Cechy

Siła	9 / -1
Zręczność	12 / +1
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	18 / +4
Charyzma	16 / +3

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	11
Zaskoczona	15

W lekkiej zbroi

Manewry

CMB	+1
CMD	12

Punkty życia	26
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	pazurami
Trafienie	+0
Obrażenia	1k4-1

Specjalne: jako akcja całorundowa możesz wykonać dwa takie ataki

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+9

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+9
Ukrywanie się	+5
Dyplomacja	+7
Percepcja	+9
Medycyna	+8
Kunszt magiczny	+5
Akrobatyka	+5
Zastraszanie	+8
Blef	+7
Profesja (medyk)	+8
Przetrwanie	+9
Wiedza (psionika)	+5
Wiedza (lokalna)	+5

Zdolności

Znane języki: Ludzki, Aklo

Widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów (60ft)

Pazury - twoje paznokcie mogą w niezauważalny sposób się delikatnie wydłużyć i wyostrzyć aby mogły służyć jako broń naturalna kiedy tego chcesz

Skupienie - za pomocą pełnorundowej medytacji możesz się skupić, co utrzyma się aż nie zużyjesz tego w jakiś sposób lub nie stracisz przytomności

Kolektyw - w danej chwili możesz powiązać do swojego umysłu 6 chętnych na to istot, każdą jako akcja standardowa. Zawsze liczysz się jako członek Kolektywu
- to połączenie utrzyma się na odległość 42 metrów
- wszyscy członkowie Kolektywu mogą rozmawiać ze sobą telepatycznie nawet bez wspólnego języka, choć możesz to zablokować lub ograniczyć jak tylko chcesz jako akcję błyskawiczną
- wiele zdolności lub mocy możesz użyć na członkach Kolektywu pomijając pewne ograniczenia
- jeżeli członek Kolektywu umrze otrzymasz tymczasowe punkty psioniczne równe jego poziomowi, które rozwieją się po 4 rundach i się nie kumulują
- istoty w twoim Kolektywie otrzymują karę -2 do trafienia, Klasy Pancerza i CMD przeciwko tobie

Przymus - jako akcja standardowa, lub ruchu przy wydaniu Skupienia, możesz wymusić na żywej istocie rzut na Siłę Woli ST 15 albo zostanie ona włączona do twojego Kolektywu. Może ona potem opierać się poszczególnym efektom kolejnymi testami Siły Woli, ale dopiero po dobie i powtórzonym oryginalnym rzucie lub oddaleniu się od ciebie na więcej niż 42 jest w stanie opuścić Kolektyw

Drenowanie - jako akcja standardowa możesz zabrać do 10 punktów życia jednej istocie w Kolektywie (maksimum tyle ile ją zabije) i przekazać je innej (w tym sobie). Ofiara możesz próbować zmniejszyć tę ilość o połowę udanym testem Siły Woli ST 17

Rozdysponowanie - kiedy członek Kolektywu miałby odzyskać dowolną ilość punktów życia lub uleczyc obrażenia do Cech możesz jako akcja darmowa przenieść to leczenie na innego członka Kolektywu (w tym siebie). Źródło nie ma znaczenia, może być to efekt regeneracji, magicznego leczenia, a nawet leczenia z odpoczynku. Oryginalny cel może zablokować twoją próbę testem Siły Woli ST 17

Uparty Żywot - raz dziennie kiedy powinnaś zginąć od zadanych obrażeń nie dzieje się tak aż do końca twojej następnej tury i jeżeli do tego czasu otrzymasz wystarczająco magicznego leczenia przeżyjesz

Przeniesienie - 8 razy dziennie jako akcja standardowa możesz przenieść efekt Przestraszenia (shaken), Oszołomienia (dazed), Zamroczenia (dazzled) lub Słaniania się (staggered) z jednego członka Kolektywu na drugiego, o ile ten efekt nie jest permanentny. Jeżeli istota na którą jest przenoszony nie jest do tego chętna i zda test Siły Woli ST 17 to efekt zostaje jedynie zduplikowany.

Sadyzm - tak długo jak jesteś Skupiony i zadasz komuś obrażenia, możesz wymusić wykonanie testu Wytrzymałości ST 15 albo zacznie on krwawić, tracąc punkt życia na początku swojej tury aż do uzyskania magicznego leczenia lub opieki medycznej

Bestia Bólu - jako akcja całorundowa możesz zapełnić jedno miejsce w Kolektywie poprzez zmaterializowanie widmowej Bestii w swojej lub sąsiedniej kratce. Bestia może od razu wykonać swoje akcje, ale w późniejszych turach musisz rozkazywać jej jako akcja ruchu aby cokolwiek zrobiła (co zwykle ogranicza się do przemieszczenia i ugryzienia)
- Bestia jest zawsze liczona jako członek Kolektywu, ale nie można z niej Drenować życia ani nie daje punktów mocy przy zniszczeniu
- zniknie jeżeli znajdzie się poza zasięgiem Kolektywu

Psionika

Znasz pewne moce które możesz manifestować jako akcje standardową, poza efektem zwykle objawiają się dziwnymi dźwiękami/błyskami lub zapachami kiedy zmysły znajdujących się obok istot nie mogą inaczej zrozumieć przejawu Twojej psionicznej mocy.

Każdego dnia posiadasz 20 punktów psionicznych. Każda moc posiada minimalną ilość wymaganą do jej zmanifestowania (niektóre można za samo wydanie Skupienia ale wtedy nie można “doładować”), choć większość można użyć z lepszym efektem za więcej punktów. **Nie możesz wydać więcej niż 3 punktów na raz.**

Moc: Ukrycie Ego - [1 lub Skupienie]. Chętna istota w zasięgu 9 metrów (30ft) otrzymuje na 3 godziny bonus +4 do rzutów obronnych przeciwko efektom czytającym myśli lub wspomnienia a ST Wyczucia Pobudek przeciwko niej rośnie o 10

Moc: Sztuczna Empatia - [min 1 lub Skupienie]. Zaczynasz wyczuwać pragnienia i emocje istot w zasięgu 9 metrów (30ft) od ciebie tak długo jak koncentrujesz się jako akcja standardowa co turę, do maksymalnie 3 minut. W rundzie kiedy przestaniesz się koncentrować możesz skorzystać z tej wiedzy aby dostać bonus +2 do testu Blefu / Dyplomacji / Wyczucia Pobudek lub Zastraszania.
- [Każdy kolejny wydany punkt mocy zasięg rośnie o 1.5 metra (5ft), a jeżeli wydasz ich 3 to efekt utrzyma się 3 godziny bez koncentracji i będziesz musiał się jedynie skupić na nim jako akcja standardowa aby uzyskać bonus do testu w następnej]

Moc: Atak umysłu - [min 1]. Istota w zasięgu 9 metrów musi zdać test Siły Woli ST 15 albo otrzyma k10 obrażeń. Zdany test niweluje obrażenia. Istota musi być podatna na efekty umysłowe.
- [Każdy kolejny punkt zwiększa obrażenia o k10. Przy łącznie przynajmniej 3 ST rośnie o 1]

Moc: Powalenie - [min 1]. Istota w zasięgu 9 metrów musi zdać test Wytrzymałości ST 15 albo zostanie przewrócona.
- [Przy wydaniu 3 punktów ST rośnie o 1 a istota przy nie zdaniu rzutu obronnego na 3 tury jest Zmęczona (fatigued), Słania się (staggered) albo Cierpi (sickened)]

Moc: Leczenie - [min 1] Leczysz sobie 3 punkty życia, ale możesz to dowolnie Rozdysponować po Kolektywie [Każdy kolejny punkt leczy kolejne 3 punkty życia]

Moc: Podział Bólu - [3] Ta moc wymaga dwóch chętnych istot w zasięgu dotykowym lub będących w Kolektywie (ty możesz być jedną z nich). Możesz użyć tego na niechętnej istocie w Kolektywie ale może ona oprzeć się udanym testem Siły Woli ST 19. Przy użyciu decydujesz czyj ból jest dzielony i przez następne 3 godziny lub do momentu kiedy oddalą się one od siebie na więcej niż 9 metrów (30ft), co nastąpi pierwsze, połowa obrażeń (zaokrąglana w dół) które by otrzymała istota której ból jest dzielony jest przekazywana drugiemu celowi. Nie przekazywane są inne efekty (np. trucizna)

Bestia

Punkty Życia: 6
Klasa Pancerza: 14/12/12
Atak: ugryzienie +4
Obrażenia: k6+3
Wytrzymałość: +0 Refleks: +3 Siła Woli: +0
CMB: +1 CMD: 14
Percepcja: +0

Specjalne:
- jej ataki liczone są przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza, ignorują obniżenie obrażeń celu i zadają pełne obrażenia istotom materialnym i duchowym
- jest traktowana jako konstrukt w kontekście odporności na efekty
- jako istota niematerialna może zajmować przestrzeń razem z innymi istotami ale zawsze znajduje się w jednej kratce
- widzi w ciemności na 18 metrów oraz bezbłędnie lokalizuje w tym zasięgu wszelkie Przestraszone (lub Spanikowane itd.) istoty, nawet przez ściany