Punkty życia — 32

Inicjatywa — +1

Prędkość — 20 ft / 4 kratki

Cechy

Siła	16 / +3
Zręczność	12 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	18 / +4
Charyzma	7 / -2

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	16
Zaskoczona	16

Duszki ją chronią zamiast zbroi lub tarczy

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+10
Dyplomacja	+5
Pływanie	+7
Percepcja	+11
Wspinaczka	+7
Medycyna	+8
Kunszt magiczny	+5
Profesja (architekt)	+8
Przetrwanie	+10
Rzemiosło (rzeźbiarstwo)	+5
Wiedza (natura)	+8
Wiedza (religia)	+5

Ofensywa

Atak	młotem z kamienia nagrobnego
Trafienie	+5
Obrażenia	k8+4
Krytyk	x3

Specjalne: może ranić zjawy, +1 do obrażeń przeciwko nieumarłym

Atak	rzuconym kamieniem
Trafienie	+5
Obrażenia	k4+3
Krytyk	x2

Zasięg: 15 metrów, za każde kolejne -2 do trafienia, max 75 metrów

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+9

Dodatkowo: +2 w przypadku magii lub trucizn

Manewry

CMB	+4
CMD	19 / 23 przeciwko Przewróceniu lub Popchnięciu

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Krasnoludzki, Ziemi, Druidycki

Bardzo Niska Charyzma - Jesteś opryskliwa… “szorstka w obyciu”? Ale zachować się umiesz **jeżeli Naprawdę Musisz**

Jesteś dość odporna na temperatury. Każdy efekt ognia lub zimna zadaje Ci o 1 punkt obrażeń mniej, a temperaturę traktujesz jako 10 stopni niższą/wyższą zależnie co będzie lepsze.

Widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów

Krasnoludzki Fach - przy testach Rzemiosła lub Profesji w przypadku kamienia lub metalu otrzymujesz bonus +2

Awersja do metalu - duchy ziemi nie cierpią faktu, że śmiertelnicy wydobywają i przekuwają metale. Uniemożliwiają ci używanie metalowych broni, zbroi oraz pomagają w uwalnianiu się z metalowych okowów itp. Są w stanie pogodzić się z niewielkimi ilościami metalu jak monety czy pierścienie.

Pomocne duszki - otaczają cię małe niewidzialne duszki i żywiołaki ziemi.
- Stale dbają one o twoje ubranie, wygląd i na różne małe sposoby ułatwiają życie (podawanie drobnych przedmiotów, otwieranie drzwi, podgrzewanie/schładzanie jedzenia, czyszczenie ubrań, rozpalanie ognia itd.)
- “Znikają” też wszelkie ślady twojej obecności (znikają ślady stóp czy dłoni, zapach się rozprasza, plamy krwi bledną), co uniemożliwia śledzenie/tropienie ciebie
- W przypadku naturalnego trudnego terenu delikatnie cię podnoszą co często pozwala ci ignorować takie utrudnienia

7 razy dziennie może uzyskać od nich poważniejszą pomoc:
- jako akcję standardową możesz dotknąć humanoida, zwierzę, magiczną bestię lub roślinę aby dać jej bonus +1 do rzutów na trafienie i Rzutów Obronnych oraz 4 tymczasowe Punkty Zycia na godzinę (tracone są jako pierwsze)
- jako akcję standardową wskazać istotę w zasięgu 6 metrów która straciła przytomność z powodu obrażeń aby została ustabilizowana i otrzymała 8 tymczasowych Punktów Życia
- wykonać test Wiedzy z dodatkowym bonusem +8, nawet jeżeli już raz nie został zdany. Alternatywnie możesz dotknac jakiejś naturalnego obiektu (drzewo, rzeka..) lub formacji skalnej aby dowiedzieć się co się niedawno w danym miejscu działo

Pustynna Zasłona - przez 7 rund dziennie możesz jako akcja darmowa otoczyć się wirującym piaskiem co sprawia, że wszelkie ataki w danej rundzie mają 20% nie trafienia nawet przy udanym teście ataku. Jeżeli jednak komuś się uda cię trafić atakiem wręcz to przez rundę ma karę -1 do trafienia i Percepcji

“Procarz” - Mając w ręku zwykły kamień nadający się od rzucenia procą możesz go poprosić aby sam poleciał w stronę wybranego celu - nie potrzebujesz procy aby wykonywać tego typu ataki i używasz Mądrości aby trafić zamiast Zręczności. Użycie glinianego/ziemnego/kamiennego przedmiotu o nieodpowiednim kształcie daje karę -1 do trafienia i obrażeń

Magia

Każdego dnia po odpoczynku uzupełniasz pulę 10 punktów mocy którymi możesz wzmacniać lub umożliwiać poszczególne efekty magiczne

Ładunki - Twoje zdolności magiczne są bezdźwięczne, ale wymagają odpowiedniego przygotowania - **minuta koncentracji pozwoli ci zamknąć dany efekt magiczny w małym kamyczku lub garści pyłu**, których zawsze masz pod dostatkiem.
- Wszelkie decyzje o zamierzonym efekcie i wydanych punktach mocy są podejmowane na początku tej koncentracji. Dany przedmiot może zawierać tylko jeden efekt. **Aktywujesz je jak akcja standardowa** w odpowiedni sposób np. rzucenie lub połknięcie kamyczka, rozrzucenie proszku, aby uwolnić zamknięty efekt. **Wywołuje to ataki okazyjne jak zwykłe rzucenie zaklęcia**
- Ładunek w przedmiocie utrzyma się aż do użycia lub odnowienia przez ciebie puli punktów mocy lub rozproszenia go przez ciebie jak akcja darmowa, zależnie co pierwsze się wydarzy. **W danej chwili możesz mieć aktywnie naładowanych 8 takich przedmiotów**

Nawał - kamyk zamieni się w grad kamieni zadających 3k6+4 obrażeń siecznych, kłujących i obuchowych.
- Ignorują różnorodne formy ochrony przed magią, ale nie liczą się jako magiczne źródło obrażeń. Znikną po minucie
- Za punkt mocy obrażenia mogą zostać zwiększone do 5k6+4
- forma ataku może być atakiem dotykowym o zasięgu 10 metrów z bonusem +5 lub deszczem kamieni w obszarze o średnicy 3 metrów w zasięgu 10 metrów (test Refleksu ST 16 w pełni chroni przed obrażeniami)
- za punkt mocy średnica może wzrosnąć do 9 metrów, a wtedy zdany test Refleksu jedynie zmniejsza obrażenia o połowę

Regeneracja - żywa istota w zasięgu 1.5 metra posypana tym proszkiem ma wzmocnione siły witalne na jeden z następujących sposobów
- otrzymuje 5 niekumulujących się tymczasowych punktów życia (traconych jako pierwsze przy obrażeniach) na godzinę, ale tylko do maksimum swoich normalnych Punktów Życia (czyli musi być ranna)
- przy wydaniu punktu mocy, można sprawić aby przez 5 minut regenerowała punkt życia co rundę (czyli 50 w ciagu 5 minut)
- przy wydaniu punktu mocy, można zamiast tego uleczyć jej umysł (zmniejszenie Terroru do Przerażenia / Przerażenia do Przestraszenia / usunięcie Przestraszenia), ciało (zmniejszenie Przemęczenie do Zmęczenia / usunięcie Zmęczenia / zmniejszenie lub usunięcie bólu, nudności) lub duszę (uleczenie k4 obrażeń do jednej Cechy)

W każdym przypadku na minutę cel otrzymuje również bonus +2 do trafienia i obrażeń bronią

Transformacja - przygotowanie tego efektu kosztuje 2 punkty mocy, ale połknięcie tego kamyka zmienia użytkownika w żywiołaka ziemi na 5 minut
- cel staje się bezkształtną kupą ziemi, co uniemożliwia przewrócenie go, ale też używanie broni lub zbroi (dotychczasowe są wchłonięte do czasu zakończenia efektu), choć może nadal mówić i tworzyć niezdarne dłonie w razie potrzeby
- jego Siła rośnie o 2, co przekłada się na wzrost trafienia wręcz, CMB, CMD i obrażeń wręcz o 1
- dostaje bonus +3 do Klasy Pancerza, poza Dotykową (choć traci bonusy ze zbroi)
- ma Prędkość 20ft, ale uzyskuje też możliwość kopania w ziemi, piachu, glinie, ale nie w litym kamieniu tymczasowych tuneli z tą samą Prędkością (zasypują się po kilku sekundach po jego przejściu)
- staje się Odporny 5 na Kwas i jeden z pozostałych typów energii (zimno, ogień, elektryczność, wybrane przy stworzeniu), czyli każdy taki efekt zadaje o 5 obrażeń mniej
- trafienia krytyczne lub ukradkowe w niego mają 50% szans zostać zmienione w zwykłe
- ma dwie ataki pięściami zadające k6+Siła, może wykonać oba jako akcję całorundową
- wykrywa wszystkie istoty dotykające ziemi w zasięgu 6 metrów po wibracjach.
- Kiedy i on i cel ataku dotyka ziemi na bonus +1 do trafienia i obrażeń bronią, a karę -4 jeżeli wróg nie dotyka ziemi (lata,pływa itd.)

Zakopanie - wymaga piaszczystej powierzchni i wydania punktu mocy. Na obszarze o średnicy 9 metrów w zasięgu 45 metrów przez 5 rund każda istota musi zdawać testy refleksu ST 16 albo nie będą mogli się przemieszczać.
- Jeżeli utkną, mogą wyzwolić się testem Siły lub Wyrywania się ST16, ale St rośnie co turę o 1.
- Obszar efektu liczy się też jako trudny teren i zadaje każdemu w obszarze punkt obrażeń obuchowych co turę.
- Jeżeli ktoś kto utknął zostanie przewrócony to zacznie się dusić i tonąć w piasku
- koszt punktu mocy może być pominięty, al będziesz musiał go później podtrzymywać akcją standardową co rundę bez limitu czasu działania

Burza piaskowa - wymaga piaszczystej powierzchni lub luźnej ziemi i wydania punktu mocy. Na obszarze o średnicy 9 metrów w zasięgu 45 metrów przez 5 rund wszystkie istoty mają Zasłonę, czyli 20% szans uniknięcia każdego trafienia
- koszt punktu mocy może być pominięty, ale będziesz musiał go później podtrzymywać akcją standardową co rundę bez limitu czasu działania

Wstrząs - wymaga ziemistej lub kamiennej powierzchni i wydania punktu mocy. Na obszarze o średnicy 9 metrów w zasięgu 45 metrów przez 5 rund wszystkie istoty muszą zdać test Refleksu ST 16 albo zostaną przewrócone.

Tworzenie - wymaga to wydania 2 punktów mocy aby kamyczek lub pył zamienił się w jeden lub więcej kamiennych obiektów w zasięgu 1.5 metra. Te przedmioty znikną po 5 minutach
- koszt można zmniejszyć do jednego punktu mocy, ale będziesz musiał go później podtrzymywać akcją standardową co rundę, do maksimum 5 minut
- przedmioty muszą być stworzone w zasięgu dotykowym, w pustej przestrzeni jako zapora/konstrukcja czy narzędzie, ale można spróbować stworzyć je na kimś czego cel może uniknąc testem Refleksu ST 16
- Stworzone przedmioty nie mogą być zbyt skomplikowane bez testów Rzemiosła itd. oraz na pierwszy rzut oka widać, że są magiczne i sztuczne
- Możesz stworzyć jeden obiekt wielkości Duży lub 2 obiekty Średnie lub 4 Małe lub 8 Malutkich lub 16 Drobnych lub jakąś kombinację. Przykłady przedmiotów danego rozmiaru:
  - Drobny: sztylet, podkowa, młotek
  - Malutki: kajdany na ręce lub nogi, lekki młot,
  - Mały: krzesło, ciężka tarcza, ciężki kilof, młot bojowy, beczka, ścianka 3 metry x 3 metry x 1 cal
  - Średni: stół, młot dwuręczny, ciężka zbroja, klatka na zwierzęta
  - Duży: klatka lub skrzynia mogąca pomieścić stojącego człowieka, posąg, duże drzwi

Transmutacja - efekt w kamyku pozwala wpłynąć na dotknięte kamienne przedmioty na jeden z następujących sposobów:
- naprawić lub uszkodzić je za k4+2 punkty obrażeń
- przy wydaniu punktu mocy na stałe zmienić ich kształt. Tworzenie prostych kształtów jak drzwi, okna, ściany zawsze się udaje. Tworzenie ruchomych części/mechanizmów ma 70% szans powodzenia. Można zmienić kształt około 150kg kamieni za jednym razem

Teleportacja - efekt w kamyku pozwala jednorazowo przenieść się trzymającej go osobie:
- zarówno punkt początkowy i koncowy muszą być pustą powierzchnią kamienną, ziemną lub piaskową
- w momencie aktywacji cel musi widzieć i mieć linię efektu do punktu końcowego (czyli musi istnieć pomiędzy nim a punktem końcowym pusta przestrzeń). Wydanie dodatkowego punktu mocy pozwala zignorować ten wymóg i jedynie wybranie odległości i kierunku teleportacji (ale nie spełnienie wymogów co do miejsca końcowego może oznaczać otrzymanie obrażeń i wylądowanie w innym miejscu…)
- zasięg teleportacji to 10 metrów, ale wydanie dodatkowego punktu mocy zwiększa go do 45 metrów
- wydanie dodatkowego punktu mocy pozwala na zabranie ze sobą do 3 dodatkowych chętnych istot będacych w zasięgu dotykowym (jeżeli nie wyrażą zgody to nie zostaną objęci teleportacją)