Cechy

Siła	12 / +1
Zręczność	15 / +2
Kondycja	18 / +4
Inteligencja	11 / +0
Mądrość	10 / +0
Charyzma	12 / +1

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	12
Zaskoczona	13

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+8
Siła Woli	+1

Dodatkowo: +3 przeciwko magii i zdolnościom nadnaturalnym

Punkty życia	45
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Manewry

CMB	+4
CMD	16

Ofensywa

Atak	kamienną pięścią
Trafienie	+6
Obrażenia	2k6+5

Atak	toporem
Trafienie	+6
Obrażenia	k6+1

Umiejętności

Pływanie	+5
Percepcja	+6
Wiedza (plany)	+6
Wspinaczka	+7
Wiedza (podziemia)	+4
Wiedza (arkana)	+4
Akrobatyka	+6
Zastraszanie	+5
Przetrwanie	+7
Rzemiosło (bronie)	+4
Rzemiosło (zbroje)	+4

Atak	Seria: kamienną pięścią
Trafienie	+4
Obrażenia	2k6+5

Atak	Seria: toporem
Trafienie	+4
Obrażenia	k6+1

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Ziemi, Ognia

Raz dziennie przy wyniku 1 na teście trafienia możesz go przerzucić i wybrać drugi

Twoja krew jest trująca - każdy kto Cię ugryzie lub jej inaczej spróbuje musi zdać test Wytrzymałości ST 16 (18 w Szale) przez 4 rundy albo za każdą porażkę straci k2 Kondycji. Zdanie jednego rzutu pokonuje truciznę.

Samą koncentracją możesz przesunąć do 9 kilogramów ziemi, kamieni, gliny czy piasku o 5 metrów jako akcja ruchu.

W każdej chwili możesz stworzyć wokół dłoni wielką kamienną rękawicę na tyle długo, aby przeprowadzić nią jeden atak wręcz. Możesz nią rzucić we wroga w zasięgu 36 metrów jeżeli zużyjesz na to 4 Punkty Życia.

Seria - Jako akcja całorundowa możesz przeprowadzić po ataku toporem jak i kamienną pierścią z odpowiednimi karami do trafienia

Dwa razy dziennie możesz stworzyć jeden z nastepujących magicznych efektów:

- Na 4 minuty zwiększyć swoją Zwykłą i Zaskoczoną Klasę Pancerza o 4

- Na minutę nadać krwi celu esencję lawy co choć niezwykle nieprzyjemne i nienaturalne leczy go 1 Punkt Życia na rundę przez 10 rund

Szał bojowy

Otrzymujesz +4 do Siły i Kondycji, +2 do Siły Woli i karę -2 do Klasy Pancerza

Wpadasz w szał jako akcję darmową i możesz go utrzymać 14 rund dziennie, po każdym uzyciu jesteś zmęczony 2xrund ile właśnie użyto

Zwiększenie Siły daje +2 do trafienia wręcz i manewrów oraz +2 do obrażeń bronią lub kamienną pięścią

Zwiększenie Kondycji daje +2 do Wytrzymałości i bonusowe 8 punktów życia

W trakcie szału możesz zwiększyć zasięg swojego ataku ogniem za pomocą akcji ruchu zamiast płacić Punktami Życia

W trakcie szału twoja skóra twardnieje co daje ci Odporność na obrażenia fizyczne poza broniami adamantytowymi 3, czyli każdy atak inna bronią zadaje ci o 3 punkty obrażeń mniej