Cechy

Siła	16 / +3
Zręczność	14 / +2
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	14 / +2
Charyzma	10 / +0

Klasa pancerza

Zwykła	12
Dotykowa	12
Zaskoczona	10

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+6

Punkty życia	33
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	szpony
Trafienie	+6
Obrażenia	k8+3

Atak	pazurami
Trafienie	+2
Obrażenia	k6+1

Specjalne: jako akcję całorundową możesz wykonać 2 ataki szczypcami i 2 ataki pazurami

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Dyplomacja	+4
Pływanie	+7
Percepcja	+7
Wspinaczka	+7
Kunszt magiczny	+5
Zastraszanie	+5
Rozbrajanie pułapek	+6
Przetrwanie	+6
Przebranie	+5
Wiedza (religia)	+5
Wiedza (podziemia)	+5

Manewry

CMB	+6 / +10 przy Zapasach
CMD	18

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Aklo, Podziemny

Widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów.

Mutant - dla wszelkich efektów liczysz się zarówno jako człowiek jak i aberracja

Łowca - przeciwko aberracjom masz +1 do testów trafienia. Potrafisz też wyczuć je z odległości 170 metrów (obecność, a po chwili koncentracji lokalizacja, ilość i stan zdrowia), chyba że po drodze będa lite bariery jak 30 cm kamienia, 90 cm ziemi, cal metalu lub blacha ołowiana.

Wewnętrzne mutacje - twoje organy wyglądają dziwnie i są inaczej poukładane, co znacznie utrudnia stosowanie Medycyny na Tobie, ale sprawia też, że wszelkie wrogie Podstępne Ciosy lub Trafienia Krytyczne mają 25% szans być zmienione w zwykłe trafienia.

Klątwa Niszczyciela - wszystkie przedmioty które założysz lub trzymasz w rękach od razu się uszkadzają (daje to karę -2 do wszelkich rzutów z nimi związanymi, połowę efektywności, a w przypadku magicznych przedmiotów jak zwoje czy mikstury może od razu je niszczyć). Wracają do normy jak tylko ich już nie dotykasz. Możesz jako akcję ruchu dotknąć dowolny niemagiczny mechanizm lub pułapkę i wykonać test Rozbrajania Pułapek aby go zniszczyć

Zapał - masz 6 punktów Zapału dziennie, odnawianego w ramach porannych modłów. Możesz go użyć na 4 sposoby:
- zranić dotniętą istotę lub uzdrowić nieumarłego za 2k6, jako akcję standardową
- jako akcje błyskawiczną rzucić zaklęcię które zadziała tylko na ciebie
- jako akcję standardową wydać dwa punkty aby w promieniu 4.5 metrów wokół siebie przywołać widmo więzienia Twojego Pana na 2 rundy. Wszystkie powierzchnie w tym obszarze zostaną wizualnie zniekształcone (ale ich natura nie zostanie ukryta), ale co najważniejsze przestanie tam działać wszelka magia która nie została użyta przez wiernego Twojej wiary

Głos - raz dziennie na 4 minuty możesz zmutować struny głosowe aby Twoje słowa rozumiały wszelkie zwierzęta, magiczne bestie i niemal bezmyślne aberracje (brzmisz wtedy trochę dziwnie, bo przemawiasz też poza zakresem słyszanym przez ludzi)

Mutacje

Jako akcja błyskawiczna możesz zakamuflować i ukryć wszystkie Twoje mutacje co daje ci bonus +10 do Przebrania aby udawać zwykłego człowieka. Skorzystanie z nich wszystkich to też akcja błyskawiczna

Twoje dłonie zamieniają się w ogromne szpony oraz wyrastają ci dwie dodatkowe kończyny z boków tułowia zakończone pazurami

Przy udanym trafieniu szczypcami możesz wykonać darmowy test Zapasów bez wywoływania ataków okazyjnych aby złapać cel

Twoja skóra twardnieje co daje Ci bonus +3 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza

Pomniejsze mutacje - w danej chwili możesz mieć aktywną jedną z następujących mutacji, zmienianą jako akcję błyskawiczną:
- +1 do obrażeń bronią naturalną (np. dodatkowe kolce)
- Prędkość wspinaczki 10 ft / 2 kratki (bonus do Wspinaczki +8, np. przyssawki na opuszkach palców)
- +1 bonus do Refleksu i +5ft do Prędkości (np. wzmiocnione mięśnie nóg)
- +1 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza (np. jeszcze twardsza skóra)

Magia

Aby odnowić komórki magii musisz każdego dnia spędzić godzinę na modłach - zawsze o tej samej porze

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 4

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

Mniejsza Krzywda - dotknięty cel jest zraniony k8+4 od negatywnej energii, Siła Woli ST 13 pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę. Leczy nieumarłych.

Żelazne Łańcuchy - tworzysz dwa łańcuchy które atakują ten sam lub dwa różne cele w zasięgu 13 metrów. Każdy łańcuch musi trafić z bonusem +6 - przed rzutem decydujesz czy dany łańcuch rani (k6 punktów obrażeń) czy Powala cel.

Morda Maszkary - twarz dotkniętej istoty mutuje się na 4 minuty, zawsze w coś trochę innego, ale też zawsze w przerażającą i odrażającą twarz potwora (bonus +4 do Zastraszania). Potencjalnie uniemożliwi zrozumiałą mowę, ale da też naturalny atak: ugryzienie zadające k6+ bonus z Siły.

Roztrzaskanie - zaklęcię zadziałą w wybrany przez Ciebie sposób w zasięgu 10 metrów. Może:
- roztrzaskać wszelkie szklane, ceramiczne, kryształowe lub inne delikatne obiekty w promieniu 1.5 metra.
- uszkodzić kryształową istotę za 4k6. Wytrzymałość ST 13 zmniejsza o połowę
- zniszczyć dowolny wybrany niemagiczny przedmiot o wadze do 18kg (użytkownik przedmiotu może oprzeć się efektowi za pomocą rzutu na Siłę Woli ST 13)

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

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

Krzywda - dotknięty cel jest zraniony 2k8+4 od negatywnej energii, Siła Woli ST 14 pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę. Leczy nieumarłych.

Krzyk - wywołujesz donośny jazgot w obszarze o promieniu 3 metrów w zasięgu 10 metrów. Wszyskie istoty w tym obszarze otrzymują k8 obrażeń sonicznych oraz muszą zdać test Wytrzymałości ST 14 albo zostaną oszołomione na jedną rundę (stracą wszystkie akcje w najbliższej turze).

Kościane Pięści - do 4 istot w zasięgu 10 metrów przechodzi bolesną przemianę. Na dłoniach, kolanach, kręgosłupie, łokciach i barkach ich kości się wydłużają i wystają jak kolce. Daje im to bonus +1 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza oraz bonus +2 do obrażeń broniami naturalnymi. Transformacja trwa 4 minuty i jest dobrowolna.

Pomniejsze modły (bez limitu użyć)

Wskazany łatwopalny przedmiot w zasięgu 10 metrów zajmuje się ogniem

Wigor - dotknięty cel dostaje na minutę 1 tymczasowy Punkt Życia

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Oczyszczenie - modlitwa usuwa trucizny i niweluje zepsucie jedzenia oraz napojów, choć prawdopodobnie doprawi je smakiem surowego mięsa

Jucha - tworzy we wskazanym pojemniku kilka litrów wody zanieczyszczonej jakimiś płynami, ale pitnej

Wsparcie - dotknięty cel dostaje bonus +1 do dowolnego rzutu k20 w ciągu najbliższej minuty