Cechy

Siła	4 / -3
Zręczność	4 / -3
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	20 / +5
Mądrość	16 / +3
Charyzma	12 / +1

Klasa pancerza

Zwykła	7
Dotykowa	7
Zaskoczona	7

Punkty życia	26
Inicjatywa	+5
Prędkość	5 ft / 1 kratka

Rzuty obronne

Refleks	-2
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+7

Manewry

CMB	-1
CMD	6

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+8
Dyplomacja	+7
Percepcja	+8
Kunszt magiczny	+10
Akrobatyka	+7
Zastraszanie	+2
Blef	+2
Rzemiosło (bronie)	+9
Rzemiosło (zbroje)	+9
Rzemiosło (kamieniarstwo)	+9
Wiedza (arkana)	+11
Wiedza (inne)	+10

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Krasnoludzki, Smoczy, Sylvan,

Klątwa Nieruchu: z powodu nieuleczalnej klątwy twoje ciało jest bliskie paraliżu (niezwykle niska Siła, Zręczność oraz Prędkość), więc musisz poruszać się na wózku
- Jednak tę mobilność którą bogowie postanowi ci zostawić trudno naruszyć = możesz zignorować 3 pierwsze obrażenia do Siły i Zręczności danego dnia oraz przez 4 tury dziennie poruszać się ignorując nawet magiczne przeszkody lub utrudnienia (jak freedom of movement, aktywowane automatycznie w twojej turze kiedy jest potrzebne)
- Bardzo intensywny trening pozwala Ci również używać Mądrości zamiast Zręczności przy testach Akrobatyki (już wliczone)

Determinacja: 6 razy dziennie przed wykonaniem testu Siły Woli możesz zdecydować się rzucić dwiema kośćmi k20 i wybrać lepszy wynik

Konstrukty

Przy Animacji przedmiotu należy ustalic jego rozmiar (a zatem podstawowe właściowści) jak i rozdysponować punkty konstrukcji. Każdy to jakaś dodatkowa właściwość wynikajaca z materiału lub budowy przedmiotu która “się zachowała” lub ma znaczenie przy Animacji.
- Jeżeli przedmiot już istnieje to są one “na sztywno” ustalone przez Mistrza Gry
- Jeżeli przedmiot jest Tworzony to możesz sam dać mu te cechy
- Przedmiot może mieć też wady co przekłada się na dodatkowe punkty konstrukcji (mieć podatność na dany typ obrażeń lub słabsze statystki w jakimś zakresie)

Zalety:
- dodatkowy atak (przy atakowaniu jako akcja całorundowa)
- szybszy (+10 do Prędkości per punkt)
- zasięg (ataki mogą być wykonane przeciwko dalszej niz najbliższa kratka)
- atak zasięgowy (za dwa punkty, jeden atak jest zamieniany na krótkodystansowy, automatycznie sam się ładuje)
- płynny (może przedostać się przez małe otwory zależnie od swojej wielkości)
- złapanie (przy udanym trafieniu wręcz wykonuje darmowy test Zapasów z bonusem +4 do CMB)
- ulepszony atak (kostka obrażeń wszystkich ataków rośnie o jeden rozmiar)
- metalowy (za dwa punkty, Klasa Pancerza rośnie o 2, a twardość o 5)
- kamienny (Klasa Pancerza rośnie o 1, a twardość o 3)
- podcinający (za dwa punkty przy udanym trafieniu wręcz wykonuje darmowy test Przewracania)
- odporny (za dwa punkty dostaje dodatkową odporność 5 na jeden typ obrażeń żywiołowych)
- przyciągający (przy udanym trafieniu przyciąga cel o jedną kratkę bliżej siebie)
- duszący (przy udanym teście Zapasów zadaje obrażenia jak przy udanym ataku wręcz i uniemożliwia mówienie kiedy kontroluje Zapasy)
- wytrzymały (dostaje kolejne 5 punktów życia)
- wszechstronny (za jeden punkt potrafi się wspinać lub pływać lub niezdarnie latać bez większych problemów ze swoją Prędkością)
- preszywajacy (ataki wręcz mają mnożnik krytyczny x3 i zadają obrażenia kłute)

Zbroja (lub przedmiot wielkości człowieka - medium)

Punkty Życia: 46
Klasa Pancerza: 14/10/14
Atak: uderzenie +4
Obrażenia: k6+3
Wytrzymałość: +1 Refleks: +1
CMB: +4 CMD: 14
Prędkosć: 30 ft / 6 kratek

Specjalne:
- 3 punkty konstrukcji
- twardość 5 oznacza, że wszelkie ataki lub efekty zadają o 5 punktów obrażeń mniej
- jest traktowana jako konstrukt w kontekście odporności na efekty, więc nie może krwawić czy być ogłuszona
- widzi w ciemności na 18 metrów (60 ft)

Wózek (lub przedmiot wielkości dużego psa - small)

Punkty Życia: 31
Klasa Pancerza: 16/12/15
Atak: uderzenie +3
Obrażenia: k3+1
Wytrzymałość: +0 Refleks: +1
CMB: +2 CMD: 13
Prędkosć: 20 ft / 4 kratki

Specjalne:
- 2 punkty konstrukcji
- twardość 5 oznacza, że wszelkie ataki lub efekty zadają o 5 punktów obrażeń mniej
- jest traktowana jako konstrukt w kontekście odporności na efekty, więc nie może krwawić czy być ogłuszona
- widzi w ciemności na 18 metrów (60 ft)

Krótki miecz (lub podobnej wielkości przedmiot - tiny)

Punkty Życia: 15
Klasa Pancerza: 18/14/16
Atak: uderzenie +2
Obrażenia: k4-2
Wytrzymałość: +0 Refleks: +2
CMB: +2 CMD: 10
Prędkosć: 15 ft / 3 kratki

Specjalne:
- 2 punkty konstrukcji
- twardość 5 oznacza, że wszelkie ataki lub efekty zadają o 5 punktów obrażeń mniej
- jest traktowana jako konstrukt w kontekście odporności na efekty, więc nie może krwawić czy być ogłuszona
- widzi w ciemności na 18 metrów (60 ft)

Magia

Twoja magia wymaga długiego skupienia, dość głośnych inkantacji magicznych i twojej siły życiowej. W momencie stworzenia jakiegoś magicznego efektu Twoje aktualne i maksymalne punkty życia są mniejszane o 2 (jezeli to Ulepszenie, Animacja) lub o 1 (jeżeli to Tworzenie lub Dotyk czy Opętanie).
- W przypadku aktywnego Opętania możesz ten koszt przerzucić na twoje aktualne “ciało”

Każdego dnia po odpoczynku uzyskujesz 12 punktów mocy do wykorzystania tego dnia

Tworzenie: jako akcję całorundową wydając punkt mocy możesz stworzyć w w ręku lub obok ciebie niemal dowolny przedmiot z materiału organicznego jak płótno, futro czy drewno, lodu, szkła, kamienia lub żelaza czy innego powszechnego metalu (jak miedź czy brąz, ale nie złota lub srebra). Może się składać z kombinacji tych materiałów.
- W momencie tworzenia decydujesz czy istnienie tego obiektu podtrzymujesz koncentracją (do maksimum 5 minut, akcją standardową co turę oraz 4 tury po tym jak przestaniesz się koncentrować) czy wydajesz dodatkowy punkt mocy aby istniał 5 godzin.
- W momencie tworzenia możesz też dodać od razu jedno Ulepszenie które utrzyma się równie długo co Stworzony Przedmiot, a w przypadku Animacji może być to od razuz Opętaniem. Możesz podtrzymać jednocześnie koncentracją Tworzenie i Ulepszenie o ile zostały użyte jednocześnie
- Możesz spróbować stworzyć przedmiot tak aby spadł na jakąś istotę (np. kowadło), ale zwykle musisz się nad nią znajdować. Może to też wymagać testu ataku zasięgowego lub Refleksu ST 17, zależnie od sytuacji
- Jako akcja standardowa możesz sprawić aby zniknął w małym kłębie dymu
- Stworzone przedmioty nie mogą być zbyt skomplikowane bez odpowiednich testów Rzemiosła itd. oraz udany test Wyceny ST 15 wykaże że są magiczne i sztuczne
- Przedmiot może być:
    Drobny: sztylet, podkowa
    Malutki: kajdany na ręce lub nogi, krótki miecz, pułapka na niedźwiedzie (zdany test Rzemiosła sprawi, że zadziała)
    Mały: krzesło, ciężka tarcza, długi miecz, beczułka, ścianka 3 metry x 3 metry x 1 cal
    Średni: stół, topór dwuręczny, ciężka zbroja, klatka na zwierzęta
    Duży: klatka lub skrzynia mogąca pomieścić stojącego człowieka, posąg, duże drzwi
- Możesz też jako jako Mały przedmiot stworzyć ~80 litrów wody (np. od razu pełną beczułkę wody)

Dotyk Twórcy: jako akcja całorundowa możesz dotknąć niemagiczny przedmiot z materiału który jesteś w stanie Stworzyć i zadać mu k4+2 punkty obrażeń ignorując jego Twardość albo naprawić/zwrócić mu tyle samo punktów życia
- Nie możesz tego użyć na Konstruktach

Dotyk Entropii: jako akcja całorundowa możesz wykonać atak wręcz przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza istoty aby jej zaszkodzić jeżeli nie oprze się temu testem Wytrzymałości ST 17
- W postawowej wersji zaszkodzi to tylko istotom żywym, wywólując o nich Zmęczenie na 4 tury (-2 do Siły i Zręczności, brak możliwości biegania lub szarżowania). Przy wydaniu dodatkowego punktu mocy niezdany rzut Przemęczy je na 4 minuty (kara wynosi wtedy -6) a Zmęczy na 1 turę nawet przy zdanym rzucie obronnym
- Alternatywnie możesz wydać punkt mocy aby trafiony cel musiał zamiast testu Wytrzymałości wykonać test Siły Wolio tym samym ST. Nie zdanie go sprawi, że jego osłabione ciało będzie targane straszliwym głodem - będzie Zmęczony i otrzyma 4k8 Stłuczeń (obrażenia nonlethal), których nie bedzie można zaleczyć aż czego nie zje. Efekt się nie kumuluje, choć dni w tym stanie (i nie zdane testy Kondycji) mogą pogorszyć stan celu
- Użycie tej zdolności wywołuje ataki okazyjne chyba, że wykonasz udany test koncentracji k20+9 przeciwko ST 19, nieudany rzut marnuje akcję i wydane punkty mocy. O ile znajdujesz się kratkę poza zasięgiem wroga to możesz zgromadzić moc, zbliżyć się jako 5ft step (czyli nie wykonać innego ruchu) i wtedy wykonać atak wręcz bez wywołania ataku okazyjnego. Alternatywnie, możesz skorzystać z sytuacji kiedy wróg nie ma możliwości wykonać takiego ataku

Ulepszenie: jako akcja całorundowa możesz wybrać cel (istotę lub przedmiot zgodnie z typem Ulepszenia) w zasięgu 10 aby nadać mu nową właściwość tak długo jak podtrzymasz ten efekt koncentracją (akcja standardowa co turę) oraz przez 2 tury po tym jak zaprzestaniesz koncentracji. Możesz wydać punkt mocy aby sam się utrzymał 50 minut.
- **Usprawnienie broni lub Zbroi/tarczy** - dany przedmiot otrzymuje umagicznienie +2 czyli taki bonus daje odpowiednio do trafienia/obrażeń lub Klasy Pancerza. Nadpisuje istniejące umagicznienie jeżeli jest ono słabsze
- **Przyspieszenie / Spowolnienie** - istota otrzymuje premię +20 ft do Prędkości (na ciebie nie zadziała, ale na twój Animowany wózek już tak) i bonus +4 do testów Akrobatyki / Wspinaczki / Latania / Pływania. Spowolniony cel ma jedynie połowę swojej prędkości i wywołuje ataki okazyjne nawet kiedy przesuwa się tylko o jedną kratkę krokiem pięciostopowym (5 ft step). Istota może się oprzeć temu efektowi testem Silnej Woli ST 17
- **Broń Zywiołu** - wskazana broń przy trafieniu zadaje dodatkowe k6+2 obrażen od ognia / zimna / elektryczności lub kwasu. Wybierane przy Ulepszaniu. Możesz tego użyć na broni rozpryskowej, jedzeniu czy truciznie itd aby celowi który zostanie nią opryskany lub ją zje czy zostanie nim zatruty otrzyma 5 punktów obrażeń wybranego żywiołu
- **Animacja** - możesz wydać dodatkowy punkt mocy aby dany przedmiot rozmiaru Średniego / Medium lub mniejszy uzyskuje możliwość samodzielnego poruszania się jako tymczasowy konstrukt. Jego statystyki zależą od rozmiaru, materiału i budowy. Dzieki twojej ekspertyzie konstrukty mają o punkt konstrukcji i 10 punktów życia więcej niż normalnie (już wliczone). Konstrukty są bezmyślne, ale rozumieją twoje proste rozkazy. Możesz użyć tego na przedmiocie w czyimś posiadaniu, ale może się on oprzeć temu testem Siły Woli ST 17, jeżeli mu się nie uda to konstrukt nie może wykonać akcji ale przeszkadza w używaniu na tyle, że istota musi co turę wykonywać test Refleksu ST 17 albo straci akcję ruchu lub standardową siłując się ze swoją bronią albo stracą całą swoją turę z powodu animacji ich zbroi/ubrania (a nawet przy staniu są Oplątane /entangled/ co daje karę -2 do trafienia, -4 do Zręczności i połowę Prędkości)

Opętanie: w momencie kiedy używasz Animacji możesz wydać dodatkowy punkt mocy aby na jej czas trwania opętać jej cel. Sprawi to, że twoje ciało przejdzie w stan zawieszenia czynności życiowych a twoja świadomość przejmie kontrolę nad tym konstruktem. Używasz wtedy swoich zdolności mentalnych, a fizycznych konstruktu. Możesz wtedy mówić oraz używać magii, płacąc punktami życia konstruktu.
- Możesz rozwiać ten efekt aby wrócić do swojego ciała jako akcja standardowa, ale jeżeli konstrukt zostanie zniszczony zanim go opuścisz to otrzymasz dwa negatywne poziomy (-10 do maksymalnych punktów życia, -2 do wszystkich testów i siły twojej magii, wymaga potężnej magii leczącej aby je usunąć), a otrzymanie ich łącznie 4 cię zabije