Punkty życia	36
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	14 / +2
Kondycja	18 / +4
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	13 / +1
Charyzma	14 / +2

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+11
Ukrywanie się	+6
Dyplomacja	+10
Percepcja	+5
Akrobatyka	+6
Zastraszanie	+6
Blef	+11
Profesja (swatka)	+5
Rzemiosło (biżuteria)	+4
Wiedza (historia)	+4

Ofensywa

Atak	Promieniem Złamanego Serca
Trafienie	+6
Obrażenia	2k6+8
Zasięg	30ft / 9 metrów

Specjalne: obniżając obrazenia o 4, możesz użyć promienia przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza celu zamiast Zwykłej. Musisz o tym zdecydować przed rzutem na trafienie

Manewry

CMB	+3
CMD	15

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	12
Zaskoczona	14

Zakłada używanie koszulki kolczej

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+8
Siła Woli	+2

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Orczy

Zrętwiałe serce: w każdej rundzie możesz pierwsze zadane Ci 6 punktów obrażeń potraktować jako Stłuczenia.
- Dodatkowo masz 10% szans aby trafienie krytyczne lub ukradkowe (zadające obrażenia precyzyjne jak sneak attack) potraktować jak zwykłe trafienie

Usychająca z Miłości (wada charakteru): kiedy nie masz przy sobie osoby w której się durzysz otrzymujesz karę -2 do Percepcji i Inicjatywy

Manipulatorka: otrzymujesz bonus +2 do Blefu, Dyplomacji i Wyczucia Pobudek przeciwko humanoidom oraz dodatkowy bonus +2 do Blefu przy udawaniu niewinności i bonus +2 do Wyczucia Ponudek aby wyłapać ukryte komunikaty

Orcza krew :widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów

Zapał: możesz aktywować niektóre zdolności Zapałem. Za każdym razem otrzymujesz wtedy 4 punkty Stłuczeń oraz twoja maksymalna pula Punktów Życia zmniejsza się o 4. Oba efekty pozostaną do czasu kiedy się wyśpisz - tych obrazeń nie da się wyleczyc inaczej niż odpoczynkiem, a zmniejszenie puli jest kumulatywne. Możesz danego dnia zrobić to 6 razy.

Empatia: jak się skupisz jak akcja ruchu możesz nawiązać więź empatyczną z dowolną istotą w zasięgu 100 ft / 30 metrów. Więź utrzyma się tak długo aż pozostaniesz w zasiegu i nie zostanie zerwana przez Ciebie lub tę istotę.
- Pozwoli to poczuć jakie emocje odczuwa i działa tylko w jedną stronę. W danej chwili możesz mieć 2 takie więzi.
- Jeżeli uświadomi sobie ona to się stało (np. po twoich reakcjach lub w inny sposób) to jako akcja błyskawiczna może wykonywać rzut obronny Siły Woli ST 17 aby zerwać więź i być odpornym na tę zdolność na 24 godziny.

Złamane Serce: jako akcja standardowa możesz zmanifestować czysty ból złamego serca i próbować trafić tą energią dowolną istotę w zasięgu 30 ft/ 9 metrów. Przy trafieniu zada jej to obrażenia nonlethal / Stłuczenia, czyli obrazenia mające doprowadzić do nieprzytomności a nie śmierci
- Jeżeli wzmocnić tę zdolność Zapałem to dodatkowo trafiona istota musi zdać test Sily Woli ST 16 albo do końca swojej najbliższej tury zadaje minimalne obrażenia za pomocą ataków wręcz lub broni dystansowych. Możesz zrezygnować z zadawania obrażeń przy Zapale aby zwiększyć ST tego efektu o 1. O tym wszystkim musisz zdecydować przed wykonaniem testu ataku, choć możesz go nadal wykonać przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza.
- Alternatywnie za pomocą dodatkowej akcji ruchu wywołać widowiskowy pokaz spaczonej energii magii miłosnej aby wzmocnić tę zdolność bez Zapału

Boleść: jako akcja standardowa możesz wybrać do 2 istot w zasięgu 18 metrów / 60ft które otrzymały Stłuczenia od Promienia Złamanego Serca. Wszystkie takie Słuczenia zostaną wtedy zamienione w zwykłe obrażenia.
- W ramach użycia tej zdolności możesz 5 punktów obrażeń zamienić w inny efekt, która będzie trwała 4 tury oraz której można uniknąć testem Wytrzymałości ST 16. Możliwe efekty to:
- Fatigued / Zmęczenie (-2 do Siły i Zręczności, nie można biegać ani szarżować)
- Dazzled / Oszołomienie (kara -1 do trafienia i Percepcji)
- Deafened / Zagłuszenie (utrata słuchu, -4 do inicjatywy i Percepcji słuchowej, 20% szans porażki przy rzucaniu zaklęć)
- Sickened / Obrzydzenie (kara -2 do wszystkich testów k20 oraz do obrażeń bronią)

Miłość ponad Magią: jako akcja przygotowywana możesz spróbować rozproszyć dowolny magiczny efekt w momencie jego uzywania (np. zaklęcie czarodzieja, zionięcie smoka, zdolności czaropodobne demonów itd.). W ramach przygotowania akcji wskazujesz istotę w zasięgu 9 metrów / 30ft i jeżeli ona w swojej turze użyje zdolności magicznej to możesz użyć Zapału aby wykonać test k20+4 przeciwko ST 11+poziom istoty. Przy zdanym teście zdolność nie jest zmanifestowana, nie wywiera żadnych efektów, a jej użycie się marnuje.
- Alternatywnie możesz jako akcja nagła użyć Zapału aby wymusić na dowolnej istocie rzucającej zaklęcie w zasięgu 9 metrów do wykonania testu rzucania defensynwego (ST 15+2xpoziom zaklęcia). Jeżeli go nie zda to możesz wydać nowy cel zaklęcia spośród dozwolonych (czyli takich który twórca mógł wybrać zgodnei z zasadami zaklęcia). Jeżeli nie ma innego legalnego celu to twój Zapał się marnuje i zaklecie jest rzucane normalnie

Uroki

Wszystkie Uroki to efekty wpływający na umysł co sprawia, że wiele typów istot może być na niego odporne (np. nieumarli, istoty bezmyślne, konstrukty)

Urok - Swatanie: jako akcja standardowa możesz wyskazać dowolne dwie istoty które widzisz w zasięgu 42 metrów / 140ft aby spróbować pomiędzy nimi wymusić romantyczne uczucia.
- Aby efekt zadziałał obie muszą nie zdać Siły Woli ST 17, wtedy zależnie od ich osobistych preferencji seksualnych itp., powstaje pomiędzy nimi stan entuzjastycznego zadurzenia albo coś bardziej platonicznego.
- Jeżeli dana istota postrzegała kiedykolwiek drugą wrogo lub nieprzyjażnie to otrzymuje bonus +4 do tego rzutu obronnego
- Efekt utrzyma się do 5 godzin i jest wykrywalny jako magiczny urok
- Możesz wskazać siebie jako jeden z celów i automatycznie nie zdać tego rzutu obronnego, ale wtedy ryzykujesz rzeczywiście zakochaniem się w drugim celu jeżeli on też go nie zda
- Po udanym użyciu Swatania możesz w następnej turze użyć innego Uroku bez używania Zapału

Urok - Luka w Pamięci: jako akcja standardowa wykorzystując Zapał wybierasz istotę w zasięgu 10 metrów / 35ft która musi zdać Siłę Woli ST 16.
- Jeżeli nie zda tego rzutu, to jej wspomnienia od konca jej ostatniej tury do momentu rzucenia tego Uroku zostają zatarte, co może pozwolić na powtórzenie wykonania testów Dyplomacji, Blefu czy Zastraszani lub po prostu ukryć przed nią co dokładnie się stało.

Urok - Zaślepienie: jako akcja standardowa wykorzystując Zapał wybierasz istotę w zasięgu 10 metrów / 35ft która musi zdać Siłę Woli ST 17.
- Jeżeli nie zda tego rzutu, to przez najbliższe 4 dni ma ogromną potrzebe nie oddalać się o więcej niż 10 metrów od wybranej przez ciebie istoty która jest w zasiegu przy rzucaniu Uroku.
- Będąc 10 metrów lub dalej od wybranego celu, ofiara Uroku w swojej turze może wykonać tylko akcję ruchu lub standardową i będzie uparcie próbowała zbliżyc się do celu
- Jeżeli przebywanie w tym zasięgu do wybranej istoty byłoby niezbezpieczne, cel otrzymuje drugi rzut obronny aby się uwolnić z tego Uroku

Urok - Pożądanie: jako akcja standardowa wykorzystując Zapał wybierasz istotę w zasięgu 10 metrów / 35ft która musi zdać Siłę Woli ST 17.
- Jeżeli nie zda tego rzutu, w swojej najbliższej turze przepełnioną lubieżną żądzą do wybranej przez ciebie istoty lub przedmiotu w zasięgu 10 metrów musi spędzić turę aby do niego się zbliżyć i do całować lub czule dotykać, nie wykonując innych akcji.
- Jeżeli nie byłoby to zgodne z jej preferencjami seksualnymi to otrzymuje bonus +4 do tego rzutu Obronnego

Urok - Fascynacja: jako akcja jednorundowa możesz wykorzystać Zapał aby rozpocząć mowę, opowieść czy śpiew podszyte hipnozą. Tak długo jak skupisz się na przemawianiu lub śpiewaniu (nie robisz w zasadzie niczego innego), do maksymalnie godziny - uwaga wszystkich wokół będzie na tobie skupiona
- Efekt ma zasięg 42 metrów / 140 ft i nie ma limitu istot które mogą się pod nim znaleźć
- Każda istota która cię usłyszy i rozumie skupi na tobie swoją pełną uwagę, chyba że oprze się temu testem Siły Woli ST 16, z bonusem +4 jeżeli jego religia lub rasa jest wrogo do ciebie nastawiona
- Jeżeli dana istota ma poziom wyższy niż 3 lub Mądrość ponad 15 to nawet będąc pod wpływem Uroku jest świadoma swojego otoczenia i jej nastawienie do ciebie jest Obojętne. W innym przypadku nie jest świadoma co się dzieje wokól i jest w stosunku do ciebie Przyjazna oraz nie może wykonywać dalszych rzutów obronnych kiedy zaobserwuje coś niepokojącego
- Po tym jak twoja koncentracja zostanie zaburzona lub przestaniesz mówić to ofiary Uroku spędzą kilka chwil aby omówić to co usłyszały zanim wrócą do tego co robiły poprzednio
- Istoty które są wrogie i oparly się Urokowi mogą raz w ramach trwania Uroku wykonać przeciwstawny test Charyzmy aby spróbować zaburzyc twoją koncentrację
- Jakikolwiek wrogie dzialanie przeciwko dowolnemu członkowi publiczności natychmiast rozproszy Urok i sprawi, że cała publiczność stanie się przeciwko tobie Nieprzyjazna lub Wroga