Cechy

Siła	12 / +1
Zręczność	18 / +4
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	16 / +3
Mądrość	8 / -1
Charyzma	12 / +1

Punkty życia	24
Inicjatywa	+4
Prędkość	35 ft / 7 kratek

Ofensywa

Atak	pięścią
Trafienie	+6
Obrażenia	k4+2
Krytyk	20 / x2

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	18
Zaskoczona	14

Manewry

CMB	+6 / +8 przy Rozbrajaniu i Roztrzaskaniu
CMD	16 / 18 przeciw Rozbrajaniu i Roztrzaskaniu

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: Rozbrajaniu

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+1
Siła Woli	+2

Dodatkowo: +2 przeciwko urokom

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+5
Ukrywanie się	+8
Dyplomacja	+7
Pływanie	+9
Percepcja	+7
Wspinaczka	+5
Kunszt magiczny	+7
Akrobatyka	+11
Kieszonkowstwo	+8
Zastraszanie	+5
Rozbrajanie pułapek	+8
Blef	+7
Sztuka (taniec)	+9
Przebranie	+5
Wiedza (arkana)	+7
Wiedza (lokalna)	+7

Magia

Twoja magia wymaga “przygotowania” czyli każdego dnia przez godzinę tańczysz i medytujesz ze swoim szalem w którego niezwykle skomplikowanych wzorach ukryte są wszystkie znane Ci zaklęcia. Pozwala Ci to 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.

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć)

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

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

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

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

Podpis - zostawiasz Twoją osobistej magiczną runę na dotkniętym przedmiocie lub istocie. Może być niewidzialna (pojawi się tylko przy wykrywaniu magii) lub widzialna.

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 3

Ukryte Pragnienie - istota w zasięgu 9 metrów musi zdać Siłę Woli ST 15 albo na 4 godziny zaszczepiony w jej podświadomości będzie dowolny wybrany przez Ciebie cel. Przez ten czas łatwiej będzie ją przekonać do podejmowania działań mających spełnić ten cel. Czytanie jej myśli pokaże w zasadzie tylko ten cel, ale może wykazać jego fałszywość.

Odmrożenia - po rzuceniu zaklęcia możesz od razu wykonać atak dotykowy, ale zaklęcia utrzyma się aż nie zużyjesz wszystkich 4 “ładunków”, rzucisz inne zaklęcie lub stracisz koncentrację. “Ładunek” jest zużywany kiedy kogoś dotkniesz lub zaatakujesz wąsami i sprawia, że dana istota dostaje k6+4 Stłuczenia od odmrożeń i jest Zmęczona aż ich nie wyleczy. Zmęczenie z tego efektu nie może zmienić się w Przemęczenie

Niezdarność - Możesz sprawić aby cel w zasięgu 9 metrów
A) upuścił niewielki przedmiot którego nie trzyma w dłoni (np. z kieszeni, u paska). Test Percepcji ST 14 pozwoli mu to zauważyć.
B) Testujesz przeciwko CMD wroga z modyfikatorem +5 aby duchy ukradły coś wrogowi lub go rozbroiły i tobie to podały (chodzi o przedmioty które trzyma lub aktywnie pilnuje). Ten wariant jest jawny

Umagicznienie pięści - dotknięta naturalna broń istoty na 2 minuty otrzymuje bonus +1 do trafienia i obrażeń. Liczy się też jako magiczna przy omijaniu odporności wrogów. Zadziała na kły/szpony/pazury/pięści

Elfia Strzała - zaklęcie wymaga rzucenia na zwykła strzałę która natychmiast leci w kierunku wybranego celu w zasięgu 30 metrów. Atak jest liczony pod każdym względem jak Twój atak pięścią, w tym pozwala na Pięść Pecha

Łysienie - ta klątwa wymaga rzucania przez całą turę (czyli zakończy się w momencie rozpoczęcia twojej kolejnej tury). Wybrany cel w zsięgu 36 metrów może testem Siły Woli ST 14 albo jego włosy lub futro zaczyna wypadać kłebami. Odrośnie po jakimś tygodniu, ale dopóki ktoś nie użyje Przebrania lub Medycyny lub nie zdejmie klątwy aby to ukryć to cel otrzymuje karę -2 do testów Sztuki, Dyplomacji i Zastraszania

Długie Ramię - to zaklęcie sprawia, że przez 2 minuty twoje ręce mogą się zaskakująco wydłużać, co sprawia, że twoje ataki mają Zasięg (możesz atakować nie tylko kratkę przylegającą do twojej, ale też o jedną dalej)

Sprint Geparda - zaklęcie rzucasz jako akcja błyskawiczna i pozwala w tej turze wykonać akcję biegu lub szarży na 10x twojej Prędkości (zamiast odpowiednio 4x lub 2x)

Nocna Ślepota - wybrany cel w zasięgu 36 metrów musi zdać test Siły Woli albo przez 2 dni traktuje poziom światła jako jeden niższy (mocno światło -> normalne światło -> kiepskie światło -> ciemność). Dodatkowo nie działaja jego zdolności lepszego widzenia w kiepskim świetle (jak elfie) czy w całkowitej ciemności (jak krasnoludzckie). Cel dostaje bonus +4 przeciwko efektom mogącym go oślepić

Miejski Duch - w terenie zabudowanym na 2 minuty zwiększasz swoją Prędkość o 10ft, nie traktujesz tłumów jako trudnego terenu oraz otrzymujesz bonus +4 do testów Akrobatyki i Wspinaczki w przypadku miejskich terenowych przeszkód. Przy testom skakania za pomocą Akrobatyki zawsze liczysz się jakbyś miał rozbieg (czyli ST nie rośnie 2x)

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Smoczy, Sylvan, Niebiański, Gnomi

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 (wymaga to akcji standardowej aby się koncentrować na tym zmyśle)
- w kiepskim świetle widzisz 2x lepiej niż człowiek

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

Zwinne ruchy - tak długo jak nie używasz zbroi, tarczy ani nie jesteś unieruchomiona lub bardzo obciążona otrzymujesz bonus +4 do Klasy Pancerza (już wliczony)
- kiedy używasz broni lekkiej lub walczysz bez broni możesz użyć Zręczności zamiast Siły przy wyliczaniu trafienia i CMB oraz otrzymujesz wtedy bonus +1 do obrażeń (już wliczone)
- możesz również używać Zręczności zamiast Charyzmy przy testach Sztuka (taniec) (już wliczone) oraz w stosunku do zwierząt w postaci minuty tańca możesz użyć Sztuki (taniec) zamiast Dyplomacji
- nie wywołujesz ataków okazyjnych atakując bez broni i za każdym razem możesz zdecydować czy zadajesz normalne obrazenia czy Stłuczenia (mające doprowadzić do nieprzytomności a nie śmierci). Dostajesz bonus +2 do obrażeń manewru Roztrzaskania pięścią

Podstępny Cios - przy atakowaniu zaskoczonego lub flankowanego celu dodajesz 2k6 do obrażeń
- Dodatkowo po takim trafieniu możesz przesunać się o do połowy twojej Prędkości, ale musisz zakończyć ruch przy celu, choć możesz przesunąć się przez jego kratkę. Wywołujesz normalnie ataki okazyjne od innych wrogów poza celem Podstępnego Ciosu

Krwawiąca Szrama - za każdym razem kiedy zranisz istotę atakiem wręcz lub ją Rozbroisz możesz sprawić aby zaczęła Krwawić po 2 Punkty Życia (4 jeżeli Rozbroiłaś) na początku swojej tury. Efekt ten nie kumuluje się ze sobą (choć Rozbrojenie może podbić Krwawienie z 2 do 4)
- Krwawienie można zatrzymać wyleczeniem przynajmniej 5 Punktów Życia naraz lub testem Medycyny ST 20, choć twój Uzdrawiający Dotyk zawsze wystarcza
- Krwawiący z dowolnego powodu cel nie może wykonywać ataków okazyjnych kiedy wykonujesz przeciwko niemu Manewry

Raz Dwa! - kiedy wykonasz udany manewr Rozbrajania lub Roztrzaskania (aby uszkodzić jakiś przedmiot) jako akcja standardowa, możesz od razu wykonać kolejny manewr Rozbrajania lub Roztrzaskania (który nie wywoła ataku okazyjnego) przeciwko dowolnemu celowi lub odkopać o dodatkowe 10ft wcześniej Rozbrojony przedmiot (normalnie albo go łapiesz albo upada on celowi Manewru pod nogi)

Uzdrawiające dotknięcie - jako akcję standardową możesz dotknąć dowolną żywą istotę i wyleczyć jej k8+2 Punktów Życia. Nieumarłej zada to obrazenia zamiast wyleczy. Na daną istotę ta zdolność zadziała raz dziennie.

Przychylne Wiatry - jako akcja nagła lub błyskawiczna możesz zawsze spowolnić swój upadek tak aby zniwelować wszelkie obrażenia z niego (spadasz wtedy tylko 60ft/turę co oznacza, ze możesz turę spędzić w powietrzu jeżeli dystans jest większy). Jeżeli jesteś w stanie podskakiwać w miejscu to możesz użyć tej zdolności jako akcja błyskawiczna bez znacznego efektu, ale wystarczająco na korzyść Kroku Ducha

Złe Spojrzenie - jako akcja standardowa możesz źle życzyć komuś w zasięgu 9 metrów. Jeżeli nie zda Siły Woli ST 14 to na 6 rund otrzyma karę -2 do Klasy Pancerza lub testów ataku lub testów umiejętności lub Rzutów Obronnych lub testów Cech (ty wybierasz przy użyciu). Takie same kary -2 się nie łączą, ale możesz używać Spojrzenia aby nałożyć na cel wiele różnych kar. Jeżeli zda rzut obronny to otrzyma karę -2 do wybranych rzutów ale tylko na 1 rundę. Jest to efekt wpływający na umysł, więc niektóre istoty są na niego odporne

Pięść Pecha - za każdym razem jak trafisz kogoś atakiem bez broni możesz jako akcja błyskawiczna użyć na nim Złe Spojrzenie

Krok Ducha - jako akcja ruchu możesz stać się niewidzialna na 2 tury jeżeli od końca twojej ostatniej tury do tego momentu użyłaś Uzdrawiającego dotknięcia / Przychylnych Wiatrów lub Złego Spojrzenia. Krok Ducha nie wywołuje ataków okazyjnych.
- Dowolna bezpośrednio wroga akcja (wymagająca testu trafienia lub manewru lub Rzutu Obronnego) rozwiewa niewidzialność, ale jeżeli cel nie widzi niewidzialnych to atak/manewr “z niewidzialności” otrzymuje bonus +2 do testu oraz cel liczony jest jako Zaskoczony (czyli traci premię ze Zręczności do Klasy Pancerza i CMD oraz możesz wykonać Podstępny Cios)