Cechy

Siła	8 / -1
Zręczność	16 / +3
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	9 / -1
Charyzma	18 / +4

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	14
Zaskoczona	14

W lekkim pancerzu

Manewry

CMB	-1
CMD	12

Punkty życia	28
Inicjatywa	+3
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	ciężką kuszą
Trafienie	+6
Obrażenia	1k8
Krytyk	19-20 / x2

Zasięg: maksymalny 365 metrów, za każde kolejne 36 metrów (120 ft) kumulatywna kara -2 do trafienia

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+4

Dodatkowo: +2 przeciwko iluzjom oraz +4 przeciwko chorobom i truciznom

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+3
Ukrywanie się	+12
Dyplomacja	+9
Pływanie	+3
Percepcja	+6
Wspinaczka	+3
Medycyna	+6
Kunszt magiczny	+5
Akrobatyka	+7
Zastraszanie	+8
Uwalnianie się	+7
Blef	+9
Przetrwanie	+3
Przebranie	+8
Rzemiosło (kusze)	+5
Lingwistyka	+7
Wiedza (arkana)	+5
Wiedza (natura)	+5
Wiedza (plany)	+5
Wiedza (lokalna)	+5
Wiedza (podziemia)	+5

Magia

Twoja magia pozwala na modyfikowanie ciał istot, ale wymaga to paskudnie brzmiących inkantacji w Aklo (języku aberracji i wynaturzeń) oraz Proteańskim (języku czystego chaosu). Podtrzymanie efektu za pomocą koncentracji oznacza, że w każdej turze twoją pierwszą akcją (ruchu lub standardową) musisz skupić się aby się on nie rozporszył

Każdego dnia po odpoczynku odzyskujesz do 8 punktów mocy do wykorzystania danego dnia

Przekształcenie - jako akcja standardowa możesz dotknąć istotę aby nadać jej do 3 Zmian ale z zachowaniem jej formy albo nadać jej całkowicie nowy Kształt (co sprawi, że np. jej ekwipunek wniknie w jej ciało albo straci możliwość używania dłoni) wraz z nadaniem do 3 dodatkowych Zmian.
- Efekt podtrzymywany jest koncentracją, ale jak ją przerwiesz to rozwieje się dopiero po 2 rundach. Na początku tury możesz zrezygnować z koncentracji poprzez wydanie punktu mocy aby efekt utrzymał się przez 50 minut. Możesz rozwiać Przekształcenie jako akcja standardowa
- Jeżeli cel nie jest chętny musisz wydać dodatkowy punkt mocy w momencie używania Przekształcenia i może on w pełni odeprzeć Przekształcenie za pomocą zdanego testu Wytrzymałości ST 18
- Jeżeli Zmiany mają w opisie rzut obronny, to istota musi wykonać oddzielny na każdą Zmianę
- Możesz w ramach tej akcji standardowej zamiast przeniesienia efektu dotykiem wykonać jeden atak dowolną bronią, przy trafieniu cel otrzymuje obrażenia od broni i staje się celem Przekształcenia

Analiza - jako akcja całorundowa (lub błyskawiczna przy wydaniu punktu mocy) możesz przyjrzeć się jakiejś istocie aby na najbliższą godzinę lub do następnego użycia Analizy opanować Kształt lub Zmianę w celu odwzorowania tej istoty lub jej cech biologicznych

Specjalista - jeżeli nie nadajesz istocie nowego Kształtu, możesz zmniejszyć koszt Przekształcenia o 1, do minimum 1 punktu mocy

Wykrzywienie - możesz wydać dodatkowy punkt mocy w ramach Przekształcenia aby cel otrzymał 2k6 obrażeń omijających wszelkie odporności. Nawet jeżeli cel zda rzut obronny aby oprzeć się Przekształceniu i tak otrzymuje połowę tych obrażeń

Zmiana: Widzenie w ciemności - istota widzi w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów (60ft)

Zmiana: Wyostrzony Wzrok - istota widzi w kiepskim świetle 2x dalej niż zwykły człowiek (3x jeżeli już miała tę cechę)

Zmiana: Pazury / Szczypce - istota otrzymuje 2 ataki naturalne (jeżeli ma 2 dłonie “nie zajęte” bronią naturalną) zadające k4+Siła jeżeli jest rozmiaru człowieka. Jako akcja całorundowa może wykonać oba ataki

Zmiana: Kły - istota otrzymuje atak naturalny (jeżeli ma usta bez wystarczająco groźnych kłów) zadający k6+Siła jeżeli jest rozmiaru człowieka

Zmiana: Rogi - istota otrzymuje atak naturalny (jeżeli ma głowę bez wystarczająco groźnych rogów) zadający k6+Siła jeżeli jest rozmiaru człowieka

Zmiana: Kamuflaż - istota przybiera postać przypadkowego przedstawiciela innej rasy o podobnym rozmiarze (np. elf w orka, człowiek w gargulca), ale choć wygląda odpowiednio to np. dodane skrzydła nie są funkcjonalne. Daje to bonus +10 do testów Przebrania

Zmiana: Zdrowie - istota otrzymuje bonus +3 do rzutów obronnych przeciwko efektom śmierci, negatywnej energii, truciznom i chorobom

Zmiana: Insomnia - istota nie jest w stanie zasnąć (nawet z magicznych przyczyn)

Zmiana: Regeneracja - wymaga wydania dodatkowego punktu mocy, istota odzyskuje na początku tury punkt życia

Zmiana: Oślepienie - istota musi zdać rzut obronny Wytrzymałości ST 18 albo jej oczy się zasklepią

Zmiana: Milczenie - istota musi zdać rzut obronny Wytrzymałości ST 18 albo utraci zdolność mowy

Zmiana: Pokręcone Kończyny - istota musi zdać rzut obronny Wytrzymałości ST 18 albo Prędkość wybranego typu poruszania się (chodzenie / pływanie / lot / kopanie…) zostanie zmniejszona o 15 ft

Zmiana: Wzburzone Organy - istota musi zdać rzut obronny Wytrzymałości ST 18 albo zostanie sickened (kara -2 do wszystkich testów k20 i obrażeń bronią) na 5 tur, chyba że Przekształcenie zostanie wcześniej rozproszone
- Przy wydaniu dodatkowego punktu mocy otrzyma status nausated (traci akcję standardową i możliwość wykonywania ataków) na 5 tur przy niezdanym rzucie obronnym, a sickened na 1 turę jeżeli go zda

Zmiana: Cielesna Skrytka - narządy istoty układają się na nowy sposób tak aby pomiędzy nimi powstała ukryta kieszeń. Dostęp do niej ma miejsce przez szczelinę która wygląda jak blizna. Skrytka daje bonus +20 aby ukrywać przedmioty przed przeszukaniem. Istota wielkości człowieka może ukryć przedmioty do około 3 kg i rozmiaru nie większych od np. kandelabru

Zmiana: Kwasowa Ślina - istota uzyskuje zdolność plunięcia kwasem jako akcja standardowa, co wymaga atakiem zasięgowym przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza w zasięgu 10 metrów. Trafienie zadaje 2k6 obrażeń od kwasu oraz 2 punkty obrażeń przez następne 2 tury. Z reguły wystarczy akcja ruchu aby pozbyć się kwasu i zatrzymać dalsze obrażenia

Zmiana: Wiele Oczu - na ciele istoty pojawia się wiele oczu, co pozwala jej obserwować otoczenie we wszystkie strony i uniemożliwia flankowanie jej

Zmiana: Bełkot - z ciała istoty zaczyna wydobywać się nieprzerwane mamrotanie które sprawia, że wszystkie istoty w zasięgu 9 metrów (30 ft) otrzymują karę -3 do testów koncentracji przy czarowaniu

Zmiana: Pochłonięcie - (wymaga Zeszlamienia lub Miękkich Kości) istota może jako akcja standardowa przesunąć się o swoją Prędkość i spróbować pochłonąć wszystko co napotka na swojej drodze. Istoty po drodze mogą albo wykonać przeciwko niej atak okazyjny albo test Refleksu ST 14 aby uniknąć uwięzienia w jej ciele. Są traktowane jako Przyszpilone (pinned) jeżeli nie zdadzą tego testu. Istota może zmieścić w sobie jeden cel swojego rozmiaru lub dwa o rozmiar mniejsze itd. Ofiary mogą się uwolnić jako akcja standardowa testując CMB przeciwko CMD istoty. Będąc uwięzione otrzymują obrażenia od Zeszlamienia lub Kwasowego Ciała.

Zdolności

Gnomie oczy - w kiepskim świetle widzisz 2x dalej niż zwykły człowiek

Znane języki: Handlowy, Gnomi, Aklo, Smoczy, Protean, Otchłanny, Aboleth, Podziemny

Kameleon - jako akcja błyskawiczna możesz zmienić kolor swojej skóry i włosów itd. na dowolny jaki chcesz. Możesz ten efekt podtrzymać przez łącznie minutę dziennie, ale nie musisz wykorzystywać tego czasu na raz.
- Istoty znajdujące się dalej niż 3 metry (>10 ft), ale bliżej niż 12 metry (<40 ft) mają problem ze zlokalizowaniem ciebie. Ich ataki mają 20% szans cię nie trafić oraz możesz się przed nimi Ukrywać nawet jak nie masz za czym
- Istoty znajdujące się dalej niż 12 metry mogą co najwyżej ustalić w której kratce się znajdujesz, ale ich ataki mają 50% cię nie trafić

Szybkie nogi - choć nie jest to widoczne na bez dokładne zbadania to dostosowałeś swoje nogi do większego wysiłku niż jest to naturalne, dlatego twoja Prędkość wynosi tyle co człowieka a nie gnoma (30ft zamiast 20ft)
- jako akcja darmowa 7 razy dziennie możesz dodatkowo ten efekt wzmocnić na turę aby ignorować utrudnienia do poruszania się z powodu trudnego terenu

Rewelacyjny kusznik - potrafisz używać niemal każdej kuszy, przeładowujesz je w mig (jako akcja darmowa, nie ważne jakiego jest typu) oraz nie wywołujesz ataków okazyjnych strzelając z kuszy
- w przypadku strzelania z kuszy dwuręcznej jedną ręką masz o połowę zmniejszone kary do trafienia z tego faktu

Strzelec - nie otrzymujesz kary -4 do trafienia przeciwko celom walczącym z kimś wręcz a w przypadku kiedy twój cel znajduje się nie dalej niż 9 metrów (30 ft) otrzymujesz bonus +1 do trafienia i obrażeń ataków zasięgowych

Odepchnięcie - jako specjalna akcja standardowa możesz wykonać atak zasięgowy przeciwko celowi w zasięgu 9 metrów i w przypadku trafienia wynik testu trafienia jest traktowany jako CMB Manewru Odepchnięcia (bull rush). Jeżeli wynik wyrówna CMD wroga zostanie od odepchnięty o 1.5 metra (5ft). Przebicie o 5 oznacza odepchnięcie o kolejne 5ft

Przyszpilającą Seria - jako specjalna akcja standardowa możesz wykonać dwa ataki zasięgowe z karą -2 do trafienia. Jeżeli oba ataki trafią tę sam cel oraz znajduje się on przy jakimś większym przedmiocie lub ścianie to musi zdać test Refleksu ST 16 albo jego Prędkość spadnie do 0 bo pociski go przyszpilą do jakiegoś obiektu. Może się oswobodzić automatycznie jako akcja standardowa albo zdając test Siły lub Uwalniania się ST 16 w ramach akcji ruchu, choć w tym drugim wypadku zaczyna krwawić za k6 (czyli traci tyle punktów życia na początku swojej tury aż nie zatrzyma tego krwawienia)

Z bandażem pod ręką - możesz udzielić pierwszej pomocy lub próbować pomóc istocie z truciznami jako akcja ruchu, zamiast standardowa

Magiczna anemia - w twoim przypadku ST testów Medycyny są wyższe o 4 oraz zawsze kiedy otrzymuje obrażenia sieczne lub kłute zaczynasz krwawić za 1. Oznacza to, że na początku swojej tury tracisz punkt życia aż nie otrzymasz pomocy medycznej lub magicznego leczenia (choć w tym wypadku czarujący musi zdać test poziomu czarującego przeciwko ST 15)
- Łączy się to ze wszelkimi innymi efektami wywołującymi krwawienie

Transmutacja - 3 razy dziennie jako akcja standardowa możesz dotknąć niemagiczny i nie będący w czyimś posiadaniu przedmiot o wadze do około 11 kg i rozmiarze nie większym niż metr sześcienny aby zmienić jego kształt i materiał z jakiego się składa. Zmiana ta utrzyma się do momentu aż ten efekt nie zostanie rozproszony, choć sam możesz to zrobić jako akcja darmowa. Aby móc użyć tej zdolności przedmiot musi składać się z kamienia, drewna lub innego materiału pochodzenia roślinnego (np. papier, papirus). Możesz zmienić materiał na inny z tej listy. Uzyskany kształt musi być prosty, inaczej wymaga udanego testu odpowiedniego Rzemiosła aby był funkcjonalny

Zmiana: Śluz - stota uzyskuje zdolność stworzenia śluzowej mgły wokół siebie jako akcja standardowa. Utrzyma się ona do 5 tur, chyba że rozwieje ją silny wiatr. Pomiędzy użyciami musi minąć k4 tur. Każda istota która wejdzie w kontakt z mgłą musi zdać test Wytrzymałości ST 14 albo na 5 tur utraci możliwość oddychania powietrzem, choć śluz umożliwi jej oddychanie pod wodą. Istoty mogą ściągnąć z siebie śluz wcześniej jako akcja standardowa

Zmiana: Lepka Nitka - istota uzyskuje jedną niezwykle długą i trującą nić. Jako akcja standardowa może ona wykonać atak zasięgowy przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza w zasięgu 10 metrów. Trafienie oznacza, że aż do momentu przecięcia istota oraz cel nie mogą się oddalić od siebie o większą odległość niż w momencie ataku bez przecięcia nici (lub pociągnięcia drugiej strony ze sobą udanym Manewrem Przeciągania / Drag).
- Istota która zaczyna turę z przynajmniej jedną nicią do niej przyklejoną musi zdać test Wytrzymałości ST 14 albo straci k2 Siły
- Nic można przeciąć dowolną bronią ciętą albo poprzez zadanie im 6 obrażeń innego typu albo zdaniem testu Siły/Uwalniania się z ST 15
- Przecięta nić od razu odrasta i jest ponownie gotowa do użycia
- ta Zmiana może być nadawana wielokrotnie, dając kolejne nitki. Cel może zaatakować wszystkimi nitkami jako akcja całorundowa

Zmiana: Kwasowe Ciało - ataki bez broni lub naturalne istoty zadają k4 obrażeń od kwasu (w przypadku Zeszlamienia kostka obrażeń rośnie o dwa stopnie)

Zmiana: Miękkie Kości - istota jest w stanie bez problemów poruszać się przez przestrzeń stanowiącą 1/4 jej normalnej przestrzeni (38 cm dla człowieka) oraz przecisnąć się przez otwory mające jedynie 1/8 jej normalnej przestrzeni (19 cm dla człowieka)

Kształt: Zeszlamienie - istota zamienia się w dużą masę żrącego szlamu, co sprawia że traci możliwość mówienia, kończyny a jej ekwipunek wnika w jej ciało
- Jej Prędkość wynosi 20 ft (4 kratki)
- Otrzymuje jeden atak naturalny (nibynóżką / całym ciałem) zadający k6+Siła jeżeli jest rozmiaru człoweka oraz k4 obrażeń od kwasu
- Otrzymuje bonus +5 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza z naturalnego pancerza
- istota jest w stanie bez problemów poruszać się przez przestrzeń stanowiącą 1/4 jej normalnej przestrzeni (38 cm dla człowieka) oraz przecisnąć się przez otwory mające jedynie 1/8 jej normalnej przestrzeni (19 cm dla człowieka)
- jeżeli wydasz dodatkowy punkt mocy to ma ona 50% szans aby zignorować obrażenia precyzyjne albo zmienić ataki krytyczne przeciwko niej na zwykłe trafienia. Dodatkowo staje się ona ślepa, ale może bezbłędnie lokalizować wszelkie istoty w zasięgu 18 metrów (60 ft) oraz jest odporna na wszelkie efekty wzrokowe np. wiele iluzji

Wybierasz równiesz wariant danego Przekształcenia:
- **Ameba**: istota może równie sprawnie pływać co poruszać się po lądzie oraz wspiać się z Prędkością 10ft. Może oddychać pod wodą i dostaje bonus +8 do Pływania i Wspinaczki
- **Galaretowaty Sześcian**: jest przezroczysta co daje jej bonus +5 do Ukrywania się oraz uzyskuje odporność na elektryczność 5 (czyli każdy efekt elektryczności zadaje jej o 5 obrażeń mniej)
- **Galareta**: jej kwas wpływa jedynie na materiały organiczne, a nie na kamien lub metal. Przy trafieniu atakiem cel musi zdać test Refleksu ST 14 albo jej ubrania/zbroja również otrzymają obrażenia od kwasu omijające twardość. Uzyskuje odporność na elektryczność 5 (czyli każdy efekt elektryczności zadaje jej o 5 obrażeń mniej)
- **Budyń**: jej kwas wpływa jedynie na materiały organiczne, a nie na kamien lub metal. Przy trafieniu atakiem cel musi zdać test Refleksu ST 14 albo jej ubrania/zbroja również otrzymają obrażenia od kwasu omijające twardość. Otrzymuje Prędkość Wspinaczki 20ft oraz bonus +8 do Wspinaczki. Może się przykleić do powierzchni co zmniejsza jej Prędkość o połowę, ale daje bonus +10 do CMD przeciwko wszellkim efektom mającym ją przesunąć/popchnąć