Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	10
Zaskoczona	18

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+10
Siła Woli	+4

Dodatkowo: +1 przeciw przymusom i +2 przeciw iluzjom

Manewry

CMB	+7
CMD	15

Punkty życia	40
Inicjatywa	+0
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Ofensywa

Atak	glewią
Trafienie	+8
Obrażenia	d10+3
Cecha specjalna	Ma Zasięg, czyli atakuje 2 kratkę a nie najbliższą

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+9
Dyplomacja	+6
Percepcja	+7
Wiedza (religia)	+4
Wiedza (lokalna)	+4
Wiedza (szlachta)	+4
Kunszt magiczny	+4
Zastraszanie	+6
Jeździectwo	+4
Lingwistyka	+5

Zdolności

Możesz zbadać aure celu jako akcje ruchu pod kątem aury chaosu. Zwykli ludzie muszą być potężni aby mieć taką aure przy chaotycznym charakterze. Kapłani chaotycznych bogów i niektóre inne istoty zawsze ją mają

Trzy razy dziennie jako akcję błyskawiczną możesz się uzdrowić za k6 punktów życia

Raz dziennie możesz Razić Chaos - wybierasz cel jako akcja błyskawiczna i jeżeli jest chaotyczny to przez dobę masz +2 do trafienia i obrażeń w stosunku do niego

Każdego dnia wybierasz jedną osobę jako swoją Powinność - jako akcję nagłą możesz się przesunąć 5ft / jedną kratkę aby stanąć obok niej

Możesz w rundzie wykonać 4 ataki okazyjne

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

Wada charakteru: Pycha - masz karę -2 do rzutów na Dyplomację i Wyczucie pobudek przeciw celom które Ci ubliżyły aż nie przeproszą

Kiedy wróg wywołuje Twój atak okazyjny poruszaniem się możesz zamiast tego testować rzut na CMB aby uniemożliwić mu opuszczenie kratki do końca Twojej tury

Kiedy ktoś wykorzystuje krok 5-stopowy aby się od Ciebie oddalić możesz jako akcja nagła użyć własny krok 5-stopowy aby za nim podążyć

Języki: Handlowy, Piekielny