Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	13
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+1

Dodatkowo: +1 przeciwko strachowi i magicznym przymusom

Prędkość	30 ft / 6 kratek
Punkty życia	39
Inicjatywa	+5

Ofensywa

Atak	długim mieczem
Trafienie	+8
Obrażenia	k8+ 5 + k6

Manewry

CMB	+9 / +11 rozbrajanie
CMD	22 / 24 na rozbrajanie

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: rozbrajaniu

Ekwipunek: koszulka kolcza, długi miecz

Umiejętności

Wspinaczka	+6
Blef	+5
Dyplomacja	+5
Akrobatyka	+9
Zastraszanie	+5
Jeździectwo	+7
Wyczucie pobudek	+3
Pływanie	+6
Percepcja	+3
Sztuka (śpiew)	+5
Sztuka (taniec)	+5
Wiedza (magia)	+6
Wiedza (religia)	+6
Wiedza (natura)	+6
Wiedza (szlachta)	+6
Wiedza (lokalna)	+6
Wiedza (historia)	+6
Wiedza (inżynieria)	+6
Wiedza (geografia)	+6
Wiedza (plany)	+6
Wiedza (podziemia)	+6
Uciekanie z więzów	+7

Zdolności

Języki: Handlowy, Elfi, Krasnoludzki

Improwizowana broń - kara do trafienie za używanie przedmiotu nieprzystosowanego do bycia bronią wynosi -2 zamiast -4

Opatrunek Polowy - jako akcja całorundowa możesz opatrzyć siebie lub kogoś obok co zatrzymuje krwawienie oraz daje celowi k6 tymczasowych Punktów Życia na 10 minut. Nie można dzięki temu mieć więcej Punktów Życia niż normalne maksimum. Cel może być tak opatrzony raz dziennie chyba, że otrzyma magiczne leczenie równe otrzymanym tymczasowym Punktom Życia

W ramach rzutu na inicjatywę możesz dobyć jako akcję darmową jedną broń

Postawa Obronna - na początku swojej tury w której zamierzasz atakować możesz zyskać bonus +7 do Klasy Pancerza w zamian za karę -3 do trafienia. Utrzyma się to do początku Twojej następnej tury

Wada charakteru: Chełpliwość - jeżeli Twój wkład/sukces nie zostaną docenione otrzymujesz karę -2 do Blefu/Dyplomacji/Zastraszania/Sztuki do końca dnia

Tak długo jak w jednej dłoni nie masz ani broni ani tarczy = nie otrzymujesz kary -2 do Zwykłej Klasy Pancerza oraz nie tracisz bonusowych k6 do obrażeń bronią jednoręczną

Brawura

Zaczynasz dzień z 3 punktami Brawury i odzyskujesz je za zadanie krytycznych obrażeń długim mieczem, zabicie lub pokonanie wroga tą bronią lub za “brawurowe” zachowanie. W jednej chwili możesz mieć ich max 3.

Możesz wydać punkt Brawury przed rzutem na Akrobatykę / Wspinaczkę / Pływania aby dostać bonus +4 do wyniku rzutu

Możesz wydać punkt Brawury jako akcję błyskawiczną aby odzyskać jedną z wykorzystanych Technik

Możesz wydać punkt Brawury jako akcję nagłą aby uzyskać bonus +4 do dowolnego Rzutu Obronnego

Techniki

Masz opanowane poniższe techniki. Po 10 minutach rozgrzewki możesz wybrać dowolne 4 z nich, zmiana wymaga kolejnych 10 minut ćwiczeń. Każdą walkę rozpoczynasz z nimi przygotowanymi do użycia. Po użyciu dana Technika jest niedostępna do następnej walki, chyba że odnowisz ją za pomocą Brawury.

Żelazna Fala - jako akcję standardową wykonaj test ataku bronią, przy trafieniu zadajesz o 2k6 obrażeń więcej. Atak może przybrać formę cięcia powietrza z ogromną siłą - cel może się znajdować do 10 metrów od Ciebie

Zachód Słońca - jako akcja nagła wykonaj przeciwstawny test Akrobatyki przeciwko testowi trafienia przeciwnika. Jeżeli zrównasz lub przebijesz jego wynik to niwelujesz dany atak

Skaczący Smok - jako akcja błyskawiczna wykonaj test Akrobatyki aby skoczyć z bonusem +10. Liczysz się też jakbyś miał rozbieg

Cięcie Przypływu - jako akcję standardową wykonaj jeden test ataku bronią, ale porównaj go do Klasy Pancerza dowolnych dwóch celów w Twoim zasięgu. Losuj obrażenia raz i zadaj je każdemu trafionemu celowi

Wilcza Koordynacja - jako akcja standardowa wykonaj zwykły atak wręcz. Przy trafieniu jeden sojusznik zagrażający celowi może wykonać darmowy atak okazyjny

Widmowe Cięcie - jako akcja standardowa wykonaj atak przeciwko Zaskoczonej Klasie Pancerza przeciwnika