Cechy

Siła	12 / +1
Zręczność	14 / +2
Kondycja	10 / +0
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	14 / +2
Charyzma	8 / -1

Klasa pancerza

Zwykła	12
Dotykowa	12
Zaskoczona	10

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+1
Siła Woli	+6

Punkty życia	18
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+4
Wycena	+8
Percepcja	+8
Kunszt magiczny	+8
Profesja (skryba)	+6
Przetrwanie	+3
Lingwistyka	+19
Wiedza (arkana)	+9
Wiedza (historia)	+9
Wiedza (plany)	+8
Wiedza (inne)	+5

Ofensywa

Atak	krótkim mieczem
Trafienie	+2
Obrażenia	1k6+1
Krytyk	18-20 / x2

Manewry

CMB	+2
CMD	14

Atak	lekką kuszą
Trafienie	+3
Obrażenia	1k6
Krytyk	19-20 / x2

Zdolności

Czyż mowa nie jest dowodem rozumowanie, a język fundamentem cywilizacji? - znasz takie języki jak Handlowy, Tengu, Elfi, Krasnoludzki, Orczy, Piekielny, Podziemny, Auran, Terran, Ignan, Aquan, Niebiański, Giganci, Smoczy, Nekril, Sylwan, Otchłanny

Wzrok wyostrzony przez naturę i wychowanie - widzisz w kiepskim świetle 2x dalej niż zwykły człowiek

Wada charakteru: Irytujący - z racji twojej erudycji i sposoby mowy otrzymujesz karę -1 do testów Umiejętności społecznych w stosunku do istot które spędziły więcej niż minutę, no może parę minut, w twoim towarzystwie

Pióro jest silniejsze od miecza, ale miecz też ma swoje zalety - potrafisz używać niemal każdego rodzaju mieczy oraz otrzymujesz bonus +2 do CMD kiedy trzymasz jakiś w dłoni

Doświadczony mówca na wiele różnych tematów - możesz używać Lingwistyki zamiast Blefu przy kłamaniu lub ukrywaniu informacji, Dyplomacji aby zmienić nastawienie istot lub Zastraszania w celu wymuszenia kooperacji

Wiele cech wspólnych mają ptasie języki, zarówno w budowie jak i wykorzystaniu - potrafisz komunikować się z ptakami, a nawet z ptakopodobnymi magicznymi bestiami, choć wcale nie musi to zmienić ich nastawienia ani nie poprawia ich zdolności rozumowania

Słowa Mocy

Opanowałeś pewną ilość słów mocy których możesz użyć w stosunku do siebie lub wybranej istoty w zasięgu 18 metrów (60 ft). Zawsze jest to akcja standardowa wymagająca dużego skupienia oraz głośnego instruowania rzeczywistości (czego ona z reguły nie lubi).

Aby użycie Słowa było udane wymagany jest zdany test k20, ale związane jest to z pewnymi prawami:

Prawo Zachrypniętej Porażki - jeżeli nie uda ci się test wypowiedzenia Słowa otrzymujesz karę -1 do kolejnych na 5 tur jeżeli było to słabsze Słowo, a karę -2 jeżeli było ono silniejsze. W tym czasie nie jesteś w stanie mówić głośniej niż szeptem.
Prawo Płynnej Retoryki - w danej chwili aktywny może być tylko jeden przypadek danego Słowa, nawet w odwróconej formie
Prawo Skończonej Plastyczności - za każdy razem kiedy uda ci się poprawnie wymówić Słowa mocy (nawet jak cel się przez nimi obroni) ST kolejnego wymówienia tego samego Słowa rośnie danego dnia o 2
Prawo Znanych Zwrotów - w przypadku słabszych Słów możesz "wziąć 10" zamiast wykonywać test k20. Oznacza to, że pewną ilość razy dziennie możesz wypowiedzieć słowo bez testu i dopiero z powodu Prawa Skończonej Plastyczności kiedy ST wzrośnie na tyle, że 10 na kości nie wystarczy musisz wykonywać testy. W przypadku otrzymania ogólnej kary do testów k20 (np. z powodu Przestraszenia), za każde -2 kary tracisz jedno "łatwe użycie"

- Każde Słowo można użyć na dwa sposoby (wymawiane jest wtedy wspak), ale nie jest to rozróżniane w kontekście Praw
- Jeżeli nie chcesz wywoływać ataków okazyjnych możesz zwiększyć ST testu "poprawnej wymowy" o 5
- Noszenie zbroi zawsze daje karę -1 ale cięższe pancerze jeszcze bardziej to utrudnią

Słowo: Przyciągnięcie - o ile wskazana istota nie zda testu Siły Woli ST 15 to zostanie przyciągnięta do 3 metrów (10 ft) w twoją stronę. Wywołuje to ataki okazyjne z karą -4 do trafienia, ale zatrzymają ją solidne bariery albo obecność innych istot podobnego rozmiaru lub większych po drodze.
- Pomimo że efekt jest natychmiastowy, Prawo Płynnej Retoryki uniemożliwia użycie tego Słowa przez następne 5 tur
Wspak - działa dokładnie tak samo, ale zamiast przyciągać do ciebie, odpycha cel o do 3 metrów
Bezpieczne użycia - 5, szóste wymaga 12 na kości k20, siódme wymaga 14 itd.

Słowo: Wzmocnienie - na 5 tur istota otrzymuje odporność na obrażenia obuchowe, kłute i sieczne 2 (czyli każdy efekt zadaje o dwa punkty obrażeń mniej). Jeżeli już posiada tego typu odporność jest ona zwiększana o 2
Wspak - na 5 tur odporność istoty jest zmniejszona o 2 o ile ją posiada
Bezpieczne użycia - 5, szóste wymaga 12 na kości k20, siódme wymaga 14 itd.

Słowo: Heroizm - w ciągu najbliższych 5 tur, wskazana istota dostaje jednorazowy bonus +3 do obrażeń bronią wręcz przy pierwszym udanym trafieniu
- nawet jeżeli istota skorzysta z tego bonusu wcześniej, Prawo Płynnej Retoryki uniemożliwia użycie tego Słowa przez następne 5 tur
Wspak - o ile nie zda testu Wytrzymałości ST 15, w ciągu najbliższych 5 tur istota otrzyma jednorazową karę -3 do obrażeń bronią wręcz przy pierwszym udanym trafieniu
Bezpieczne użycia - 5, szóste wymaga 12 na kości k20, siódme wymaga 14 itd.

Słowo: Cucenie Umrzyka - na 5 tur wskazany świeży trup (zmarły nie dalej niż przed minutą) powstaje jako posłuszne ci zombie o ile jest w dostatecznie dobrym stanie. Celem może być humanoid (człowiek, elf itd.) albo niewielkie zwierze, ponieważ tak ożywione zombie nie może być potężniejsze
Wspak - o ile nie zda testu Siły Woli ST 15, wskazany słaby bezmyślny nieumarły (zwykle szkielet lub zombie) jest unicestwiony dwie tury po wypowiedzeniu tego Słowa
Bezpieczne użycia - 5, szóste wymaga 12 na kości k20, siódme wymaga 14 itd.

Słowo: Naturalna alchemia - w ciągu najbliższych 5 tur, wskazana istota może dwukrotnie jako akcja standardowa splunać przeciwko istocie w zasięgu 9 metrów (30 ft), co wymaga dotykowego ataku zasięgowego, strugą kwasu która przy trafieniu zada k6 obrażeń od kwasu oraz 1 punkt obrażeń wszystkim obok ofiary
Wspak - działa tak samo, ale istota może raz splunąć alchemicznym ogniem który przy trafieniu zada k6 obrażeń od ognia oraz 1 punkt obrażeń wszystkim obok ofiary. Turę po trafieniu ofiara otrzyma kolejne k6 obrażeń chyba, że zdoła się ugasić (akcja całorundowa ze zdanym testem Refleksu ST 15, ale np. wskoczenie do wody jest efektywniejsze)
Bezpieczne użycia - 5, szóste wymaga 12 na kości k20, siódme wymaga 14 itd.

Słowo: Przyspieszenie - na 5 tur istota otrzymuje bonus +20 ft (4 kratki) do Prędkości
Wspak - o ile nie zda testu Siły Woli ST 15, na 5 tur odporność Prędkość istoty jest zmniejszona o połowę
Bezpieczne użycia - 5, szóste wymaga 12 na kości k20, siódme wymaga 14 itd.

Słowo: Zdrowie - wskazana istota przez 5 tur na początku swojej tury odzyskuje 1 punkt życia
Wspak - o ile nie zda testu Siły Woli ST 15, wskazana istota otrzymuje od razu 2 punkty obrażeń i przez następne 5 tur na początku twojej tury otrzymuje kolejny punkt obrażeń
- Jako wyjątek od Prawa Płynnej Retoryki możesz mieć w danej chwili aktywne dwa użycia tego słowa
Bezpieczne użycia - 9, dziesiąte wymaga 11 na kości k20, siódme wymaga 12 itd.

Silniejsze Słowo: Ochrona - wskazana istota przez 5 tur jest chroniona od obrażeń wybranego typu (ognia, kwasu, elektryczności, zimna, dźwiękowych). Ochrona zniweluje maksimum 20 punktów obrażeń wybranego typu
Wspak - wskazana istota przez 5 tur otrzymuje podwójne obrażenia od wybranego typu (ognia, kwasu, elektryczności, zimna, dźwiękowych), do momentu kiedy otrzyma z powodu tego Słowa dodatkowe 20 punktów obrażeń. Zdany test Siły Woli ST 16 zmniejsza tę ilość do 8 punktów obrażeń
Bezpieczne użycia - brak, pierwsze wymaga 5 na kości k20, drugie wymaga 7 itd.

Silniejsze Słowo: Płoń - wskazana istota zaczyna płonąć, otrzymując od razu 4k6 obrażeń od ognia i do momentu ugaszenia k6 punktów obrażeń w trakcie swojej tury. Zdany test Wytrzymałości ST 16 obniża obrażenia o połowę oraz zapobiega stanięciu w ogniu
- Pomimo że efekt jest natychmiastowy, Prawo Płynnej Retoryki uniemożliwia użycie tego Słowa przez następne 5 tur
Wspak - wskazana istota na 5 tur pokryta jest ochronnym ogniem i za każdym razem kiedy jest trafiona atakiem wręcz atakujący otrzymuje k4+1 obrażeń od ognia. Przy maksymalnych obrażeniach musi on zdać test Wytrzymałości ST 16 albo zacznie płonąć
Bezpieczne użycia - brak, pierwsze wymaga 5 na kości k20, drugie wymaga 7 itd.