Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	16 / +3
Kondycja	13 / +1
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	9 / -1
Charyzma	12 / +1

Punkty życia	22
Inicjatywa	+3
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	kosturem
Trafienie	+1
Obrażenia	k6

Atak	Chaotycznym promieniem
Trafienie	+4

Klasa pancerza

Zwykła	13
Dotykowa	13
Zaskoczona	10

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+4

Dodatkowo: +2 przeciwko urokom

Manewry

CMB	+1
CMD	14

Umiejętności

Ukrywanie się	+7
Dyplomacja	+7
Percepcja	+10
Kunszt magiczny	+8
Blef	+7
Przetrwanie	+0
Wiedza (arkana)	+10
Wiedza (natura)	+9
Wiedza (inne)	+8
Wycena	+8
Latania	+3
Rzemiosło (alkohol)	+8

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Sylwański, Auran, Smoczy, Niebiański

Krew Fey: magiczne efekty traktują cię jako istotę fey a nie humanoida czy elfa
- widzisz w kiepskim świetle 2x dalej niż zwykły człowiek
- jesteś odporny na efekty magicznego snu
- masz bonus +2 do Dyplomacji przeciwko Fey

Blokada: jako akcja nagła kiedy jakaś istota chce użyć magii teleportacji lub przywołań w zasięgu 18 metrów od ciebie możesz spróbować to zablokować. Wykonujesz wtedy przeciwstawny test k20+5 przeciwko jej k20+poziom czarującego. Jeżeli ci się uda to zarówno akcjacelu jak i użycie jest zmarnowane

Oddaj: 7 razy dziennie jako akcja nagła kiedy ktoś w zasięgu 9 metrów używa magii na swoim sprzymierzeńcu która ma zasięg większy niż dotykowy wręcz możesz wykonać test k20+5 przeciwko 15+poziom czaującego aby stać się celem tego efektu zamiast jego z zamierzonych celi. Może to spotęgować efekt (jeżeli już byłeś jego celem).

Spojrzenie Wahania: jako akcja nagła kiedy jakaś istota ma cię zaatakować możesz wymusić na niej test Siły Woli ST 15 albo ten atak zostanie zmarnowany. Jeżeli wykona ona ich więcej niż jeden to Spojrzenie zadziała tylko przeciw jednemu

Magia

Twoja magia wymaga stosunkowo głośnego opowiedzenia krótkiej historyjki albo przynajmniej nawiązania do jakiejś legendy o istotach fey. Jako, że przywołujesz moce z tych opowieści to stworzone przez ciebie efekty są podatne na zimne żelazo (specjalnie przygotowany materiał dość odporny na magię zaróWno pozytywną jak i szkodliwą) - istota w lekkiej zbroi z tego żelaza ma bonus +1 do wszystkich rzutów obronnych przeciwko twojej magii, a w przypadku średniego lub ciężkiego pancerza rośnie to do odpowiednio +2 i +3. Dzierżenie broni z ziemnego żelaza daje dodatkowy bonus +1.
- Jeżeli w trakcie jednej rundy (licząc od początku twojej tury do początku następnej) otrzymasz łącznie przynajmniej 24 punkty obrażeń od broni ze stali lub żelaza to na początku twojej tury rozproszona jest jedna z Baśni.
- Jeżeli jeden z ataków był bronią z zimnego żelaza dzierżoną przez bardzo dobrego wojownika lub istotę do za każde 5 BAB rozwiewana jest kolejna Baśń, a na końcu sam Trans

Każdego dnia o świcie po wyspanej nocy odzyskujesz 10 punktów mocy, do maksymalnie 10

Chaotyczny Promień - jako akcja standardowa możesz wybrać cel w zasiegu 10 metrów (35 ft) i spróbować go razić promieniem energii jako atak przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza celu, choć nigdy nie wiesz jaką formę przyjmie, ale ST dodatkowych efektów zawsze wynosi 16 i wymaga trafienia
- Samo używanie Promienia kiedy w zasięgu wręcz jest wróg albo przeciwko celowi znajdującemu się obok ciebie wywoła ataki okazyjne od wrogów.
- Kiedy zdecydujesz się użyć promienia wykonaj rzut k8 aby zobaczyć co zmanifestujesz:
1. Kwasowa Pajęczyna - zadaje 3d6 obrażeń od kwasu. Cel musi zdać test Refleksu albo zostanie oplątany (entangled, -2 do trafienia i -4 do Zręczności i nei moższ opuścić swojej kratki) na 1 turę
2. Lodowatego Powietrza - zadaje 3d6 obrażeń od zimna. Cel musi zdać test Wytrzymałości albo w najbliższej turze straci albo akcję ruchu albo standardową
3. Ognista Struga - zadaje 3d6 obrażeń od ognia. Cel musi zdać test Refleksu albo zacznie się palić (tracąc k6 punktów życia aż do ugaszenia)
4. Pioruna - zadaje 3d6 obrażeń od elektryczności. Istoty z metalu lub np. noszący metalową zbroję otrzymują karę -3 do Klasy Pancerza przeciwko Piorunowi
5. Wyssania Magicznego - zadaje 3d4 obuchowych Stłuczeń. Cel musi zdać test Wytrzymałości albo straci do 1k2 punktów mocy (musi posiadać własną i niezużytą magię) które ty otrzymasz na 5 tur jako tymczasowe punkty mocy
6. Widmowych Brzytw - zadaje 3d4 obrażeń siecznych. Cel musi zdać test Refleksu albo na dobę lub do otrzymania magicznego leczenia jego Prędkość jest zmniejszona o połowę
7. Obrzydliwej Ciemności - zadaje 3d6 obrażeń od negatywnej enegii. Cel musi zdać test Refleksu albo otrzyma karę -2 do trafienia na k4 tur. Ciemność nie rani nieumarłych, ale zamiast tego automatycznie otrzymują karę -2 do wszelkich testów k20 i obrażeń bronią na 1 turę (sickened, omija ich odporność na ten status)
8. Huraganu - zadaje 3d6 obuchowych Stłuczeń (nonlethal, nie zabijających obrażeń) i przy trafieniu pozwala wykonać test k20+9 przeciwko CMD celu aby go przewrócić

Baśń Niewinnej Formy: na czas trwania tej Baśni przybierasz formę Malutkiego lub Malutkiego nielotnego zwierzęcia (maks. rozmiar kota). Otrzymujesz bonus do Zręczności Ukrywania zależnie od rozmiaru (+4 i +8 lub +6 i +12), ale wykonanie jakiejkolwiek akcji która wymaga testu ataku lub rzutu obronnego lub użycie jakiejkolwiek zdolności magicznej itp. natychmiast kończy działanie tej Baśni.
- Jeżeli to zwierzę dobrze widzi w ciemności lub w kiepskim świetle lub ma bardzo czuły węch lub potrafi pływać, wspinać się lub kopać to otzymujesz te cechy na czas trwania Baśni. Nie otzrymujesz echolokacji, trucizny czy innych zdolności bojowych

Baśń Jesiennego Płaszcza: w trakcie trwania Baśni jako akcja ruchu możesz otoczyć się chmurą jesiennych liści które wypełnią powietrze w zasięgu 4.5 metra (15ft/3kratki) wokół ciebie. Ty i sprzymierzeńcy w tym obszarze otrzymujecie Osłonę (20% szans, że ataki przeciwko wam są nieskuteczne pomimo udanego testu ataku). Wrogowie w tym obszarze atakując istoty poza nim traktują je jakby miały Osłonę.
- Możesz liście rozwiać jako akcję darmową, ale tak długo jak Baśń trwa możesz przywołać je ponownie dowolna ilość razy

Baśń Dotyku Lata: w trakcie trwania Baśni możesz jako akcja ruchu do 5 razy dotknąć roślinę która może zapewnić żywność (jak drzewo jabłoni lub krzew malin) aby nagle zaowocowała. Każda roślina zapewni dość żywności aby przez jeden dzień wyżywić 3 ludzi lub 1 konia

Baśń Milowego Kroku: w trakcie trwania Baśni jako akcja ruchu możesz teleportować się o 4.5 metra (15ft/3 kratki) do punktu który widzisz

Baśń o Domu Driady: w trakcie trwania Baśni jako akcja standardowa możesz ty i do maks 45 kg ekwipunku wraz z twoim familiarem wniknąć w dotknięte drzewo na tyle szerokie abyś się w nim zmieścił. Możesz pozostać tam tak długo jak chcesz (nawet jak Baśn przestanie już trwać) a opuszczenie drzewa nie wymaga oddzielnej akcji i możesz to po prostu zrobić w ramach akcji ruchu aby się poruszyć o swoją Prędkość
- Jedynie twój zmysł słuchu “sięga” poza drzewo, ale będąc w nim możesz wykonywać dowolne działania tak dlugo jak mają one wpłynąć wyłącznie na ciebie i twój ekwipunek
- Samo uszkodzenie drzewa ci nie szkodzi, ale jeżeli zostanie ono zniszczone do tego stopnia że przestaniesz się w nim mieścić to otrzymasz 5k6 obrażeń i zostaniesz z niego wypchnięty
- Tak długo jak jesteś w drzewie odzyskujesz 1 punkt życia co turę oraz nie musisz jeść, pić ani oddychać
- **W ramach Bańsci Milowego Kroku** możesz będąc w drzewie przenieść się do innego drzewa w zasięgu 10 metrów (35ft) jako akcja ruchu albo 42 metrów (140 ft) jako akcja standardowa, ale tylko co k4 tur

Baśń Aury Nielojalności: w trakcie trwania Baśni jako akcja darmowa możesz stworzyć lub rozwiać aurę sprawiającą, że wszyscy wrogowie w zasięgu 9 metrów (30ft) nie mogą wykonywać akcji pomocy, zyskać na flankowaniu lub wykorzystywać atutów zespołowych. Nie mogą być też chętnymi celami zaklęć swoich sprzymierzeńców (czyli np. muszą wykonywać testy oparcia się nawet pomocnym zaklęciom). Jest to efekt strachu wpływający na umysł, więc niektóre istoty będą na niego odporne

Trans: jako akcja darmowa możesz wprowadzić się w odpowiedni nastrój na przypominanie sobie pelnych magii opowieści przez 50 minut. Możesz wydać dodatkowy punkt mocy przy wchodzeniu w trans aby trwał 5 godzin
- W trakcie Transu możesz jako akcja darmowa wydać punkt mocy aby przywołać któraś Baśń. Jej moc utrzyma się do końca Transu, ale jeżeli przedłużysz jego działanie to wszystkie aktywne Baśni się rozwieją.

Baśń Urzekającej Muzyki: w trakcie trwania Baśni możesz stworzyć dowolny mistrzowsko wykonany instrument muzyczny który jesteś w stanie unieść. Przywołany konstrukt nie ma wagi i ma 25 punktów życia oraz Twardość 5. W danej chwili możesz mieć tylko jeden taki instrument i jeżeli na poczatku twojej tury nie jest w twoim posiadaniu ale go widzisz to mozesz jako akcja ruchu teleportować go do twoich dłoni.
- Jako akcja standardowa możesz wyzwolić magię instrumentu zaczynając grać dowolną Melodię, którą później musisz podtrzymać ją jako akcja ruchu co turę. W danej chwili możesz grać tylko jedną Melodię
- **Melodia Relaksująca**: wszyscy wrogowie którzy ją słyszą otrzymują karę -2 przeciwko urokom (charm) ale nie magicznym przymusom (compulsion)
- **Melodia Taneczna**: wszystkie istoty w zasięgu 10 metrów (35ft) musi zdać test Siły Woli ST 16 albo zaczną tańczyć tak długo jak będziesz grać (co zmarnuje im akcję ruchu w każdej turze). Zdanie testu uodparnia na tę Melodię na 24 godziny.
- **Melodia Rozpraszająca**: wszystkie istoty w zasięgu 42 metrów (140ft) otrzymują bonus +2 przeciwko efektom dźwiękowym, ale też karę -2 do testów Percepcji na słuch i testów koncentracji
- **Melodia Usypiająca**: wszystkie wrogie istoty które ją słyszą otrzymują karę -2 przeciwko rzutom obronnym mającym je uśpić lub nałożyć status stagger

Baśń Skrzacich Skrzydełek: kiedy rozpoczynasz Baśń otrzymujesz tęczowe skrzełka odpowiednie dla twojego rozmiaru, co pozwala Ci szybkować czy opaść bez szkody z dowolnej wysokości albo latać z twoją normalną Prędkością i Kiepską Manewrowością = wszelkie akrobacje i manewry wymagają testów umiejetności Latania z już wliczonymi karami za manewrowość.
- Aby utrzymać się w powietrzu musisz co turę przeznaczyć akcję ruchu na latanie, choć możesz wtedy też latać w miejscu (aby nie wydawać akcji musisz zdać test Latania ST 15, ale jak go nie zdasz to zaczniesz spadać)

Baśń Napitku Satyrów: kiedy rozpoczynasz Baśń wybierasz jeden z Trunków i przywołujesz w dłoniach butelkę, tykwę, kufel lub bukłak który w twoich dłoniach zapełnia się danym Trunkiem. Przywołany konstrukt nie ma wagi i ma 25 punktów życia oraz Twardość 5. Jeżeli zostanie zniszczony Baśń natychmiast się kończy, a jeżeli na poczatku twojej tury nie jest w twoim posiadaniu a go widzisz to mozesz jako akcja ruchu teleportować go do twoich dłoni.
- Możesz mieć więcej niż jeden napitek na raz, ale kazdy musisz stworzyc oddzielnie.
- Jakość i smak zależą od twojego testu Rzemiosła (alkohol) wykonywanego w momencie rozpoczęcia Baśni (tylko wynik 1 na kości oznacza, że jest naprawdę kiepski).
- Możesz się napić z niego jako akcja ruchu, a jeżeli jakaś istota chce się napić kiedy go trzymasz to kosztuje ich to akcje ruchu a ty musisz na to przyzwolić. Liczy się to porcja silnego alkoholu, czyli dana istota może wypić 1+ modyfiktor z Kondycji porcji zanim zacznie na nią to zauważalnie wpływać
- **Trunek Wzmacniajacy**: pijący dostaje 5 tymczasowych punktów życia na minutę, efekt się nie kumuluje ale są one tracone jako pierwsze
- **Trunek Bijatyki**: przez minutę pijący potrafi używać broni improwizowanych lub uszkodzonych bez kar i może złapać przedmiot i nim zaatakować (wręcz lub zasięgowo) w ramach samej akcji ataku
- **Trunek Uspakajający**: wykonujesz test k20+5 przeciwko wszelkim efektom efektom wpłYwającym na emocje pijącego przeciwko ST 11+poziom źródła. Przy sukcesie efekt jest uśpiony na 5 rund, chyba że przy wykonaniu testu wydasz punkt mocy aby go w pełni rozproszyć
- **Trunek Odwagi**: pijący dostaje bonus +2 do rzutów obronnych przeciwko strachowi na minutę

Baśń Pyłku Wróżek: kiedy rozpoczynasz Baśń wybierasz jeden z Proszków i przywołujesz pełen go mieszek, w którym nic innego nie można pomieścić. Jeżeli mieszek zostanie zniszczony to Baśń natychmiast się kończy. Zdany rzut obronny uodparnia daną istotę na dany Proszek na 24 godziny.
- Jeżeli mieszek zostanie zniszczony to proszek pokryje wszystkie istoty w zasiegu 3 metrów od ciebie i wpłynie na nie, w tym i na ciebie
- Możesz mieć więcej niż jeden mieszek na raz, ale kazdy musisz stworzyc oddzielnie. Jeżeli nie masz mieszka przy sobie, ale go widzisz to możesz go teleportować do dłoni jako akcja ruchu na początku twojej tury
- Jako akcja standardowa mając wolną dłoń możesz sporą szczyptę rozrzucić po dowolnej kratce w zasiegu 10 metrów (35 ft) co wpłynie na istoty tam się znajdujące. Jako akcja ruchu możesz zaaplikować proszek na broń lub amunicję w twoim posiadaniu albo jako akcja ruchu możesz pokryć nim do 5 broni lub jednostek amunicji w zasięgu 10 metrów - pierwszy udany atak daną bronią w ciągu 5 rund sprawi, że Proszek zadziała na cel ataku
- Jako akcja całorundową możesz zakończyć czas trwania Baśni poprzez rozrzucenie proszku na wszystkie istoty w obszarze o promieniu 6 metrów w zasięgu 10 metrów.
- **Proszek Uroku**: istota musi zdać rzut Siły Woli ST 16 albo przez minutę postrzega cię o jeden poziom pozytywniej (wroga -> niechętna -> obojętna -> życzliwa -> przyjacielska)
- **Proszek Snu**: istota musi zdać test Siły Woli ST 16 albo zaśnie na 5 tur. Zadanie jej obrażeń lub potrząśnięcie jej jako akcję standardową ją obudzi, ale hałas już nie. Wymaga wydania dodatkowego punktu mocy aby stworzyć ten Proszek.
- **Proszek Lotu**: istota przez 5 minut może latać tak jak ty dzięki Baśni Skrzacich Skrzydełek, ale wymaga to lekkości serca i jeżeli stanie się celem dowolnego efektu strachu lub emocji to skrzydełka znikną aż ten efekt nie przestanie działać (co może oznaczać upadek jeżeli jest ona w locie)

Baśń Strasznej Atmosfery: w trakcie trwania Baśni jako akcja darmowa możesz stworzyć lub rozwiać aurę sprawiającą, że wszyscy wrogowie będący w zasięgu 9 metrów (30ft) w momencie stworzenia lub wchodzący do niego muszą wykonać test Siły Woli ST 16 albo będą Przestraszni (shaken, -2 do testów k20, może doprwadzić do Paniki z innymi źródłami strachu) tak długo jak w niej pozostaną i na k4 rund po opuszczeniu. Zdanie testu uodparnia istotę na tę Baśń na 24 godziny. Jest to efekt strachu wpływający na umysł, więc niektóre istoty będą na niego odporne

Baśń Strasznej Atmosfery: w trakcie trwania Baśni jako akcja darmowa możesz stworzyć lub rozwiać aurę sprawiającą, że wszyscy wrogowie będący w zasięgu 9 metrów (30ft) w momencie stworzenia lub wchodzący do niego muszą wykonać test Siły Woli ST 16 albo będą Przestraszni (shaken, -2 do testów k20, może doprwadzić do Paniki z innymi źródłami strachu) tak długo jak w niej pozostaną i na k4 rund po opuszczeniu. Zdanie testu uodparnia istotę na tę Baśń na 24 godziny. Jest to efekt strachu wpływający na umysł, więc niektóre istoty będą na niego odporne

Familiar

Punkty życia	11
Inicjatywa	+3
Prędkość	50 ft / 10 kratek

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	15
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+1
Siła Woli	+8

Manewry

CMB	+1
CMD	8

Ofensywa

Atak	ugryzieniem
Trafienie	-1
Obrażenia	jedno stłuczenie

Umiejętności

Ukrywanie się	+15
Dyplomacja	+0
Percepcja	+7
Kunszt magiczny	-1
Blef	+0
Przetrwanie	+0
Wiedza (arkana)	+1
Wiedza (natura)	+0
Wiedza (inne)	-1
Wycena	-1
Rzemiosło (alkohol)	-1
Akrobatyka	+7

Posiadasz chowańca - magiczne zwierzątko którego nauczyłeś paru prostych magicznych sztuczek aby wasza przyjaźń była jeszcze bliższa. Jest nim królik o imieniu Puszek, który jest strasznym łasuchem i uwielbia razem z tobą płatać figle

Masz z nim więź empatyczną - potraficie wysyłać sobie emocje lub proste przekazy na odległość 1.5 km.

Widzi w kiepskim świetle 2x lepiej niż człowiek i ma bonus +8 do Akrobatyki przy skakaniu

Przeciwko efektom obszarowym przy zdanym rzucie obronnym na Refleks nie otrzymuje żadnych obrażeń, a przy niezdanym jedynie połowę

Możesz aktywować Trans i Baśnie na nim zamiast na sobie jako efekt dotykowy

Może on ignorować naturalne niemagiczne utrudnienia terenowe (jak chaszcze, luźne kamienie), choć magiczne działaja na niego normalnie

Puszek potrafi jako akcja standardowa otoczyć się chmurą pyłku i światełek aby przybrać swoją drugą postać. Zawsze jest to ten samo wyglądający nastoletni półelfi chłopiec.
- Zmniejsza to jego Klasę Pancerza o 1 i Ukrywanie się o 4, ale też zwiększa Siłę o 4 (do 7, z modyfikatorem -2). CMD rośnie do 11
- Traci wtedy możliwość gryzienia, ale zyskuje możliwość mówienia we wszystkich znanych ci językach oraz jest w stanie lepiej używać efektów twoich Baśni
- Nie potrafi kompetentnie używać broni lub zbroi w tej formie