Cechy

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

Punkty życia	39
Inicjatywa	+1
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Klasa pancerza

Zwykła	14
Dotykowa	11
Zaskoczona	13

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+9
Siła Woli	+3

Dodatkowo: +2 przeciwko magii

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+6
Ukrywanie	+8
Dyplomacja	+3
Pływanie	+7
Percepcja	+9
Wiedza (szlachta)	+5
Wspinaczka	+7
Wiedza (lokalna)	+5
Wiedza (podziemia)	+5
Używanie magicznych urządzeń	+3
Akrobatyka	+5
Kieszonkostwo	+5
Zastraszanie	+3
Rozbrajanie pułapek	+7
Blef	+3
Przetrwanie	+6
Jeździectwo	+5
Opieka nad zwierzętami	+3
Przebranie	+3
Rzemiosło (alchemia)	+5
Wiedza (inżynieria)	+6
Lingwistyka	+5

Zdolności

Podstępny Cios - Przy atakowania zaskoczonego lub flankowanego celu dodajesz 2k6 do obrażeń oraz jako akcję darmową stosujesz brudną zagrywkę

Znane języki: Handlowy, Podziemny, Krasnoludzki, Orczy

Jako akcję ruchu możesz przeprowadzić fintę - test Blefu na konkretnego wroga. Jeżeli ci się uda to następny atak wręcz do początku Twojej następnej rundy traktuje go jako zaskoczonego

Przy ataku bronią obuchową możesz bez kary zadawać obicia zamiast zwykłych obrażeń. Cel który ma więcej obić niż aktualnych punktów życia traci przytomność

W otoczeniu naturalnej i nieobrobionej ziemi lub kamienia masz +1 do testów Akrobatyki i Percepcji

Raz na rudę możesz zignorować jedną kratkę trudnego terenu traktując go jako zwykły.

Jesteś odporny na paraliż, trucizny i fantomy (rodzaj mentalnej iluzji)

Widzisz w absolutnej ciemności na odległość 36 metrów

Brudna zagrywka to manewr innowacyjnego zaszkodzenia wrogowi. Przy dobrym rzucie efekt trwa więcej niż 1 rundę, ale cel zawsze może go usunąć akcją ruchu. Fabularnie piasek w oczach / kopniak w czułe miejsc / przecięcie paska u spodni itd.

Mechanicznie to jeden z: oślepienie, utrata słuchu, przestraszenie, ból/nudności, zaplątanie

Manewry

CMB	+6 / +8 na brudne zagrywki
CMD	17 / 19 na brudne zagrywki / 21 na przesunięcie lub przewrócenie

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: brudnych zagrywkach

Ofensywa

Atak	młot bojowy
Trafienie	+6
Obrażenia	k8 +3

Atak	silny cios młotem bojowym
Trafienie	+5
Obrażenia	k8 +5

Atak	młot lucereński
Trafienie	+6
Obrażenia	k12 +4

Atak	silny cios młotem lucereńskim
Trafienie	+5
Obrażenia	k12 +7

Specjalne	Brań ta ma Zasięg, czyli atakuje drugą a nie najbliższą kratkę

Atak	powiększony młot bojowy
Trafienie	+6
Obrażenia	2k6 +4

Atak	powiększony silny cios młotem bojowym
Trafienie	+5
Obrażenia	2k6 +6

Atak	powiększony młot lucereński
Trafienie	+6
Obrażenia	3k6 +6

Atak	powiększony silny cios młotem lucereńskim
Trafienie	+5
Obrażenia	4k6 +9

Magia

3 razy dziennie możesz stworzyć magiczny kamuflarz, tylko dla siebie, do obszarów naturalnego kamienia lub ziemi. Daje ci to +4 do testów Ukrywania i pozwala się ukrywać nawet bez zasłony. Kamuflarz trzyma się 40 minut lub do przeprowadzenia ataku

Możesz uczynić się niewidzialnym na 4 minuty, raz dziennie jako akcja standardowa. Daje to ogromne bonusy do Ukrywania

Możesz uczynić się ogromnym na 4 minuty, raz dziennie jako akcja standardowa. Daje +2 do SIły, -2 do Zręczności, -1 do Klasy Pancerza i - do trafienia.

Podsumowując, Klasa pancerza spada o 2. Dostajesz Zasięg dla ataków wręcz - możesz atakować nie tylko kratki wokół ciebie, ale też o jedną dalej.

Masz dwa “wolne” użycia na zdolności niewidzialności i rośnięcia, do wykorzystania w dowolnej kombinacji