Cechy

Siła	12 / +1
Zręczność	16 / +3
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	12 / +1
Charyzma	9 / -1

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	13
Zaskoczona	16

W średnim pancerzu

Manewry

CMB	+4
CMD	17

Punkty życia	27
Inicjatywa	+3
Prędkość	25 ft / 5 kratek

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+5

Dodatkowo: +2 przeciwko urokom

Ofensywa

Atak	długim mieczem
Trafienie	+6
Obrażenia	k8+1
Krytyk	19-20 / x2

Atak	ciężką kuszą
Trafienie	+6
Obrażenia	k10
Krytyk	19-20 / x2

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Ukrywanie się	+7
Dyplomacja	+3
Percepcja	+8
Kunszt magiczny	+8
Akrobatyka	+7
Zastraszanie	+10
Rozbrajanie pułapek	+7
Blef	+10
Przetrwanie	+7
Przebranie	+3
Wiedza (arkana)	+10
Wiedza (religia)	+8
Wiedza (lokalna)	+10
Lingwistyka	+8

Średni pancerz narzuca karę -5 do testów ruchowych

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Piekielny, Otchłanny, Podziemny, Złodziei

Elfie cechy:
- jesteś odporna na efekty magicznego snu
- jesteś świadoma 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 większości elfów widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów.

Wada charakteru: Nieufna magii - nawet kiedy wiesz, że używany na tobie czyiś efekt magiczny jest niegrożny lub przydatny (np. magiczne leczenie) to i tak masz 50% szans, że nie zdołasz się powstrzymać przed testem Siły Woli aby go zablokować

Przysięga Prawa - część twoich mocy wynika ze złożonych ślubów i przysiąg tropienia, pojmania i stracenia wszelkich iluzjonistów, zaklinaczy i innych którzy za pomocą magicznego podstepu zaburzają porządek publiczny. Tak długo jak przysięga jest w mocy masz silną aurę Prawa.

Aura Posłuszeństwa - wszystkie istoty w zasięgu 9 metrów od ciebie mają karę -1 do testów Siły Woli przeciwko twoim zaklęciom

Maska Rycerki Piekieł - twoja specjalna maska daje ci bonus do testów Zastraszania w walce oraz raz dziennie kiedy pozwala użyć bolesnej magii do przesłuchań.
- Wymaga to dotknięcia istoty która może się oprzeć efektowi testem Wytrzymałości ST 16, jeżeli się jej to nie uda to w ciągu nastepnych 4 minut możesz cztery razy zadać pytanie podparte groźbą bólu.
- Cel czuje kiedy to robisz i jeżeli nie odpowie w żaden sposób otrzyma wtedy k8+4 obrażeń.
- Nie musi odpowiedzieć prawdziwie ale Groźba Bólu daje mu karę -4 do testu Blefu aby Ci skłamać

Zmyłka - jako akcję ruchu możesz przeprowadzić fintę, czyli test Blefu przeciwko wrogowi w zasięgu 9 metrów. ST zależy od jego Mądrości lub modyfikatora Wyczucia pobudek. Bezmyślne cele są na to w pełni odporne, a ograniczone intelekty (zwierzęta lub bardzo głupie istoty) trudniej tak zmylić. Sukces oznacza, ze następny twój atak w ciągu rundy przeciwko temu celowi ignoruje bonus ze Zręczności do Klasy Pancerza celu lub następne rzucone przez ciebie zaklęcie ma ST większe o 1 przeciwko temu celowi.

Dotyk Paraliżu - jako akcja standardowa możesz wykonać atak dotykowy wręcz (czyli ignorujący pancerz celu) ale tylko przeciwko celowi zaskoczonemu, ślepemu, skrępowanemu lub w inny sposób pozbawionego bonusu z Zręczności do Klasy Pancerza (np. po udanej fincie) aby go sparaliżować na k4+2 tury. Może on oprzeć się testem Wytrzymałości ST 16. Możesz ten atak wykonać 7 razy dziennie.

Magia

Twoje czary wymagają jedynie prostej gestykulacji poza wymową odpowiednich magicznych fraz, a dzięki odpowiedniemu przeszkoleniu możesz jej bez problemów używać nosząc jednocześnie średnie pancerze. Twoja magia jest też dość subtelna - o ile efekt w widoczny sposób nie pochodzi od ciebie, to obserwujący muszą zdać test Percepcji, Wyczucia pobudek lub Kunsztu Magicznego (wykonują jeden test z najlepszym swoim modyfikatorem) z ST 28 aby zauważyć, że magia w ogóle została użyta (jeżeli efekt jest nieoczywisty) lub że to ty jesteś jej autorem.
- Test Wyczucia pobudek ST 20 pozwoli świadkom ustalić, że zachowujesz się podejrzanie, ale to wymaga od nich dłuższej i aktywnej obserwacji ciebie. Zdolni iluzjoniści, niektóre istoty (np. skrzaty) lub istoty które widzą magiczne aury (np. niektóre elfy lub istoty pozaplanarne) zawsze wyłapią, że używasz magii
- Istoty które nie wyłapały użycia magii nie mogą ataku okazyjnego z powodu rzucenia przez ciebie zaklęcia

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 6

Morderczy rozkaz - jeżeli cel w zasięgu 10 metrów nie zda Siły Woli ST 15 to w swojej rundzie musi do maksimum możliwości skrzywdzić swojego najbłższego sojusznika.

Przyjaźń - o ile cel 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.

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

Wachlarz kolorów - stożek 4.5 metra długości, wszystkie istoty muszą zdać test Siły Woli ST 15 albo zostaną oślepione i/lub ogłuszone na jedną lub więcej rund. Efekt i czas trwania zależy od ich potęgi.

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

Piekielne leczenie - wymaga użycia kropli krwii diabła lub demona ale przez minutę wyleczy dotkniętemu celowi 10 Punktów Życia, choć będzie to bardzo nieprzyjemne (cel ma też aurę zła przez ten czas)

Mniejsza Krzywda - dotknięty cel jest traci k8+4 Punktów Życia, test Siła Woli ST 15 zmniejsza to o połowę. Leczy nieumarłych.

Paranoja - wybrana istota w zasięgu 10 metrów musi zdać test Siły Woli ST 15 albo wpadnie w paranoję. Przez 4 tury będzie musiała traktowałą wszystkie istoty jako wrogów i musi zawsze wykonać atak okazyjny jeżeli będzie miała ku temu okazję. Kiedy będzie znajdować się obok więcej niż 1 istoty otrzymuje karę -2 do testów k20 oraz obrażeń bronią

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

Wzrok Prawdy - w zasięgu Twoje normalnego wzroku widzisz wszystko co zostało uczynione niewidzialne. Widzisz też istoty eteryczne (z planu duchowego). Rozpoznajesz czy coś jest widoczne, niewidzialne czy eteryczne. Trwa 40 minut

Cisza - przez 4 rundy obszar o promieniu 6 metrów wokól dotniętego przedmiotu lub istoty (która może udaremnić powstanie efektu testem Siły Woli ST 16) lub wokoł konkretnego punktu jest całkowicie cichy. Nie możliwe jest w nim cokolwiek usłyszeć lub powiedzieć, co często uniemożliwia używanie magii

Owadzi Szpieg - wybierasz miejsce lub budynek który przez k6 godzin szpieguje przywołany przez Ciebie malutki owad lub insekt. Jeżeli uda mi się do Ciebie wrócić to przekaże Ci zarys konstrukcji i wszystkich pomieszczeń do których się dostał, choć nie istot lub elementów ruchomych. Przez 4 godziny po jego powrocie możesz przerzucic jeden dowolny test Umiejetności w ramach inflitracji tego miejsca

Lustrzane odbicie - wokół Ciebie pojawia się k4+1 idealnych iluzorycznych kopii Ciebie które przez 4 minuty będą naśladowały wszystkie Twoje ruchy. Każdy normalnie udany atak w Twoją stronę ma równe szanse trafić Ciebie jak i dowolną kopie co ją zniszczy, ale też udaremni dany atak

Większe Wykrycie Magii - potężne zaklęcie potrafiące analizować ślady zaklęć rzuconych w danym miejscu lub na daną osobę/przedmiot nawet do 4 dni w przeszłości (normalnie takie ślady rozwiewają się w ciągu minut) oraz identyfikować twórców poszczególnych efektów

Pył Zmierzchu - na wskazany obszar o promieniu 3 metrów w zasięgu 42 metrów spada czarny pył którzy przykleja się do wszystkich źródeł światła. Niemagiczne lub alchemiczne są ugaszone, a przeciwko magicznym wykonywany jest test k20+4 przeciwko ST 11+poziom twórcy aby je rozproszyć. Istoty w obszarze kiedy pył opadł muszą zdać test Wytrzymałości ST 16 albo staną się Zmęczone aż nie odpoczną kilku godzin (-2 do Siły i Zręczności, nie mogą biegać/szarżować)

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć)

Cztery widmowe pochodnie lub latarnie latają w zasięgu 30 metrów przez minutę wedle woli

Dotknięty przedmiot świeci się jak pochodnia przez 40 minut, limit jednej kopii efektu na raz

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. Nie może wykonywać bezpośrednich ataków, ma udźwig do 2.5 kg

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 niewidzialności) lub widzialna.

Czytanie magicznych zwojów

Wykrycie czy dany przedmiot lub istota w zasięgu 16 metrów jest trująca/zatruta

Różnorodne magiczne sztuczki: manipulacja czystości, koloru, temperatury przedmiotóW lub tworzenie drobnych iluzji