Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	11
Zaskoczona	18

W lekkim pancerzu

Ofensywa

Atak	pazurami
Trafienie	+8
Obrażenia	k4+5

Specjalne: jako akcja pełnorundowa możesz przeprowadzić dwa takie ataki

Atak	Silny Cios pazurami
Trafienie	+6
Obrażenia	k4+9

Atak	komp. długim łukiem
Trafienie	+5
Obrażenia	k8+2

Punkty życia	40
Inicjatywa	+1
Prędkość	40 ft / 8 kratek

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+6
Ukrywanie się	+5
Pływanie	+7
Percepcja	+8
Wiedza (natura)	+4
Wspinaczka	+7
Wiedza (religia)	+4
Medycyna	+6
Akrobatyka	+5
Zastraszanie	+6
Przetrwanie	+9

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+7

Manewry

CMB	+7
CMD	18

Zdolności

Znane języki: Handlowy

Czułe Zmysły: możesz jak pies tropiący podążać za zapachem z bonusem +4 do Przetrwania
- w kiepskim świetle widzisz 2x dalej niż zwykły człowiek

Nos do Zła: Masz potężną aurę dobra i potrafisz analizować aury przedmiotów i istot w zasięgu 60ft czyli 18 metrów pod kątem obecności zła

Polowanie: raz dziennie jako akcja błyskawiczna możesz wybrać cel który widzisz lub który uważasz za zły i na dobę otrzymać bonus +2 do testów tropienia, Percepcji i Ukrywania przeciwko temu celowi. W zasięgu 3 metrów zawsze jesteś w stanie go go wykryć oraz celowi trudno Cię zaskoczyć (używasz Zwykłej a nie Zaskoczonej Klasy Pancerza przeciwko jego atakom). Jeżeli wybrany cel nie jest Zły umiejętność jest zmarnowana.

Forma Bestii: jako akcję ruchu możesz przywołać wokół siebie ułudę złożonego ze światła księżycowego zarysu wilkołaka. Daje ci to możliwość wykonywania ataków pazurami, +2 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza oraz Odporność na bronie fizyczne 2 omijane przez srebrne bronie (czyli ataki bronią nie-srebrną lub potężnie umagicznioną przy każdym trafieniu zadają ci o 2 punkty obrażeń mniej)
- W momencie stworzenia Forma uzyskuje 6 tymczasowych punktów życia które są tracone jako pierwsze. Pula zapełni się do pełna po minucie odpoczynku, a w momencie zadania obrażeń pazurami odzyskuje ona 2 punkty życia jeżeli nie jest pełna

Straszliwe Pazury: ataki naturalne wykonywanie w Formie Bestii liczą się jako magiczne i srebrne w kontekście omijania Odporności wrogów
- w swojej turze możesz jako akcja darmowa przesunąć się o jedną kratkę (5ft / 1.5 metra) bez wywoływania ataków okazyjnych tuż przed wykonaniem testu trafienia pazurami. Możesz łączyć tę zdolność z krokiem 5-stopowym
- raz dziennie po udanym ataku pazurami możesz odzyskać k6 Punktów Życia

Drapieżnik: na początku tury możesz zdecydować się przyjąć karę -4 do Klasy Pancerza aby otrzymać bonus +2 do trafienia do początku twojej następnej tury
- Silny Cios: przy wykonaniu pierwszego ataku w turze możesz do początku następnej tury przyjąć karę -2 do trafienia aby otrzymać bonus +4 do obrażeń bronią jednoręczną albo +6 bronią dwuręczną

Skupienie - jako akcja całorundowa wywołująca ataki okazyjne możesz się skupić co daje następujące bonusy (już wliczone): +10ft do Prędkości oraz +1 do obrażeń pazurami
- Możesz wydać Skupienie aby uzyskać jeden z poniższych efektów, ale tracisz powyższe bonusy aż się znowu nie skupisz: +20ft do Prędkości na 1 rundę lub (przed wykonaniem testu trafienia) dodać 2d6 do obrażeń danego ataku