectwo/Powożenie	+5
Wiedza (arkana)	+4
Wiedza (natura)	+4
Wiedza (religia)	+4
Wiedza (historia)	+4
Wiedza (lokalna)	+4
Wiedza (geografia)	+4
Wiedza (inżynieria)	+4
Wiedza (szlachta)	+4
Wycena	+7
Używanie magicznych urządzeń	+8

Zdolności

Znane języki: Handlowy

“Wada” charakteru: Słowność - jeżeli złamiesz dane przez siebie słowo (nawet niechcący) to przez 24 godziny będziesz odczuwać duży dyskomfort co przełoży się na karę -2 do wszystkich testów k20 oraz testów obrażeń bronią. Kara minie szybciej jeżeli uda ci się spełnić daną obietnicę. Raz dziennie możesz otrzymać bonus +4 do jednego rzutu k20 bezpośrednio służącego do realizacji obietnicy złożonej jakiejś innej istocie. Bonus musi być wykorzystany przed wykonaniem rzutu

Trauma Magiczna - doświadczyłeś na własnej skórze już tylu nieudanych eksperymentów magicznych, że kiedy ktoś pragnie użyć na tobie nawet niegroźnej magii to w 50% przypadków podświadomie decydujesz się jej oprzeć, co wymaga wykonania rzutu obronnego lub w pełni ją blokuje.

Doświadczenie kupieckie - przy zakupie lub sprzedaży codziennych produktów jak jedzenie, napoje, ubrania czy inne drobiazgi potrafisz wytargować o 10% niższe ceny kiedy je kupujesz i 10% wyższe kiedy je sprzedajesz. Dodatkowo, przy testach Wyceny nigdy nie jesteś w błędzie - możesz nie wiedzieć ile dokładnie coś jest warte, ale nie dochodzisz do błędnych wniosków

Miejskie Zasoby - raz dziennie w terenie zabudowanym możesz jako akcję całorundową ogarnać dowolny niemagiczny przedmiot o wartości do 3 sztuk złota. Jest on odrapany i trochę zużyty, ale nadal funkcjonalny. Nie mogą to być monety czy jakieś towary handlowe, ani nie uda ci się go nikomu sprzedać. Jeżeli użyjesz tej zdolności ponownie, to dotychczasowy przedmiot się bezpowrotnie zepsuje albo zgubi.

Srebrny Język - twój udany test Dyplomacji aby zmienić nastawienie jakiejś istoty może zmienić jej nastrój o 3 poziomy, zamiast o maksymalnie 2 (Wroga -> Nieprzyjazna -> Obojętna -> Przyjazna -> Pomocna)

Zbieracz - raz dziennie w sytuacji kiedy pilnie potrzebujesz jakiegoś niemagicznego przedmiotu o wartości do 4,5 sztuk złota może się okazać, że jednak go posiadasz. Odliczasz jego wartość od posiadanych pieniędzy (ponieważ go przypadkowo zakupiłeś wcześniej). Musi być to coś co mogłeś akurat mieć przy sobie (czyli coś co zmieści się w kieszeni, plecaku lub na wozie jeżeli jesteś obok niego).

Środki - jako kupiec z niemałym doświadczeniem, różnymi kontaktami i koneksjami masz do dyspozycji płynne środki o wartości 40 sztuk złota. Możesz w dowolnej osadzie/mieścinie/mieście itd pozyskać różne, w tym magiczne, przedmioty w ramach tej puli. Pula zmniejsza się o wartość pozyskanyh przedmiotów które masz w swoim posiadaniu. Tylko w najmniejszych wioskach (~poniżej 50 mieszkańców) możesz mieć trudność z pozyskaniem przedmiotów o wartości większej niż 20 sztuk złota - zwykle zajmie to wtedy od 1 do 5 dni. W każdym innym przypadku wybrany przedmiot zostanie ci dostarczony w ciągu k4 godzin. Jeżeli po jakimś czasie zdecydujesz się upłynnić pozyskane przedmioty (i nie zostały one uszkodzone/zgubione/magia w nich zużyta) to ich pełna wartość wraca do puli

Wszechstronna edukacja nauczyła cię używać lekkich i średnich pancerzy, tarcz i broni prostych oraz żołnierskich. Klasa Pancerza i Prędkość zakłada używanie kolczugi i tarczy (bez niej lub w lżejszej zbroi Prędkość rośnie do 30ft). Kolczuga i ciężka tarcza dają karę -7 do testów Ukrywania i Jeździectwa oraz innych siłowych Umiejętności.

Magia “prosta”

Początkowe przeszkolenie w akademii magicznej oraz późniejsze lekcje od różnorodnych mentorów jak dotąd nie umożliwiły Ci opanowanie magii innej niż “prosta” - sztuczek których adepci uczą się na początku nauki aby zostawić je daleko w tyle wraz z opanowywaniem potężniejszych zaklęć. Każdej z nich można używać dowolną ilość razy, a w twoim wykonaniu nawet noszenie zbroi w tym nie przeszkadza, zaś same sztuczki dają lepsze efekt niż u innych adeptów.

Wykrycie Magicznych Aur - koncentracja (przynajmniej kilka rund) pozwala ustalić liczbę oraz naturę magicznych aur w zasięgu 18 metrów. Dokładność analizy zależy od testu Kunsztu magicznego

Wodny Cud - podejrzana u pustynnego fakira który w ten sposób zarabiał na życie, ta inkantacja tworzy we wskazanym pojemniku kilka litrów wody pitnej

Odgonienie Śmierci - sposób kapłanów wojskowych na zmniejszenie strat, wskazana nieprzytomna i wykrwawiająca się istota w odległości 10 metrów zostaje ustabilizowana

Naprawcza Medytacja - sztuczka niziołczych rupieciarzy, poprzez medytację nad niewielkim przedmiotem (do 3.6kg) możesz go naprawić. Jeżeli nie masz wszystkich jego elementów to odtworzone części będą się wizualnie odznaczać oraz będą słabszej jakości/wytrzymałości. Medytacja musi trwać przynajmniej 10 minut aby osiągnąć jakikolwiek rezultat, każde kolejne 10 minut pozwala naprawić przedmiot trochę bardziej.

Oczyszczenie Jadła - ta inkantacja wioskowych bab usuwa trucizny z i niweluje zepsucie jedzenia oraz napojów. Jedzenie wielokrotnie nią traktowane przyjmuje bardzo specyficzny posmak

Czytanie Zwojów - ta sprytna inkantacja sprawia, że magiczne swoje zdradzają swoją naturę bez potrzeby żmudnego ich odcyfrowywania

Dar Światła - inkantacja sprawia, że przedmiot w zasięgu 10 metrów świeci przez 80 minut z jasnością pochodni, choć za każdym razem może być to inny kolor światła. Z mistycznych powodów w danej chwili możesz mieć tylko jeden taki Dar (kolejne użycie rozwieje poprzednie)

Kłąb Dymu - modlitwa czcicieli ognia, tworzy obłok gęstego, czarnego dymu o średnicy 1.5 metra w zasięgu 10 metrów. Istoty w niej się znajdujące lub bezpośrednio za nim mają pełną Zasłonę (50% szans na bycie nietrafionym, umożliwia ukrywanie). Obłok utrzyma się 2 rundy

Troskliwy Duszek - dzieło “dobrych” nekromantów promujących swoją sztukę, czar sprawia, że przez 2 minuty wokół ciebie lata malutki widmowy duszek/skrzat który przy pierwszym udanym ataku an ciebie zasłoni Cię przed nim - zmniejszy zadane obrażenia o k8, ale potem się natychmiast rozwieje

Żywcem! - nekromantyczny urok łowców niewolników sprawia, że wybrana istota w zasięgu 10 metrów przez 8 rund zadaje jedynie Stłuczenia atakami wręcz. Może się temu oprzeć testem Wytrzymałości ST 16

Magiczne Kierownictwo - opracowana przez słynnego woźnicę, ta inkantacja sprawia, że wybrany pojazd w zasięgu 10 metrów przez minutę korzysta ze swojego napędu (koni, żagli itd), ale nie wymaga aktywnego kierowania i sam porusza się zgodnie z prostymi instrukcjami jak “prosto”/”w lewo” itd.

Oczyszczenie z Alcoholu - wybrana istota w zsięgu 10 metrów jest w niezbyt dla neij przyjemny sposób, ale efektywny, oczyszczona ze wszelkich koncekwencji wypitego alcoholu (w ułapku sekundy doświadcza reszty upojenia, kaca itd.). Może się temu oprzeć testem Wytrzymałości ST 16

Morska Piana - morscy kapłani karzą w ten sposób niewiernych, wybrana istota w zasięgu 10 metrów musi zdać test Wytrzymałości ST 16 albo zostanie oślepiona na 2 rundy szczypiącą słoną wodą

Skurcze Mięśni - wybrana żywa istota w zasięgu 10 metrów przez dwie rundy otrzymuje kare -1 do wszelkich testów z użyciem rąk. W każdej rundzie musi też wykonać test Refleksu ST 16 albo wypuści to co w nich trzyma

Iluzyjne dźwięki - w zasięgu 10 metrów tworzysz dowolne dźwięki poza zrozumiałą mową. Mogą być tak głośne jak ryk lwa i trwać/powtarzać się przez minutę

Kuglarstwo - każdy mag opanowuje różnorodne magiczne sztuczki do manipulacji czystości, koloru, temperatury przedmiotów, rozpalenie ognia czy tworzenie drobnych (małe i półprzezroczyste) iluzji czy przedmiotów (rozwiewających się w dym po chwili, w widoczny sposób magicznej natury)

Sigil - wybranej powierzchni w zasięgu 10 metrów pozostawiasz twoją osobistą runę. Pozostanie ona aż do złamania przez kogoś zaklęcia, zniszczenia powierzchni na której jest lub aż ją rozproszysz. Może być niewidzialna (pojawi się tylko przy wykrywaniu magii) lub widzialna.

Chaotyczny Promień - wielokolorowy pocisk z twojej dłoni uderza w cel w zasięgu 10 metrów przy udanym teście z bonusem +6 przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza wroga. Zadaje on k2/k3/k4/k6/k8 obrażeń (wybierasz przy użyciu), ale dopiero przy trafieniu okazuje się jaki to był typ obrażeń (ognia, zimna, elektryczności, kwasu, dźwiękowe)

Ułuda Bogactwa -gnomia sztuczka sprawia, że wybrany przedmiot w zasięgu 10 metrów do 2kg przez 10 godzin wydaje się o k4x10% bardziej wartościowy dzięki iluzji poprawiającej jego wygląd i fakturę. Testy Wyceny otrzymują karę -3 do jego oszacowania

Wężowy wysłannik - nauczona przez zadurzoną kapłankę boga węży, rzucanie tego czaru zajmuje 1 rundę (czyli całą rundę i kontynuuje do początku następnej, a w między czasie może zostać przerwane przez utrudnienia) ale przywołuje w zasięgu 10 metrów na minutę żmiję (Klasa Pancerza 16, Punkty Życia 3, trafienie +5, ugryzienie zadaje 1 Stłuczenie, ale zatruwa z ST trucizny 9 zmniejszającej Kondycję celu, malutka więc musi być w kratce celu aby atakować)

Zmęczenie - druidyczny sposób studzenia emocji, ta modlitwa sprawia, że wybrana istota w zasięgu 10 metrów musi zdać test Wytrzymałości ST 16 albo przez 8 rund będzie Zmęczona (-2 do Sily i Zręczności, nie można biegać/szarżować)

Oszołomienie - błyskające światełka sprawiają, że wybrany humanoid w zasięgu 10 metrów musi zdać Silę Woli ST 16 albo podczas swoich następnych dwóch tur nie będzie mógł wykonać żadnych akcji, choć nie będzie bezbronny. Czar działa tylko raz na minutę na daną istotę z jakiegoś powodu

Szulerstwo - podejrzany w wielu karczmach, ten drobny urok rzucony na kość, monetę lub inny przedmiot hazardu sprawia, ze przez 2 minuty zawsze ląduje on w konkretny sposób (ustalany przy zaklinaniu)