Cechy

Siła	11 / +0
Zręczność	18 / +4
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	10 / +0
Charyzma	12 / +1

Punkty życia	30
Inicjatywa	+4
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	14
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+4

Ofensywa

Atak	dwulufowym muszkietem
Trafienie	+8
Obrażenia	d12+1

Specjalne: w zasięgu 16 metrów celujesz w Dotykową Klasę Pancerza wrogów. Każde kolejne 16 metrów dystansu nakłada karę -2 do trafienia. Maksymalny zasięg to 160 metrów

Specjalne: możesz wystrzelić z obu luf (dwa oddzielne ataki w ten sam cel) ale z karą -4 do obu rzutów

Specjalne: przy trafieniu krytycznym zadajesz x4 obrażeń

Umiejętności

Pływanie	+4
Percepcja	+6
Wspinaczka	+4
Kunszt magiczny	+6
Zastraszanie	+5
Jeździectwo	+8
Rzemiosło (broń palna)	+8
Wiedza (arkana)	+10
Wiedza (plany)	+7
Wiedza (podziemia)	+7
Profesja (akademik)	+4
Wiedza (natura)	+6
Wiedza (historia)	+6
Wiedza (lokalna)	+6
Wiedza (geografia)	+6
Wiedza (inżynieria)	+6
Wiedza (szlachta)	+6

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Giganci, Krasnoludzki

Zrozumienie Grawitacji - tak długo jak jesteś przytomny to jeżeli masz spać z dowolnej wysokości możesz zniwelować obrażenia od upadku. Spadasz wtedy lekko jak piórko. Dodatkowo, raz dziennie możesz stworzyć na siebie efekt Lewitacji na 4 minuty, jako akcja ruchu możesz wtedy się unieść lub obniżyć o 6 metrów. Wykonywanie ataków lewitując daje kumulujące się kary -1 do trafienia z powodu braku równowagi

Jako akcję błyskawiczną możesz naładować magią broń w Twoich rękach aby zadawała +2 punkty obrażeń i liczyła się jako magiczna przy omijaniu odporności wrogów. W przypadku broni palnej możesz dodatkowo stworzyć w niej amunicję zamiast zwykłej prochowej.

Precyzyjny strzał - przy strzelaniu do celów walczących wręcz nie masz kary -4 do trafienia.

Manewry

CMB	+3
CMD	17

Magia

Każde zaklęcie możesz stworzyć jako akcję standardową.

Potrafisz jednak jako akcja całorundowa (czyli pozostaje ci jedynie krok 5-stopowy i akcja błyskawiczna) wykonać atak z broni zasięgowej oraz użyć magii/podtrzymać koncentrację w dowolnej kolejności

Jeżeli zaklęcie pozwala stworzyć pocisk magiczny mający trafić we wroga możesz je zogniskować przez broń zasięgową - wykonujesz wtedy zwykły test ataku, ale do obrażeń broni dodajesz efekt zaklęcia. Jesteś nadal ograniczony zasięgiem zaklęcia.

Twoja magia wymaga “przygotowania” czyli każdego dnia studiujesz swoją księgę zaklęć przez około godzinę, aby zapełnić w dowolnej kombinacji komórki dla każdego 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: 4

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.

Adaptacja - przystosowanie Twoich dłoni i stóp pozwala Ci przez 5 minut wspinać się pewnie jak małpa i pływać jak ryba. Wadą jest wolna prędkość (10ft czyli 2 kratki na jedną akcję).

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

Cichy Obraz - zasięg 200 metrów, tworzy iluzję jednego efektu (istotę, przedmiot lub widok itd.) który może mieć rozmiar pięciu sześcianów o boku 3 metrów. Jest jedynie mirażem i nie posiada zapachu, temperatury czy dźwięku. Nie możesz powstać w miejsce czegoś innego - jedynie w pustej przestrzeni.

Interakcja (czyli dotknięcie lub dokładne przyjrzenie się itd.) pozwala zdawać Siłę Woli ST 13 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 8 godzin osiodłanego konia lub kuca

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

Tarcza - niewidzialna tarcza zwiększa Twoją Zwykłą i Zaskoczoną Klasę Pancerza o 4 na 4 minuty

Wachlarz kolorów - stożek 4.5 metra długości, wszystkie istoty muszą zdać test SIły Woli ST 13 albo zostaną oślepione i/lub ogłuszone na kilka rund. Efekt i czas trwania zależy od ich potęgi.

Promień Osłabienia - trafiony cel dostaje na 4 rundy karę k6+2 do Siły (co wpływa na ataki wręcz i manewry). Zdany test Wytrzymałości ST 13 zmniejsza karę o połowę

Przyspieszenie - podwojenie Twojej Prędkości na 5 minut co też pomaga z testami skakania

Pajęczy Strzał - do celu w zasięgu 10 metrów wystrzeliwujesz kłąb pajęczyny jako pocisk dotykowy. W przypadku trafienia cel musi zdać Refleks ST 13 albo na 4 minuty jest Oplątany i nie może opuścić kratki w której stał. W swojej rundzie może próbować się wyrwać jako akcja standardowa za pomocą CMB lub testu Wyrywania się przeciwko temu samemu ST - jeżeli mu się to uda to pajęczyna rozwiewa się w całości.

Celność - Twój następny test ataku do końca Twojej następnej rundy wykonujesz z bonusem +20 oraz ignorujesz wtedy kary z kiepską widoczność

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć) - 4 komórki

Cztery widmowe pochodnie lub latarnie latają w zasięgu 30 metrów przez minutę wedle woli

Dotknięty przedmiot świeci się przez 40 minut

Wskazany łatwopalny przedmiot w zasięgu 10 metrów zajmuje się ogniem

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

Kwasowy pocisk o zasięgu 10 metrów zadajacy k3 punktów obrażeń trafionemu celowi

Lodowy promień o zasięgu 10 metrów zadajacy k3 punktów obrażeń trafionemu celowi

Czytanie magicznych zwojów

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Naprawa uszkodzeń przedmiotu (min. 10 minut koncentracji)

Zostawienie Twojej osobistej magicznej runy na dotkniętym przedmiocie lub istocie. Może być niewidzialna (pojawi się tylko przy wykrywaniu magii) lub widzialna.

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

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

Lustrzane odbicie - wokół Ciebie pojawia się d4+1 idealnych iluzorycznych kopii Ciebie które przez 4 minuty będą naśladowały wszystkie Twoje ruchy. Każdy udany atak w Twoją stronę ma równe szanse trafić Ciebie jak i dowolną kopie co ją zniszczy, ale też udaremni dany atak.

Kwasowa Strzała - wystrzeliwujesz kwasowy pocisk na odległość 170 metrów celując w Dotykową Klasę Pancerza wroga. W przypadku trafienia zadaje on 2k4 obrażeń od kwasu oraz drugie tyle w następnej rundzie o ile kwas nie zostanie jakoś zneutralizowany.

Pajęczyna - W zasięgu 42 metrów tworzysz pole gęstej pajęczyny o promieniu 6 metrów na 4 minuty. Wszystkie istoty tam znajdują muszą zdać testu Refleksu ST 14 albo zostaną Oplątane i nie mogą opuścić kratki w której stoją. W swojej rundzie każda z nich może próbować się wyrwać jako akcja standardowa za pomocą CMB lub testu Wyrywania się przeciwko temu samemu ST. Pajęczyna jest trudnym terenem i poruszanie się w jej polu wymaga udanego testu CMB lub Wyrywania się aby uniknąc Oplątania.

Ponad 1 kratka pajęczyny zapewnia Osłonę przed atakami.

Pajęczyna jest łatwopalna i dowolna ilość ognia spala ją w danej kratce zadając 2k4 punktów obrażeń od ognia tym którzy się tam znajduja.

Migoczący Pył - wybierasz obszar o promieniu 3 metrów w zasiegu 42 metrów. Wszystko co się tam znajduje przez 4 rundy pokryte jest niemożliwym do usunięcia migoczącym pyłem co w praktyce niweluje wszystkie możliwości ukrywania się normalnego czy za pomocą niewidzialności. Każda istota musi również zdać test Siły Woli ST 14 albo zostanie oślepiona na czas trwania zaklęcia. Na koniec każdej swojej rundy mogą one przerzucić ten test aby odzyskać wzrok.

Zdradziecka Zbroja - wybierasz opancerzony cel w zasięgu 45 metrów. Musi on zdać test Refleksu ST 14 aby uchronić się od tego, że jego zbroja zesztywnieje i ograniczy jego ruchy na 5 rund. Jeżeli cel jest w lekkiej lub średniej metalowej zbroi to będzie Oplątany (kary do trafienia, Klasy Pancerza i nie może biegać lub szarżować), ale jeżeli jest w ciężkiej metalowej zbroi to będzie Słaniający się (będzie miał w swojej turze tylko akcję ruchu lub akcję standardową)