Cechy

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

Punkty życia	38
Inicjatywa	+0
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Manewry

CMB	+5
CMD	15

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+5

Klasa pancerza

Zwykła	14
Dotykowa	14
Zaskoczona	14

Ofensywa

Atak	tatuażem
Trafienie	+7
Obrażenia	k6+3
Krytyk	x2

Atak	pięścią
Trafienie	+6
Obrażenia	k4+2
Krytyk	x2

Specjalne:
- test Siły Woli ST 14 zmniejsza obrażenia o połowę
- trafia w Dotykową Klasę Pancerza

Klanowicz

Punkty Życia: 20
Klasa Pancerza: 11/8/11

Wytrzymałość: +5
Refleks: +0
Siła Woli: +1
CMB: +6
CMD: 14
Inicjatywa: +0
Percepcja: -1
Prędkość: 40ft (8 kratek)

Atak: falchionem +6
Obrażenia: 2k4+7
Krytyk: 18-20/x2

Atak: oszczepem +1
Obrażenia: k6+5

Specjalne:
- widzi w całkowitej ciemności an odległość 16 metrów, ale w jasnym świetle ma -1 do trafienia
- po otrzymaniu 8 punktów obrażeń zaczyna się wykrwawiać czyli tracić 1 punkt życia na rundę
- pojawia się w prostej zbroi skórzanej, z wielkim mieczem oraz z 2 oszczepami. Wszystko rozwiewa się razem z nim
- widzi w ciemności na 16 metrów

Muza - astralny gepard

Punkty Życia: 24
Klasa Pancerza: 16/12/14

Wytrzymałość: +4
Refleks: +5
Siła Woli: +1
CMB: +6
CMD: 14
Inicjatywa: +2
Percepcja: +6
Prędkość: 40ft (8 kratek)

Atak: ugryzieniem +5
Obrażenia: k6+2

Atak: pazurami +5
Obrażenia: k6+2
Specjalne: jako w ramach pełnego ataku lub szarży wykonuje dwa takie ataki

Specjalne:
- widzi w całkowitej ciemności an odległość 16 metrów
- jest całkowicie niewrażliwy na ogień, paraliż i sen
- przy szarży może wykonać pełną ilość naturalnych ataków a nie tylko jeden
- przy udanym ugryzieniu może wykonać darmowy test Zapasów nie wywołujący ataków okazyjnych.
- przy udanym teście Zapasów może wykonać dwa darmowe ataki pazurami jak rozdrapuje cel
- przy zdanym teście refleksu na efekt obszarowy zamiast połowy obrażeń nie otrzymuje ich wcale
- jego ataki liczą się jako magiczne do omijania odporności wrogów
- widzi w ciemności na 16 metrów

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+5
Percepcja	+7
Kunszt magiczny	+7
Zastraszanie	+11
Jeździectwo	+4
Lingwistyka	+8
Rzemiosło (tatuaże)	+9
Wiedza (arkana)	+8
Wiedza (natura)	+7
Wiedza (religia)	+7
Wiedza (historia)	+8
Wiedza (plany)	+8
Wiedza (lokalna)	+7
Wiedza (szlachta)	+7
Używanie magicznych urządzeń	+7

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Orczy, Krasnoludzki, Ognia, Sylwan, Niebiański, Piekielny

Orcza Krew - widzisz w całkowitej ciemności an odległość 16 metrów

Bojowe Tatuaże - całe twoje ciało pokrywają tatuaże które w sytuacji zagrożenia delikatnie się rozświetlają. To one zastępują ci zbroję (tak długo jak nie jesteś bardzo obciążony lub unieruchomiony), wzmacniają twoje ciało (wliczone bonusy do Rzutów Obronnych) oraz twoje ataki (dzięki temu twoje pięści i kopniaki to skuteczna broń)

Sztuka Tatuażu - subtelność wymagana przez ten zawód sprawiła, że możesz używać Rzemiosła (tatuaże) zamiast Dyplomacji lub Blefu oraz przy testach koncentracji.

Muza - najwspanialszym z twoich tatuaży jest tatuaż śnieżnego geparda, który zarazem jest duchem-patronem twojego klanu jak i twoją muzą.
- To świadoma istota która może pojawiać się wokół ciebie aby rozmawiać (zna te same języki co ty), co nie wymaga akcji z twojej strony, a jedynie jej woli.
- Jednak aby wpłynąć na otoczenie lub kogoś zaatakować musi zmienić swoja iluzoryczną naturę w rzeczywistość co jest możliwe jedynie przez 6 rund dziennie. Może być wtedy zraniona, ale też ranić innych. Nawet jeżeli zostanie "zabita" to po godzinie się odtworzy.

Klanowicze - 11 razy dziennie jako akcję całorundową (czyli niemal nic innego w danej turze nie zrobisz poza kroczkiem o jedną kratkę) możesz przyzwać k3 orczych berserkerów na 4 minuty. W danej chwili tylko jedno użycie tej zdolności może być aktywne - użycie ponownie odsyła dotychczasowych wojowników.

Manifestacja tatuażu - możesz użyć tatuażu jako broni poprzez jego zmanifestowanie jako zamiennik dowolnego ataku wręcz. Wygląd tego efektu zależy od stylu tatuażu (oplatające łańcuchy, pikujący ptak, szarżujący dzik itd.) ale wykonujesz wtedy test trafienia przeciwko Dotykowej Klasie pancerza celu. Przy trafieniu może on uświadomić sobie, że to pewien rodzaj iluzji co zmniejsza obrażenia o połowę.

Tymczasowy tatuaż - jako akcję standardową wywołującą ataki okazyjne możesz namalować na jakiejś istocie magiczny tatuaż na 10 minut.
- W danej chwili istota może mieć tylko jeden taki tatuaż. Nie można go zmazać/usunąć przed upływem czasu działania, trzeba poczekać aż sam zniknie. Przy malowaniu wybierasz efekt:
Lux: zapewnia światło jak świeca
Praesidium: zapewnia Odporność 1 na zimno lub ogień (czyli efekty danego typu zadają o 1 punkt obrażeń mniej), co też pomaga częściowo z wysokimi/niskimi temperaturami
Vitale: zapewnia 2 tymczasowe Punkty Życia (stracone jako pierwsze zamiast prawdziwych).

Magia

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć)

Sigil - na wybranej powierzchni w zasięgu 10 metrów pozostawiasz twoją osobistą runę. Pozostanie ona aż do złamania przez kogoś zaklęcia, zniszczenia powierzchni na której jest lub aż ją rozproszysz. Może być niewidzialna (pojawi się tylko przy wykrywaniu magii) lub widzialna.

Pomocne narzędzie - poprzez szybkie namalowanie na ręce czego potrzebujesz na 4 minuty materializujesz potrzebne ci narzędzie. Nie może ono warzyć więcej niż 0.5kg i zniknie po upływie czasu lub uszkodzeniu.

Wykrycie Magicznych Aur - koncentracja (przynajmniej kilka rund) pozwala ustalić liczbę oraz naturę magicznych aur w zasięgu 18 metrów. Dokładność analizy zależy od testu Kunsztu magicznego

Strumień Atramentu - wystrzeliwujesz strumień atramentu w oczy istoty w zasięgu 6 metrów. Jeżeli nie zda testu Refleksu ST 13 to jest oślepiona na rundę

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 4

Przekazanie Tatuażu - przenosisz dowolny, nawet magiczny, tatuaż z jednej istoty na drugą. Każda z nich może się spróbować temu oprzeć testem Wytrzymałości ST 14. Może posłużyć nawet do zabrania tatuażu z martwego ciała, o ile nie jest martwe dłużej niż 4 godziny.

Szpikulec z lodu - namolowujesz i wystrzeliwujesz we wroga w zasięgu 11 metrów szpikulec który jeżeli trafi w Dotykową Klasę Pancerza zada mu 4d6 obrażeń od zimna zanim się rozpuści.

Plama atramentu - możesz stworzyć warstwę atramentu na osobie, przedmiocie lub obszarze o promieniu 1.5 metra aby odpowienio ułatwić Uwalnianie się, utrudnić trzymanie / używanie oraz przewracać cele. Oprzeć można się testem Refleksu ST 14

Ukrycie w cieniach - dotknięta istota jest przez 4 minuty niewidzialna w ciemności przeciwko istotom które normalnie w niej widzą na pewną odległość (np. orki, demony, nieumarli…). W kiepskim świetle jest traktowana tak jakby miała Zasłonę (20% szans nietrafienia ataków nią). Efekt rozwieje się jeżeli zostanie oświetlona silnym światłem lub wykona jakąkolwiek agresywną akcję (zwykle: wymagającą rzutu obronnego lub testu ataku)

Drugi krąg magii - użycia jednego dnia: 2 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Pajęcze nogi - namalowanie na istocie wzoru pajęczyn kończyń pozwala jej przez 40 minut chodzić po ścianach lub suficie jak pająk z Prędkością 20 ft (i bonusem +8 do Wspinaczki, ale test musi wykonać tylko w ekstremalnych warunkach). Musi mieć puste dłonie aby móc się tak wspinać. Nie traci bonusu ze Zręczności dla Klasy Pancerza jak się wspina.

Głębia - w zasięgu 42 metrów na 4 rundy malujesz pozawymiarową kwadratową dziurę o boku 3 metry i głębokości 6 metrów. Każdy kto jest w obszarze jej tworzenia musi wykonać test Refleksu ST 15 albo do niej wpadnie (jeżeli jest tuż poza krawędzią tego obszaru to wykonuje test z bonusem +2). Upadek zwykle oznacza 2k6 punktów obrażeń. Wspięcie się po jej boku wymaga testu Wspinaczki ST 25. Kiedy efekt się kończy dziura powoli się podnosi, a istoty w niej pozostawione są tam gdzie powstała