Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	10 / +0
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	20 / +5
Mądrość	14 / +2
Charyzma	10 / +0

Klasa pancerza

Zwykła	14
Dotykowa	10
Zaskoczona	14

W lekkiej zbroi

Manewry

CMB	+2
CMD	12

Punkty życia	22
Inicjatywa	+0
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	fajerwerkiem
Trafienie	+2
Obrażenia	k4
Zasięg	70 ft / 21 metrów

Specjalne: wymusza rzut obronny Wtrzymałości ST 17 albo trafiona istota ogłuchnie na k4 tury i dodatkowo dostanie karę -1 do trafienia oraz Percepcji

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+6

Dodatkowo: +2 przeciwko iluzjom

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+9
Ukrywanie się	+6
Dyplomacja	+12
Percepcja	+9
Medycyna	+15
Kunszt magiczny	+9
Akrobatyka	+6
Zastraszanie	+4
Rozbrajanie pułapek	+5
Blef	+12
Przetrwanie	+8
Opieka nad zwierzętami	+7
Wycena	+9
Rzemiosło (alchemia)	+12
Wiedza (poziemia)	+12
Wiedza (inne)	+10

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Terran, Podziemny, Aklo, Goblini

Medyk: używasz Inteligencji zamiast Mądrości do testów Medycyny. Nie musisz zużywać zawartości apteczki (coś zawsze zaimprowizujesz), ale jeżeli jej użyjesz to otrzymujesz dodatkowy bonus +2 do testu
- Jak każdy przeszkolony w medycynie jako akcję standardową wywołującą ataki okazyjne możesz udzielić pierwszej pomocy (aby zatamować krwawienie / ustabilizować) przy udanym teście Medycyny ST 15, ale w twoim wykonaniu dodatkowo leczysz istocie tyle punktów życia o ile przebiłeś to ST. Możesz tak uzdrowić daną istotę 5 razy dziennie
- Kiedy pijesz sam albo poisz kogoś magiczną miksturą leczącą której efekt zależny jest poziomu twórcy, możesz użyć swojego poziomu jeżeli jest on wyższy

Przy atakach okazyjnych przeciwko istotom walczącym wręcz nie otrzymujesz kary -4 do trafienia, a przy udanym ataku zasięgowym wykonanym jako akcja standardowa traktujesz odporność na obrażenia lub twardość celu jako o 2 niższą

Szybkie dobycie: możesz dobyć broni w ramach tej samej akcji jak jej używasz, liczy sie to zarówno do broni rzucanej lub rozpryskowej, ale nie do magicznych różdżek lub zwojów

Skupienie: jako akcja całorundowa możesz się Skupić, co rozwieje jedynie “wydanie” go lub utrata przytomności.
- Kiedy ktoś nie zda rzutu obronnego przeciwko twoim Fajewerkom możesz odzyskać Skupienie jako akcja nagła
- Możesz wydać Skupienie aby zamiast rzutu na Refleks lub Wytrzymałość potraktować go jakbyś uzyskał 13 na samej kości k20

Rozpoznanie: jako akcja błyskawiczna (zamiast jak zwykle akcja ruchu) możesz wykonać test odpowiedniej Wiedzy aby rozpoznać słabości jakiejś istoty.
- Możesz też użyć Percepcji zamiast Wiedzy, ale z karą -5 do rzutu
- Przy udanym teście otrzymujesz przeciwko danej istocie bonus +5 do trafienia (używasz Inteligencji zamiast Siły lub Zręczności) oraz +2 do Klasy Pancerza i CMD tak długo jak jesteś Skupiony

Fajerwerki: jako akcja standardowa możesz z różnych proszków i substancji zaimprowizować mały fajewerk którym od razu rzucasz w cel w zasięgu 70 ft celując w jego Dotykową Klasę Pancerza. Przy trafieniu zadasz k4 obrażenia obuchowe, siecznie i kłute oraz wymusisz rzut obronny aby nie dostał kar deafened i dazzled na k4 rundy (utrata słuchu i lekkie oślepienie)
- Możesz w ramach tworzenia Fajewerku wydać Skupienie aby dodać do niego kwasowy efekt. Przeciwko nie-szlamom (ooze) zada przy trafieniu dodatkowe 4k4 obrażeń od kwasu, połowę tego jeżeli zdadzą rzut obronny. Przeciwko szlamom poza zwykłym efektem, da im karę -5 przeciwko temu rzutowi obronnemu i ogłuszy je na k4 rundy jeżeli go nie zdadzą
- Ogłuszony w ten sposób szlam możesz spróbować “złapać” jako akcja całorundową, choć jeżeli zda on dodatkowy rzut obronny na Wytrzymałość ST 17 albo jest zbyt potężny (CR >4) to nie uda się go zamknąć w butelce. W momencie łapania musisz mieć pustą butelkę oraz nie możesz mieć więcej niż 4 aktywne szlamy

Uczony: używasz Inteligencji zamiast Charyzmy przy testach Dyplomacji do przekonywania i Blefu do kłamania. Oznacza to, że masz karę -5 do testów fintowania czy zbierania informacji

Alchemia

Mając dostęp do odpowiedniego ekwipunku jesteś w stanie w ciągu 15 minut przygotować specjalne alchemiczne substancje. Możesz ich w danej chwili mieć 7 w dowolnej kombinacji.

Balsam uzdrawiający: balsamu można użyć jako akcji standardowe aby uzdrowić 2k8+10 punktów życia. Na daną istotę zadziała do 5 razy dziennie

Bomba dymna: rozbicie tego pojemnika może wymagać zasięgowego ataku dotykowego (jak się nie rzuca tego sobie pod nogi). Stowrzy chmurę o promieniu 9 metrów (30 ft w każdą stronę) gdzie widoczność wynosi jedynie 1.5 metra (5 ft) a nawet wtedy ataki mają 20% szans nie trafić z powodu Zasłony (concealment). Utrzyma się ona do 2 minut, chyba że wiatr ją rozproszy szybciej.
- Twoje szlamy nie posiadają wzroku więc ignorują to utrudnienie

Skondensowany kwas: trafienie kogoś tą fiolką wymaga zasiegowego ataku dystansowego przyciwko Dotykowej Klasie Pancerza o maksymalnym zasięgu 22 metrów (75 ft), ale każde kolejne 4.5 metra (15 ft) daje karę -2 do trafienia. Trafienie zadaje 3k6 obrażeń od kwasu istocie bezpośrednio trafione oraz wszystkim zajdującym się obok niej (czyli do 1.5 metra), połowę tych obrażeń istotom do 3 metrów od trafienia i 1 punkt obrażeń istotom do 4.5 metra od miejsca trafienia. Wszystkie istoty poza bezpośrednio trafioną mogą zdać test Refleksu ST 17 aby zmniejszyć obrażenia o połowę (zaokrąglając w dół)

Neutralizator: przy tworzeniu wybierasz typ obrażeń z ognia / kwasu / elektryczności / zimna. Jako akcja standardowa można pokryć siebie lub sprzymierzeńca tą mazią aby w ciagu najbliższych 10 minut dwa pierwsze ataki zadające dany tym obrażeń zadały ich o 5 mniej za każdym razem. W danej chwili istota może być pokryta tylko jednym Neutralizowatorem, nowe użycie zastępuje dawne.

Szlamy

Appalie

Punkty Życia: 22
Klasa Pancerza: 15/13/13
Atak: 2x pięść +6
Obrażenia: k3+2 + 1k4 kwasu
Wytrzymałość: +2
Refleks: +5
Siła Woli: +2
CMB: +4 CMD: 16
Inicjatywa: +2
Percepcja: +5 Blef +5 Przebranie +6 Ukrywanie +10

Specjalne:
- nie jest bezmyślny, a wręcz troche sprytniejszy od zwykłego człowieka choć naiwny
- jest wielkości gnoma, niziołka lub ludzkiego dziecka i może dowolnie przybierać postać małych humanoidów
- jego polimorfia jest rozpraszana prze światło słoneczne
- niewrażliwy na taki krytyczne i obrażenia precyzyjne lub ukradkowe

Potrafisz skompresować szlamy, zwykle bezmyślne istoty o bardzo prymitywnej i płynnej konsystencji, i zamykać je w specjalnie przygotowanych butelkach lub pojemnikach. Możesz w danej chwili mieć 7 szlamów w ten sposób przygotowanych - mogą być to szlamy złapane lub wyhodowane w dowolnej kombinacji.
- Jako standardowa możesz uwolnić szlam i zmusić go do posłuszeństwa tak długo jak pozostanie w zasiegu 30 metrów (100 ft) wydawać mu bardzo proste rozkazy (atakuj / zostaw / czekaj / idź tam). W danej chwili możesz mieć do 5 aktywnych szlamów, aktywowanie nowego spawi, że jeden z pozostałych albo wróci do butelki albo się uwolni jeżeli nie jest obok ciebie
- Wydawanie rozkazów wymaga akcji ruchu ale możesz jedną akcja rozkazywać im wszystkim. Jeżeli rozkaz jest prosty nie wymaga to testu, ale jeżeli chcesz czegś bardziej skomplikowanego musisz to zrobić jako akcja standardowa z udanym testem Opieki nad zwierzętami z bonusem +5 (ponieważ używasz Inteligencji zamiast Charyzmy)
- Jako akcja błyskawiczna będąc przy posłusznym szłamie możesz go znowu zamknąć w butelce
- Jeżeli zielony szlam się zbytnio oddali to rozpocznie się proces rozpuszczania i po k4 rundach zostanie z niego nieaktywna breja.
- Złapanyszlam który się zbytnio oddali wyrwie się spod kontroli i będzie wymagał ponownego ogłuszenia i złapania
- W ramach 8 godzinnego odpoczynku możesz wyhodować do 5 zielonych szlamów zapełniając nimi butelki

Masz aktualnie złapane: jeden Galaretkowany Sześcian i jedno Appalie

Zielony szlam

Punkty Życia: 19
Klasa Pancerza: 14/14/11
Atak: nibynóżka +3
Obrażenia: k4 + k8 kwasu
Wytrzymałość: +3
Refleks: +4
Siła Woli: -4
CMB: +1 CMD: 14
Inicjatywa: +3
Percepcja: -5

Specjalne:
- wspiana się równo szybko i sprawnie co sunie (Prędkość 20 ft bazowa i climb, Wspinaczka +8)
- odporny na efekty mentalne oraz kwas
- jego kwas wpływa tylko na substancje organiczne
- zawsze wie o obecności i lokalizacji wszelkich istot w zasięgu 18 metrów (blindsight 60ft)
- kiedy się nie rusza pośród roślinności wymagany jest test Percepcji ST 15 aby go wypatrzyć

Galaretkowany Sześcian

Punkty Życia: 50
Klasa Pancerza: 4/4/4
Atak: sobą +2
Obrażenia: k6 +k6 kwasu
Wytrzymałość: +9
Refleks: -4
Siła Woli: -4
CMB: +4 CMD: 9
Inicjatywa: +2
Percepcja: -5

Specjalne:
- jako akcja może po prostu spróbować wejśc na pole istoty maksymalnie swojego rozmiaru aby ją połknąć. Cel ma prawo do ataku okazynego, ale jeżeli go wykona to nie może uniknąć połknięcia testem Refleksu ST 12. Połknięta istota otrzymuje obrazenia od kwasu, może zostać sparalizowana i uduszona lub rozpuszczona. Może się uwolnić testem CMB lub Uwalniania się przeciwko CMD 9
- jest Duży (zajmuje 2x2 kratki), ale jego ataki nie mają Zasięgu
- jego kwas nie niszczy metali lub kamieni
- odporny na efekty mentalne oraz elektryczność
- przy dotknięciu wymusza test Wytrzymałości ST 20 albo paraliżuje ofiarę na 3k6 rund
- zawsze wie o obecności i lokalizacji wszelkich istot w zasięgu 18 metrów (blindsight 60ft)
- kiedy się nie rusza wymagany jest test Percepcji ST 15 aby go wypatrzyć