Cechy

Siła	16 / +3
Zręczność	12 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	16 / +3
Mądrość	9 / -1
Charyzma	12 / +1

Klasa pancerza

Zwykła	14
Dotykowa	14
Zaskoczona	13

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+3

Dodatkowo: +2 przeciwko chorobom

Punkty życia	34
Inicjatywa	+1
Prędkość	40 ft / 8 kratek

Ofensywa

Atak	robakiem wręcz
Trafienie	+6
Obrażenia	k6+4

Specjalne: przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza

Atak	robakiem na dystans
Trafienie	+4
Obrażenia	k6+4
Zasięg	za każde koljne 6 metrów -2 do trafienia, maksymalny 30 metrów

Manewry

CMB	+7 / Zapasy: +10
CMD	21 / Zapasy: 24

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: Zapasach

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+8
Ukrywanie się	+5
Percepcja	+8
Wspinaczka	+7
Kunszt magiczny	+7
Przetrwanie	+4
Akrobatyka	+5
Rzemiosło (tkanie)	+7
Dyplomacja	+7
Wiedza (podziemia)	+7
Wiedza (arkana)	+7
Wiedza (natura)	+7
Wiedza (lokalna)	+7
Wiedza (geografia)	+7
Wiedza (szlachta)	+7
Zastraszanie	+7

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Krasnoludzki, Orczy, Podziemny, Aklo

Możesz jeść zepsute jedzenie oraz pić brudną wodę bez żadnych konsekwencji. Raz dziennie możesz zjeść garść czegoś zepsutego aby wyleczyć sobie k8+4 Punktów Życia.

Kokon - jako akcję standardową możesz spróbować omotać cel w zasięgu 10 metrów w kokon. Jeżeli nie zda Refleksu ST 15 to przez minutę są unieruchomieni. Kokon ma 4 Punkty Życia i każde trafienie w cel najpierw uszkadza Kokon. Cel w Kokonie nie może wykonywać żadnych fizycznych akcji poza próbą oswobodzenia się jako akcję standardową testem Siły lub Uwalniania się ST 15.

Wada charakteru: Zgorzkniały - jeżeli jesteś efektem czyjegoś efektu magii leczącej to leczysz się o 1 Punkt Życia mniej

Nieustępliwy - raz dziennie możesz przerzucić naturalne 1 na Rzucie Obronnym lub kazać wrogowi przerzucić rzut potwierdzający uderzenie krytyczne na Ciebie

W przypadku sukcesu przy teście Refleksu przy efektach obszarowych nie otrzymujesz żadnych obrażeń zamiast połowy

Trudno Cię zaskoczyć - w rundzie zaskoczenia lub dla ataków niewidzialnych wrogów używasz Zwykłej Klasy Pancerza zamiast Zaskoczonej

Zasady Zapasów

Jako akcja standardowa wykonuje się test manewru Zapasów: d20 + CMB atakującego vs CMD obrońcy. Brak przeszkolenia może wywołać atak okazyjny od obrońcy.

W przypadku sukcesu obie istoty są W Zwarciu:
- w danej chwili jedna z nich Kontroluje Zwarcie (zaczyna ten kto je rozpoczął)
- mają karę -2 do ataków lub manewrów poza testami Zwarcia
- nie mogą się przesunąć
- mają karę -4 do Zręczności
- nie mogą wykonywać ataków okazyjnych

W swojej turze Kontrolujący może:
- jako akcję darmową zakończyć Zwarcie
- jako akcję standardową wykonać test Zwarcia z bonusem +5 aby utrzymać kontrolę i wykonać jedną z następujących czynności (Przyszpilić wroga, zadać obrażenia równe atakowi naturalnemu lub bronią jednoręczną, przesunać obie istoty o połowę swojej Prędkości, w jakiś inny sposób utrudnić życie celowi). Jeżeli mu się nie uda to Zwarcie się kończy.
- jeżeli ma dostęp do liny lub czegoś podobnego to może spróbować związać cel wykonując test Zwarcia z karą -10
- związać Przyszpiloną istotę

W swojej turze Obrońca może:
- jako akcję standardową wykonać test Zwarcia aby stać się Kontrolującym, co pozwala zakończyć Zwarcie jeżeli chce
- jako akcję standardową wykonać test Wyrywania Się aby zakończyć Zwarcie
- wykonać swoje normalne akcję, ale tylko te nie wymagające użycia obu rąk, w tym atak bronią jednoręczną lub rzucenie czaru (z wymaganym testem koncentracji)

Każda dodatkowa istota pomagająca Kontrolującemu lub Obrońcy daje im odpowiednio +2 do testów Zwarcia i +2 do testów Wyrywania Się

Przyszpilona istota:
- nie może się zupełnie ruszać
- traci bonus ze Zręczności do Klasy Pancerza oraz otrzymuje dodatkową karę -4 do Klasy Pancerza
- jedyną fizyczną akcją jako może podjąć są próby uwolnienia się za pomocą CMB lub Wyrywania Się
- może używać magii tylko jeżeli nie wymaga ona gestykulacji ani materialnych komponentów
- może mówić

Związana istota:
- nie może wykonywać działań fizycznych poza próbą uwolnienia się, ale ST wynosi 20+CMB Kontrolującego zamiast jego CMD
- jest traktowana jakby miała Zręczność równą 0
- ataki wręcz przeciwko niej wykonywane są z bonusem +4
- może być zakneblowana

Robactwo

Wewnątrz ciała chowasz niezliczone pająki, żuki, stonogi i inne robaki - są one nieodłączną częścią Twojego organizmu.

Implantacja - możesz wszczepić innej istocie jednego ze swoich robaków - wymaga to ataku dotykowego wręcz lub zasięgowego. Może być dość bezbolesne (potencjalnie niezauważone jeżeli cel jest skupiony na czymś innym) lub niezwykle bolesne (dział Ofensywa). W danej chwili możesz mieć 3 aktywne robaki - przy kolejnej udanej próbie decydujesz który z dotychczasowych przepada. Robaki utrzymują się w ciele przez 4 dni chyba, że zostaną magicznie wyleczone jak choroba lub chirurgicznie wycięte.

Jako akcja standardowa możesz skupić się na robaku aby ustalić kierunek i odległość do nosiciela oraz jego stan zdrowia. Dodatkowo, możesz spróbować wykorzystać jego zmysły zamiast swoich - widzisz/słyszysz/czujesz wtedy to co on, ale Twoje prawdziwe ciało jest głuche i ślepe. Ożywience poddają się temu za każdym razem, ale inne istoty mogą oprzeć się testem Siły Woli ST 14. Przy sukcesie przez dobę są odporne na tę zdolność, ale przy porażce przez dobę nie mogą się już bronić.

Przy dowolnym udanym teście Zapasów możesz jako akcja błyskawiczna splunać mięsożernymi robakami na cel manewru zadając mu k6+2 punkty obrażeń.

Z pomocą robaków wychodzących z dłoni potrafisz szybko (z Prędkością 15ft / 3 kratki) przekopywać się przez ziemię, piach czy glinę, ale nie kamień. Nie potrafisz oddychać przez te materiały, więc musisz wtedy wstrzymać oddech. O ile nie wesprzesz go jakoś to wykonany przez Ciebie tunel za tobą się zawala/wypełnia i nie jest zdatny do użytku przez inne istoty.

Jako akcję standardową możesz przybrać formę Chmary robactwa na minutę, choć możesz zakończyć to wcześniej jako akcja ruchu.
- Za dwa punkty mocy możesz przybrać tę formę jako akcję nagłą
- Twój sprzęt wnika w Twoje ciało na czas działania efektu
- Tracisz możliwość wykonywania ataków, w tym okazyjnych, ale zajmujesz obszar obszar kwadratu 3x3 metry i możesz wchodzić na pola przeciwników (ryzykując atakami okazyjnymi).
- Na koniec swojej tury automatycznie zdajesz dowolnej ilości istot na Twoim obszarze k6+2 punktów obrażeń.
- Cel któremu zadasz tak obrażenia musi zdać test Wytrzymałości ST 15 albo w przyszłej turze będzie miał tylko akcję ruchu
- Możesz celom w swoim obszarze znacznie utrudnić czarowanie lub wykonywanie innych działań (wymagają wtedy dodatkowych testów na koncentrację)
- Nie możesz wykonywać Menewrów i jesteś odporny na Przesunięcie, Przewrócenie
- Nie możesz mówić ani wykorzystywać magii
- Twoja Prędkość spada do 20 ft / 4 kratki oraz możesz przeciskać się przez szpary lub dziury, a Twoja prędkość kopania spada do 10ft
- Otrzymujesz dodatkowe 50% obrażeń od efektów obszarowych, ale otrzymujesz tylko połowę obrażeń od broni kłutych lub ciętych
- Masz 25% na zmianę wrogiego trafienia krytycznego lub precyzyjnego w zwykłe.
- Masz +4 do Rzutów Obronnych przeciwko efektom działającym tylko na jeden cel.

Magia

Twoja magia wymaga rozmowy z robakami w niezwykle plugawo brzmiącym języku (Aklo) oraz jest dość widowiskowa i mocno podpowiada obserwatorom co dokładnie zrobiłeś

Każdego dnia po odpoczynku uzupełniasz pulę 9 punktów mocy którymi możesz wzmacniać efekty magiczne

Ożywieńce - jako akcję standardową za punkt mocy możesz dotknąć trupa i za pomocą swoich robaków go ożywić. Ciało musi być w miarę dobrym stanie i posiadać mięśnie aby dało się z niego zrobić zombie.
- Ożywienie utrzyma się przez 3 godziny, ale jeżeli ciało nie zostanie zniszczone to będzie można je ponownie wykorzystać.
- Są bezmyślne = potrafią wykonywać Twoje proste rozkazy, ale muszą cię usłyszeć aby je zrozumieć
- Traktowane są jakby miały wszczepionego robaka, ale nie liczą się do limitu
- Nie posiadają zdolności ani pamięci z czasu kiedy żyły i ich możliwości zależą jedynie od ciała jakie wykorzystano
- W danej chwili możesz mieć ożywione 3 zombie
- Jeżeli istota ze wszczepionym robakiem umrze to przez pół minuty możesz ożywić ja z odległości 40 metrów o ile ją widzisz.

Jeżeli jakiś efekt lub atak miałby sprowadzić Twoje Punkty Życia poniżej 0 to możesz jako akcję nagłą wydać punkt mocy aby zniszczyć jednego ze swoich Ożywieńców w zasięgu 9 metrów. Jego pozostałe Punkty Życia są wykorzystane aby zmniejszyć siłę tego ataku lub efektu.

Inspiracja - jako akcja nagła możesz mentalnie wesprzeć dowolnego humanoida w zasięgu 1.5 metra (dotyku) kiedy ten testuje k20 dodając mu 2 do wyniku. Musisz to uczynić zanim rezultat został ustalony i na daną istote można to wykorzystać tylko raz na dobę. Pomimo, że efekty mentalne nie działają na nieumarłych to Twoje Ożywieńce mogą z tego skorzystać dzięki połączeniu przez robaki.

Jeżeli wydasz punkt mocy to nie liczy się to do tego limitu i bonus wynosi 2k4.

Amnezja - dotnięty cel zapomina co się wydarzyło w ciągu ostatnich kilkunastu sekund jeżeli nie zda testu Siły Woli ST 14. Zobaczenie czegoś zbliżonego do zapomnianego wydarzenia lub informacja od kogoś czego zapomniał pozwala mu wykonać ponownie rzut Siły Woli. Cel musi znać jeden z Twoich języków aby komenda zadziałała. Na daną istote można to wykorzystać tylko raz na dobę.

Jeżeli wydasz punkt mocy to cel zapomni ostatnie 3 minuty. Alternatywnie możesz wybrać osobę/przedmiot/wydarzenie o którym traci wspomnienia o maksymalnej długości 3 minut. Pamięć może przywrócić jedynie specjalistyczna magia pamięci lub magia łamiąca klątwy. Wydanie punktu mocy ignoruje limit użyć na celu.

Wszczepienie myśli - jeżeli dotnięty cel nie zda Siły Woli ST 14 to wierzy, że “gdzieś o tym słyszał” odnośnie dowolnej wybranej przez Ciebie informacji. To jak bardzo uwierzy w tę informację zależy od Twojego testu Kunsztu Magicznego. Zetknięcie z dowodami na fałszywość tej informacji pozwala wykonać ponowny test - sukces oznacza, że uznaje tę informację jako fałszywą plotkę. Cel musi znać jeden z Twoich języków aby komenda zadziałała. Na daną istote można to wykorzystać tylko raz na dobę.

Jeżeli wydasz punkt mocy to możesz sfałszować lub nadpisać dowolne wspomnienie celu. Zetknięcie z dowodami na fałszywość tej informacji pozwala wykonać ponowny test - sukces oznacza, że rozpoznaje wszczepioną myśl jako fałszywą. Wydanie punktu mocy ignoruje limit użyć na celu.

Senność - dotknięty cel staje się senny na k4 rundy jeżeli nie zda Siły Woli ST 14. Oznacza to, że przez ten okres będzie miał tylko akcje ruchu lub akcję standardową w swojej turze. Cel musi znać jeden z Twoich języków aby komenda zadziałała. Na daną istotę można to wykorzystać tylko raz na dobę.

Jeżeli wydasz punkt mocy to cel zaśnie na 3 minuty. Zadanie mu obrażeń lub rozbudzenie przez kogoś jako akcja standardowa go obudzi. Wydanie punktu mocy ignoruje limit użyć na celu.

Zombie

Punkty Życia: 12
Klasa Pancerza: 14/12/12
Atak: pięść +6
Obrażenia: k6+6
Wytrzymałość: +0
Refleks: +2
Siła Woli: +3
CMB: +8
CMD: 18
Inicjatywa: +2
Percepcja: +0

Specjalne:
- nie wywołuje ataków okazyjnych przy Zapasach
- może w rundzie wykonać tylko akcję ruchu lub standardową lub szarżę
- obrażenia nie-cięte są zmniejszane o 5
- widzi w ciemności na 16 metrów