Cechy

Siła	14 / +2
Zręczność	13 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	8 / -1
Mądrość	12 / +1
Charyzma	18 / +4

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	11
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+5

Punkty życia	28
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	kłami
Trafienie	+5
Obrażenia	k6+2
Krytyk	20 / x2

Atak	pięścią lub kopniakiem
Trafienie	+5
Obrażenia	k3+2
Krytyk	20 / x2

Manewry

CMB	+4 / +8 Zapasy
CMD	15

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+6
Dyplomacja	+8
Percepcja	+5
Kunszt magiczny	+3
Blef	+10
Wiedza (arkana)	+3
Wiedza (natura)	+3
Wiedza (religia)	+3
Wiedza (plany)	+3

Zdolności

Znane języki: Handlowy

Klątwa Głodu - jesteś wiecznie głodny i musisz każdego dnia zjeść dwa razy więcej niż zwykły człowiek aby uniknąć głodowania. Nie działają na Ciebie magiczne efekty lub przedmioty uśmierzające głód. Możesz w dowolnej chwili wydłużyć swoje zęby w wielkie wężowe kły. Adrenalina potęguje Twój głód - zaczynasz każdą walkę z karą -2 do testów k20 aż kogoś nie ugryziesz.

Język Syków - opanowałeś język który rozumieją wszelkie wężowate istoty

Wijące się Ciało - jeżeli trafisz kogoś pięścią lub kopniakiem to możesz wykonać darmowy test Zapasów z łącznym bonusem +12 bez wywoływania ataku okazyjnego. Każdy udany test Zapasów pozwala Ci dodatkowo zadać k8+8 punktów obrażeń

Seria - jako akcja całorundowa mozesz wykonać atak zarówno pięścią jak i kłami, ale atak kłami ma karę do trafienia -5 i zmniejszone obrażenia o 1

Mieszkańcy Nieba i Ziemi - kiedy przywołujesz żmije lub kobry możesz im nadać cechy niebios lub ziemi.

Istoty niebios zadają przy każdym ataku dodatkowy punkt obrażeń od elektryczności i są na nią częściowo odporne (pierwsze 10 punktów obrażeń od efektu elektryczności jest niwelowane) oraz potrafią latać z perfekcyjną manewrowością.

Istoty ziemi zadają dodatkowy punkt obrażeń od kwasu i też są na niego częściowo odporne. Potrafią przekopywać się przez ziemię, piach lub glinę, choć tworzone przez nie tunele od razu się zawalają za nimi

Kradzież Szczęścia - jako akcja nagła 4 razy dziennie kiedy wykonujesz test obronny przed jakimś efektem którego ofiarą jest też inna istota którą widzisz możesz jej to utrudnić aby sobie pomóc. Otrzymuje ona karę k4+1 do tego testu, a ty otrzymujesz dokładnie taki sam bonus do swojego

Kobra

Punkty Życia: 17
Klasa Pancerza: 14/11/13
Atak: ugryzienie +4
Obrażenia: k4 + 1 + trucizna
Wytrzymałość: +7
Refleks: +4
Siła Woli: +1
CMB: +2
CMD: 13
Inicjatywa: +5
Percepcja: +9
Ukrywanie się: +9

Specjalne:
-porusza się równie szybko (20ft) na lądzie i w wodzie
- trucizna: k2 Kondycji, ST 15, 1/turę przez 6 tur, wystarczy jeden zdany rzut obronny
- widzi w ciemności na 16 metrów, a kiepskim świetle 2x lepiej niż człowiek oraz ma bardzo czuły węch

Żmija

Punkty Życia: 5
Klasa Pancerza: 16/15/13
Atak: ugryzienie +5
Obrażenia: k2 + trucizna
Wytrzymałość: +3
Refleks: +5
Siła Woli: +1
CMB: +3
CMD: 10
Inicjatywa: -1
Percepcja: +9
Ukrywanie się: +15

Specjalne:
- jest malutka, czyli musi wejść w kratkę celu aby zaatakować co wywołuje atak okazyjny
-porusza się równie szybko (20ft) na lądzie i w wodzie
- trucizna: k2 Kondycji, ST 11, 1/turę przez 6 tur, wystarczy jeden zdany rzut obronny
- widzi w ciemności na 16 metrów, a kiepskim świetle 2x lepiej niż człowiek oraz ma bardzo czuły węch

Magia

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 7

Błogosławieństwo - wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 30 metrów dostają bonus +1 do trafienia i +1 przeciwko strachowi na 4 minuty

Mniejsze Uzdrowienie - dotknięty cel jest leczony o d8+4 Punktów Życia. Rani nieumarłych.

Tłumacz - dotknięty cel przez 40 minut rozumie w podstawowym stopniu wszystkie możliwe języki i niemagiczne zapiski

Sanktuarium - dotknięta istota jest chroniona przed atakami przez aurę widmowych węży przez 4 rundy. Jeżeli ktoś spróbuje ją zaatakować, aby to faktycznie zrobić musi zdać Siłę Woli ST 15 albo zmarnuje akcję. Ochrona rozwiewa się jeżeli cel sam wykona ofensywną akcję

Klątwa Pecha - sykliwie przeklinacz cel w zasięgu 6 metrów. Jeżeli nie zda on testu Siły Woli ST 15 to przez 4 minuty każdy nieudany atak w niego wycelowany ma jednak 20% szans go trafić. Jeżeli go zda to szansa wyniesie 10%.

Przywołanie Żmij - za pomocą jednorundowej modlitwy (czyli albo wydasz 2 akcje standardowe w dwóch turach albo całą turę przeznaczysz aby efekt zmaterializował się na początku twojej następnej tury) przywołujesz k3+1 żmij w punkcie w zasięgu 9 metrów na 40 minut. Możesz im wydawać proste rozkazy

Drugi krąg magii - użycia jednego dnia: 3 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

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

Budowa Zaufania - wybrana istota w zasięgu 10 metrów musi zdać test Siły Woli ST16. Porażka oznacza, że dowiadujesz się podświadomie jak najlepiej się z nią obchodzić i na 4 dni zyskujesz bonus +2 do wszystkich testów Dyplomacji Blefu i Zastraszania. W trakcie trwania zaklęcia możesz przerzucić nie udany rzut na którąś z tych umiejętności, ale cel dostaje wtedy dodatkowy rzut obronny na ten efekt. Jeżeli go zda to nie stanie się wrogi, ale utraci stworzone zaklęciem zaufanie do ciebie. Jakakolwiek wroga akcja lub atak na cel zaklęcia rozwiewa je.

Uśpienie Trucizny - dotknięty cel może się oprzeć temu efektowi testem Wytrzymałości ST 16, ale sprzymierzeniec pewnie tego nie zrobi. Przez 40 minut wszystkie trucizny w jego ciele nie będą aktywne, ale nadal się będą kumulować aby zadziałać jak efekt się skończy. Możesz go rozwiać akcją standardową przed upływem tych 40 minut.

Przywołanie Kobr - podobnie jak z Przywołaniem Żmij, możesz przywołać 2 wielkie kobry na 40 minut

Pomniejsze modły (bez limitu użyć)

Dotknięty przedmiot świeci przez 40 minut jak pochodnia

Oczyszczenie - modlitwa usuwa trucizny i niweluje zepsucie jedzenia oraz napojów

Wigor - dotknięty cel dostaje na minutę 1 tymczasowy Punkt Życia

Wykrycie czy dany przedmiot lub istota jest trująca/zatruta

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

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów