Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	15
Zaskoczona	13

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+4

Dodatkowo:

Punkty życia	35
Inicjatywa	+2
Prędkość	40 ft / 8 kratek

Manewry

CMB	+7
CMD	22

Ofensywa

Atak	pięścią/kopniakiem
Trafienie	+7
Obrażenia	k6+3

Seria Ataków: jako akcja pełnorundowa możesz przeprowadzić dwa takie ataki

Atak	kataną
Trafienie	+8
Obrażenia	k8+4

Seria Ataków: jako akcja pełnorundowa możesz przeprowadzić dwa takie ataki

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+10
Ukrywanie się	+2
Percepcja	+10
Wiedza (historia)	+6
Wspinaczka	+3
Wiedza (religia)	+6
Medycyna / akupunktura	+12
Rzemiosło (alchemia)	+6
Akrobatyka	+2
Zastraszanie	+5

Ki

Po odpoczynku uzyskujesz dzienną pulę 4 punktów Ki. Każdy z poniższych Efektów możesz uzyskać wydając 1 punkt Ki jako akcję błyskawiczną.

Efekt: Możesz zwiększyć Twoją Prędkość o 20ft (+4 kratki) na 1 rundę

Efekt: Zwiększyć Zwykłą i Dotykową Klasę Pancerza o 4 na 1 rundę

Efekt: Przy wykonywaniu Serii Ataków możesz wykonać jeszcze jeden atak z takim samym modyfikatorem

Zdolności

Jesteś ŚLEPY, ale nie panikuj!

Twoje nadnaturalne zmysły pozwalaja Ci postrzegać obiekty i istoty w zasięgu 18 metrów. W stosunku do obiektów znasz ogólne kształty bez szczegółów, a istoty wiedz gdzie są z dokładnością do kratki. Każdy atak w taką istotę wymaga testu 50/50 który wykonujesz dwa razy, wystarczy jeden sukces.

Jeżeli w zasięgu 9 metrów znajduje się żywa istota która otrzymała choć jeden punkt obrażen to widzisz ją perfekcyjnie. Możesz wręcz “zajrzeć” wewnątrz jej ciała co pozwala Ci stosować niezwykle skuteczną akupunkturę

4 razy dziennie możesz jako akcje całorundową udzielić pomocy medycznej równowartej godzinnej operacji. Testujesz Medycynę ST 20 aby wyleczyć cel ilośc Punktów Życia równą jego poziomowi. Przebicie testu o 5 zwiększa tę ilość o 4. Przebicie o 10 dodaje dalsze 4. Nie liczy się do limitu operacji dziennie na daną osobę.

Możesz każdą osobę operować dwa razy dziennie zamiast tylko raz.

Na turę możesz wykonać 4 ataki okazyjne zamiast jednego

Jeżeli ktoś atakuje sprzymierzeńca stojącego obok ciebie możesz użyć ataku okazyjnego aby dać sprzymierzeńcowi bonus +2 do Klasy Pancerza

Do udzielenia pomocy medycznej nie potrzebujesz narzędzi - wystarczą Ci Twoje dłonie

Znane języki: Handlowy, Niebiański

Raz na rundę jeżeli jesteś świadom danego ataku możesz zablokować udany atak zasięgowy na Ciebie (kiedy wróg trafi strzałą, bełtem lub innym podobnym pociskiem, ale nie zadziała to na atak z katapulty)

Twoje ataki dłonią lub kopniakiem liczą się jako magiczne w celu omijania Odporności wrogów