Cechy

Siła	7 / -2
Zręczność	18 / +4
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	12 / +1
Charyzma	14 / +2

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	17
Zaskoczona	13

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+6

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

Ofensywa

Atak	sztyletem
Trafienie	+1
Obrażenia	k3-2
Krytyk	19-20 / x2

Atak	promieniem
Trafienie	+7

Manewry

CMB	-1
CMD	13

Umiejętności

Ukrywanie się	+12
Dyplomacja	+6
Percepcja	+7
Wspinaczka	+14
Medycyna	+5
Kunszt magiczny	+6
Akrobatyka	+13
Zastraszanie	+6
Blef	+8
Przetrwanie	+5
Przebranie	+7
Wiedza (lokalna)	+5
Wiedza (arkana)	+5
Wiedza (religia)	+5

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Goblini

Podejrzana Aura - w odróżnieniu od wielu adeptów magicznych masz dość zauważalną dla nich aurę magiczną (jak magiczny przedmiot). Przy analizie mogą oni wykonać test Kunsztu Magicznego St 17 aby dowiedzieć się o twojej angielsko-diabolicznej naturze, co może zarówno Ci pomóc jak i zaszkodzić

Goblinie Zmysły i Uszy - widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów oraz otrzymujesz bonus +2 do Percepcji aby coś usłyszeć.
Słyszysz też dzięki spoza normalnego dla ludzi zakresu, jak np. gwizdki dla psów

Nikt nie lubi goblinów - otrzymujesz karę -3 do testów Dyplomacji mających zbierać informacje/plotki lub sprawić aby jakaś istota lepiej cię postrzegała

Uniki - kiedy ktoś ma zadać ci obrażenia bronią wręcz możesz jako akcja nagła wykonać test Akrobatyki aby się bezpiecznie odturlać od niego, ST wynosi 5 + obrażenia od ataku.
- Jeżeli test się powiedzie to nie otrzymujesz obrażeń a turlasz się w niemal dowolną stronę (wybraną zanim poznasz ST) tyle stóp (5ft to 1.5 metra = 1 kratka) ile miałeś otrzymać obrażeń. Wywołuje to normalne ataki okazyjne, za wyjątkiem źródła obrażeń.
- W swojej następnej turze możesz wykonać tylko albo akcję ruchu albo akcję standardową
- Jeżeli tym ruchem trafisz w przedmiot/przeszkodę lub istotę o przynajmniej podobnych do ciebie rozmiarów otrzymujesz k4 obrażeń i przewracasz się.

Tchórzliwe Wsparcie - jeżeli znajdujesz się za jakąś zasłoną lub trudno Cię dostrzec (czyli masz jakąś formę osłony przed atakami) to jako akcja standardowa możesz obrażając wrogów lub dopingując sprzymierzeńcom dać wszystkim sprzymierzeńcom w zasięgu 9 metrów którzy Cię słyszą bonus +1 do obrażeń bronią do twojej nastepnej tury

Pełzacz - potrafisz się wspinać jak małpa z Prędkością 10ft. Przy każdym teście Wspinaczki możesz zamiast wykonywać test wziąć 10 jako wynik rzutu, co w praktyce pozwala Ci się wspinać w niemal każdych warunkach bez problemów

Wiążąca Obietnica - za każdym razem kiedy z jakąś istotą dobijasz targu, podpisujesz kontrakt/umowę lub zgadza się ona na zrobienie czegoś dla ciebie możesz nałożyć na nią magiczny przymus na 4 dni lub na czas obowiązywania umowy (co krótsze).
- Istota czuje przymus aby wykonać to do czego się zobowiązała i każdego dnia kiedy nie może tego zrobić otrzymuje kumulatywną karę -2 do wszystkich Cech (znikną kiedy zacznie realizować zobowiązanie), ale dostaje też bonus +1 do wszystkich testów k20 które prowadzą do realizacji zobowiązania.
- Jeżeli umowa lub zobowiązanie zostało z twojej strony wymuszona (Zastraszaniem, zaklęciem przymusu) albo zawiązana w oparciu o fałsz (np. sfałszowanych dokumentach albo po prostu kłamałeś) to cel może się obronić przed tym efektem testem Siły Woli ST 14 modifikowanym nastepująco:
+2 zobowiązanie jest niegrożne, proste i zajmuje tylko moment
-4 zobowiązanie jest niebezpieczne lub niezgodne z etosem
-2 zobowiązanie jest tylko słowne
+2 spisano dokument
+2 cel podpisał się pod tym dokumentem
+2 cel podpisał się własną krwią (kumuluje się z powyższym)
+2 cel zaakceptował i przyjął zapłatę z twojej strony

Modyfikacja Magiczna - w ramach rzucania zaklęcia możesz zmodyfikować je na jeden z tych sposobów:
- **Anielski** = jeżeli rzucasz zaklęcie na sprzymierzeńca to o ile on wie o twojej naturze i widzi Cię to efekt zmaterializuje się pomimo, że sprzymierzeniec jest poza normalnym zasięgiem zaklęcia
- **Szatański** = kiedy rzucasz zaklęcie Uroków możesz wykonać test Blefu przeciwko Wyczuciu Pobudek świadków aby ukryć samo rzucenie zaklęcia. Cel zaklęcia nawet przy zdanym rzucie obronnym nie jest świadom, że miało to miejsce. Zaś nawet kiedy zaklęcie zostanie zauważone to ST Kunsztu Magicznego aby je zidentyfikować rośnie o 4

Magia

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć)

Nie Bij - wskazujesz istotę w zasięgu 10 metrów i przestrzegasz ją przed wyrządzaniem krzywdy innym. Jeżeli w ciągu najbliższej minuty podejmie ona jakąś agresywną akcję (wykonanie ataku, rzucenie ofensywnego zaklęcia) to otrzyma ona k4 obrażeń (nie mających typu, bo to kara boska). Dodatkowo otrzyma karę -1 do testu ataku lub ST zaklęcia który sprowadził na nią gniew niebios. W danej chwili tylko jeden taki efekt może byc aktywny na danej istocie

Przebłysk Piekielnego Ognia - wystrzeliwujesz w kierunku istoty w zasięgu 10 metrów promień który przy trafieniu zadaje k3+4 punktów obrażeń od ognia. Jeżeli cel jest dobry to dostaje jeszcze dodatkowy punkt obrażeń omijący odporność na ogień

Tańczące Światła - w zasięgu 30 metrów pojawiają się cztery widmowe pochodnie lub latarnie. Jako akcja darmowa możesz wydawać im dowolne rozkazy aby latały lub unosiły się w zasięgu

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

Odgonienie śmierci - z odległości 10 metrów możesz ustabilizować nieprzytomną i krwawiącą istotę

Różnorodne magiczne sztuczki - manipulacja czystości, koloru, temperatury przedmiotów lub tworzenie drobnych iluzji dla zabawy gawiedzi

Naprawa - w ramach 10 minut medytacji naprawiasz drobne uszkodzenia przedmiotu do 2kg, nie działa na konstrukty

Wykrycie magii - w pierwszej rundzie wykrywasz obecnosć magii w zasięgu 18 metrów, jeżeli dalej się koncentrujesz (akcja standardowa) to w drugiej rundzie ustalisz ilość, a w trzeciej naturę tych aur (może wymagać testu Kunsztu Magicznego)

Zganienie Nieumarłego - wystrzelony promień o zasięgu 9 metrów zadaje k6 obrażeń trafionemu nieumarłemu

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 4

Błogosławieństwo - wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 30 metrów dostają bonus +1 do trafienia i +1 przeciwko strachowi na 4 minuty

(Urok) Rozkaz - wydajesz istocie w zasięgu 10 metrów krótki rozkaz i jeżeli nie zda SIły Woli ST 13 to w swojej turze musi go wykonać. Musi ona zrozumieć co mówisz. Możliwe rozkazy: podejdź, upuść, padnij, uciekaj, stój (nie może opuścić swojej kratki).

Ochrona przed strachem - 2 istoty w zasięgu 10 metrów na 40 minut otrzymują bonus +4 do testów przeciwko strachowi. Jeżeli cel już doświadcza efektu strachu lub przerażenia kiedy otrzyma ochronę to efekt ten jest stłumiony na czas trwania zaklęcia

Ochrona przed chorobami - istota zasięgu 10 metrów na 40 minut otrzymuje bonus +4 do testów przeciwko chorobom czy efektom wywołującym osłabienie lub mdłości. Jeżeli cel już doświadcza takiego efektu kiedy otrzyma ochronę to efekt ten jest stłumiony na czas trwania zaklęcia

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

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.

Piekielne leczenie - dotknięta istota czuje jak mroczne siły leczą jej rany. Przez minutę (10 tur) odzyskuje ona po Punkcie Życia na turę. W trakcie trwania zaklęcia istota zyskuje aurę Zła, co wykrywają paladyni, kapłani czy różne magiczne istoty

Iluzyjne Przebranie - przebierasz nową postać na 40 minut. Możesz być “trochę” niższy/wyższy/grubszy/chudszy i wyglądać jak dowolna rasa czy osoba zbliżonego rozmiaru (gnom, krasnolud, niziołek bo iluzja da ci do ~130 cm wzrostu) - wykonujesz test Przebrania z bonusem +10 aby ustalić jak trudno zauważyć, ze to iluzja. Iluzja wpływa tylko na wzrok - np. nie zmienia głosu czy zapachu

Drugi krąg magii - użycia jednego dnia: 4 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Odnowienie - usuwa Zmęczenie (ale nie Przemęczenie) dotkniętej istoty i leczy d4 obrażeń do jednej Cechy. Wymaga 3 rund skupionych ma modlitwie i czarowaniu

(Urok) To Jego Wina! - to zaklęcie można rzucić na jedną istotę w zasięgu 10 metrów jako akcja nagła. Jeżeli nie zda ona testu Siły Woli ST 14 to możesz uwierzy ona, że to wskazana przez ciebie inna istota w tym zasięgu jest źródłem ataku który właśnie wykonałeś lub nieudanego testu Blefu, Dyplomacji lub Zastraszania

Płaszcz Aasimara - na 4 minuty otacza cię niebiańska ochronna aura która sprawia, że wszelkie efekty zimna lub kwasu zadają ci o 5 punktów obrażeń mniej, jesteś odporny na efekty złych istot które wywierają bezpośrednią magiczną kontrolę nad tobą oraz masz bonus +2 do Klasy Pancerza i Rzutów obronnych przeciwko złym istotom. Dodatkowo, przywołane zły istoty nie mogą Cię dotknąć

Rozbłysk Światła - we wskazanym przecie ciebie obszarze o promieniu 3 metrów w zasięgu 170 metrów następuje silny rozbłysk światła. Wszystkie istoty w nim się znajdujące muszą zdać test Refleksu ST 14 albo zostaną oślepione na k4 rundy, przy zdanym teście na ten sam czas mają karę -1 do trafienia i Percepcji. Dodatkowo, wszystkie złe istoty w obszarze rozbłysku otrzymują 4k4+4 punktów obrażeń

Kula Płynnego Ołowiu - wystrzeliwujesz strugę płynnego metalu jako zasięgowy atak dotykowy o zasięgu 10 metrów w jeden cel. Jeżeli go trafisz to otrzyma ona 2k6+4 obrażeń od ognia. Wszystkie istoty będące bezpośrednio obok niego otrzymują k6+4 obrażeń od ognia, choć mogą zdać test Refleksu ST 14 aby zmniejszyć to o połowę. Każda istota która otrzymała obrażenia od ognia przez następne k3 tury otrzymuje na początku swojej tury k6+4 obrażeń od ognia chyba, że uda się jej jakoś ten metal schłodzić (np. wodą, śniegiem, efektem wywołującym przynajmniej 5 obrażeń od zimna)