Cechy

Inteligencja	18 / +4	Siła	
Mądrość	8 / -1	Zręczność	
Charyzma	16 / +3	Kondycja	

Punkty życia	35
Inicjatywa	+0

Manewry

CMB	+7
CMD	16

Klasa pancerza

Zwykła	13
Dotykowa	10
Zaskoczona	13

Prędkość latania

30 ft / 6 kratek / kiepska manewrowość

Umiejętności

Ukrywanie się	+6
Percepcja	+6
Kunszt magiczny	+11
Latanie	+9
Zastraszanie	+11
Rozbrajanie pułapek	+6
Wycena	+11
Rzemiosło (bronie)	+11
Wiedza (arkana)	+11
Wiedza (plany)	+8
Wiedza (religia)	+11

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+7
Siła Woli	+3

Ofensywa

Atak	ostrzem
Trafienie	+9
Obrażenia	k8+7
Krytyk	19-20 / x2

Zdolności

Możesz mówić. Znane języki: Handlowy, Niebiański, Otchłanny, Piekielny, Protean

Tańczące Ostrze - Posiadasz telekinezę potrafiącą zrobić wszystko co można zrobić jedną ręką z udźwigiem 18 kg w zasięgu 1.5 metra od ciebie. Umożliwia Ci to też latanie, choć z racji kiepskiej manewrowości musisz byc w ciągłym ruchu aby nie upaść (wydać akcję ruchu co turę aby choć się utrzymać w miejscu lub przesunąć)

Konstrukt - Jesteś odporny na krwawienie, choroby, uduszenie, paraliż, trucizny, sen, ogłuszenie oraz obrażenia zadawane Sile, Zręczności i Kondycji
- Nie musisz spać czy jeść
- Magia leczącą na Ciebie nie działa, ale z czasem regenerujesz Punkty Życia (4 każdego dnia). Można Cię naprawiać odpowiednim Rzemiosłem lub Profesją lub magią naprawczą
- Twoje zmysły sięgają tylko na odległość 18 metrów i wymagają światła aby coś widzieć (zmysły jak zwykły człowiek, ale z ograniczonym zasięgiem)

Ekspertyza - Jeżeli jesteś dzierżony to możesz jako akcja ruchu dać tej istocie biegłość we władaniu długim mieczem (nie będzie miał kary -4 do trafienia kiedy Tobą zaatakuje) albo jeżeli już jest dostatecznie przeszkolona to możesz jej dać bonus +1 do trafienia długimi mieczami lub bonus +2 do obrażeń długim mieczem
- efekt utrzyma się, aż nie opuścisz jej dłoni.
- dodatkowo, jeżeli ta istota wykona tobą atak może zadać obrażenia w oparciu o modyfikator Twojej Inteligencji (+4) zamiast swojej Siły.
- ty zaś otrzymujesz bonus +4 do Klasy Pancerza kiedy jesteś dzierżony.

Magia

Twoje zaklęcia wymagają abyś na głoś wezwał wsparcie boga magii oraz własnym “ciałem” wykonał dość skomplikowane piruety jako odpowiednik gestykulacji. Z pewnością zdradzi to fakt, ze jesteś inteligentnym przedmiotem.

Rzucenia zaklęć wywołuje ataki okazyjne od wrogów obok, ale umiejętnie ich unikasz. W ramach rzucania możesz to zrobić “defensywnie”. Wymaga to testu k20+11 przeciwko ST 15+(2 * krąg). Jeżeli Ci się uda to zaklęcie rzucasz bez wywołania ataku, ale przy porażce marnujesz użycie danego kręgu i tracisz akcję. W przypadku innych utrudnień (np. jak jesteś związany lub trzymany przez wroga) też możesz musieć takie testy wykonać

Pomniejsze sztuczki (bez limitu)

Możesz sprawić aby dotknięty przedmiot świecił się jak pochodnia przez 40 minut

Czytanie magicznych zwojów

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Ustabilizowanie umierającej istoty w zasięgu 10 metrów

Naprawa zwykłych lub magicznych przedmiotów do 1.8 kg.. Każde użycie wymaga10 minut medytacji aby poczynić pewne naprawy. Znaczne uszkodzenia mogą wymagać wielu użyć. Niestety nie możesz tego używać na sobie lub innych konstruktach

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 5

Zbroja Maga - dotknięty cel przez 4 godziny otrzymuje bonus +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza. Nie łączy się ze zwykłą zbroją (otrzymuje lepszy bonus). Ta zbroja nie przeszkadza w czarowaniu oraz jest skuteczna przeciwko zjawom

Uzdrowienie - dotknięta istota odzyskuje k8+4 Punktów Życia. Rani nieumarłych o tyle samo, choć mogą zmniejszyć obrazenia o połowę testem Siły Woli ST 14

Mała Wróżba - po rzuceniu przez następne 4 minuty możesz przerzucić jeden test trafienia, manewru lub Umiejętności. Musisz zużyć ten efekt po zobaczeniu wyniku na kostce, ale zanim dowiesz się jaki jest finalny rezultat. Musisz wykorzystać wynik drugiego rzutu, nawet jak jest gorszy. W danej chwili tylko jedna taka Wróżba może być aktywna.

Rozkaz - wydajesz istocie w zasięgu 9 metrów krótki rozkaz i jeżeli nie zda SIły Woli ST 14 to w swojej turze musi go wykonać. Musi ona zrozumieć co mówisz. Możliwe rozkazy: podejdź, upuść, padnij, uciekaj, stój (nie moze opuścić swojej kratki).

Drugi krąg magii - użycia jednego dnia: 3 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Uczyń Całym - dużo silniejsza wersja sztuczki naprawiającej przedmioty, nadal zajmuje 10 minut, ale pozwala naprawić wskazany konstrukt (w tym Ciebie) za 4d6 Punktów Życia. Przemioty mogą mieć do 2m3

Absorpcja - kiedy jesteś dzierżony lub znajdujesz się w odległości do 1.5 metra od jakiejś istoty to możesz jako akcja standardowa otoczyć ją swoją aurą - sprawi to, że w przypadku otrzymania przez nią obrażeń połowa zamiast tego zostanie przeniesiona na ciebie. Jeżeli jesteś dzierżony to nie możesz objąć ochroną innej istoty. Ochrona rozwieje się jeżeli oddalisz się na ponad 1.5 metra od chronionej istoty

Sfera Ochrony - 3 razy dziennie jako akcja standardowa możesz na 4 minuty stworzyć wokół ciebie świetlistą sferę o promieniu 3 metrów. Sprawi ona, że wszelkie zaklęcia pierwszego kręgu lub słabsze które zostaną w tym czasie rzucone na ten obszar lub dowolne istoty w nim zostaną zablokowane i zniwelowane. Sfera nie wpływa już na istniejące efekty magiczne oraz nie blokuje rzucania tych zaklęć z niej lub przez nią, tak długo jak cel zaklęcia znajduje się poza nią.

Masz słaba magiczną aurę magii ochronnej, ale pobieżne badanie nic nie da, a można ją pomylić z aurą słabego wzmocnienia wytrzymałości broni

Możesz przesyłać emocje i proste przekazy osobie która Cię dotyka

Posiadasz następujące moce które działają na Ciebie zawsze i jeżeli chcesz to również na osobę która Cię trzyma lub ma w swoim posiadaniu: [+2 do Inteligencji (już wliczone)] oraz [Obrona przed temperaturą, wilgocią i pogodą]. Jest to wynikiem permanentnego wysysania mocy z innych magicznych przedmiotów. Najefektywniej wysysasz moc z magicznych broni, ale tak czy inaczej zajmuje Ci to 24 godziny medytacji.

Raz dziennie możesz wykonać test Zastraszania przeciwko jednej istocie jako akcja błyskawiczna