Cechy

Siła	16 / +3
Zręczność	12 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	10 / +0
Charyzma	8 / -1

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	11
Zaskoczona	15

Z racji zgrubiałej skóry i koszulki kolczej pod ubraniem

Manewry

CMB	+6
CMD	16

Punkty życia	31
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	ugryzienie / pazury
Trafienie	+6
Obrażenia	k4+3
Krytyk	20 / x2

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+1

Umiejętności

Ukrywanie się	+9
Percepcja	+7
Medycyna	+5
Kunszt magiczny	+8
Rozbrajanie pułapek	+5
Przetrwanie	+4
Przebranie	+6
Rzemiosło (alchemia)	+14
Wiedza (arkana)	+8
Wiedza (natura)	+8
Wiedza (religia)	+5
Wiedza (historia)	+5
Wiedza (lokalna)	+5
Wiedza (inżynieria)	+5
Wiedza (szlachta)	+5
Wiedza (podziemia)	+5

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Nekril, Elfi, Goblini, Aklo, Podziemny

Ghoul - nie jesteś nieumarłym, a zdeprawowanych kanibalem z urodzenia oraz monstrualnym humanoidem
- musisz normalnie spać, pić i jeść (choć co do tego ostatniego preferujesz zwłoki inteligentnych humanoidów)
- kiedy otrzymasz obrażenia precyzyjne lub trafienie krytyczne masz 25% szans zmienić to trafienie na zwykłe
- masz bardzo ostre pazury oraz kły które możesz wykorzystywać jak broń. Jako akcja standardowa możesz kogoś ugryść albo poszarpać, a jako akcja całorundowa wykonać dwa ataki pazurami oraz jeszcze ugryść
- w przypadku udanego ugryzienia możesz wykonać manewr Zapasów z bonusem +4 bez wywoływania ataku okazyjnego
- widzisz w całkowitej ciemności na 18 metrów oraz masz węch podobnie czuły jak pies, jeżeli chodzi o zasięg około 9 metrów. W przypadku rozkładających się ciał lub istot nieumarłych ten zasięg rośnie 2x

Drapieżnik - możesz jako akcja błyskawiczna sprawić aby twoje ataki liczyły się jako magiczne oraz zadawały o punkt obrażeń więcej do początku twojej następnej tury

Pożeracz Ciał - jako akcja całorundowa możesz posilić się ciałem humanoida. Jeżeli jest ono świeże (mniej niż 24 godziny) to zaspokaja Ci ono jedynie głód. Jeżeli jednak jest starsze to możesz wyciągnąć twoję wiedzy zmarłego - wybierasz jedną Umiejętność i jeżeli zmarły ją miał przeszkoloną, to dostajesz bonus +2 do tej umiejętnośći. W danej chwili możesz mieć 6 takich bonusów, ale kazdy musi być do innej Umiejętności.

Zjadacz Myśli - choć wolisz padlinę, to możesz też żywić się żywymi istotami (co dla nich jest traumatyczne). 8 razy dziennie przed wykonaniem testu trafienia ugryzieniem możesz spróbować pożywić sie też umysłem ofiary.
- Jeżeli trafisz to zadasz jej dodatkowe 2k6 obrażeń mentalnych oraz z bólu będzie ona miała karę -2 do wszystkich testów k20 oraz obrażeń bronią przez 1 rundę.
- Poza obrażeniami możesz pozyskać zyskać bonus z Pożeracza Ciał albo spróbować pozyskać konkretną informację z umysłu ofiary jeżeli jest ona odpowiedniego typu, choć nie może być to coś ukryte głeboko w jej świadomośći (musi być to dość świeże lub aktywne w jej świadomości). Jeżeli zda ona test Siły Woli ST 16 to efektem Zjadacza Myśli są jedynie dodatkowe obrażenia

Hiena Cmentarna - możesz bez kar używać starych czy uszkodzonych przedmiotów. Otrzymujesz również bonus +4 do testów Percepcji do znalezienia ukrytych lub zamaskowanych lub zakopanych przedmiotów
- potrafisz oddychać pod ziemią oraz kopać przez piasek, glinę, ziemię czy luźny gruz aby poruszać się w ten sposób z Prędkością 10ft (choć tunel za tobą się od razu zasypuje)

Trupi Jad - przy pokrywaniu broni truciznami nie ryzykujesz zatrucia się samemu oraz możesz to zrobić jako akcję ruchu

Mutagen - spędzając na tym godzinę możesz przygotować specjalną miksturę którą jest pomocna tylko tobie lub innemu alchemikowi. W danej chwili możesz mieć tylko jedną taką gotową. Ta mikstura daje Ci na 40 minut:
- bonus +2 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza
- bonus +4 do Siły / Zręczności / Kondycji (wybrane przy tworzeniu)
- karę -2 (zależną od cechy wzmocnionej) do Inteligencji (Siła) / Mądrości (Zręczność) / Charyzmy (Kondycja)
- Dodatkowo jeżeli dodasz do mikstury kawałek zgniłego miesa z trupa o podobnej budowie i rozmiarowi co ty to w momencie wypicia mikstury przybierasz bardzo zbliżony wygląd do tego jaki zmarły miał za życia (wykonujesz test Przebrania z bonusem +4 który ustala ST Percepcji aby zobaczyć nadgniłą naturę twojego ciała)

Paskudna Dieta - jesteś odporny na niemagiczne choroby oraz otrzymujesz bonus +4 do rzutów obronnych na magiczne choroby. Jeżeli jakaś istota Cię ugryzie lub połknie to musi zdać test Wytrzymałości ST 16 albo otrzyma odpowiednio nudności (kara -2 do wszystkich testów k20 oraz obrażeń bronią) albo wymioty (ma tylko akcję ruchu i musi cię wypluć) na rundę

Koneser - choć najbardziej lubujesz się w ciałach humanoidów możesz rozszerzyć swój jadłospis (co pozwala ich wtedy też używać w ramach Pożeracza Ciał i Zjadacza Myśli) o jeden dodatkowy typ istot: monstrualne humanoidy / nieumarly (choć muszą mieć jakieś mięso na kościach) / smoki / istoty pozaplanarne / zwierzęta / fey / magiczne bestie / aberracje

Magiczne Mikstury

Twoje zdolności magiczne są ograniczone głównie do tworzenia magicznych napojów - każdego dnia możesz przygotować ich 10 (każda zajmuje Ci minutę i wymaga dostępu do Twojego specjalnego przenośnego zestawu alchemicznego albo porządnego laboratorium) sposród znanych Ci formuł w dowolnej kombinacji. Mikstury te trwają tylko do następnego dnia. Potrafisz też analizować magiczne płyny lub proszki za pomocą Rzemiosła (alchemia)

Jeżeli wykorzystasz kosztowne magiczne komponenty to potrafisz stworzyć trwałe magiczne mikstury - możesz ich tworzyć więcej i nie tracą one mocy po 24 godzinach. Każda z nich to przynajmniej godzina pracy, więc ograniczeniem jest czas i komponenty.

Formuła **Eliksiru Prawdy**: istota która wypije tę miksturę i nie zda testu Siły Woli ST 16 przez 3 godziny nie może powiedzieć czegoś co wie, że nie jest prawdą, choć oczywiście może milczeć lub mówić co co nie jest ani prawdą ani kłamstwem (np. pytania)

Formuła **Przyspieszenia**: istota która wypije tę miksturę na 3 rundy otrzymuje bonus +1 do Klasy Pancerza oraz Refleksu oraz jej Prędkość rośnie o 10ft (2 kratki)

Formuła **Uników**: przez 3 minuty istota która wypije tę miskturę wydaje się wibrować w miejscu oraz robić niemal podświadome uniki. Jeżeli wróg kierował się wzrokiem to nawet przy udanym teście trafienia ma 25% szans spudłować

Formuła **Magicznej Ochrony**: na 3 godziny Klasa Pancerza pijącego rośnie o 1

Formuła **Spowolnienia Metabolizmu**: istota która wypije ten napar przez 3 godziny nie musi oddychać, co sprawia, że jest odporna na wiele efektów (np. ciśnienie w głębinach albo niektóre trujące opary) oraz otrzymuje bonus +4 przeciwko truciznom i chorobom

Formuła **Rozszczepienia**: ten który wypije tę miksturę musi w tym samym momencie wybrać pusty punkt zasięgu do 10 metrów który widzi, ponieważ jego ciało zostanie rozszczepione w rozbłysku światła aby natychmiast zmaterializować się w wybranym punkcie

Formuła **Misktury Ukojenia:** przy tworzeniu wybierasz w jaki sposób ta misktura pomoże pijącemu.
- ukojenie ciała: usuwa Zmęcznie, zmniejsza Wycieńczenie do Zmęczenia, usuwa efekty bólu i schorowania oraz osłabia Mdłości do Schorowania.
- ukojenie umysłu: usuwa Przestraszanie, zmniejsza Przerażenie do Przestraszania, Panikę do Przerażenia, usuwa Słanianie się
- ukojenie duszy: leczy k4 obrażeń do jednej Cechy

Formuła **Mikstury Uzdrowienia**: istota żywa które to wypije odzyska k8+3 Punktów Życia. Istoty nieumarłe zostaną o tyle samo zranione, ale otrzymują one rzut obrony Siły Woli ST 16 aby obniżyć obrażenia o połowę

Formuła **Oparu Śmierci**: ta mikstura działa jako rzucana broń rozpryskowa. Można nią trafić albo w dany punkt (co jest łatwiejsze) albo bezpośrednio w jakąś istotę aby zadziała na nią oraz na najbliższe kratki wokół niej lub wokół wybranego punktu. W momencie tworzenia wybierasz czy jest to broń:
- **osłabiająca**: cele muszą zdać test Wytrzymałości ST 16 albo są Zmęczone na 3 rundy (-2 do Siły i Zręczności, nie mogą biegać/szarżować). Możesz połączyć dwie takie misktury ze sobą w momencie tworzenia aby efektem było zamiast tego Przemęczenie na 3 minuty przy niezdanym rzucie obronnym oraz Zmęczenie na 1 turę przy zdanym rzucie obronnym.
- **przesuwająca kości**: bezpośrednio trafiony cel otrzymuje 2k6 obrażeń, cele jedynie ochlapane otrzymują tylko 2 obrażenia. Wszystkie zostaną przez ciebie przeciągnięte za ich kości o jedną kratkę w dowolną wybraną przez ciebie stronę, nie wywołuje to ataków okazyjnych. Jeżeli zdadzą test Wytrzymałości ST 16 to zmniejszą obrażenia o połowę i unikną przesunięcia. Jeżeli miałyby zostać przesunięte w bezpośrednio dla nich niebezpieczne miejsce (np. przez okno, w ogień) to mają bonus +4 do tego rzutu obronnego