Cechy

Siła	12 / +1
Zręczność	13 / +1
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	16 / +3
Mądrość	10 / +0
Charyzma	16 / +3

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	11
Zaskoczona	15

W lekkiej zbroi i z puklerzem

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+5

Dodatkowo: +3 przeciwko urokom

Manewry

CMB	+2
CMD	13

Punkty życia	26
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	Bronią Monarchy
Trafienie	+8
Obrażenia	zależne od broni
Krytyk	zależne od broni

Atak	długim łukiem
Trafienie	+2
Obrażenia	k8+1
Krytyk	x3

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+5
Ukrywanie się	+5
Dyplomacja	+7
Percepcja	+5
Medycyna	+4
Kunszt magiczny	+7
Akrobatyka	+5
Lingwistyka	+7
Zastraszanie	+7
Blef	+7
Jeździectwo	+5
Przebranie	+7
Wiedza (każda)	+7

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Smoczy, Niebiański, Sylwan

Elfie cechy:
- jesteś odporny na efekty magicznego snu
- jesteś świadomy energii magicznych wokół siebie = pasywnie wykrywasz magiczne aury w zasięgu 18 metrów i po chwili koncentracji możesz je wstępnie analizować
- w kiepskim świetle widzisz 2x lepiej niż człowiek oraz w odróżnieniu od innych elfów widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów.

Ataki każdej twojej broni liczą się jako magiczne pod kątem podatności wrogów na obrażenia

Aura Władcy: w zasięgu 9 metrów od siebie wszystkie istoty poza tobą mają karę -1 do testów na Siłę Woli oraz karę -2 do testów Wyczucia Pobudek. Możesz w danej chwili wykluczyć z tego efektu 3 istoty. Każdego dnia rano wybierasz też czy jest ona dodatkowo:
Dobrotliwa - sprzymierzeńcy w jej zasięgu mają bonus +1 do wybranego danego dnia Rzutu Obronnego oraz bonus +5ft do Prędności
Gniewna - wrogowie w jej zasięgu mają karę -1 do wybranego danego dnia Rzutu Obronnego oraz karę -2 do testów Akrobatyki oraz Latania. Kara ta podwaja się w przypadku testów na unikanie ataków okazyjnych

Królewskie leczenie: jako akcję standardową możesz dotknąć dowolną żywą istotę i wyleczyć jej k8+3 Punktów Życia. Nieumarłej zada to obrazenia zamiast wyleczy. Na daną istotę ta zdolność zadziała raz dziennie.

Świta: jako akcja darmowa możesz otoczyć się kilkoma magicznymi służącymi. Wyglądają jak widmowe elfy w twojej liberii. Nie mogą się one oddalić o więcej niż 9 metrów od ciebie. Nie mogą one walczyć, ale wykonają proste rozkazy (przynieś, podaj, pozamiataj, podgrzej wodę…). Są w stanie podnieść obiekty o wadze do 9kg.
- dzięki drobnym manifestacjom magicznym mogą zaspokajać różne codzienne pragnienia
- są w stanie “wyczarować” i podać czystą wodę lub wino czy piwo nienajlepszej jakości (bez limitu).
- 3 razy dziennie mogą przygotować lepszej jakości alkochol który po wypiciu na 30 minut daje bonus +2 do testów Umiejętności opartych na Inteligencji i Mądrości (głównie Wiedza, Percepcja, Wyczucie Pobudek, Lingwistyka, Medycyna, Kunszt magiczny)

Dostojne Karawasze: jako akcja darmowa możesz stworzyć wokół przedramion energię broniącą cię przed zdrajcami. Wszelkie ataki zadające obrażenia kłute lub sieczne zadają o 3 punkty obrażeń mniej

Głos Suwerena: każdego dnia rano decydujesz jak dziś będziesz przemawiać do ludu. Wybierasz jedną z poniższych zdolności, która aby zadziałać wymaga abyś był usłyszany przez cel:
- **Deklaracja Wojny** - jako akcja darmowa ty i 3 sprzymierzeńców w zasięgu 18 metrów otrzymujecie bonus +2 do trafienia bronią oraz bonus +3 do obrażeń bronią
- **Dyplomatyczne Rozmowy** - tego dnia otrzymujesz bonus +4 do Dyplomacji i Wiedzy (szlachta)
- **Boskie Nadanie** - tego dnia otrzymujesz bonus +4 do Zastraszania oraz możesz 3 razy tego dnia wydać jako akcja standardowa prosty rozkaz jednej świadomej istocie w zasięgu 9 metrów (podejdź, puść, uciekaj, padnij…). Jeżeli nie zda Siły Woli ST 17 to zrealizuje go w swojej turze
- **Interdykt** - możesz jako akcja standardowa wybrać dowolną istotę, tak długo jak nie wybierzesz innej, ty i twoich sprzymierzeńcy otrzymują bonus +3 do Rzutów Obronnych na jej efekty oraz +2 do Klasy Pancerza przeciwko niej
- **Reprymenda** - jako akcja standardowa możesz tak srogo zgromić dowolną istotę, że objawi się to jako dotykowy atak zasięgowy (z łącznym bonusem +3 do trafienia) którzy przy trafieniu zada jej 3d6+3 obrażeń (Siła Woli ST 15 obniża to o połowę). Bezmyślny cel jest na to odporny

Broń Monarchy: każdego dnia rano decydujesz co będziesz dzierżył w dłoni w ramach swojego panowania. Każdą z tych broni możesz stworzyć w dłoni jako akcję darmową, a rozwieje się ona sekundy po puszczeniu. Jeżeli zostanie zniszczona to możesz ją odtworzyć dopiero po minucie. Wybierasz jedną z poniższych zdolności:
- **Nieubłagany, acz Litościwy Miecz**: zadaje 2k8+3, ale tylko Stłuczenia (non-lethal, nie zabija). Ignoruje 3 punkty Odporności na obrażenia istot oraz 6 punktów Twardości przedmiotów (drewno ma 5, kamień 8, stal 10…). Krytyk 19-20/x2
- **Klucz Pana**: pęk kluczy sprawdza się też jako broń zadająca 1k6+3 obrażeń obuchowych i k6 od kwasu. Umożliwia Rozbrajanie Pułapek (i otwieranie zamków) bez wcześniejszego wytrenowania z łącznym bonusem +5. Pozwala rozbrajać magiczne pułapki oraz daje bonus +4 do testów Percepcji do wykrywania pułapek. Krytyk x2
- **Włócznia Sprawiedliwości** - krótka włócznia z niebiańskiego światła zadaje (1d4 dobrym istotom / 1d8 złym) + 2d6 (nie mnożone przy krytyku) +2. Ma zasięg 10ft. Jako akcję standardową można nią cisnąć aby zaatakować wszystkich wrogów w linii o długości 30 ft na 5ft (6 kratek na 1 kratkę), cele mogą wykonać tekst Refleksu ST 15 na połowę obrażeń. Krytyk x2
- **Lodowate Rękawice** - na dłoniach tworzysz dwie kolczaste rękawite emanujące chłodem. Możesz jako akcja całorundowa wykonać nimi dwa ataki +4/+4, ale do nastepnej tury masz karę -1 do Klasy Pancerza. Trafienie rękawicą zadaje k4+3 obrażeń oraz 3d6 od zimna. Krytyk x2

Pan Tej Ziemi: moc zmanifestowana w formie amuletu z twoją heraldyką pozwala ci jako akcja całorundowa wybrać kawałek ziemi lub kamienia o rozmiarze 3x3 metry (2x2 kratki, 10ft x 10ft) w zasięgu 50ft (15 metrów) aby gniewne wybuchł zgodnei z twoją wolą. Odłamki zadadzą wszystkim istotom 2k6 obrażeń obuchowych w tym obszarze (Refleks ST 15 pozwala zmiejszyć je o połowę) oraz sprawi, że ten obszar stanie się trudnym terenem (trudniej i wolniej się po nim można poruszać). Amulet wymaga k4 rund aby był znowu gotowy do użycia