Cechy

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

Punkty życia	32
Inicjatywa	+0
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Manewry

CMB	+7
CMD	17

Klasa pancerza

Zwykła	14
Dotykowa	10
Zaskoczona	14

Ofensywa

Atak	pałką
Trafienie	+7
Obrażenia	k6+6

Rzuty obronne

Refleks	+1
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+6

Dodatkowo: +4 przeciwko chorobom i truciznom

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Ukrywanie się	+11
Pływanie	+8
Percepcja	+7
Wspinaczka	+8
Medycyna	+6
Kunszt magiczny	+4
Przetrwanie	+7
Jeździectwo	+4
Opieka nad zwierzętami	+5
Rzemiosło (stolarka)	+4
Wiedza (natura)	+4
Wiedza (lokalna)	+6
Wiedza (geografia)	+4
Wiedza (szlachta)	+1
Latanie	+4

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Druidycki

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.

Możesz próbować zaprzyjaźnić się ze zwierzętami lub insektami za pomocą Dzikiej Empatii. Zajmuje to minutę i wymaga rzutu z modyfikatorem +5 jak w przypadku Dyplomacji

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

Raz dziennie możesz jako akcja standardowa zmienić się w Małe (wielkości nizołka) lub Średnie (wielkości człowieka/krasnoluda) zwierzę na 8 godzin. Możesz to anulować jako akcja standardowa, a w tej formie nie potrafisz mówić ani rzucać zaklęć. Wyglądasz jak zwykłe zwierze danego gatunku oraz masz jego naturalne zmysły i ataki (MG ustali szczegóły przy użyciu jak wybierzesz gatunek. Ogólne możliwości: duża sowa lub jastrząb, czarny niedźwiedź, wilk lub spory pies, kuc, jaguar, jeleń, świnia, owca, wielka ropucha, rekin, borsuk, dzik itd.

W naturalnym terenie nie pozostawiasz śladów o ile tego nie chcesz, co uniemożliwia tropienie Cię

Do każdego ataku lub ofensywnego zaklęcia możesz jako akcja błyskawiczna dodać k4 obrażeń od zimna. Zdany rzut obronny niweluje te obrażenia

Jeteś wrażliwy na ogień - obrażenia od ognia są mnożone przez 1.5.

Zamrożenie - jeżeli Twój atak lub zaklęcie zadający obrażenia od zimna miałoby zabić cel możesz zdecydować o innym dla niego losie. Możesz dowolnie (min. o 1) zmniejszyć obrażenia zimna aby musiał zdać Wytrzymałość ST 14 albo zamieni się w perfekcyjna lodową statuę. Za każde 5 punktów obrażeń obniżonych ST rośnie o 1. Efekt jest permanentny - trwa aż go nie rozwiejesz jako akcja standardowa lub jakąś potężna magia go nie przełamie. Statua jest magicznie wzmocniona i jeżeli nie jest trzymana w chłodzie to niezależnie od okoliczności stopi się dopiero po wielu dniach o ile ktoś celowo jej nie zniszczy.

Lodowa aura - otacza się okrąg chłodnego powietrza o promieniu 30 metrów. Jeżeli spędzisz gdzieś dłużej niż minutę to temperatura spadnie tam o jakieś 5-10 stopni. Na początku twojej tury w promieniu 1.5 metra gasną wszelkie niemagiczne płomienie, a magiczne również maja sporą szansę (wykonujesz test z bonusem +4). Jako akcja nagła możesz spróbować rozproszyć zaklęcia ognia którego ktoś próbuje rzucić w zasięgu 30 metrów od Ciebie - wymaga to udanego testu tak jak wcześniej.

Magia

Twoja magia wymaga “przygotowania” czyli każdego dnia o świcie modlisz przez około godzinę, aby zapełnić w dowolnej kombinacji komórki dla kazdego kręgu magii spośród znanych ci zaklęć z danego lub niższego kręgu. Do następnego dnia każda komórka pozwala stworzyć jednorazowy efekt.

Każde przygotowane zaklęcie możesz wykorzystać aby zamiast zwykłego efektu rzucić Mniejsze Uzdrowienie, Uzdrowienie, Odmrożenia lub Falę Zimna (zależnie od kręgu przygotowanego zaklęcia)

Twoja magia zawarta jest w plugawym totemie z kośc, lodu i drewna. Jeżeli zostanie zniszczony to stracisz całą moc aż go rytualnie odtworzysz co wymaga przynajmniej jednej krwawej ofiary. Nie jesteś zupełnie w stanie wywołać magicznie ognia lub ciepła. Nie możesz nigdy zaprószyć ognia lub uyć dowolnego sposobu na rozpalenie lub podpalenie czegoś. Powinieneś stronić też od zjedzenia czegokolwiek co zostało poddane obróbce termicznej.

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 4

Mniejsze Uzdrowienie - dotknięty cel jest leczony k8+4 Punktów Życia. Rani nieumarłych.

Odmrożenia - do momentu rzucenia kolejnego zaklęcia przy 4 następnych przypadkach kiedy dotkniesz dowolnej istoty otrzyma ona k6+4 obrażeń od zimna i otrzymuje ona Zmęczenie, które jednak nie zmieni się w Wycięczenie

Bańka Powietrza - głowa dotkniętej istoty lub dotknięty przedmiot przez 4 minuty otoczone są sferą czystego powietrza co pozwala np. oddychać pod wodą. Przedmioty śa chronione przed zamoknięciem

Wygoda - Obrona przed temperaturą, wilgocią i pogodą przez 24 godziny na dotknięty cel

Mgła - tworzy mgłę w promieniu 3 metrów wokół czarującego, przez która nic nie widać dalej niż 1.5 metra. Trwa 3 minuty, chyba że rozwieje jąwiatr. Mgła jest nieruchoma po stworzeniu.

Ochrona przed chorobami - istota zasięgu 9 metrów na 40 minut otrzymuje bonus +4 do testów przeciwko chorobom czy efektom wywołującym osłabienie lub mdłości. Jeżeli cel już doświacza takiego efektu kiedy otrzyma ochronę to efekt ten jest zniwelowany na czas trwania zaklęcia

Ukrycie Przed Zwierzętami - zaklęcie możesz rzucić na do 4 istot jednocześnie. Przez 40 minut bezmyślni wszystkie zwierzęta nie są w stanie w jaki kolwiek sposób je zauważyć. Czar zakończy się dla wszystkich jeżeli któryś cel wykona jakikolwiek atak lub dotknie zwierzę.

Długonogi - zwiększenie Twojej Prędkości o 10ft na 4 godziny

Zauroczenie Zwierzęcia - o ile cel nie oprze się SIłą Woli ST 14 to przez 4 godziny wierzy, że jesteś jego zaufanym przyjacielem. Używanie w walce daje mu bonus +5 do rzutu.

Uspokojenie Zwierząt - zaklęcie działa na zwierzęta tego samego gatunku znajdujące się na obszarze o promieniu 9 metrów. Każde z nich może się oprzeć testem Siły Woli ST 14. Te które nie zdadzą staja się spokojne i niegrożne, choć dowolny atak na nie przerwie zaklęcie. Im mniejsze są tym więcej zwierząt zaklęcie obejmie

Strumień Wody - wykonujesz test +7 przeciw CMD celowi aby go popchnąć w przeciwną stronę. Sukces przesuwa go o kratkę, każde przebicie o 5 przesuwa o kolejną. Możesz też uzyć tego zaklęcia do gaszenia pożarów

Pospieszne Fortyfikacje - zasięgu 9 metrów tworzysz wał z ziemi i kamieni o długości 3 metrów i metrze wysokości oraz szerokości. Efekt nie zniknie i jest po prostu stworzoną ale niemagiczną materią

Pnącza - na dużym obszarze (promień 12 metrów) w zasięgu 170 metrów wszelka roślinność się wydłuża, rośnie i przez 4 minuty próbuje Oplątać wszelkie istoty które się tam znajdują. Poczatkowo test Refleksu ST 14 pozwala uniknąć Oplątania, ale dalsze poruszanie w tym obszarze zwiększa na to szanse.

Dobre Jagody - zaklęcie rzucone przy zbieraniu jagód pozwala umagicznić 2k4 z nich. Każda z nich leczy 1 Punkt Życia oraz magicznie karmi jak solidny posiłek. Magia na nich utrzymuje się 4 dni.

Adaptacja - przystosowanie Twoich dłoni i stóp pozwala Ci przez 4 minuty wspinać się pewnie jak małpa i pływać jak ryba. Wadą jest wolna prędkość (10ft czyli 2 kratki na jedną akcję).

Szpikulec z lodu - wystrzeliwujesz we wroga w zasięgu 11 metrów szpikulec który jeżeli trafi w Dotykową Klasę Pancerza zada mu 4d6 obrazeń od zimna zanim się rozpuści.

Wezwanie Zwierzęcia - wybierasz jeden gatunek zwierząt i najbliższy dziki jego przedstawiciel spróbuje w ciągu następnych 4 godzin do Ciebie dotrzeć. Jeżeli mu się to uda to reszte czasu trwania zaklecia nie będzie zbyt przyjazny, ale nie będzie odstępował Cię o krok. Nie zadziała na największe zwierzęta

Shillelagh - zmieniasz niemagiczny kij lub pałkę w potężną broń (choć wygląda nadal tak samo) na 4 minuty. W Twoich rękach zadaje ona wtedy 2k6+4, a twoja premia do trafienia wynosi +5

Ścieżki Natury - przez 8 godzin cztery wskazane przez Ciebie istoty traktują wszelkie dzikie i naturalne tereny jak dobrej jakości trakt jeżeli chodzi o szybkośc i łatwość podróżowania.

Rozkład - dane martwe ciało bardzo szybko się rozkłada - po chwili jest juz tylko sam szkielet

Odbudowa - dane marwe rozkładajace się ciało lub szkielet wracają do stanu w momencie śmierci

Wyostrzone Zmysły - dostajesz bonus +2 do testów Percepcji i Wiedzy na 40 minut. W trakcie trwania możesz rozwiać zaklecie aby dostać bonus +4 do Inicjatywy

Udźwig Mrówki - przez 8 godzin dana istota jest w stanie udźwignąć trzy razy większe ciężary

Dotyk Zmęczenia - o ile dotknięta istota nie zda Wytrzymałości ST 13 to jest Zmęczona na 4 rundy

Iluzyjne dźwięki - moga być tak głośne jak ryk lwa, ale nie mogą być zrozumiałą mową, mogą trwać/powtarzać się przez 30 sekund. Siła Woli ST 13 pozwala rozpoznać w nich iluzję

Pomniejsze modły (bez limitu użyć) - 4 komórki

Dotknięty przedmiot świeci się przez 40 minut

Blade światło - promień zadajacy k6 obrażeń nieumarłym. Zasięg 9 metrów, wymaga trafienia Dotykowej Klasy Pancerza

Deszczówka - tworzy we wskazanym pojemniku kilka litrów mętnej (niesmacznej ale nieszkodliwej) wody

Czytanie magicznych zwojów

Oczyszczenie - modlitwa usuwa trucizny i niweluje zepsucie jedzenia oraz napojów

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Naprawa uszkodzeń przedmiotu (min. 10 minut modlitw)

Wykrycie czy dany przedmiot lub istota jest trująca/zatruta

Odgonienie śmierci - z odległości 10 metrów możesz ustabilizować nieprzytomną i krwawiącą istotę

Kierunki - jesteś w stanie w dowolnej chwili sprawdzić w którą stronę jest północ

Umaszczenie - możesz zmienić na 40 minut kolor swojej skóry lub futra na dowolny naturalny kolor Twojej rasy

Chłod - pocisk chłodu o zasięgu 10 metrów zadajacy k3 punktów obrażeń trafionemu celowi

Drugi krąg magii - komórki jednego dnia: 2 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Uzdrowienie - dotknięty cel jest wyleczony 2d8+4 Punktów Życia. Rani nieumarłych.

Fala zimna - wszystkie istoty w 9 metrowym stożku otrzymują 4k6 obrażeń od zimna i w następnej turze będą miały tylko akcję ruchu lub akcję standardową. Zdany test Refleksu ST 14 zmniejsza obrażenia o połowę i niweluje ograniczenie akcji.

Odnowienie - usuwa Zmęczenie (ale nie Przemęczenie) jednego celu i leczy d4 obrażeń do jednej Cechy

Odporność Żywiołowa - dotknięta istota uzyskuje na 40 minut Odporność 10 na ogień/kwas/elektryczność/zimno (wybrane przy rzucaniu), czyli każdy efekt danego żywiołu zadaje o 10 punktów obrażeń mniej.

Korowa Skóra - skóra dotknietej istoty twardnieje co ziwększa jej Zwykła i Zaskoczoną Klasę Pancerza o 2 na 40 minut

Zielony wzrok - Twoje oczy staja się w pełni zielone co na 4 minuty pozwala Ci widzieć przez dowolną roślinnośc jakby była przezroczysta

Zmniekształcenie Drewna - wybierasz w zasięgu 9 metrów do czterech mniejszych (np. długie łuki lub włócznie) lub dwa średnie (np. drewniane tarcze lub koła u wozu) lub jeden większy (drzwi) drewniany przedmiot. O ile ich posiadacze nie zdadzą Siły Woli ST 15 to przedmioty te wykinaja się i staja się niemal lub calkowicie nieprzydatne. Bron dysntasowa jest nie do użycia, broń wręcz dostaje karę -4 do trafienia, drzwi się wypaczaja i są na stałe otwarte lub zamknięte itd.

Zmiękczenie Ziemi i Kamienia - obszarze 4 kwardartów 3x3 metry surowy kamień zamienia się w glinę, a ziemia w luźny piasek lub błoto zależnie od wilgotności

Kształtowanie Drewna - dotkniety drewniany przedmiot o rozmiarach do 30 centymetrów kwadratowych zmiania kształt w jaki tylko sbie wyobrazisz. Jest 30% szans, ze ruchome lub skomplikowane części nie wyjdą tak jak zamierzono

Owadzi Szpieg - wybierasz miejsce lub budynek który przez k6 godzin szpieguje wybrany przez Ciebie owad lub insekt. Jeżeli uda mi się do Ciebie wrócić to przekaże Ci zarys konsktrucji i wszystkich pomieszczeń do których się dostał, choć nie istot lub elementów ruchomych. Przez 4 godziny po jego powrocie możesz przerzucic dowolny test Umiejetnośc w ramach inflitracji tego miejsca

Zwierzęcy Posłaniec - przywołujesz niewielkie dzikie zwierzę z danego terenu która pozwala przymocować do siebie jakąś wiadomość lub mały przedmiot, a następnie przez 4 dni będzie z całych sił próbował dostać się we wskazane przez Ciebie miejsce gdzie spędzi resztę czasu trwania zaklęcia. Na miejscu pozwoli dowolnej istocie zabrać swój pakunek. Cel musi być Ci znany lub oczywisty, a instrukcje proste aby zwierzę miało szansę tam trafić.

Opóźnienie Trucizny - dotknięty cel przez 4 godziny jest chroniony od trucizn (w tym alkoholu). Polega to na tym, że wszelkie dotychczasowe i nowe trucizny są zamrożone i uaktywnią się w momencie rozwiania się zaklęcia. Wrogi cel może się oprzeć Wytrzymałością ST 14

Pajęczy Chód - dotknięty cel może się wspinać jak pająk przez 40 minut z Prędkością 20ft/4 kratki, nawet po sufitach. Cel musi mieć obie dłonie puste aby się wspinać.

Wezwanie Roju - w zasięgu 12 metrów przyzywasz wielką chmarę nietoperzy, pająków lub szczurów. Zaklęcie je tworzące utrzyma się tak długo jak podtrzymasz koncentrację (akcja standardowa co turę) + 2 tury. Nie masz kontroli na chmarą, atakuje ona po prostu żywe cele w swoim obszarze lub najbliższe. Przy rzucaniu wybierasz przyzwane istoty: pająki zatruwają, nietoperze wywołują krwawienie, a szczury zarażają chorobami. Tylko szczury można tak naprawdę atakować bronią wręcz, a nie tylko atakami obszarowymi

Widmowa Dłoń - na 4 minuty trafisz k4 Punkty Zyica, ale przez ten czas widomowa dloń pozwala Ci przekazywać przez nią zaklęcia dotykowe dowolnym celom w zasięgu 42 metrów z bonusem +2. Jako widomo jest trudna do zniszczenia i jeżeli zaklecia się wyczerpie zanim to się stanie to energia życiowa do Ciebie wróci

Wielka stonoga

Twoim najlepszym przyjacielem jest dość inteligentna naprawdę duża stonoga z którą masz więź empatyczną - możecie przesyłać sobie emocje i proste komunikaty na odległość 1,5 km. Jest Malutka więc musi być w czyjejś kratce aby go zaatakować.

Jej trucizna ma ST 12 i czas działania 2 rundy. Jeżeli cel nie zda testu Wytrzymałości to jest Otępiały na jedną rundę (traci wszystkie akcje), ale zdanie testu w pierwszej rundzie pozwala już nie rzucać w drugiej

Dwa razy dziennie możesz wokół swojej stonogi stworzyć setki jej kopii co zmienia ją w Chmarę na 4 minuty (chyba że anulujesz wcześniej efekt akcją standardową). Sprawia to, że zajmuje ona 4 kratki, zyskuje bonusowe 16 punktów życia oraz atakuje jako Chmara - czyli w swojej rundzie automatycznie zadaje każdej wybranej istocie w swoim obszarze k6 punktów obrażeń + zatruwa.

Widzi ona w całkowitej ciemności na odległość 16 metrów

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	15
Zaskoczona	16

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+6

Dodatkowo: +4 przeciwko chorobom i truciznom

Punkty życia	16
Inicjatywa	+0
Prędkość zwykła i wspinaczki	40 ft / 8 kratek

Ofensywa

Atak	ugryzienie
Trafienie	+5
Obrażenia	1 stłuczenie + trucizna

Manewry

CMB	+1
CMD	6

Wyczucie pobudek	+4
Ukrywanie się	+19
Pływanie	-4
Percepcja	+8
Wspinaczka	+15
Medycyna	+1
Kunszt magiczny	-1
Przetrwanie	+4
Opieka nad zwierzętami	-3
Rzemiosło (stolarka)	+1
Wiedza (natura)	-1
Wiedza (lokalna)	-1
Wiedza (geografia)	-1
Wiedza (szlachta)	-1