Cechy

Siła	9 / -1
Zręczność	14 / +2
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	12 / +1
Charyzma	14 / +2

Punkty życia	31
Inicjatywa	+3
Prędkość	40 ft / 8 kratek

Ofensywa

Atak	rapierem
Trafienie	+2
Obrażenia	k6-1
Krytyk	19-20 / x2

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	16
Zaskoczona	14

Dodawany INT do AC

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+5

Umiejętności

Sztuka (śpiew)	+12	Wyczucie pobudek	+6
Sztuka (opowieści)	+10	Ukrywanie się	+7
Sztuka (instrumenty dęte)	+12	Dyplomacja	+7
Wiedza (arkana)	+9	Pływanie	+7
Wiedza (natura)	+10	Percepcja	+9
Wiedza (religia)	+9	Kunszt magiczny	+9
Wiedza (historia)	+13	Lingwistyka	+10
Wiedza (plany)	+10	Blef	+8
Wiedza (geografia)	+9	Profesja (żeglarz)	+5
Wiedza (podziemia)	+10	Przetrwanie	+5

Manewry

CMB	+2
CMD	18

Zdolności

Znane języki: Ludzki, Elfi, Aquan, Antyczny, Niebiański, Auran, Sylvan

Senne Studio - posiadasz mały kącik w świecie snów (6x3x3 metry) który zmienia wygląd zależnie od twojego nastroju lub fanaberii. Spędzasz tam czas kiedy śnisz, zawsze świadomie.
- zasypiając możesz zabrać ze sobą drobne przedmioty które znajdywały się obok ciebie i je tam pozostawić. Czas dla nich przestanie płynąć bez twojej obecności. Budząc się możesz zdecydować się zabrać dowolne z przechowanych przedmiotów ze sobą, aby zmaterializowały się obok ciebie.
- będą w Studiu, możesz wydając punkt mocy wciągnąć znaną ci istotę do swojego Studia o ile ona wtedy śpi. Jeżeli okaże się, że nie to możesz medytować i czekać na jej moment zaśnięcia. Jeżeli śpi ona na wyciągnięcie reki od ciebie to nie musisz wydawać punktu mocy aby ją wciągnąć. Może się ona oprzeć Siłą Woli ST 16, sukces blokuje kolejne próby na 24 godziny. Jeżeli im się nie uda to dopiero po każdej kolejnej minucie w Studiu będą mogli ponownie tym testem się uwolnić i wrócić do swoich snów.
- cokolwiek by się nie działo w Studiu nie ma przeniesienia na świat rzeczywisty, to tylko sen, ale może być też koszmarem biorąc pod uwagę, że masz znaczną kontrolę nad naturą Studia. Czas spędzony w Studio nie przeszkadza w wypoczynku

Trudno Cię Zaskoczyć - w rundzie zaskoczenia lub dla ataków niewidzialnych wrogów używasz Zwykłej Klasy Pancerza zamiast Zaskoczonej

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

Odczucie - raz dziennie możesz przez kilka chwil skupić się nad dotykanym przedmiotem aby poznać jego przeszłość, ważne historyczne wydarzenia w których brał udział lub silne emocje z nim związane lub informacje o poprzednich właścicielach. Ilość i prawdziwość informacji zależy od testu Wiedzy (Historia) z bonusem +10.

Muzyka bitewna

Efekty magiczne jakie tworzysz wymagają dość głośnego grania na flecie i udanego testu Sztuki (instrumenty dęte) ST 19. Wynik tego testu stanowi jednocześnie ST testu Percepcji lub Wyczucia Pobudek aby dowolny obserwator zrozumiał, że to ty używasz magii (jeżeli efekt nie jest oczywisty to może nawet nie wiedzieć o samym użyciu magii). Nie ważne od wyniku testu twoja magią się zmanifestuje, ale jęzeli na kości będziesz mieć poniżej 7 to efekt będzie osłabiony (niższe ST, obrazenia, czas trwania itd. | za każde 2 brakujące -1 do CL)

Każdego dnia po odpoczynku uzupełniasz pulę 10 punktów mocy którymi możesz wzmacniać efekty magiczne

Bolesna Nuta - jako akcję standardową możesz wydać punkt mocy aby zagrać przeszywającą nutę. Wszystkie istoty w jej obszarze poza tobą muszą zdać test Wytrzymałości ST 16 albo otrzymają 2d6 obrażeń od dźwięku i stracą słuch na 2d4 rund.
- Zdany test obniża obrażenia o połowę oraz broni przed utratą słuchu.
- W momencie gry wybierasz czy obszarem ma być stożek o długości 11 (35ft) metrów, linia o długości 42 (140ft) metrów czy krąg o promieniu 3 (10ft) metrów wokół ciebie.
- za dodatkowy punkt mocy możesz zwiększyć obrażenia do 4d6

Duch Wojownika - możesz wydać punkt mocy aby stworzyć pulę 8 punktów Momentum.
- Utrzymają się one 3 godziny i mogą być wykorzystane prze ciebie lub sprzymierzeńców w zasięgu 18 metrów od Ciebie
- Przy stracie Punktów Życia można wydać Momentum z tej puli aby dany atak/efekt zadał o 4 punkty obrażeń mniej. Nie można wydać więcej niż jednego Momentum na jeden atak/efekt.
- W dowolnym momencie podczas swojej tury, nawet pomiędzy atakami, można wydać punkt Momentum aby przesunać się o 1 kratkę / 5ft, co wywołuje ataki okazyjne. Dany sprzymierzeniec może wykorzystać do 4 punktów Momentum w ten sposób na turę.
- Wydanie kolejnego punktu mocy odświeża pulę i czas trwania.

Bitewna Aura - jako akcja standardowa lub błyskawiczna (przy wydaniu punktu mocy) możesz stworzyć jedną ze znanych Aur.
- Wpływa ona na wszystkie istoty w zasięgu 18 metrów od ciebie.
- Aura trwa tak długo jak się koncentrujesz na niej co rundę (akcja standardowa lub akcja ruchu). Możesz wydasz punkt mocy aby muzyka sama utrzymała się 4 minuty. Jeżeli w trakcie koncentracji otrzymasz obrażenia możliwe jest (przy niezdanym rzucie na koncentrację), że efekt zostanie rozproszony. Jeżeli stracisz przytomność, Aura przestanie działać aż ją odzyskasz.
- Działanie Aury możesz zakończyć w swojej turze jako akcję darmową

Aura: Zaciekłości - ty i sprzymierzeńcy otrzymujecie bonus +2 do obrażeń bronią

Aura: Niestabilności - aby stworzyć tę Aurę musisz wydać dodatkowy punkt mocy. Wrogowie w jej obszarze wywołują ataki okazyjne wchodząc na daną kratkę, a nie tylko podczas jej opuszczania. Nie mogą też wykonywać 5-stopowych kroków. Na koniec ruchu który był dłuższy niż 1 kratka/5 stóp muszą zdać test Refleksu 16 albo się przewrócą (lub stracą orientację pod wodą). Aura nie wpływa na istoty niematerialne, latające lub teleportujące się.

Aura: Wsparcia - wszyscy wrogowie w zasięgu muszą zdać test Siły Woli 16 albo wrogowie wydają się im dwoić i troić w oczach. Tak długo jak są w zasięgu, nawet jak go opuszczą i wrócą, wszyscy twoi sprzymierzeńcy traktowani są tak jakby flankowali swoje cele. Jest to efekt wpływający na umysł. Istoty mające nadzwyczajne zmysły (blindsense / blindsight) są odporne na ten efekt

Aura: Rzezi - w momencie tworzenia wybierasz jest jeden z typów obrażeń: ogień, elektryczność, zimno, kwas. Wszystkie istoty uznane za wrogie w momencie tworzenia, w momencie wejścia w obszar działania i na koniec twojej każdej kolejnej tury otrzymują 2 punkty obrażeń wybranego typu

Aura: Akompaniamentu - sprzymierzeńscy w zasięgu aury mogą jako akcja standardowa wykonać test k20+ Inteligencja lub Charyzma przeciwko ST 10 aby zanucić / zaśpiewać melodię która tę aurę tworzy. Jeżeli któremu się to uda, w twojej najbliższej turze jeżeli stworzysz jeden z nastepujących efektów to będzie on w następujący sposób wzmocniony:
- twoja Bolesna Nuta zadaje dodatkowe k6 obrażeń + k6 za każdych kolejnych dwóch (czyli łącznie 4k6 przy 3 nucących). Alternatywnie, za każdy sukces o k6 zwiększają się obrazenia przy wydanym dodatkowym punkcie mocy. Każdy sukces też nieznacznie zwiększa obszar Bolesnej Nuty
- Aura Zaciekłości daje bonus +3 i dodatkowe +1 za każde kolejne 5 sukcesów (czyli +4 przy 6 wspierających)
- za każde dwa sukcesy obrażenia Aury Rzezi rosną o 1
- za każde dwa sukcesy ST Bolesnej Nuty, Aury Niestabilności i Aury Wsparcia rośnie o 1