Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	18 / +4
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	12 / +1
Charyzma	15 / +2

Punkty życia	26
Inicjatywa	+6
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	15
Zaskoczona	13

Ofensywa

Atak	nożem
Trafienie	+6
Obrażenia	k3+4

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+4

Dodatkowo: +2 przeciwko strachowi

Manewry

CMB	+2 / +3 przy rozbrajaniu lub kradzieży w walce
CMD	15

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: flankowaniu

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+5
Ukrywanie się	+15
Dyplomacja	+6
Pływanie	+4
Percepcja	+8
Wspinaczka	+4
Kunszt magiczny	+6
Akrobatyka	+8
Zwinne ręce	+19
Zastraszanie	+6
Rozbrajanie pułapek	+8
Blef	+10
Przebranie	+6
Rzemiosło (alchemia)	+6
Wiedza (arkana)	+6
Wiedza (natura)	+6
Wiedza (historia)	+6
Wiedza (lokalna)	+8
Wiedza (inżynieria)	+6
Wiedza (szlachta)	+6
Wycena	+6
Uwalnianie się	+8

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Niziołczy, Krasnoludzki, Elfi

Jako akcję standardową możesz samą koncentracją użyć prostej magii telekinetycznej - działającej w zasięgu 13ft. i udźwigiem 4 kilogramów. W ciągu rundy możesz przenieść przedmiot o 3,5 metra. Możesz użyć tej zdolności w ramach testu Zwinnych rąk do kieszonkowstwa, ale z karą -5 do testu.

5 razy dziennie jako akcja błyskawiczna możesz otoczyć się magiczną tarczą na jedną rundę. W tym czasie wszystkie ataki bronią niemagiczną zadają Ci o 5 punktów obrażeń mniej.

Wyczucie Celu - jako mistrz kieszonkostwa w momencie kiedy decydujesz się kogoś okraść to on najpierw wykonuje test Percepcji, a ty poznajesz ten wynik. Możesz wtedy albo wykonać test Zwinnych rąk aby rzeczywiście go okraść albo test Blefu aby nawet nie zauważył, że się do tego przymierzałeś

Podstępny Cios - przy atakowania zaskoczonego lub flankowanego celu dodajesz 2k6 do obrażeń

W stosunku do flankowanych wrogów zamiast premii +2 do trafienia możesz nie wywołać ataku okazyjnego przy dowolnym manewrze.

Uroczy Łobuz - jeżeli nie powiedzie Ci się test Blefu aby kogoś okłamać, test Zastraszania aby wymusić współpracę lub Zwinnych rąk do kieszonkostwa możesz próbować od razu testem Dyplomacji spróbować przestawić swoje zachowanie jaki dziwny wybryk, żart, zwyczaj z innych stron itd. Niweluje to karę do relacji z celem z tego wydarzenia. Działa tylko raz na daną osobę każdego dnia

Dźgnij i Okradnij - jeżeli Twój byłby Podstępnym Ciosem jako akcja pełnorundowa możesz wykonać jeden atak, ale też jednocześnie wykonać test Zwinnych rąk aby ukraść celowi jakiś drobny przedmiot którego nie trzyma w dłoniach. Otrzymuje on karę -5 do Percepcji aby zauważyć kradzież.

Po udanym Podstępnym Ciosie lub teście Zwinnych rąk możesz jako akcja ruchu Wycofać się. Oznacza to poruszenie się o Twoją prędkość, ale pierwsza część ruchu nie wywołuje ataków okazyjnych

Wada charakteru: Zazdrość - jeżeli danego dnia nie ukradniesz rzeczy wartych przynajmniej 10 srebrnych monet musisz zdawać test Siły Woli ST 20. Przy porażce otrzymujesz kumulatywną karę -1 do testów Siły Woli i Refleksu oraz koncentracji.

Szybko biegasz - kiedy nic innego nie robisz w rundzie to osiągasz 5x swoją Prędkość zamiast 4x

W przypadku sukcesu przy teście Refleksu przy efektach obszarowych nie otrzymujesz żadnych obrażeń zamiast połowy

Szop

Posiadacie empatyczną więź - możecie przesyłać emocje i proste komunikaty na odległość 1,5 kilometra

Jest on objęty pewną magiczną ochroną - istnieją szanse że zaklęcia wykrywające aury/istoty, ogólnie szpiegujące i identyfikujące, go nie wykryją

Cechy

Siła	8 / -1
Zręczność	15 / +2
Kondycja	11 / +0
Inteligencja	7 / -2
Mądrość	16 / +3
Charyzma	5 / -3

Punkty życia	13
Inicjatywa	+6
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	14
Zaskoczona	15

Ofensywa

Atak	ugryzieniem
Trafienie	+6
Obrażenia	k3-1

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+6

Manewry

CMB	+2 / +4 przy kradzieży w walce
CMD	11

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: kradzieży

Wyczucie pobudek	+4
Ukrywanie się	+17
Dyplomacja	-2
Pływanie	+3
Percepcja	+10
Wspinaczka	+11
Kunszt magiczny	-1
Akrobatyka	+8
Zwinne ręce	+9
Zastraszanie	-2
Rozbrajanie pułapek	+6

Blef	-1
Przebranie	-2
Rzemiosło (alchemia)	-1
Wiedza (arkana)	-1
Wiedza (natura)	-1
Wiedza (historia)	-1
Wiedza (lokalna)	+1
Wiedza (inżynieria)	-1
Wiedza (szlachta)	-1
Wycena	-1
Uwalnianie się	+6

Magia

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.

Do każdego kręgu magii masz dodatkową komórkę zaklęć tylko dla Twojej specjalizacji - magii telekinezy

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć) - 3+1 komórki

Magia telekinezy: dotknięty niewielki przedmiot jest wystrzeliwany jak z kuszy w stronę celu w zasięgu 10 metrów. Wymaga to zwykłego trafienia z bonusem +3. Zadaje k6 obrażeń celowi i przedmiotowi co np. wystarczy aby stłuc fiolkę kwasu

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

Dotknięty przedmiot świeci się przez 50 minut

Iluzyjne dźwięki - moga być tak głośne jak ryk lwa, ale nie mogą być zrozumiałą mową, mogą trwać/powtarzać się przez 30 sekund

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

Szybkie przepisywanie dzięki telekinezie na pIórze - 1 strona na minutę koncentracji

Wskazany cel w zasięgu 40 metrów słyszy Twój szept - wymaga szeptania i wskazania palcem

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

Czytanie magicznych zwojów

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Naprawa uszkodzeń przedmiotu (10 minut modlitw)

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

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 2+1

Magia telekinezy: Lewitujący dysk - przez 3 godzin podążał będzie za tobą lewitujący metr nad ziemią dysk z czystej energii który udźwignie naraz 135 kg. Dysk rozwieje się jeżeli znajdzie się ponad metr nad ziemią lub dalej niż 10 metrów od ciebie. Nie możesz wydawać mu poleceń stojąc na nim, on zawsze po prostu za tobą podąża z Twoją Prędkością.

Magia telekinezy: Niewidzialny Sługa - przez 3 godziny w Twoim otoczeniu (do 10 metrów od Ciebie) jest bezkształtna enegia mogąca telekinetycznie wykonywać niebojowe zadania które jest w stanie zrobić ktoś jedną ręką. Wydawanie jej rozkazów to koncentracja w ramach akcji ruchu. Nie może ona latać lub wspinać się, ale może chodzić po wodzie i udźwignąć do 9 kilogramów lub pociągnąć do 45kg.

Cichy Obraz - zasięg 180 metrów, tworzy iluzję jednego efektu (istotę, przedmiot lub widok itd.) który może mieć rozmiar czterech 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 6 godzin osiodłanego konia lub kuca

Alarm - niewidoczna aura wokół danego miejsca która przez 6 godzin reaguje na każdą istotę która przekroczy jej granicę. Może być to głośny dźwięk lub mentalne powiadomienie o ile jesteś w zasięgu 1.5km - wybierasz przy stworzeniu

Tłuszcz - możesz stworzyć warstwę tłuszczu na osobie, przedmiocie lub obszarze o promieniu 1.5 metra aby odpowiednio ułatwić Wyrywanie się, utrudnić trzymanie/używanie oraz przewracać cele. Oprzeć można się testem Refleksu ST 13

Piórkospadanie - jako akcja nagła możesz sprawić aby 3 upadające osoby lub przedmioty opadły lekko jak piórko nie otrzymując żadnych obrażeń

Pomniejszenie Osoby - cel w zasięgu 9 metrów znacznie się kurczy na 3 minuty. Daje +2 do Zręczności, -2 do Siły, +1 do Klasy Pancerza i +1 do trafienia.

Podsumowując, Klasa pancerza rośnie o 2 i dostaje łącznie bonus +5 do Ukrywania się, ale jego zdolności bojowe i udźwig znacznie słabną

Wartownik - jedna istota może czuwać/wartować do 8 godzin i tak długo jak nie będzie robić nic męczącego odpocznie tak dobrze jakby spała przez ten okres. Walka lub intensywny wysiłek rozprasza efekt

Zbroja Maga - na 3 godziny cel ma bonus +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza, nie działa ze zwykła zbroją (albo jeden albo drugi)

Mgła - tworzy mgłę w promieniu 3 metrów wokół czarującego, przez która nic nie widać dalej niż 1.5 metra. Trwa 3 minuty, chyba że rozwieje ją wiatr. Mgła jest nieruchoma po stworzeniu.

Adaptacja - przystosowanie Twoich dłoni i stóp pozwala Ci przez 4 minuty wspinać się pewnie jak małpa i pływać jak ryba. Wadą jest wolna prędkość (10ft czyli 2 kratki na jedną akcję).

Pospieszny Odwrót - na 3 minuty Twoja Prędkość rośnie o 30ft

Hipnotyzm - zaklęcie rzucane przez całą rundę (do początku Twojej kolejnej tury), działa na 1-3 cele (zależnie od ich siły) które nie zdadzą Siły Woli ST 13 na około pół minuty. Sprawia, że cele bezmyślnie wpatrują się w Twoją stronę/ W walce mają bonus +2 do rzutu obronnego, choć pojedynczy cel poza walką ma karę -2. Zafascynowane cele dużo przyjaźniej Cię traktują, a w ramach hipnozy możesz poprosić je o wykonanie dla ciebie prostej i w miarę rozsądnej przysługi. Po zakończeniu zaklęcia w innych kwestiach niż ta przysługa będą już traktowały Cię normalnie