Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	12 / +1
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	14 / +2
Charyzma	14 / +2

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	11
Zaskoczona	14

W lekkiej zbroi

Manewry

CMB	+2
CMD	13

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

Ofensywa

Atak	kosturem
Trafienie	+2
Obrażenia	k6
Krytyk	x2

Atak	lekką kuszą
Trafienie	+3
Obrażenia	k8
Krytyk	19-20/x2

Przeładowanie: akcja ruchu

Zasięg: do 240 metrów (800 ft), każde kolejne 24 metry (80ft) -2 do trafienia

Umiejętności

Zbroja daje karę -1 do Umiejętności ruchowych

Wyczucie pobudek	+7
Dyplomacja	+5
Autohipnoza	+6
Percepcja	+10
Kunszt magiczny	+8
Zastraszanie	+1
Blef	+1
Rzemiosło (w kryształe)	+8
Wiedza (wszystkie)	+8

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+6

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Niebiański, Giganci, Sylvan, Aklo

Bezpieczna Ścieżka - jako akcja błyskawiczna możesz dać sobie na 1 turę możliwość wybrania do 3 dowolnych kratek aby nie były utrudnieniem w poruszaniu. W trakcie ruchu traktujesz je jakby wrogowie tak nie stali (czyli możesz przejść przez pole wroga bez problemu), nie były trudnym terenem (czyli cię nie spowalniają) oraz nie były w zasięgu wręcz wrogów (czyli nie wywołujesz ataków okazyjnych poruszając się po nich)

Wykrycie Psioniki - jako akcja standardowa możesz zacząć wykrywać aury psioniczne w zasięgu 18 metrów (60 ft). W pierwszej turze koncentracji na tym efekcie wykrywasz czy są w zasięgu, w drugiej turze (kolejna akcja standardowa) ile ich jest, a w trzeciej jak silne są i dokładną lokalizację oraz możesz zacząć je analizować

Zamęt - jako akcja standardowa możesz wykonać atak dotykowy wręcz (czyli przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza celu) aby doznała ona drobnych ale dekoncentrujących wizji przyszłości. Przez 2 tury będzie miała karę -2 do testów k20 i obrażeń bronią (sickened)

Przypomnienie - za pomocą minutowej medytacji możesz powtórzyć test Wiedzy z bonusem +2

Mentalny Byt - możesz wydać punkt umysłu aby nie musieć przez dobę pić ani jeść oraz sprawić aby wystarczyły ci 4 godziny medytacji zamiast 8 godzin snu

Psioniczna Ochrona - jako akcja nagła możesz wydać punkt umysłu aby dostać bonus +4 do Rzutów Obronnych na 1 turę
- Alternatywnie możesz zmniejszyć obrażenia otrzymane z jednego źródła o 2 za każdy wydany punkt umysłu (do max 8 przy wydanych 4 punktach)

Trzecie Oko - w czoło masz wszczepiony kryształ w którym zamknąłeś fragment swojej osobowości [cechami jego charakteru są Baczny/Usłużny/Dbały]. Jest on wiecznie czujny i wspiera twoje zmysły.
- Jego zmysły są analogiczne do ludzkich, ale jest w stanie obserwować i słyszeć jedynie w zasięgu 12 metrów (40 ft), choć ignoruje on nawet magiczną ciemność czy ciszę. Możesz używać jego zmysły zamiast swoich przez 4 minuty dziennie
- Masz z nim stały kontakt telepatyczny, choć nie jest on zbyt inteligentny (Inteligencja 7 | Mądrość 10 | Charyzma 10).
- Jego modyfikator do Percepcji wynosi +4 a do dowolnej Wiedzy -1

Manipulacja Przeznaczenia - dzięki twojemu Trzeciemu Oku możesz raz dziennie przed testem Umiejętności mentalnej (czyli np. Wiedzy lub Percepcji) zdecydować się rzucić dwie kości k20 i wybrać lepszy wynik
- Dodatkowo, każdego dnia możesz rano wykonać 4 testy kośćmi k20 i zachować te wyniki na dany dzień. Jako akcja nagła możesz nadpisać wynik rzutu ciebie lub dowolnej istoty w zasięgu 18 metrów (60ft) jednym z zachowanych rzutów. Jeżeli istota nie chce się na to zgodzić może oprzeć się testem Siły Woli ST 16, co przy sukcesie marnuje twój zachowany rzut. Musisz zdecydować o użyciu zachowanego rzutu przed poznaniem ostatecznego rezultatu testu od Mistrza Gry

Szpiegujące Oko - za pomocą krótkiej medytacji (2 rundy, ~15 sekund) możesz stworzyć ruchomy szpiegowski sensor obok ciebie. Ma on postać niewidzialnego kryształowego oka (wielkości ludzkiego oka i mogącego się przecisnąć przez odpowiednio duże szpary) z małymi ektoplazmatycznymi nóżkami dzięki które dają mu normalną Prędkość 30ft oraz Prędkość Wspinaczki 20ft
- Jest bardzo kruche i jeden silny cios wystarczy aby je roztrzaskać
- Jego naturalna niewidzialność daje mu modyfikator Ukrywania się +34 (+14 kiedy niewidzialność nie jest brana pod uwagę)
- Jest ono równie Inteligentne co Trzecie Oko, ale nie posiada praktycznie żadnej świadomości więc może wykonywać tylko bardzo proste rozkazy
- Tak długo jak się na nim skupiasz i jest ono w zasięgu 1.5 kilometra, możesz wydawać mu telepatyczne polecenia oraz używać jego zmysłów zamiast swoich (są one analogiczne do twojego Trzeciego Oka). Używanie zmysłów wymaga koncentracji jako akcja standardowa, ale wydawanie poleceń i otrzymywanie raportów (na miarę jego rozumowania) już nie
- Oko rozwieje się po 40 minutach i w danej chwili możesz mieć tylko jedno

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, choć większość można użyć z lepszym efektem za więcej punktów. **Nie możesz wydać więcej niż 4 punktów na raz.**

Moc: Drobna Wizja - [1] W ciągu najbliższych 40 minut możesz jednorazowo dodać +2 do wyniku dowolnego testu po tym jak już go wykonasz. W danej chwili możesz mieć tylko jedną Drobną Wizję aktywną.

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 wydaniu min. 3 ST rośnie o 1]

Moc: Śledzenie Myśli - [min. 1] Przez 4 godziny możesz tropić istoty rozumne i podatne na efekty umysłowe po subtelnych śladach myśli jaki po sobie zostawiają. Możesz wtedy używać Kunsztu magicznego zamiast Przetrwania do tropienia oraz możesz tropić istoty nawet jak nie pozostawiły po sobie fizycznych śladów. Trop może zostać zatarty lub tymczasowo zgubiony w miejscach gdzie wiele istot się znajdywało (place, rynki, tłumy itd.) [Każdy kolejny punkt da ci bonus +2 do testów Kunsztu magicznego przy tropieniu]

Moc: Mowa Wieszcza - [min. 1] Tak długo jak się koncentrujesz (akcja standardowa co turę) oraz ciągle mówisz lub śpiewasz lub deklarujesz to w tym słowotoku wszyscy twoi sprzymierzeńcy w zasięgu 18 metrów (60ft) którzy cię słyszą otrzymują subtelne sugestie jak powinni się zachować, co daje im bonus +1 do wszystkich testów trafienia. Mowę możesz utrzymać maksymalnie4 minuty. [Wydanie łącznie 3 punkty umysłu zwiększa bonus do +2]

Moc: Kryształowy Odłamek - [min. 1] Drobne roztrzaskanie czasoprzestrzeni przyjmuje formę wystrzeliwanego z twojej dłoni odłamka, który wymaga trafienia w Dotykową Klasę Pancerza celu w zasięgu 10 metrów (35ft). Przy trafieniu zadaje k6 obrażeń kłutych. [Każdy kolejny punkt zwiększa obrażenia o k6]

Moc: Sensor - [3] W wybranym przez ciebie miejscu, które dobrze znasz albo które jest w stanie nakreślić (np. “za tymi drzwiami” albo “w tamtym zagajniku”) pojawia się na 4 minuty niewidzialny sensor przez który widzisz i słyszysz swoimi normalnymi zmysłami. Jeżeli znajduje się w niemagicznej ciemności to i tak widzisz na odległość 3 metrów. Po stworzeniu sensor jest nieruchomy, ale może się obracać aby patrzeć w dowolną stronę. Moc nie ma maksymalnego zasięgu ale nie działa na inne plany oraz może być zablokowana przez ołów czy inne metody zabezpieczania miejsc przed magicznym szpiegowaniem
- Sensor jest wykrywalny w ramach analizy aur oraz przez istoty mające przynajmniej 12 Inteligencji które zdadzą test Inteligencji ST 20

Moc: Poznanie Wspomnienia - [min. 3] Przy manifestacji wybierasz czy chcesz pokazać dotkniętej istocie swoje wspomnienie, pokazać jej jakiejś jej wspomnienie (nawet zapomniane) czy samemu zobaczyć jej wspomnienie wedle jakiegoś klucza/kryterium. Istota może się w pełni oprzeć tej mocy testem Siły Woli ST 16. Pokazywane wspomnienie nie może trwać więcej niż minutę. [Dodatkowy punkt umysłu pozwala na obejrzenie w minutę dłuższego wspomnienia

Moc: Zmiana Losu - [3] Wybrana przez ciebie istota w zasięgu 10 metrów (35 ft) musi zdać test Siły Woli ST 16 albo natychmiast wykonuje wybraną przez ciebie akcję lub straci możliwość wykonywania jakiejś akcji z racji manipulacji jego losu: wykona atak naturalną lub trzymaną bronią przeciwko wybranemu przez ciebie celowi | przesunie się o swoją Prędkość wywołując ataki okazyjne | straci możliwość poruszania się w swojej najbliższej turze (Prędkość spadnie do 0) | straci możliwość atakowania wybraną naturalną lub trzymaną bronią w swojej najbliższej turze

Moc: Ametystowy Wybuch - [3] Poważniejsze roztrzaskanie czasoprzestrzeni przyjmuje formę wystrzeliwanego z twojej dłoni ametystowego odłamka który leci w wybrany przez ciebie punkt w zasięgu 10 metrów (35 ft) gdzie wybucha zadając wszystkim istotom w promieniu 6 metrów (20ft) 2k6 punktów obrażeń. Test Refleksu ST 16 obniża obrażenia o połowę