Cechy

Siła	16 / +3
Zręczność	13 / +1
Kondycja	18 / +4
Inteligencja	8 / -1
Mądrość	10 / +0
Charyzma	12 / +1

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	11
Zaskoczona	18

Ofensywa

Atak	wielką drewnianą pięścią
Trafienie	+7
Obrażenia	2k6+8
Krytyk	20 / x2

Specjalne: możesz wydłużyć swoją rękę tak aby wykonać atak z zasięgiem 9 metrów ale kosztuje Cię to albo 4 Punkty Życia albo akcję ruchu (gdzie bardzo widowiskowo koncentrujesz energię). Trafiasz wtedy z bonusem +5 ale przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza wroga. Wykonanie takiego ataku wywołuje ataki okazyjne, a jeżeli cel walczy z kimś wręcz to dostajesz karę -4 do trafienia

Punkty życia	40
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Manewry

CMB	+6 / +8 przy Zapasach
CMD	17 / 19 przy Zapasach

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: Zapasach

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+8
Siła Woli	+1

Dodatkowo: -1 przeciwko efektom ognistym

Umiejętności

Ukrywanie się	+5
Percepcja	+6
Medycyna	+4
Akrobatyka	+5
Zastraszanie	+6
Przetrwanie	+6
Rzemiosło (w drewnie)	+3
Wiedza (natura)	+4
Wiedza (geografia)	+4

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Sylvan

Chlorofil - aby przetrwać potrzebujesz trochę wody, źródła minerałów (ale nie codziennie) oraz przynajmniej godziny przebywania w świetle słonecznym dziennie. Każdego dnia bez światła słonecznego zacznie usychać tracąc k4 punkty Kondycji. Nie potrzebujesz spać

W kiepskim świetle widzisz 2 razy lepiej niż zwykły człowiek

Korowa Skóra i Pancerz - jesteś naturalnie wytrzymały i pokryty drewnianym pancerzem. Na początku swojej tury jako akcja darmowa możesz sprawić aby pokryły Cię kolce i ciernie funkcjonujące jako kolczasta zbroja - w każdej rundzie w której uczestniczysz w Zapasach wróg otrzymuje k6 punktów obrażeń.

Kolczasta Ochrona - w przypadku otrzymania obrażeń od fizycznego ataku możesz jako akcja błyskawiczna przyjąć część impetu na swoje kolce i ciernie, co zmniejsza zadane obrazenia o 5, choć sprawia, że do momentu odtworzenia kolce są nieprzydatne

Absorpcja magii - raz dziennie możesz spróbować rozproszyć efekt magiczny w zasięgu 42 metrów (losowy na danym przedmiocie/istocie lub taki którego istnienia jesteś świadomy) wykonując test k20+4 przeciwko ST 11+poziom twórcy. Jeżeli Ci się uda to efekt natychmiast się kończy, a pozyskana energia magiczna zastępuje Ci światło słoneczne potrzebne danego dnia

Przyjaciel Roślin - naturalne roślinne przeszkody nie stanowią dla Ciebie problemu - pozwalają Ci przez nie przechodzić bez utrudnień. W przypadku magicznie wywołanemu lub nienaturalnemu efektowi musisz wykonać rzut k20+4 przeciwko ST efektu aby go zignorować

Ziarno - jako akcja całorundowa możesz stworzyć nasionko które może zostać posadzone w płodnej glebie na 2k6 dni. W momencie kiedy wykiełkuje umrzesz (jeżeli jeszcze żyjesz), ponieważ wyrośnie z niego Twoje nowe ciało i Twoja dusza je wypełni. W czasie kiedy istnieje Ziarno otrzymujesz karę -1 do wszystkich rzutów k20 oraz Twoje maksymalne Punkty Życia są zmniejszane o 5.

Wada charakteru: Strach przed Ogniem - kiedy płoniesz lub znajdujesz się tuż obok źródła ognia otrzymujesz karę -1 do testów k20

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