Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	12
Zaskoczona	16

Z Barrierą i tarczą

Punkty życia	31
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+5
Dyplomacja	+8
Pływanie	+5
Percepcja	+6
Wspinaczka	+5
Medycyna	+4
Kunszt psioniczny	+4
Akrobatyka	+6
Zastraszanie	+9
Blef	+8
Autohipnoza	+7
Sztuka (taniec)	+8
Wiedza (psionika)	+4

Manewry

CMB	+4
CMD	16

Ofensywa

Atak	krótką włócznią lub krótkim mieczem
Trafienie	+4
Obrażenia	1k6+1
Krytyk	x2

Atak	promieniem
Trafienie	+5

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+4

Zdolności

Znane języki: Handlowy

Wada charakteru - Obawa przed porażką byłego niewolnika: kiedy nie powiedzie ci się test Umiejętności otrzymujesz do końca następnej tury karę -2 do testów Umiejętności lub trafienia, chyba że mają służyć ponowieniu/naprawieniu oblanego testu
- jesteś przeszkolony w używaniu lekkich pancerzy, tarcz i broni prostych oraz krótkich mieczy

Skupienie: za pomocą medytacji jako akcja ruchu możesz się skupić, co utrzyma się aż nie zużyjesz tego w jakiś sposób lub nie stracisz przytomności

Wyładowanie: jako akcja standardowa możesz wydać Skupienie aby wykonać atak zasięgowy przeciwko Dotykowej Klasie pancerza w zasięgu 18 metrów (60 ft) który przy trafieniu zada 2k6 obrażeń od czystej energii (force), szczególnie efektywne przeciwko istotom niematerialnym
- w turze w której użyłeś Natężenia obrażenia rosną do 4k6
Możesz wzmocnić użycie Wyładowania punktami psionicznymi:
- za 2 punkty przy trafieniu automatycznie zadajesz minimalne obrażenia istotom znajdującym się tuż obok celu
- za 3 punkty Wyładowanie manifestuje się wybuchem wokół ciebie, a wszystkie istoty w zasięgu 1.5 metra (5 ft) mogą zdać test Refleksu ST 16 aby otrzymać połowę obrażeń
- za 4 punkty Wyładowanie zadaje tylko połowę obrażeń ale wszystkim istotom w linii o długości 9 metrów (60ft)
- za 4 punkty zadane obrażenia są zwiększone o 50%
- za 4 punkty Wyładowanie staje się stożkiem o długości 4.6 metra (15 ft) i wszystkie istoty w jego obszarze mogą zdać test Refleksu ST 16 aby otrzymać połowę obrażeń
- za 4 punkty celem Wyładowania są wszystkie istoty w promieniu 3 metrów wokół wybranej istoty w zasięgu 18 metrów (ona sama też). Wszystkie cele mogą zdać test Refleksu ST 16 aby otrzymać połowę obrażeń

Natężenie: w momencie używania psionicznej mocy możesz pozwolić swoim emocjom. Pozwala ci to użyć Wyładowania jako akcję darmową tuż po tym jak użyjesz danej mocy psionicznej (co nadal wymaga wydania Skupienia), ale możesz tak użyć Wyładowania tylko raz na turę
- **Kryzys**: tuż po użyciu Natężenia musisz sprawdzić czy ci ono nie zaszkodzi. Szansa na to wynosi 15% (np. 1-3 na kości k20). Jeżeli tak się stanie to na 2 tury odczuwasz straszny ból (sickened, kara -2 do testów k20 i obrażeń bronią) oraz tracisz 4 punkty psioniczne (3 punkty życia za każdy brakujący punkt psioniczny)
- **Euforia**: jeżeli udało ci się uniknąć Kryzysu otrzymujesz niekumulujący się bonus +2 typu morale do testów trafienia, obrażeń i rzutów obronnych na 2 tury lub do czasu doświadczenia Kryzysu, zależnie co będzie pierwsze
- **Upór**: raz na 10 minut możesz wydać Skupienie aby spróbować zmanifestować dowolną moc bez płacenia punktów psionicznych a tylko samym Natężeniem. Nie możesz wydać wtedy punktów psionicznych aby ją wzmocnić a moc zmanifestowana jest tylko w podstawowej formie. Szansa na Kryzys w takim wypadku wynosi 30%

Bariera ochronna: jako akcja standardowa możesz stworzyć wokół siebie telekinetyczne pole zastępujące zbroję. Może być ono niewidzialne albo widoczne jako lekko świecąca aura w wybranym kolorze. Bariera daje bonus +5 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy pancerza (o 1 lepiej niż koszulka kolcza, zwykle najlepsza lekka zbroja)
- Możesz używać Bariery przez 10 godzin dziennie, ale tylko w podziale na godziny

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 25 punktów psionicznych. Każda moc posiada minimalną ilość wymaganą do jej zmanifestowania (niektórych można użyć za darmo będąc Skupionym ale wtedy nie można “doładować”), choć większość można użyć z lepszym efektem za więcej punktów. **Nie możesz wydać więcej niż 4 punktów na raz.**

“Aktywny typ”: w przypadku Promienia energii oraz Energetycznego pocisku mogą one przybrać formę dowolnego typu energii z poniższych, ale w danej chwili “wybrany” masz jeden z nich. Możesz to zmienić w momencie uzyskiwania Skupienia.
Ogień - zadają o punkt obrażeń więcej za każdą kostkę obrażeń
Zimno - zadają o punkt obrażeń więcej za każdą kostkę obrażeń, a ewentualny rzut obronny jest Wytrzymałości a nie Refleksu
Elektryczność - ST rośnie o 2, a przeciwko istotom w metalowej zbroi otrzymują bonus +3 do trafienia
Dźwięk - zadają wtedy o punkt obrażeń mniej za każdą kostkę ale ignorują twardość przedmiotów (hardness) przy zadawaniu im obrażeń

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: Rozjaśnienie kryształu - [1 lub Skupienie] wybrana kryształowa istota lub przedmiot w zasięgu 10 metrów zaczyna się świecić stonowanym światłem o mocy pochodni przez 10 minut. Maksimum jedno użycie na raz, chyba że przy wydaniu punktów mocy

Moc: Rozbłysk - [min. 1 lub Skupienie] jako akcja błyskawiczna tworzysz rozbłysk silnego światła tuż przed oczami wybranej istoty w zasięgu 10 metrów. Musi ona zdać test Wytrzymałości ST 14 albo na 1 turę otrzyma karę -1 do trafienia i Percepcji. [Każdy dodatkowy punkt przedłuża czas działania o turę, a przy łącznie 3 wydanych punktach ST rośnie do 15]

Moc: Leczenie - [min 1] przywracasz sobie 3 punkty życia. [Każdy kolejny punkt leczy kolejne 3 punkty życia]
- Zawsze możesz zdecydować się użyć Natężenia przy tej mocy (nawet jeżeli już użyłeś go wcześniej w tej turze) aby w przypadku uniknięcia Kryzysu móc wybrać dowolną ilość sojuszników w zasięgu 4.5 metra (15 ft) i uzdrowić im 2 punkty życia. W przypadku Kryzysu zamiast być uzdrowieni, odczuwają ten sam ból co ty i również dostaną status sickened na 2 tury, chyba że obronią się przed tym testem Wytrzymałości ST 16

Moc: Śliska ektoplazma - [min 1] 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 [Przy łącznie 3 wydanych punktach ST rośnie do 16]

Moc: Promień energii - [min. 1] wystrzeliwujesz z twojej dłoni promień energii “aktywnego typu”, który wymaga trafienia w Dotykową Klasę Pancerza celu w zasięgu 10 metrów (35ft). Przy trafieniu zadaje k6 obrażeń danego typu. [Każdy kolejny punkt zwiększa obrażenia o k6]
- **Specjalne: możesz wydać do 5 punktów psionicznych w przypadku tej mocy**

Moc: Energetyczny pocisk - [min. 3] wystrzeliwujesz z twojej dłoni energetyczną kulę energii “aktywnego typu” dla której wybierasz do celów w zasięgu 42 metrów (140ft), ale odległość pomiędzy dowolną parą nie może być większa niż 4.5 metra (15 ft) czyli muszą być mocno skupieni. Każda istota otrzymuje 3k6 obrażeń energetycznych, ale może zmniejszyć je o połowę udanym testem Refleksu ST 16. [Kolejny punkt zwiększa obrażenia do 4k6]

Moc: Mentalna mgła - [3] wszystkie istoty w obszarze o promieniu 6 metrów (20ft) w zasięgu 42 metrów (140ft) muszą zdać test Siły Woli ST 16 albo przez 4 minuty ich oszukane umysły będą wszędzie widziały gęstą mgłę - nie będą w stanie zobaczyć niż znajdującego się dalej niż 1.5 metra (5ft) choć ich pozostałe zmysły będą działać normalnie. W tym zasięgu 1.5 metra ich ataki zaś będą miały 20% szans nie trafienia z racji Zasłony (concealment)
- Jeżeli wydasz Skupienie w ramach manifestacji nie staniesz się celem tej mocy nawet będąc w wybranym obszarze

Moc: Telepatyczny tłumacz - [min 3] na 40 minut dodajesz telepatyczny sygnał podprogowy do swoich słów oraz twojego zrozumienia dźwięków, co pozwala ci w momencie manifestacji wybrać język lub po prostu istotę którą widzisz. W przypadku istoty, o ile nie jest ona odporna na efekty mentalne i potrafi mówić w jakimś języku, uzyskujesz możliwość rozmawiania z nią oraz innymi którzy znają dany język. Nie daje to możliwości czytania/pisania w wybranym języku. [Każdy kolejny punkt pozwala wybrać kolejny język]