## Cechy

| | |
|---|---|
| Siła | 16 / +3 |
| Zręczność | 12 / +1 |
| Kondycja | 16 / +3 |
| Inteligencja | 10 / +0 |
| Mądrość | 14 / +2 |
| Charyzma | 9 / -1 |

## Klasa pancerza

| | |
|---|---|
| Zwykła | 17 |
| Dotykowa | 11 |
| Zaskoczona | 16 |

W koszulce kolczej

## Rzuty obronne

| | |
|---|---|
| Refleks | +5 |
| Wytrzymałość | +4 |
| Siła Woli | +3 |

Dodatkowo: +4 przeciwko efektom wpływającym na umysł

| | |
|---|---|
| Punkty życia | 44 |
| Inicjatywa | +1 |
| Prędkość | 30 ft / 6 kratek |

## Ofensywa

| | |
|---|---|
| Atak | kolcami |
| Trafienie | +6 |
| Obrażenia | k6+3 |
| Krytyk | x2 |

Zasięg rzucany: 30 metrów, za każde kolejne 6 metrów -2 do trafienia

| | |
|---|---|
| Atak | pięścią |
| Trafienie | +6 |
| Obrażenia | k8+3 |
| Krytyk | x2 |

## Umiejętności

| | |
|---|---|
| Wyczucie pobudek | +6 |
| Ukrywanie się | +5 |
| Pływanie | +5 |
| Percepcja | +4 |
| Wspinaczka | +7 |
| Kunszt magiczny | +4 |
| Akrobatyka | +6 |
| Zastraszanie | +5 |
| Blef | +3 |
| Przetrwanie | +6 |
| Rzemiosło (mechanizmy) | +7 |
| Wiedza (inżynieria) | +4 |

## Manewry

| | |
|---|---|
| CMB | +6, a +8 przy Popychaniu i Roztrzaskiwaniu |
| CMD | 17 |

## Transformacja

**Każdego dnia odzyskujesz do 6 punktów mocy do wykorzystania danego dnia**

Twoja magia pozwala na modyfikowanie twojego ciała, ale wymaga to pewnej swobody gestów (nie możesz być związany, unieruchomiony albo nosić średniej lub ciężkiej zbroi) oraz wykorzystania niewielkich ilości różnych specjalnych kruszców i materiałów. Aby użyć Transformacji musisz mieć ze sobą swój zapas komponentów.
- W danej chwili możesz być pod efektem tylko jednej Transformacji i użycie nowej w pełni zastępuje starą. Możesz też rozwiać Transformację jako akcję standardową
- Aktywujesz ten efekt jako akcja ruchu, dobierając dowolną kombinację 3 Zmian lub nowy Kształt i do 4 dodatkowych Zmian. Wymaga on podtrzymania za pomocą koncentracji co oznacza, że w każdej turze twoją pierwszą akcją (ruchu lub standardową) musisz skupić się aby się on nie rozproszył, choć nawet kiedy zostanie ona przerwana efekt utrzyma się jeszcze 2 tury
- Na początku tury możesz zrezygnować z koncentracji poprzez wydanie punktu mocy aby efekt utrzymał się przez 5 godzin

W przypadku wytworzenia sobie nowych ataków naturalnych = jako akcja całorundowa możesz wykorzystać wszystkie bronie naturalne na raz, tak dlugo jak każda jest zależna od innej części ciała

**Zmiana: Poprawiona Obrona** - wszystkie ataki i efekty mające zadać ci obrażenia obuchowe, kłute lub sieczne (o ile źródłem nie jest broń adamantytowa) zadają ci o 3 obrażenia mniej

**Zmiana: Poprawiona Naprawa** - wymaga wydania dodatkowego punktu mocy, odzyskujesz na początku tury punkt życia

**Zmiana: Poprawiony Napęd** - zawsze jesteś traktowany jakbyś miał rozpęd przy wykonywaniu testów Akrobatyki do skakania i dostajesz do tych testów bonus +4. Dodatkowo twój udźwig zwiększony jest o 50%

**Zmiana: Poprawiona Ofensywa** - kostka obrażeń wybranego ataku naturalnego (albo pary identycznych) rośnie o 1 rozmiar (k4>k6>k8>2k6>3k6)

**Zmiana: Dodatkowa głowa** - wytwarzasz tymczasową dodatkową głowę w dowolnym miejscu na ciebie, która nie posiada własnej świadomości a jest przedłużeniem twojej. Daje ci to jeden z następujących bonusów:
- +1 do wszystkich Umiejętności
- Nie można cię flankować
- +2 do Rzutów Obronnych przeciwko urokom i otrzymujesz dodatkowy rzut obronny turę po tym jak nie zdałeś oryginalnego

**Zmiana: Dodatkowa para nóg** - twoja Prędkość rośnie o 20ft (i jako centaur jesteś równie szybki co koń) oraz znacząco zwiększa twój udźwig. Każda dodatkowa para nóg daje bonus +4 do CMD przeciwko Przewróceniu. Jako istota czteronożna możesz być wierzchowcem istoty mniejszej od ciebie

**Zmiana: Dodatkowa silna ręka** - wytwarzasz dodatkową rękę która jest równie sprawa co twoje oryginalne kończyny

**Zmiana: Dodatkowa para rąk** - wytwarzasz dodatkową parę rąk, które choć pomagają z noszeniem czy używaniem rzeczy, w walce nie są dostatecznie silne aby służyć w celach ofensywnych

**Zmiana: Pazury / Szczypce** - otrzymujesz 2 ataki naturalne zadające k4+3. Można przyznać wielokrotnie za każdą parę rąk bez ataku naturalnego.

**Zmiana: Ogon z kolcem / Mechadendryt** - tworzysz kolczasty ogon lub zwinną mechaniczną pseudomackę. Ten pierwszy funkcjonuje jako dodatkowy atak naturalny zadający k4+3. Ta druga pozwala ci trzymać w nim przedmioty jak w dłoni oraz złapać/wyciągnąć (np. zza paska) przedmiot jako akcja błyskawiczna

## Zdolności

Znane języki: Handlowy, Krasnoludzki

Twoje ataki naturalne oraz bez broni liczą się jako magiczne w kontekście omijania odporności wrogów

Potrafisz używać jedynie broni naturalnych, prostych oraz tradycyjnych krasnoludzkich i lekkie pancerze

**Wada charakteru: Trans-arogancja** - niewiele istot jest stanie zrozumieć jak mogłeś zdecydować się na tak drastyczną zmianę, co daje ci karę -2 do testów Dyplomaci i Wyczucia pobudek przeciwko istotom które nie podzielają twoich poglądów

**Skonstruowane ciało** - zastąpiłeś swoje poprzednie ciało nowym = skomplikowaną humanoidalną maszyną z brązu i kół zębatych która nie potrzebuje jedzenia czy oddechu. Sprawia to, że efekty wpływające na humanoidy na ciebie z reguły nie działają. Dodatkowo:
- Jesteś odporny na efekty zmęczenia i przemęczenia oraz Stłuczenia (nonlethal, obrażenia mające ogłuszyć a nie zabić)
- Automatycznie stabilizujesz się po utracie wszystkich punktów życia (jesteś unieruchomiony, ale zwykle przytomny) i jesteś zniszczony dopiero w momencie kiedy normalna istota by umarła. Nawet wtedy możliwe jest zbudowanie dla ciebie nowego ciała jeżeli udało się zachować kryształ z twoją duszą oraz taśmy ze wspomnieniami
- Nie można cię magicznie uśpić i nie musisz spać, ale każdego dnia musisz spędzić 4 godziny na oliwieniu, drobnych naprawach i nakręcaniu swoich mechanizmów. Każdy dzień kiedy tego nie zrobisz daje ci kumulującą się karę -2 do wszystkie testów k20 oraz obrażeń bronią, a po 4 dniach zostaniesz w pełni unieruchomiony aż ktoś nie wykona tych napraw
- Po spędzeniu ponad 15 godzin w wodzie zostajesz unieruchomiony aż ktoś nie spędzi 4 godzin na naprawie twojego ciała
- Nie regenerujesz normalnie punktów życia, a magia lecząca zawsze leczy cię w minimalnym stopniu (bez rzutu na kości, najniższa wartość). Możesz sam siebie naprawiać - automatycznie w tempie 1 punkt życia za 10 minut naprawy co wymaga twojej pełnej uwagi albo szybciej z udanym testem Rzemiosła (mechanizmy) i dostępem do narzędzi i części zamiennych
- W kiepskim świetle widzisz 2 razy dalej niż zwykły człowiek a w ciemności widzisz bez problemów na odległość 18 metrów (60ft)
- Jesteś odporny na choroby i trucizny, paraliż i większość efektów nekromantycznych

**Magiczne Kolce** - jako akcja darmowa raz na turę możesz w każdej chwili (nawet mając Kształt przedmiotu) pokryć się kolcami albo je schować. Możesz ich używać jako broni wręcz oraz zadać dodatkowe obrażenia przy każdym udanym teście Zapasów (grapple)
- Możesz potraktować je również jako broń rzucana i je “wystrzelić”. Wywołuje to ataki okazyjne jako atak zasięgowy. Wystrzelony kolec odrasta zaraz po wykonaniu ataku.

W przypadku broni rzucanej używasz Siły do testów trafienia a nie Zręczności = w przypadku kolców twój modyfikator jest zawsze ten sam

**Szybki cios** - jako akcja standardowa możesz wykonać atak kolcami i albo inną bronią naturalną, lekką bronią lub pięścią przyjmując karę -2 do obu testów trafienia

**Pchnięcie** - jako akcja ruchu możesz poruszyć się o do połowy swojej Prędkości i wykonać atak dotykowy wręcz (czyli przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza). Przy trafieniu zadaje istocie modyfikator Siły (czyli zwykle 3, ale więcej jak jesteś większy) oraz sprawiasz, że do końca twojej przyszłej tury otrzymuje on karę -2 do CMD i nie może wykonywać ataków okazyjnych sprowokowanych Manewrami przeciwko niemu

**Metalowy Taran** - w ramach akcji szarży nie wywołujesz ataków okazyjnych Manewrami Tratowania (overrun) oraz Popchnięcia (bull rush).
- Kiedy Tratujesz, istoty nie mogą zdecydować się ciebie przepuścić jeżeli im na to nie pozwolisz = czyli musisz wtedy zdać test CMB przeciwko CMD aby przejść przez ich pole, ale przy sukcesie są traktowani jak cel Pchnięcia oraz przy przebiciu o 5 zostają Przewróceni

**Zmiana: Powłoka** - twoje ataki naturalne i bez broni liczą się jako srebrne lub z zimnego żelaza (jeden z nich) w kontekście omijania odporności istot

**Zmiana: Odporność magiczna** - wymaga wydania dodatkowego punktu mocy, niemal wszelkie bezpośrednie efekty magiczne przeciwko tobie muszą zdać test k20+casting level przeciwko ST 15 aby się nie rozwiać

**Zmiana: Unieruchomienie** - wymaga Formy Przedmiotu, pozwala ci udawać zwykły przedmiot którego formę przyjąłeś poprzez “branie 20” na testach Ukrywania się

**Zmiana: Naświetlenie** - możesz jako akcja darmowa zdecydować aby dowolna część twojego ciała zaczęła świecić się. Możesz wybrać siłę światła od świecy (delikatne oświetlenie w obszarze 1.5 metra) do pochodni (jasne światło w zasięgu 6 metrów i gorsze na kolejne 6 metrów) oraz wybrać dowolny kolor lub ich kombinację

**Zmiana: Pomniejszenie** - zmniejszasz się do rozmiaru niziołka (Mały, Small) albo o dwa “kroki”, do rozmiaru kota (Malutki, Tiny).
- Za każdy “krok” otrzymujesz bonus +2 Klasy Pancerza oraz bonus +4 do Ukrywania się i bonus +1 do Refleksu.
- Otrzymujesz również karę -1 do CMD za każdy “krok”, a twoja Siła maleje o 2, co zmniejsza obrażenia wręcz (ale z powodu analogicznego bonusu do trafienia, modyfikator ataku jest niezmieniony) o 1
- Za każdy krok kostka obrażeń ataku maleje (k2<k3<k4<k6<k8<2k6)
- Będąc Malutki nie jesteś w stanie atakować wręcz istot znajdujących się poza twoją własną kratką (ale możesz wtedy wchodzić w kratkę przeciwnika i kręcić się mu pod nogami)

**Zmiana: Powiększenie** - rośniesz do rozmiaru ogra, powozu czy małego drzewa (Duży, Large), co sprawia, że zajmujesz zwykle 2x2 lub 2x3 kratki. Daje ci to bonus +2 do Siły i karę -2 do Zręczności, co w połączeniu z innymi bonusami sprawia, że:
- Kostka twoich ataków rośnie o 1 rozmiar (k4>k6>k8>2k6>3k6) a one same zadają o punkt obrażeń więcej (czyli kość+4 zwykle). Twoje CMB rośnie o 2, a CMD o 1
- Twoje ataki wręcz otrzymują Zasięg = możesz atakować nie tylko najbliższe kratki, ale również istoty oddalone od ciebie o kratkę
- Otrzymujesz karę -1 do Refleksu i -2 do Klasy Pancerza oraz -4 do Ukrywania się CMD

**Kształt: Przedmiot** - zmieniasz się w wybrany przez ciebie przedmiot z materiału roślinnego (drewno, lina, tkanina) albo z lodu albo z kamienia albo ze stali, żelaza lub miedzi, co sprawia że tracisz możliwość mówienia, kończyny (chyba że wynikają ze Zmian) a twój ekwipunek wnika w twoje ciało.
- Jeżeli obiekt jest skomplikowany i ma mieć wiele elementów ruchowych (np. balista albo powóz albo pompa) musisz zdać test Rzemiosła z ST wynikającym ze skomplikowania przedmiotu aby elementy twojego nowego Kształtu były użyteczne
- W formie broni zasięgowej ktoś musi ci zapewnić amunicję, ale możesz ładować i strzelać “sobą” samodzielnie. W formie amunicji otrzymujesz tyle obrażeń ile zadał atak.
- domyślnie twoja Prędkość spada do 20 ft (4 kratki), chyba że jest to np. Duża karoca (co sprawia, że podczepiony koń mógłby dać lepsze przyspieszenie ale rozpędzić się możesz jak prawdziwa karoca)
- Otrzymujesz jeden atak naturalny (trachnięcie całym ciałem) zadający k6+3 jeżeli dodatkowo nie zmieniasz swojego rozmiaru
- Twoja Klasa Pancerza jako przedmiot rozmiaru człowieka zmienia się na 14/11/13 z powodu wniknięcia koszulki kolczej w głąb ciała
- jeżeli wydasz dodatkowy punkt mocy to masz 50% szans aby zignorować obrażenia precyzyjne albo zmienić ataki krytyczne przeciwko tobie na zwykłe trafienia oraz wszelkie obrażenia są zmniejszane o 2 (a efekty żywiołowe nieodpowiedniego typu, np ogień przeciwko kamieniowi, są najpierw zmniejszane o połowę)