Cechy

Siła	16 / +3
Zręczność	12 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	18 / +4
Charyzma	7 / -2

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	11
Zaskoczona	16

Zakłada używanie lekkiej zbroi i ciężkiej tarczy

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+9

Punkty życia	37
Inicjatywa	+1
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Ofensywa

Atak	pięścią
Trafienie	+4
Obrażenia	1k3+3
Krytyk	x2

Atak	krasnoludzkim toporem
Trafienie	+4
Obrażenia	1k10+3
Krytyk	x3

Manewry

CMB	+4
CMD	15 / 19 przeciwko Popchnięciu i Przewróceniu

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+10
Dyplomacja	+2
Percepcja	+8
Wspinaczka	+7
Medycyna	+8
Kunszt magiczny	+4
Zastraszanie	+2
Wycena	+4
Wiedza (arkana)	+4
Wiedza (religia)	+4
Wiedza (historia)	+4
Wiedza (plany)	+4
Wiedza (lokalna)	+4
Wiedza (inżynieria)	+4
Wiedza (szlachta)	+4

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Krasnoludzki

Twardy krasnolud: widzisz w ciemności na odległość 18 metrów
- Jesteś dość odporny na temperatury. Każdy efekt ognia lub zimna zadaje Ci o 1 punkt obrażeń mniej, a temperaturę traktujesz jako 10 stopni niższą/wyższą zależnie co będzie lepsze.
- Efekty zadające obrażenia obuchowe lub sieczne zadają Ci zawsze o punkt obrażeń mniej
- Otrzymujesz bonus +2 do testów Percepcji do zauważenie nietypowych elementów kamiennych jak ukryte drzwi czy pułapki. W odległości 3 metrów zawsze masz prawo do testu nawet jak nie szukasz aktywnie
- Otrzymujesz bonus +2 do testów Wyceny odnośnie klejnotów lub rzadkich metali
- Otrzymujesz bonus +1 do trafienia przeciwko orkom i goblinoidom

Możesz w turze wykonać dwa ataki okazyjne zamiast zwykle tylko jednego

Obrońca - kiedy znajdujący się obok Ciebie sprzymierzeniec ma być celem ataku którego jesteś świadom (czyli nei jesteś zaskoczony, oślepiony itd) możesz jako akcja nagła dać mu bonus +1 do Klasy Pancerza, a jeżeli atak trafi możesz przyjąć na siebie obrażenia z tego ataku. Możesz tej zdolności użyć jednocześnie z Tarczownikiem.
- Kiedy jesteś celem efektu magicznego lub zaklęcia które jest dostatecznie słabe (poziom czarującego równy lub mniejszy 3) możesz je “zamrożić” co sprawi, że zmanifestuje się ono dopiero na koniec twojej następnej tury. Możesz mieć w danej chwili “zamrożone” efekty magiczne z łącznym poziomem czarującego 3 lub mniej

Tarczownik - kiedy używasz tarczy i Ty lub znajdujący się obok Ciebie sprzymierzeniec jesteście celem ataku którego jesteś świadom możesz wydać atak okazyjny aby zwiększyć Klasę Pancerza ofiary o 2. Możesz tej zdolności użyć jednocześnie z Obrońcą.

Z Bara - potrafisz na tyle sprawnie walczyć bez broni, że nie wywołujesz wtedy ataków okazyjnych oraz możesz dowolnie zadawać wtedy normalne obrażenia albo Stłuczenia
- jako akcja ruchu możesz przesunać się do połowy Prędkości i wykonać atak dotykowy wręcz przeciwko jednej istocie aby zadać jej 3 obrażenia obuchowe i dać jej karę -2 do CMD do końca Twojej następnej tury. Do tego czasu nie może ona też wykonywać ataków okazyjnych sprowokowanych Manewrami. Możesz tego ataku używać zamiast zwykłego w szarży.

Magia

Kryształowe Więzy - jako akcja standardowa wskazujesz kratkę w zasięgu 10 metrów (35 ft) a istoty w niej się znajdujące muszą zdać test Refleksu ST 15 albo otrzymają efekt zależny od wybranego przez ciebie w momencie tworzenia wariantu. Zdany test pozwala uniknąć efektu i/lub zmniejsza obrażenia o połowę i zabezpiecza od innych konsekwencji
- dwa razy dziennie za darmo, a dalej za dodatkowy punkt mocy, możesz wybrać dwa warianty i połączyć je w ramach jednego zaklęcia. Obrażenia dzielone są po połowie pomiędzy typami, a efekty specjalne łączą się
- wydanie punktu mocy pozwala Ci zwiększyć obrażenia z 2k4 do 4k4
- wydaje puntu mocy pozwala zwiększyć polę efektu z jednej kratki do obszaru o promieniu 3 metrów (po dwie kratki w każdą stronę od punktu centralnego)
- **Pęta**: cel zostaje Spętany (kara -2 do trafienia, -4 do Zręczności, Prędkość zmniejszona o połowę i nie może ani biegać ani szarżować) na 4 tury. Wydanie dodatkowego punktu mocy przed testem pozwoli uniemożliwić mu opuszczenie aktualnego obszaru. Cel może się w pełni uwolnić testem Uwalniania się albo Siły przeciwko temu samemu ST jako akcja ruchu.
- **Kolczatki**: cel otrzymuje 2k4 obrażeń siecznych i musi zdać kolejny test Refleksu ST 15 albo jego prędkość zostanie zmniejszona o połowę na 24 godziny albo do otrzymania opieki medycznej lub magicznego leczenia. Obszar zaklęcia przez minutę (lub do zadania im 4 punktów obrażeń) pokryty jest ostrymi szpikulcami które mogą poranić stopy każdej istocie która na niego wejdzie z większą niż połową swojej Prędkości (musi zdać wtedy test Refleksu albo otrzyma punkt obrażeń i zmniejszenie Prędkości jak powyżej). Istoty muszą zdać tylko jeden test na rundę aby uniknąć szpikulców
- **Drenowanie**: cel otrzyma 2k4 Słuczeń (obrażeń mających doprowadzić do nieprzytomności a nie śmierci) i musi zdać test Wytrzymałości ST 15 albo staci puntk mocy lub jego odpowiednik (zaklęcia 1 lub 2 kręgu) a ty otrzymasz tymczasowy punkt mocy na 4 tury

Kotwica - jako akcja standardowa możesz stworzyć wokół siebie aurę o promieniu 12 metrów (40 ft), którą potem musisz podtrzymywać akcją ruchu co turę chyba że wydasz punkt mocy aby sama się utrzymała 4 minuty. W obrębie aury każda próba użycia przywania istot, teleportacji lub podróży planarnej wymaga zdania przez autora testu k20+poziom istoty przeciwko ST 15 albo akcja zostanie zmarnowana
- jako akcja standardowa możesz też wydać punkt mocy i dotknąć (co może wymagać dotykowego ataku wręcz) istotę z innego planu aby ją wygnać, czemu może się ona oprzeć testem Siły Woli ST 16

Kryształowe Zapory - jako akcja standardowa możesz umieścić w zasięgu 10 metrów nieruchomą kryształową ścianę lub barierę. Przy tworzeniu zatrzymują się na przeszkodach jak ściany i podłogi, więc można nimi tylko wypełnić puste przestrzenie. Wystarczy, że ich punkt początkowy będzie w zasięgu.
- Ściana może być pod dowolnym kątem. Składa się z od 1 do 5 elementów o wielkości 3x3 metry.
- Bariera to kula o promieniu od 1.5 do 10 metrów powstała wokół wybranego punktu
- Zapora musi być utrzymywana koncentracją jako akcją ruchu lub standardowa co rundę. Przy tworzeniu można wydać punkt mocy aby sama utrzymała się przez 5 rund.
- Zapory mają 10 Punktów Życia i wszelkie ataki w kierunku istot po jej drugiej stronie musza się przez nią przebić - czyli zadać przynajmniej 10 punktów obrażeń. Można też ja zniszczyć testem Siły ST 16 albo ciężarem większym niż 1.5 tony. Zapora ma te Punkty Życia w dowolnym miejscu, raz przerwana znika całkowicie.
- Obrażenia obuchowe, kłute i sieczne zadawane Zaporze są zmniejszane o 2 za każdym razem. Jeżeli wydasz w tym celu dodatkowy punkt mocy przy jej tworzeniu wszelkie typy obrażeń są zmniejszane o łącznie 5
- Zapora podtrzymywana koncentracją regeneruje Punkty Życia do swojego maksimum 10 w rundzie podtrzymującego. Zapora podtrzymana za pomocą punktów mocy nie regeneruje się sama.
- W ramach tworzenia możesz wydać punkt mocy aby Zapora miała 50 Punktów Życia i utrzymała do 3 ton oraz ST testu Siły wzrósł do 26, ale podtrzymywana koncentracją nie będzie się regenerowała.

Selektywność - w ramach tworzenia Zapory możesz wydać punkt mocy aby zdecydować czy jest ona “przenikalna”. Wybierasz wtedy w stosunku do każdego z następujących zakresów czy można ją pokonać w obie, w żadną lub w jedną stronę w dany sposób: poruszanie się / efekty obszarowe / ataki zasięgowe / ataki wręcz. Kiedy Zapora się regeneruje możesz zmienić decyzje w każdym zakresie.

Matryca - w ramach tworzenia Kryształowej Zaport możesz zmanifestować chmurę kryształów, glifów i magicznych równań. W danej chwili możesz mieć tylko jedną Matrycę, ale nie ma ona limitu użyć. Dzięki niej Zapora utrzma się bez wydawania punktów mocy 3 minuty (wszystkie inne aspekty ustalasz normalnie). Jako akcję ruchu możesz przesunąc taką Zaporę o maksimum 6 metrów. Decydujesz wtedy czy ma ona taranować przeszkody na swojej drodze aby je przesunąć, jak manewr Przesunięcia z bonusem +9 czy je zignorować i “opływać”.

Energetyczna Zapora - w momencie tworzenia Zapory możesz zdecydować, że nie ma ona powstrzymywać efektów materialnych a zamiast tego tłumić któryś z żywiołów. Efekty zadające wybrany typ obrażeń spośród ognia, elektryczności, kwasu, zimna lub hukowych/dźwięku w obszarze Zapory lub przez nią zadają o 15 punktów obrażeń mniej, do minimum 0.

Ochrona przed pociskami - w momencie tworzenia Zapory możesz zdecydować, że zamiast stać się jednolitą ścianą mocy, ma ona odbijać i spowalniać pociski. Wszlkie bronie zasięgowe, trzucane, spadające kamienie lub magiczne promienie zrobione z materii a nie energii w obszarze Zapory lub przez nią zadają o 10 punktów obrażeń mniej, do minimum 0. Choć bariera może zmniejszyć obrazenia do najdrobniejszych zadraśnięć np. zatruta strzała nadal może otruć cel

Zapora Odrzucenia - w momencie tworzenia Zapory możesz zdecydować, że zamiast stać się jednolitą ścianą mocy, ma ona blokować istoty o danym typie aury. W przypadku stworzenia jej w formie kręgu możesz też zdecydować czy działa ona do wewnątrz czy na zewnątrz oraz wybierasz jeden element charakteru (zło / dobro / chaos). Istoty mające ten charakter chcące przekroczyć krawędź kręgu musza wykonać test Sily Woli ST 16 albo dana akcja jest zmarnowana, ale mogą go ponawiać przy kolejnych próbach przekroczenia Zapory. Jeżeli uda im się test to stają się odporne na ten typ twojego Kręgu przez 24 godziny.
- jezeli Zapora jest skierowany na zewnątrz (czyli utrudnia wejście do niego) to istoty znajdujące się w niej kiedy się pojawia stają się automatycznie na nią odporne

Magiczna Protekcja - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy na 5 godzin stworzyć na sobie efekt ochronny. Tak długo jak jesteś świadomy danego zagrożenia możesz rozszerzyć efekt na dowolnego sprzymierzeńca znajdującego się obok ciebie

Ochrona: Żywiołowa - wybrany typ energii (ogień / zimno / lektryczność / kwas / dźwięk) zadaje Ci o 15 obrażeń mniej. Kumuluje się to z odpowiednim typem Zapory.

Ochrona: Zemsta - za każdym razem kiedy zostaniesz trafiony atakiem wręcz lub zasięgowym jego autor otrzymuje 2 Stłuczenia