Cechy

Siła	16 / +3
Zręczność	13 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	8 / -1
Charyzma	10 / +0

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	11
Zaskoczona	17

W zbroi łuskowej i z tarczą

Manewry

CMB	+6
CMD	17

Punkty życia	41
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	długim mieczem
Trafienie	+6
Obrażenia	1k8+3
Krytyk	19-20/x2

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+3

Umiejętności

Zbroja i tarcza dają karę -5 do testów “ruchowych”

Wyczucie pobudek	+5
Ukrywanie się	+5
Dyplomacja	+7
Pływanie	+7
Percepcja	+6
Kunszt psioniczny	+9
Zastraszanie	+5
Blef	+5
Przetrwanie	+5
Autohipnoza	+5
Wiedza (natura)	+9
Wiedza (historia)	+9
Wiedza (podziemia)	+13

Zdolności

Znane języki: Ludzki, Aklo, Aquan, Aboleth, Sylvan

Samodzielna Telepatia - możesz “rozmawiać” telepatycznie z dowolną istotą w zasięgu 9 metrów o ile posiadacie jakiś wspólny język

Postawa Obronna - jako akcja ruchu możesz dać sobie bonus +3 do Klasy Pancerza i CMD do początku twojej kolejnej tury. Nie możesz wykonywać ataków okazyjnych w tym czasie ani łączyć tego z walką defensywną lub pełną obroną.

Skupienie - za pomocą pełnorundowej medytacji możesz się skupić, co utrzyma się aż nie zużyjesz tego w jakiś sposób lub nie stracisz przytomności

Psioniczny Cios - tak długo jak jesteś Skupiony zadajesz o jeden punkt obrażeń więcej bronią wręcz. Przed wykonaniem testu na trafienie możesz wydać skupienie aby przy sukcesie zamiast tego dodać k6 obrażeń

Kolektyw - w danej chwili możesz powiązać do swojego umysłu 6 chętnych na to istot, każdą jako akcja standardowa
- to połączenie utrzyma się na odległość 42 metrów
- wszyscy członkowie Kolektywu mogą rozmawiać ze sobą telepatycznie nawet bez wspólnego języka
- jesteś ogólnie świadom stanu zdrowia/emocjonalnego tych istot
- wiele zdolności lub mocy możesz użyć na członkach Kolektywu pomijając pewne ograniczenia

Wsparcie ataku - 7 razy dziennie jako akcja błyskawiczna możesz poprawić dać sobie lub członkowi Kolektywu bonus +6 bonus do trafienia do jednego testu

Wsparcie obrony - 7 razy dziennie jako akcja błyskawiczna możesz poprawić Klasę Pancerza i CMD wszystkich istot w Kolektywie o 4 na 2 rundy

Psionika

Znasz pewne moce które możesz manifestować jako akcje standardową, poza efektem zwykle objawiają się dziwnymi dźwiękami/błyskami lub zapachami kiedy zmysły znajdujących się obok istot nie mogą inaczej zrozumieć przejawu Twojej psionicznej mocy.

Każdego dnia posiadasz 27 punktów psionicznych. Każda moc posiada minimalną ilość wymaganą do jej zmanifestowania (niektóre można za samo wydanie Skupienia ale wtedy nie można “doładować”), choć większość można użyć z lepszym efektem za więcej punktów. **Nie możesz wydać więcej niż 4 punktów na raz.**

Moc: Wykrycie psioniki - [min 1 lub Skupienie]. Wymaga koncentrowania się przez parę rund aby zidentyfikować wszystkie psioniczne aury w zasięgu 18 metrów. [Za łącznie 3 punkty nie wymaga koncentracji, trwa 12 rund, i daje bonus +10 do Kunsztu Psionicznego]

Moc: Oszołomienie - [min 1 lub Skupienie]. Istota w zasięgu 12 metrów musi zdać test Siły Woli ST 15 albo w swojej turze nie będzie wykonywać akcji choć nie będzie bezbronna. Nie działa na potężniejsze istoty. Jeżeli istota zostanie oszołomiona w ten sposób to przez minutę staje się na to odporna. [Każdy kolejny punkt może albo przedłużyć czas trwania o kolejną rundę lub zwiększyć szansę, że zadziała to na potężniejszą istotę. Przy 2 dodatkowych ST rośnie o 1]

Moc: Rozproszenie - [min 1 lub Skupienie]. Istota w zasięgu 12 metrów musi zdać test Siły Woli ST 15 albo dostanie karę -4 do testów Percepcji i Wyczucia Pobudek. Wymaga koncentrowania się jako akcja standardowa aby utrzymać efekt, do maksimum 4 minut.

Moc: Kwasowa Aura - [min 1]. Na 4 rundy z twojej skóry wydobywa się kwasowa mgiełka która zadaje k6 obrażeń kwasowych każdej istocie znajdującej się w obok ciebie. Test Refleksu ST 15 pozwala zmniejszyć to o połowę. [Każdy kolejny punkt zwiększa obrażenia o k6. Przy łącznie przynajmniej 3 ST rośnie o 1]

Moc: Atak umysłu - [min 1]. Istota w zasięgu 12 metrów musi zdać test Siły Woli ST 15 albo otrzyma k10 obrażeń. Zdany test niweluje obrażenia. Istota musi być podatna na efekty umysłowe. [Każdy kolejny punkt zwiększa obrażenia o k10. Przy łącznie przynajmniej 3 ST rośnie o 1]

Moc: Precognicja - [min 1]. Ty lub istota z Kolektywu otrzymujecie na 4 minuty bonus +1 do Klasy Pancerza, Rzutów Obronnych i CMD. [Za 2 dodatkowe punkty bonus rośnie do +2. Alternatywnie za każdy kolejny punkt obejmiesz kolejny cel z Kolektywu]

Moc: Fałszywa Przyszłość - [min 3]. Istota w zasięgu 12 metrów musi zdać test Siły Woli ST 16 albo w trakcie najbliższej tury wroga będziesz mógł go przesunąć o kratkę w dowolnym momencie. Może to uniemożliwić wykonanie planowanych przez niego akcji. Nie wywoła to ataków okazyjnych

Moc: Wykrycie Agresji - [min 3]. Przez 40 minut wyczuwasz wszelkie istoty w zasięgu 9 metrów od ciebie które są zdeterminowane do walki. Istoty podatne na efekty mentalne nie są w stanie Cię zaskoczyć ani zaatakować bez twojej wiedzy. W trakcie trwania tej mocy możesz wykonywać testy Wyczucia Pobudek jako akcja darmowa przeciwko istotom w zasięgu 9 metrów. Solidne bariery (z kamienia czy metalu) blokują ten zmysł.