## Cechy

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

| | |
|---|---|
| Punkty życia | 27 |
| Inicjatywa | +4 |
| Prędkość | 30 ft / 6 kratek |

## Ofensywa

| | |
|---|---|
| Atak | nożem |
| Trafienie | +3 |
| Obrażenia | k4 |

| | |
|---|---|
| Atak | po transformacji |
| Trafienie | +7 |
| Obrażenia | k6 |

| | |
|---|---|
| Atak | Wichrem |
| Trafienie | +7 |
| Obrażenia | 2k6+2 |

## Klasa pancerza

| | |
|---|---|
| Zwykła | 14 |
| Dotykowa | 14 |
| Zaskoczona | 10 |

## Rzuty obronne

| | |
|---|---|
| Refleks | +8 |
| Wytrzymałość | +5 |
| Siła Woli | +1 |

Dodatkowo: +2 przeciwko efektom elektrycznych lub powietrza

## Umiejętności

| | |
|---|---|
| Wyczucie pobudek | +6 |
| Ukrywanie się | +12 |
| Latanie | +12 |
| Percepcja | +6 |
| Wspinaczka | +4 |
| Kunszt magiczny | +5 |
| Akrobatyka | +10 |
| Zastraszanie | +7 |
| Blef | +7 |
| Przetrwanie | +5 |
| Przebranie | +7 |
| Wiedza (natura) | +5 |
| Wiedza (geografia) | +5 |

## Manewry

| | |
|---|---|
| CMB | +3 |
| CMD | 17 |

## Zdolności

Znane języki: Handlowy, Auran, Elfi

**Krew żywiołu powietrza** - widzisz w ciemności na odległość 16 metrów oraz efekty mające zadać ci obrazenia elektryczne zawsze zadają ich o 5 mniej.
- Leczy cię zarówno pozytywna jak i negatywna energia
- Obrażenia od upadku otrzymujesz tylko jeżeli spadniesz więcej niż 9 metrów (a obrażenia są od tej nadwyżki)

**Wietrzny szept** - otrzymujesz bonus +1 do testów Wyczucia pobudek aby ustalić czy ktoś kłamie oraz jeżeli jesteś na wolnym powietrzu lub w miejscu gdzie jest jakiś ruch powietrza to możesz sprawić aby twój szept został zaniesiony do ucha istoty w zasięgu 9 metrów. Możliwe jest usłyszenie tego co powiesz jeżeli ktoś stoi obok ciebie lub odbiorcy i zda test Percepcji ST 20

## Magia

Twoja magia nie wymaga gestykulacji lub inkantacji, a jedynie skupienia. Jej wadą jest to, że przy tworzeniu każdego efektu magicznego jest 10% szans że choć częściowo wymknie się on spod kontroli.
- Albo oznacza to że stanie się coś równolegle albo efekt zostanie wzmocniony albo osłabiony albo w ogóle się nie uda
- Użycie Transformacji lub Wichru wywołuje ataki okazyjne od wrogów w zasiegu wręcz (chyba, że zrobisz to defensywnie co wymaga testu k20+7 przeciwko ST 19, ale przy porażce tracisz akcję i wydane punkty mocy choć nadal nie wywołujesz ataków okazyjnych)

Każdego dnia po odpoczynku dostajesz 7 punktów mocy na dany dzień

**Transformacja** - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy aby zmienić się w półżywiołaka trującej mgły na 40 minut. Twoja forma wygląda nienaturalnie, ale może nadal zachować humanoidalny kształt (twój sprzęt wnika/znika, ale możesz zachować do 2 rąk i do 2 nóg jeżeli tego chcesz albo być po prostu żywiołową masą)
- Nadal możesz mówić i manipulować przedmiotami (jeżeli zostawiłeś sobie rękę) oraz widzisz w ciemnościach
- Zwiększa to twoją Zwykłą i Zaskoczoną Klasę Pancerza o 2 oraz kiedy masz otrzymać trafienie krytyczne lub ukradkowe to masz 25% szans, że będzie to jednak zwykłe trafienia bez dodatkowych obrażeń
- Dostajesz też możliwość wykonania ataków wręcz kończynami lub pseudonóżką itd. Jako akcja standardowa możesz wykonać jeden taki atak a jako całorundowa dwa
- Jesteś bardzo lekki i możesz szybkować z Prędkością 30ft i dobrą manewrowością (używając Umiejętności Latania w razie potrzeby). Opadasz około 30cm za każde pokonane tak 1.5 metra (1ft / 5ft)
- Twoje Prędkość spada do 20ft, ale jak mgła możesz opływać dowolne przedmioty co daje Ci możliwość bezproblemowego wspiania się z taką samą Prędkością, nawet “do góry nogami” czy po płaskich ścianach. Otrzymujesz bonus +8 do Wspinaczki i możes zawsze “wziąć 10” zamiast rzucać
- Twoja odporność na elektryczność rośnie z 5 do 9
- **Wyziew**: jako akcja błyskawiczna możesz zapełnić otaczające cię kratki trującą mgłą do początku twojej następnej tury. Wszystkie cele które się w niej znajdą muszą wykonać test Wytrzymałości ST 15 albo staną się słaniające (staggered) w swojej najbliższej turze (będą mogły wykonać albo akcję ruchu albo standardową zamiast obu). Jeżeli nie zdadzą testu po wejściu w mgłę mogą stracić resztę swojej tury. Zdanie testu uodparnia istotę na najbliższe 24 godziny. Cele mogą otrzymać bonus do testu jeżeli są odprone na truciznę (np. krasnoludy) albo np. mają maski chroniące przez trującymi gazami

**Wicher** - jako akcja standardowa możesz wykonać atak dotykowy wręcz lub dystansowy o zasięgu 9 metrów przeciwko jednemu celowi. Wykonanie ataku dystansowego wywołuje ataki okazyjne. Trafiony cel otrzymuje 2k6 obrażeń obuchowych.
- Wydanie punktu mocy przed wykonaniem testu trafienia zwiększa obrażenia do 3k6 (4k6 jeżeli jesteś pod efektem Transformacji)
- możesz użyć Wichru jako broni wręcz przy wykonywaniu ataku okazyjnego (takie użycie nigdy nie wywołuje ataków okazyjnych), ale nie możesz wtedy wydać punktu mocy do zwiększenia obrażeń

W ramach Transformacji twój Wicher się dostosowuje i na czas danej Transformacji otrzymujesz możliwość modyfikowania go na wybrany sposób:
- **Wichura**: obrażenia stają się obuchowymi Stluczeniami (czyli mają doprowadzić do nieprzytomnosci a nie śmierci), przy trafieniu wykonujesz darmowy test Przewracania k20+7 przeciwko CMD celu
- **Błyskawica**: atak zadaje obrażenia elektryczne, otrzymujesz bonus +3 do trafienia przeciwko celom w metalowych pancerzach lub stworzonych z metalu. Może stopić metale o niskiej topliwości (złoto, ołów, srebro, bronz czy miedź) lub podpalić łatwopalne przedmioty
- **Piorun Kulisty**: (wymaga wydania punktu mocy) atak zadaje obrażenia elektryczne, przy trafieniu wykonujesz darmowy test Rozbrojenia k20+7 przeciwko CMD celu
- **Grzmot**: atak zadaje obrażenia dźwiękowe, trafiony cel musi zdać test Wytrzymałości ST 15 albo na 2k4 rundy straci słuch (co utrudnia też rzucanie czarów)
- **Kruszący**: atak zadaje obrażenia dźwiękowe, ale kostka obrażeń maleje z k6 do k4, atak zadaje pełne obrażenia przedmiotom (zamiast połowy jak zwykle) oraz ignoruje 4 punkty Twardości przedmiotów

**Dostosowanie** - w ramach używacia Transformacji możesz wybrać do dwóch dodatków z tej listy które będą działały w ramach tego użycia Transformacji. Niektóre wymagają wydania dodatkowych punktów mocy lub się wykluczają.
- **Wzmocnienie Ciosu**: pierwszy udany atak wręcz w danej turze zadaje dodatkowo 4 punkty obrażeń od ognia / kwasu / elektryczności / zimna (typ wybrany w ramach Dostosowania)
- **Większa Odporność**: zwiększasz o lub dostajesz odporność 4 na efekty zadające obrażenia od ognia / kwasu / elektryczności / zimna (typ wybrany w ramach Dostosowania)
- **Powietrzne Uniki**: latające istoty otrzymują karę -1 do trafiania i obrażeń przeciwko tobie
- **Trucizna**: pierwszy udany atak wręcz w turze wymusza test Wytrzymałości ST 13 albo cel zostanie zatruty i będzie musiał ponawiać te testy przez następne 5 tur aż mu się któryś nie uda. Każdy niezdany test oznacza utracenie k2 Kondycji
- **Sieć**: raz na minutę jako akcja standardowa możesz wykonać atak zasięgowy (za każde kolejne 3 metry kara -2 do trafienia, maksymalny zasięg 50ft/15 metrów) który przy trafieniu przeciwko istocie o maksimum jeden rozmiar większy (czyli np. ogra) oplącze go (entangled, obniżona Prędkość o połowę, nie możesz biegać/szarżować, -2 do trafienia i -4 do Zręczności) aż się nie uwolni (wymaga to czyjejś akcji standardowej i zdanego testu Siły lub Uwalaniania się z ST 13. ST wynosi 17 jeżeli cel chce sam siebie uwolnić). Sieć przybiera zwykle formę malutkich żywiołaków powietrza i mgły ktore obłażą ofiary

- **Chmura**: (wymaga dodatkowego punktu mocy, nie łączy się z Rojem) dostajesz możliwość jako akcja ruchu przybrania formy czysto gazowej co pozwala Ci latać z Prędkością 10ft i perfekcyjną manewrowością (dodatkowe +4 do testów Latania), ale też sprawia że silny wiatr może tobą targać. Tą sama akcją ruchu wracasz do zwykłej formy w ramach Transformacji.
    W tej formie nie dostajesz bonusu do Klasy Pancerza z Transformacji i nie możesz wykonywać ataków wręcz czy w jakikolwiek sposób manipulować przedmiotami (wszystko co miałeś na sobie lub trzymałeś zmienia się z tobą w opar), choć nadal możesz mówić albo używać Wichru i Wyziewu.
    Nie możesz zanurzyć się w żadnym płynie, ale możesz przeciskać się przez wąskie szpary lub otwory, choć cię to trochę spowalnia

- **Rój**: (wymaga dodatkowego punktu mocy, nie łączy się z Chmurą) twoja Transformacja zamiast zamienić Cię w w półżywiołaka zamienia Cię w chmarę małych żywiołaków (wyglądają jak małe kopie Ciebie) która może się powoli przeciskać przez dziury o rozmiarze przynajmniej 20 cm. Twój sprzęt i to co trzymasz wnika w twoje ciało na czas Transformacji.
    Tracisz możliwość wykonywania ataków, w tym okazyjnych, ale zajmujesz obszar obszar kwadratu 3x3 metry (2x2 kratki) i możesz wchodzić na pola przeciwników (ryzykując atakami okazyjnymi)
    Na koniec swojej tury automatycznie zdajesz dowolnej ilości istot na Twoim obszarze k6+1 punktów obrażeń [Trucizna lub Wzmocnienei Ciosu działa na wszystkie cele]
    Cel któremu zadasz tak obrażenia musi zdać test Wytrzymałości ST 13 albo w przyszłej turze będzie miał tylko akcję ruchu
    Możesz celom w swoim obszarze znacznie utrudnić czarowanie lub wykonywanie innych działań (wymagają wtedy dodatkowych testów na koncentrację)
    Twoja szansa na uniknięcie obrażeń krytycznych lub ukradkowych rośnie do 50%. Otrzymujesz dodatkowe 50% obrażeń od efektów obszarowych, ale otrzymujesz tylko połowę obrażeń od broni kłutych lub siecznych
    Nie możesz wykonywać Menewrów i jesteś odporny na Przesunięcie, Przewrócenie czy Zapasy, choć silne wiatry mogą tobą targać
    Nadal możesz mówić (chórkiem głosików) oraz używać Wyziewu i Wichru, choć to drugie nadal wywołuje ataki okazyjne