Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	12
Dotykowa	12
Zaskoczona	10

Manewry

CMB	+2
CMD	14

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+6

Punkty życia	22
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	kosturem
Trafienie	+2
Obrażenia	k6
Krytyk	x2

Atak	promieniem
Trafienie	+4

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+4
Dyplomacja	+3
Kunszt magiczny	+10
Rzemiosło (alchemia)	+8
Wiedza (arkana)	+10
Wiedza (inne)	+8
Lingwistyka	+10

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Smoczy, Elfi, Aklo, Celestialny, Otchłanny, Piekielny

Improwizacja - raz dziennie możesz rzucić zaklęcie pierwszego kręgu bez wcześniejszego “przygotowania” go, o ile masz w ręku swoją księgę zaklęć. 4 razy dziennie możesz “podmienić” przygotowane zaklęcie na inne tego samego kręgu za pomocą 15 minut medytacji na księgą zaklęć

Bariera - każdego dnia podczas przygotowywania zaklęć wybierasz jeden typ obrażeń (ogień / kwas / zimno / elektryczność / dźwięk) aby przez dobę mieć Odporność Żywiołową 2. Każdy przypadek kiedy masz otrzymać obrażenia danego typu są one zmniejszane o 2.

Widmowe Łuski - zasługą więź z Brelrygiem jest to, że za każdym razem jak miałbyś otrzymać obrażenia kłute, sieczne czy obuchowe twoja skóra mieni się drobnymi łuskami które absorbują 2 punkty obrażeń od każdego takiego ataku lub źródła

Przekształcenie - 7 razy dziennie w momencie kiedy rzucasz zaklęcie zadające obrażenia od ognia, zimna, kwasu lub elektryczności możesz zmienić je na dowolny inny typ z tej listy. Pozostałe efekty zaklęcia również podlegają modyfikacji

Smocza więź - jeżeli Brelryg znajduje się w odległości 10 metrów od ciebie to twoje zaklęcia Ewokacji są silniejsze (zwykle dodatkowa kostka obrażeń lub dłuższy czas trwania), sam Brelryg zaś może skorzystać z Przekształcenia do swojej broni oddechowej oraz zadaje nią 2 punkty obrażeń więcej
- więź z Brelrygiem to efekt niemal unikalnych okoliczności i jeżeli on umrze niemal niemożliwe będzie stworzenie nowej z innym smokiem

Smoczy wzrok - widzisz w kiepskim świetle 2x dalej niż zwykli ludzie, a w całkowitej ciemności widzisz na odległości 6 metrów

Magia

Twoja magia wymaga “przygotowania” czyli każdego dnia studiujesz swoją księgę zaklęć przez około godzinę, aby przygotować pewną ilość zaklęć z każdego kręgu. Samo przygotowanie zaklęcia nie jest równoznaczne z jego rzuceniem - do każdego kręgu masz pewną liczbę komórek które zużywasz aby rzucić dowolne przygotowanie zaklęcie danego lub niższego kręgu. Komórki odnawiają ci się w ramach tej porannej godziny na przygotowanie.

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć) - przygotowanych: 6

- Cztery widmowe pochodnie lub latarnie latają w zasięgu 30 metrów przez minutę
- 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+2 punktów obrażeń od kwasu
- Lodowy promień o zasięgu 10 metrów zadajacy k3+2 punktów obrażeń od zimna
- 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 czy dany przedmiot lub istota w zasięgu 10 metrów jest trująca/zatruta
- Różnorodne proste magiczne sztuczki: manipulacja czystości, koloru, temperatury przedmiotów lub tworzenie drobnych iluzji
- Naprawa uszkodzeń przedmiotu (min. 10 minut koncentracji)
- Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Drugi krąg magii - przygotowanych: 2 | komórki: 3

- Ewokacja: Kłąb Chłodu - wybierasz obszar 3x3 metry w zasięgu 10 metrów który nagle staje się przeraźliwie zimny. Istoty w tym obszarze otrzymują 2d6+2 punktów obrażeń od zimna. Musza też wykonać test Wytrzymałości ST 17 albo w najbliższej swojej turze będą miały tylko akcję ruchu lub standardową. Efekt utrzyma się 2 tury (3 z pomocą Smoczej Więzi) i każda istota rozpoczynająca swoją turę w tym obszarze otrzyma jeszcze k6 punktów obrażeń od zimna (Wytrzymałość ST 17 aby zmniejszyć je o połowę). W trakcie rzucania możesz wybrać 4 istoty którym ta magia nie zaszkodzi
- Ewokacja: Małe Tornado - przywołujesz w zasięgu 42 metrów tornado zajmujące jedną kratkę które utrzyma się 4 rundy. Stanowi ono utrudnienie do ataków zasięgowych jako obszar silnych wiatrów, ale ważniejsze jest to, że w momencie kiedy się pojawia lub jeżeli w następnych turach przesuniesz je o do 30ft jako akcję ruchu wykonuje ono test Odepchnięcia z bonusem +7 w stosunku do pierwszej istoty wielkości człowieka lub mniejsze (tornado się wtedy też zatrzymuje) którą napotka (sukces wobec CMD celu przesunie go o 5ft/jedną kratkę, każde przebicie o 5 przesunie o kolejną kratkę). Nie ważne czy Odepchnięcie się uda, cel otrzymuje k6+2 Stłuczeń (obić/siniaków które go prowadza do nieprzytomności a nie śmierci). Tornado zniknie jezeli znajdzie się dalej niż 42 metry od ciebie.
- Odporność Żywiołowa - dotknięta istota uzyskuje na 40 minut Odporność 10 na ogień / kwas / elektryczność / zimno (wybrane przy rzucaniu), czyli każdy efekt danego żywiołu zadaje o 10 punktów obrażeń mniej.
- Niewinna Postać - dotknięty (i nie stawiający mentalnego oporu) familiar, zwierzęcy towarzysz czy nawet Brelryg (choć jego trzeba namawiać) na 8 godzin zmniejsza się o dwa rozmiary (zwykle do rozmiaru kota) i przyjmuje postać niegroźnego zwierzęcia które zwykle jest akceptowalne społecznie. Możesz efekt rozwiać jako akcja standardowa w dowolnym momencie.
- Wspomnienie - zaklęcie wymaga dotknięcia celu, który nie musi, ale może się oprzeć efektowi testem Siły Woli ST 16. Jeżeli zaklęcie się powiedzie to możesz wybrać fragment trwający nie dłużej niż minutę twojego lub celu wspomnienia abyście je wspólnie obejrzeli
- Kinetyczne Odbicie - zaklęcie sprawia, że przez 4 rundy wszelkie ataki bronią wręcz przeciwko dotkniętej istocie mają dodatkowy efekt. Atakujący muszą zdać test Wytrzymałości ST 16 albo dokładnie tyle ile zadali obrażeń atakiem jest zadawane ich broni. Zaklęcie nie reaguje na bronie naturalne (np. ugryzienia) lub ataki bez broni (np. pięścią)
- Smoczy Głos - przez 4 minuty twoje gardło dużo lepiej oddaje majestat smoczego głosu, co daje Ci bonus +6 do testów opartym na Charyżmie przeciwko smokom oraz sprawia, że jesteś 2x bardziej donośniejszy
- Zniekształcający Dotyk - dotknięta istota musi zdać test SIły Woli St 16 albo zostanie przez ciebie w jakiś sposób zmutowana na 4 dni. Wybierasz czy obniżyć jej Cechę o 2, dać karę -2 do trafienia lub Rzutów Obronnych czy zmniejszyć jej Prędkość o 5ft. Efekt wizualny zależy od twojej woli, mechanicznie może być to inna kara, ale nie silniejsza niż podane przykłady
- Większe Wykrycie Magii - silniejsza wersja sztuczki wykrywającej aury magiczne. Nie dość, że pozwala łatwiej przebić się przez efekty mające zablokować identyfikację, to jeszcze pozwala analizować aury które normalnie już od 4 dni by całkowicie zanikły (jedyny sensowny sposób na analizowanie śladów po rzuconych zaklęciach), a nawet identyfikować konkretnych autorów efektów magicznych (jak zbieranie odcisków palców)

Brelryg Soarmiedeith

Cechy

Siła	14 / +2
Zręczność	15 / +2
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	10 / +0
Charyzma	9 / -1

Klasa pancerza

Zwykła	14
Dotykowa	12
Zaskoczona	12

Manewry

CMB	+5
CMD	17

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+3

Widzi w całkowitej ciemności na odległość 16 metrów oraz 2x lepiej niż zwykły człowiek w kiepskim świetle

Punkty życia	38
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	ugryzieniem
Trafienie	+5
Obrażenia	k4+2
Krytyk	x2

Atak	ogonem
Trafienie	+0
Obrażenia	k4+2
Krytyk	x2

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+6
Ukrywanie się	+8
Dyplomacja	+3
Pływanie	+6
Percepcja	+6
Wspinaczka	+6
Kunszt magiczny	+5
Zastraszanie	+5
Blef	+3
Przetrwanie	+6
Wycena	+5
Wiedza (arkana)	+5
Wiedza (historia)	+5
Wiedza (geografia)	+5
Wiedza (inżynieria)	+5
Wiedza (podziemia)	+5

Znane języki: Handlowy, Smoczy

Łuski - za każdym razem kiedy Brelryg ma otrzymać obrażenia kłute, sieczne czy obuchowe jego łuski absorbują 5 punktów obrażeń od każdego takiego ataku lub źródła

Podcięcie - przy każdym udanym ugryzieniu Brelryg może wymusić od cel wykonanie testu Refleksu ST 14 albo zostanie on przewrócony

Smoczy Dech - 7 razy dziennie, ale nie częściej niż co drugą rundę, Brelryg jako akcję standardową może zionąć elektrycznością w stożku 15ft (4.5 metra). Wszystkie cele muszą zdać test Refleksu ST 14 albo otrzymają 2d6+2 obrażeń od ognia. Zdany test zmniejsza obrazenia o połowę.

Pustynny drapieżnik - Brelryg potrafi oddychać pod ziemią oraz kopać przez piasek, glinę, ziemię czy luźny gruz aby poruszać się w ten sposób z normalną Prędkością (choć tunel za nim się od razu zasypuje)

Pierwszy krąg magii - przygotowanych: 6 | komórki: 4

- Ewokacja: Dotyk Pioruna - przy najbliższym dotknięciu kogoś zadajesz 4d6+2 obrażenia od elektryczności. Możesz przy rzuceniu od razu wykonać atak dotykowy lub poczekać i zrobić to w następnych turach (choć rzucenie innego zaklęcia rozwieje to “zachowane”)
- ~~Ewokacja: Słożek ognia - 4.5 metra długości, zadający 4d4+2 obrażeń od ognia. Rzut na Refleks ST 15 zmniejsza~~ obrażenia o połowę. W trakcie rzucania możesz wybrać do 4 istot/celów w obszarze aby płomienie je w pełni ominęły
- Ewokacja: Szpikulec Lodu - wystrzeliwujesz we wroga w zasięgu 10 metrów szpikulec który jeżeli trafi w Dotykową Klasę Pancerza zada mu 4d6+2 obrażeń od zimna zanim się rozpuści.
- Ewokacja: Wstrząs - potężnie tupasz nogą aby wykonać test Powalenia z bonusem +8 w stosunku do dowolnego dotykającego ziemi wroga w zasięgu 10 metrów
- Ewokacja: Lewitujący dysk - przez 4 godzin podążał będzie za tobą lewitujący metr nad ziemią dysk z czystej energii który udźwignie naraz 180 kg. Dysk rozwieje się jezeli 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.
- Tłumacz - dotknięty cel przez 40 minut rozumie w podstawowym stopniu wszystkie możliwe języki i niemagiczne zapiski
- Wygoda - Obrona przed temperaturą, wilgocią i pogodą przez 24 godziny na dotknięty cel
- 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.
- Pospieszne Fortyfikacje - w zasięgu 9 metrów tworzysz wał z ziemi i kamieni o długości 3 metrów i metrze wysokości oraz szerokości. Efekt nie zniknie i jest po prostu stworzoną ale niemagiczną materią
- 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).
- Ogniste Runy - tworzysz na dotkniętym miejscu lub przedmiocie runę ognia która przy przeczytaniu wybucha płomieniem zadając wszystkim istotom i przedmiotom w zasięgu 1.5 metra k6+2 obrażeń od ognia, w tym przedmiotowi na którym była. Wszyscy muszą zdać test Refleksu ST 15 aby nie Zająć Się Ogniem (k6 obrażeń co turę aż do ugaszenia).
- Przyjaźń - o ile wybrany humanoid w zasięgu 10 metrów nie oprze się Siłą Woli ST 15 to przez 4 godziny wierzy, że jesteś jego zaufanym przyjacielem. Używanie w walce daje mu bonus +5 do rzutu.
- Cichy Obraz - zasięg 80 metrów, tworzy iluzję jednego efektu (istotę, przedmiot lub widok itd.) który może mieć rozmiar czterech sześcianów o boku 3 metrów kązdy (4x 10x10x10 cube).
- Jest jedynie mirażem i = nie posiada zapachu, temperatury czy dźwięku. Nie mozesz powstać w miejsce czegoś innego - jedynie w pustej przestrzeni.
- Interakcja (czyli dotknięcie lub dokładne przyjrzenie się itd.) pozwala zdawać Siłę Woli ST 15 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.
- Znikanie - dotknięty cel staje się niewidzialny na 4 rundy, czyli 24 sekundy. Dowolne bezpośrednie ofensywne działanie rozmywa efekt.
- Alarm - niewidoczna aura o promieniu 6 metrów wokół danego miejsca przez 8 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
- Kamuflarz - przez 40 minut dotnięta istota zostaje utryta za pomocą iluzji jako drzewo/krzak/mebel/starta śmierci itd. Otrzymuje ona bonus +20 do Ukrywania się oraz nie otrzymuje kary do Ukrywania z racji noszonego pancerza, ponieważ iluzja zniknie jeżeli choć odrobinę się poruszy.
- Sen - zaklęcie rzucane przez całą rundę (do początku Twojej kolejnej tury), usypia 1-3 cele (zależnie od ich potęgi) które nie zdadzą Siły Woli ST 15 na 4 minuty. Można je obudzić obrażeniami lub np. potrząsaniem jako akcję standardową
- Wachlarz kolorów - stożek 4.5 metra długości, wszystkie istoty muszą zdać test SIły Woli ST 15 albo zostaną oślepione i/lub ogłuszone na kilka rund. Efekt i czas trwania zależy od ich potęgi.
- 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 15. Tłuszcz utrzyma się 4 minuty
- Klej - możesz stworzyć warstwę kleju na osobie, przedmiocie lub obszarze o promieniu 0.5 metra aby odpowienio utrudnić Wyrywanie się, utrudnić puszczenie oraz przykleić do podłoża. Oprzeć można się testem Refleksu ST 15. Klej
- Zbroja Maga - na 4 godziny dotknięta istota ma bonus +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza, nie działa ze zwykła zbroją (albo jeden albo drugi). Odpowiednik koszulki kolczej
- Promień Osłabienia - trafiony cel w zasięgu 10 metrów dostaje na 4 rundy karę k6+2 do Siły (co wpływa na ataki wręcz i manewry). Zdany test Wytrzymałości ST 15 zmniejsza karę o połowę
- Piórkospadanie - jako akcja nagła możesz sprawić aby 4 upadające osoby lub przedmioty opadły lekko jak piórko nie otrzymujac żadnych obrażeń