Cechy

Siła	11 / +0
Zręczność	16 / +3
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	11 / +0
Charyzma	10 / +0

Klasa pancerza

Zwykła	13
Dotykowa	13
Zaskoczona	10

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

Ofensywa

Atak	kosturem
Trafienie	+1
Obrażenia	k6

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+4

Magia

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+3
Ukrywanie się	+4
Medycyna	+1
Kunszt magiczny	+10
Zastraszanie	+3
Profesja (żołnierz)	+8
Jeździectwo	+5
Wiedza (arkana)	+9
Wiedza (historia)	+9
Wiedza (pozostałe)	+8

Manewry

CMB	+2
CMD	15

Twoja magia wymaga “przygotowania” czyli każdego dnia studiujesz swoją księgę zaklęć przez około godzinę, aby zapełnić w dowolnej kombinacji komórki dla każdego kręgu magii spośród znanych ci zaklęć z danego lub niższego kręgu. Do następnego dnia każda komórka pozwala stworzyć jednorazowy efekt.

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć) - 3 komórki

- Cztery widmowe pochodnie lub latarnie latają w zasięgu 30 metrów przez minutę wedle woli
- Wskazany łatwopalny przedmiot w zasięgu 10 metrów zajmuje się ogniem
- Iluzyjne dźwięki - mogą być tak głośne jak ryk lwa, ale nie mogą być zrozumiałą mową, mogą trwać/powtarzać się przez 30 sekund
- Szybkie przepisywanie dzięki telekinezie na piórze - 1 strona na minutę koncentracji
- Wskazany cel w zasięgu 40 metrów słyszy Twój szept - wymaga szeptania i wskazania palcem

- Zostawienie Twojej osobistej magicznej runy na dotkniętym przedmiocie lub istocie. Może być niewidzialna (pojawi się tylko przy wykrywaniu magii) lub widzialna.
- Czytanie magicznych zwojów
- Różnorodne magiczne sztuczki: manipulacja czystości, koloru, temperatury przedmiotów lub tworzenie drobnych iluzji
- Naprawa uszkodzeń przedmiotu (min. 10 minut koncentracji)
- Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 4

- Zbroja Maga - na 4 godziny cel ma bonus +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza, nie działa ze zwykła zbroją (albo jeden albo drugi)
- Tarcza - niewidzialna tarcza zwiększa Twoją Zwykłą i Zaskoczoną Klasę Pancerza o 4 na 3 minuty. Blokuje też automatycznie trafiające magiczne pociski
- Magiczne pociski - tworzysz 3 magiczne pociski które wystrzeliwujesz przeciwko dowolnym celom w zasięgu 45 metrów (150ft). Każdy pocisk automatycznie trafia i zadaje k4+1 obrażeń. Są równie skuteczne na cele niematerialne co na materialne. Mogą być wystrzelone przeciwko jednemu celowi
- Pospieszne Fortyfikacje - zasięgu 9 metrów tworzysz wał z ziemi i kamieni o długości 3 metrów i metrze wysokości oraz szerokości. Efekt nie zniknie i jest po prostu stworzoną ale niemagiczną materią
- Rozgłos - dotknięty cel przez 40 minut może mówić tak donośnym głosem, że słychać go na duże odległości (np. na całe pole poważnej bitwy)
- Wygoda - Obrona przed temperaturą, wilgocią i pogodą przez 24 godziny na dotknięty cel
- Wierzchowiec - przywołuje na 8 godzin osiodłanego konia lub kuca
- Lewitujący Dysk - przez 4 godziny podążał będzie za tobą lewitujący metr nad ziemią dysk z czystej energii który udźwignie naraz 181 kg. Dysk rozwieje się jeżeli znajdzie się ponad metr nad ziemią lub dalej niż 10 metrów od ciebie. Nie możesz wydawać mu poleceń stojąc na nim, on zawsze po prostu za tobą podąża z Twoją Prędkością.
- Alarm - niewidoczna aura wokół danego miejsca która przez 8 godzin reaguje na każdą istotę która przekroczy jej granicę. Może byc to głośny dźwięk lub mentalne powiadomienie o ile jesteś w zasięgu 1.5km - wybierasz przy stworzeniu
- Wachlarz Kolorów - stożek 4.5 metra długości, wszystkie istoty muszą zdać test Siły Woli ST 15 albo zostaną oślepione i/lub ogłuszone na kilka rund. Efekt i czas trwania zależy od ich potęgi.
- Dotyk Pioruna - przy najbliższym dotknięciu kogoś zadajesz 4d6 obrażenia od elektryczności. Możesz przy rzuceniu od razu wykonać atak dotykowy (normalnie z bonusem +1 albo +4 przeciwko istotom w metalowej zbroi)
- Znikanie - dotknięty cel staje się niewidzialny na 4 rundy, czyli około 24 sekundy. Dowolne bezpośrednie ofensywne działanie rozmywa efekt.
- Tłuszcz - możesz stworzyć warstwę tłuszczu na osobie, przedmiocie lub obszarze o promieniu 1.5 metra aby odpowiednio ułatwić Wyrywanie się, utrudnić trzymanie/używanie oraz przewracać cele. Oprzeć można się testem Refleksu ST 15
- Klej - możesz stworzyć warstwę kleju na osobie, przedmiocie lub obszarze o promieniu 0.5 metra aby odpowiednio utrudnić Wyrywanie się, utrudnić puszczenie oraz przykleić do podłoża. Oprzeć można się testem Refleksu ST 15
- Przyjaźń - o ile cel nie oprze się Siłą Woli ST 15 to przez 4 godziny wierzy, że jesteś jego zaufanym przyjacielem. Używanie w walce daje mu bonus +5 do rzutu.
- Cichy Obraz - zasięg 170 metrów, tworzy iluzję jednego efektu (istotę, przedmiot lub widok itd.) który może mieć rozmiar ośmiu sześcianów o boku 3 metrów. Jest jedynie mirażem i nie posiada zapachu, temperatury czy dźwięku. Nie możesz powstać w miejsce czegoś innego - jedynie w pustej przestrzeni.
  - Interakcja (czyli dotknięcie lub dokładne przyjrzenie się itd.) pozwala zdawać Siłę Woli ST 14 aby uświadomić sobie, że to iluzja (staje się dla danej osoby niemal przezroczysta). Przekazanie tej informacji innym daje im +4 do rzutu.
  - Trwa tak długo jak podtrzymujesz ją koncentracją (akcja standardowa co rundę) - rozwieje się jak tylko przestaniesz.
- Adaptacja - przystosowanie Twoich dłoni i stóp pozwala Ci przez 4 minuty wspinać się pewnie jak małpa i pływać jak ryba. Wadą jest wolna prędkość (10ft czyli 2 kratki na jedną akcję).
- Wyostrzone Zmysły - dostajesz bonus +2 do testów Percepcji i Wiedzy na 40 minut. W trakcie trwania możesz rozwiać zaklecie aby dostać bonus +4 do jednego rzutu Inicjatywy
- Ochrona przed Złem/Chaosem - dotknięty jeden cel na 4 minuty otrzymuje bonus +2 do Klasy Pancerza, Rzutów Obronnych i ochronę przed magiczną dominacją - wszystko tylko przeciw atakom i efektom od danego charakteru. Wybór charakteru ma miejsce w trakcie przygotowywania

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Krasnoludzki, Orczy, Piekielny, Elfi

Nieudany Kawalerzysta: z jakiegoś powodu twoja aura jest niezwykle nieprzyjemna zwierzętom - z własnej woli nie zbliżą się do ciebie na mniej niż 9 metrów. Ty, jeździec czy właściciel musi zdać test ST 20 Jeździectwa lub Opieki nad zwierzętami aby je do tego zmusić. Familiary czy zwierzęcy towarzysze lub inne istoty powiązane z daną osobą odczują strach, ale nie trzeba ich zmuszać.
- Magicznie stworzony Wierzchowiec będzie ci posłuszny

Potężna Ręka Maga: jako akcja standardowa możesz rzucić zaklęcie Ręki Maga (które zawsze masz przygotowane) aby w zasięgu 10 metrów (35 ft) stworzyć świetlistą dłoń która może w ramach tej samej akcji wykonać jedną z następujących akcji.
- **Atak** - możesz wykonać atak przeciwko dowolnej istocie z łącznym bonusem +8 przeciwko jej Zwykłej Klasie Pancerza. Przy trafieniu zadasz k3 punktów obrażeń oraz możesz wykonać test Przewrócenia +9 przeciwko jej CMD aby ją powalić na ziemię
- **Pomoc** - możesz wykonać akcję pomocy przeciwko dowolnemu wrogowi w zasięgu. Jeżeli zdasz test k20+4 przeciwko ST 10 wskazujesz sprzymierzeńca aby albo sprzymierzeniec otrzymał bonus +2 do następnego ataku przeciwko temu wrogowi albo wróg otrzymał karę -2 do następnego ataku przeciwko temu sprzymierzeńcowi
- **Przeniesienie** - wskazany przedmiot do 4.5 kg który nie jest w czyimś posiadaniu może zostać przeniesiony o 4.5 metra (15ft) lub wykonujesz jakieś działanie wymagające jednej ręki (np. pociągnięcie za dźwignię)
- Od momentu użycia do początku twojej następnej tury możesz traktować zasięg dłoni traktować jako przestrzeń której “zagrażasz” do wykonywania ataków okazyjnych
- W kolejnych turach możesz po prostu akcją standardową podtrzymać efekt aby użyć jej ponownie, co nie wywołuje już ataków okazyjnych

Pionek na Szachownicy: posiadasz 7 specjalnych pionków które możesz dostroić do istot aby przesuwając pionek na widmowej szachownicy “ruszyć” się tą istotą.
- Każdy pionek może być dostrojony do jednej istoty, którą to więź możesz zerwać akcją ruchu. Jako akcja ruchu możesz dostroić chętną do tego istotę którą widzisz albo niechętną temu istotę w zasięgu 8 metrów (25 ft) która nie zdoła się temu oprzeć testem Siły Woli ST 16. Zdanie tego testu uodparnia na tę zdolność na 24 godziny. Cel może ponawiać test Siły Woli na końcu każdej swojej tury.
- W momencie kiedy choć jeden pionek jest dostrojony w zasięgu twojej dłoni pojawia się szachownica na której musisz go postawić aby więź się utrzymała. Szachownica nie ma wagi i lewituje zawsze w zasięgu twojej ręki, ale nie możesz się na niej oprzeć czy jej użyć inaczej niż do poruszania pionkami
- Więź trwa tylko 4 minuty, ale może być odnawiania. Istota jest świadoma z którym pionkiem jest powiązania i zniszczenie jego lub samej szachownicy (manewr Roztrzaskania / Sunder) zerwie z nią więź.
- Zniszczenie szachownicy zrywa wszystkie więzi, ale możesz ją odtworzyć używając pionka do stworzenia nowego powiązania

Ruch Pionkiem: jako akcja standardowa wywołująca ataki okazyjne możesz wykonać test k20+9 przeciwko CMD dowolnej istoty powiązanej z danym pionkiem aby nią “ruszyć”. Przy sukcesie przesuwasz ją o jedną kratkę w dowolną stronę, a o każde 5 “przebicia” o kolejną. Ruch celu nie wywołuje ataków okazyjnych
- Jako akcja błyskawiczna możesz zrezygnować z własnego ruchu pięciostopowego (5ft step) aby przekazać go sprzymierzeńcowi powiązanemu z danym pionkiem i “przesunąć” go o kratkę bez wywoływania ataków okazyjnych. Nie możesz się w tej turze sam poruszyć ani przed ani po tej formie przekazania

Drugi krąg magii - komórki jednego dnia: 3 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

- Powalający Widmowy Miecz - tworzysz widmową miecz który przez 4 rundy atakuje wybrany przez Ciebie cel który widzisz w zasięgu 42 metrów (140 ft). Jego bonus do trafienia wynosi +8 i zadaje k8+3 obrażeń (krytyk 19-20/x2) oraz po trafieniu wykonuje darmowy test Przewrócenia z bonusem +9 przeciwko CMD celu. Możesz zmienić cel akcją ruchu. Jeżeli stracisz cel ze wzroku broń lub musiałaby się ona oddalić poza zasięg zaklęcia w pogoni za celem, wróci do ciebie i będzie czekać na rozkazy. Nie może flankować ani umożliwiać flankowania
- Powalająca Magiczne pociski - działają tak jak wersja z pierwszego kręgu, ale każda istota trafiona przynajmniej jednym pociskiem jest celem testu manewru Przewracania z bonusem +9
- Odporność Żywiołowa - dotknięta istota uzyskuje na 40 minut Odporność 10 na ogień/kwas/elektryczność/zimno (wybrane przy rzucaniu), czyli każdy efekt danego żywiołu zadaje o 10 punktów obrażeń mniej.
- Rozmycie - dotknięta istota zostaje okryta iluzją która sprawia, że przez 4 minuty wszelkie ataki przeciwko niej mają 20% szans nie trafienia. Istoty ślepe ignorują ten efekt
- Pyrotechnika - zaklęcie można rzucić tylko na źródło ognia (np. pochodnię, ognisko czy magiczny ogień) w zasięgu 170 metrów (560 ft). Niemagiczny ogień jest automatycznie zgaszony (albo do obszaru 3x3x3 metry) a magiczny jest nienaruszony. Istota z ognia otrzyma 4 punkty obrażeń. W momencie użycia decydujesz czy wywołać:
  - Rozbłysk: wszystkie istoty które mogą ten punkt widzieć i są w zasięgu 36 metrów (120ft) muszą zdać test Siły Woli ST 16 albo oślepną na k4+1 tury
  - Smog: powstaje chmura gęstego dymu o promieniu 6 metrów która utrzyma się 4 tury i blokuje wszelkie formy wzroku. Istoty które się w niej znajdą muszą zdać test Wytrzymałości ST 16 albo tak długo jak będą w chmurze i na k4+1 tury po opuszczeniu dostaną karę -4 do Siły i Zręczności
- Przywołanie Chmary - jako akcja 1 rundowa (czyli zajmuje całą turę i kończy się na początku następnej) możesz przywołać chmarę nietoperzy, pająków lub szczurów w punkcie w zasięgu 10 metrów. Nie masz nad nimi kontroli, po prostu rzucają się na najbliższe możliwe cele. Chmara utrzyma się tak długo jako koncentrujesz się na tym efekcie jako akcja standardowa i jeszcze kolejne 2 tury, chyba że zostanie pokonana wcześniej
- Iluzja Autorytetu - otaczasz się iluzją która sprawia, że ci którzy cię widzą postrzegają cię jako kogoś kogo powinni się słuchać (wyższej rangą oficer, przedstawiciel kościoła, urzędnik itd.) co daje ci bonus +5 do testów Dyplomacji i Zastraszania. Jeżeli przy rzucaniu zdefiniujesz cel iluzji jako konkretną znaną ci osobę dostajesz dodatkowo bonus +10 do testów Blefu i Przebrania.
  - Wiele istot dostanie również karę -2 do przeciwstawnych testów ponieważ “nie chcą podpaść”