Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	14
Dotykowa	10
Zaskoczona	14

W średnim (futrzanym) pancerzu

Ofensywa

Atak	pałką
Trafienie	+7
Obrażenia	k6+6

Atak	Silny Cios pałką
Trafienie	+6
Obrażenia	k6+9

Manewry

CMB	+7
CMD	17

Punkty życia	31
Inicjatywa	+0
Prędkość	20 ft / 4 kratki

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	+16
Medycyna	+6
Kunszt magiczny	+4
Przetrwanie	+8
Jeździectwo	+4
Opieka nad zwierzętami	+5
Rzemiosło (stolarka)	+4
Wiedza (natura)	+4
Wiedza (lokalna)	+6
Wiedza (geografia)	+4
Wiedza (szlachta)	+1

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Druidycki

Ulicznik - 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.

Zwierzęca Mowa - potrafisz rozmawiać ze wszelkimi insektami, robakami, zwierzętami i magicznymi bestiami (choć nie z wynaturzeniami/aberracjami), choć głębia rozmowy zwykle jest ograniczona przez poziom intelektu drugiego rozmówcy. Otrzymujesz bonus +2 do testów Dyplomacji przeciwko tym istotom

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

Więź - jako akcja standardowa możesz współdzielić wszystkie zmysły swojej stonogi aż nie rozwiejesz tego efektu jako akcja darmowa. Jeżeli ona coś czuje, dotyka, widzi lub smakuje to czujesz jakbyś sam to robił

Silny Cios - przed wykonaniem pierwszego ataku w rundzie możesz zdecydować się aby do początku twojej następnej tury ataki wręcz wykonywać z karą -1 do trafienia ale z bonusem +2 do obrażeń

Pajęczy Chód - możesz wspinać się ze swoją normalną Prędkością jak pająk, a nawet pełzać równie szybko, tak długo jak masz obie dłonie puste. Nie przyklejają się do ciebie żadne pajęczyny
- Możesz zamiast wykonywać test Wspinaczki “wziąć 10” czyli uzyskać wynika 10+modyfikator = 26

Magia

Pomniejsze modły (bez limitu użyć)

Światło - dotknięty przedmiot świeci się przez 40 minut z siłą pochodni. Tylko jedno użycie na raz, rzucenie ponowne rozwiewa dotychczasowe

Iska - wskazany łatwopalny przedmiot w zasięgu 10 metrów zajmuje się ogniem

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

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

Naprawa - przez minimum 10 minut modlisz się nad uszkodzonym niemagicznym przedmiotem aby powoli go zacząć naprawiać. Może wymagać wielokrotnego używania, ale nawet zniszczony przedmiot możesz naprawić jeżeli masz wszystkie lub większość części.

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

Zwierzęcy Posłaniec - przywołujesz niewielkie dzikie zwierzę lub sporego insekta 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.

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 7

Mniejsze Uzdrowienie - dotknięta istota odzyskuje k8+4 Punktów Życia. Rani nieumarłych.

Zauroczenie Zwierzęcia - o ile wybrane zwierze lub insekt w zasięgu 10 metrów nie oprze się Siłą Woli ST 13 to przez 4 godziny wierzy, że jesteś jego zaufanym przyjacielem. Używanie w walce daje mu bonus +5 do rzutu.

Shillelagh - zmieniasz niemagiczny kij lub pałkę w potężną broń (choć wygląda nadal tak samo) na 4 minuty. W Twoich rękach zadaje ona wtedy 2k6+7, a twoja premia do trafienia wynosi +8

Udźwig Mrówki - przez 8 godzin dotknięta istota jest w stanie udźwignąć trzy razy większe ciężary niz zwykle

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

Drugi krąg magii - komórki jednego dnia: 4 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Owadzi Szpieg - wybierasz miejsce lub budynek który przez k6 godzin szpieguje wybrany przez Ciebie owad lub insekt. Jeżeli uda mu 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 przerzucić jeden dowolny test Umiejetności w ramach inflitracji tego miejsca

Transport Towarzysza - dotknięte zwierzę lub insekt który Ci ufa (najczęściej z powodu wytresowania) możesz zamienić w małą kamienną figurkę. Dla tej istoty czas się zatrzyma, ale ty możesz jako akcję standardową położyć ją na ziemi i wypowiedzieć słowo mocy aby odczynić to zaklęcie. Uszkodzenia figurki przekładają się na rany celu zaklęcia.

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

Rzygnij pająkami! - wymiotujesz ogromną ilością pająków na sąsiadujące kratki.Tworzy się z nich Chmara wypełniająca 4 kratki i atakująca wszystkie żywe istoty poza tobą. W momencie kiedy w swojej turze na ich obszarze nie będzie celów przesuną się one w wybranym przez ciebie podczas rzucania zaklęcia kierunku (możesz to zmienić akcją standardową). Utrzymają się przez 4 rundy. Chmara ma 9 Punktów Życia i Klasę Pancerza 17, ale jest odporna na wiele efektów i ataki zwykłą bronią = tylko ataki obszarowe mogą jej zaszkodzić. Swoim ruchem wywołuje ona ataki okazyjne. W swojej turze zadaje ona celom automatycznie k6 obrażeń, zatruwa trucizną (Wytrzymałość ST 11 albo cel straci k2 punkty Siły, trucizna utrzyma się 2 rundy, jeden zdarzy rzut wystarczy) oraz rozprasza wrogów (Wytrzymałość ST 11 albo w danej rundzie stracą akcję standardową na nieefektywne odpędzanie się od nich).

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 (Tiny, rozmiaru kota) 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

Chmara - dwa razy dziennie jako akcja standardowa 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 15 punktów życia oraz atakuje jako chamra - 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

Punkty życia	15
Inicjatywa	+0
Prędkość zwykła i wspinaczki	40 ft / 8 kratek

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+6

Dodatkowo: +4 przeciwko chorobom i truciznom

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	+5
Opieka nad zwierzętami	-3
Rzemiosło (stolarka)	+1
Wiedza (natura)	-1
Wiedza (lokalna)	-1
Wiedza (geografia)	-1
Wiedza (szlachta)	-1