Cechy

Siła	18 / +4
Zręczność	14 / +2
Kondycja	16 / +3
Inteligencja	8 / -1
Mądrość	8 / -1
Charyzma	12 / +1

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+9
Siła Woli	+0

Dodatkowo: +2 przeciwko magii (przesądy)

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	12
Zaskoczona	14

Prędkość	40 ft / 8 kratek
Punkty życia	50
Inicjatywa	+2

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+3
Ukrywanie się	+6
Pływanie	+8
Percepcja	+7
Wiedza (natura)	+3
Wspinaczka	+8
Wiedza (lokalna)	+5
Akrobatyka	+6
Zastraszanie	+5
Przetrwanie	+3
Jeździectwo	+6
Opieka nad zwierzętami	+5

Manewry

CMB	+8
CMD	20

Zdolności

Możesz użyć niemal dosłownie wszystkiego jako broni - nazywa się wtedy improwizowaną. Obrażenia zależą od rozmiaru i masy (bardziej zaboli jak komuś przywalisz stołem niż krzesłem)

Błogosławieństwo boga pijaństwa - za wypicie kilku głębszych otrzymasz jednorazową magiczną pomoc w ciągu najbliższej doby zależnie od typu przybytku gdzie piłeś

Przed wykonaniem ataku możesz zadeklarować, że planujesz uszkodzić swoją broń aby zadać dodatkowe k4 przy trafieniu

Przed atakiem możesz zdecydować, że chcesz zostawić głębokie rany - cel będzie tracił k4 punkty obrażeń co rundę do momentu opatrzenia lub otrzymania magicznego leczenia

Przy użyciu broni improwizowanej na nieuzbrojony cel zawsze atakujesz na jego Zaskoczoną Klasę Pancerza (zamiast tylko w przypadku nieświadomego celu)

Widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów, a przy kiepskim świetle widzisz 2x lepiej niż człowiek

Podstępny Cios - przy atakowania zaskoczonego lub flankowanego celu dodajesz k6 do obrażeń

Trudno Cię zaskoczyć - w rundzie zaskoczenia lub dla ataków niewidzialnych wrogów używasz Zwykłej Klasy Pancerza zamiast Zaskoczonej

Znane języki: Handlowy

Poziomy trzeźwości

Jednostka alkoholu to równowartość kilku shotów mocnego trunku lub kilku kufli piwa.

Skaczesz wyżej jeżeli wypijesz więcej niż 2 jednostki alkoholu w godzinę lub ponad trzy godziny będziesz pił po jednostce na godzinę oraz nie zdasz rzutu na Wytrzymałość.

Aby poprawić swój stan musisz nie pić przynajmniej godzinę i zdać test Wytrzymałości (ST zależy od ilości wypitego alkoholu). W przypadku nie zdania co godzinę próbujesz znowu, ale też każda kolejna godzina obniża ST.

1. Trzeźwy

2. Podpity - Zaczyna to po tobie widać. Otrzymujesz karę do umiejetności opartych na Zręczności i Sile oraz do Siły Woli.

3. Pijany - masz karę -2 do wszystkich rzutów k20, ale otrzymujesz Odporność 1 na Stłuczenia (ataki ogłuszające/obijające zadają o 1 punkt obrażeń mniej)

4. Spity - masz karę -4 do wszystkich rzutów k20, ale Odporność rośnie do 2. Przy rzutach obronnych na ból rzucasz dwa razy i wybierasz lepszy wynik. Przy każdej kolejnej jednostce alkoholu ryzykujesz utratę przytomności (rzut na Wytrzymałość)

Ofensywa

Atak	broń dwuręczna
Trafienie	+10
Obrażenia	k8 / k10 / k12/ 2k6 +6

Atak	broń jednoręczna
Trafienie	+10
Obrażenia	k4/k6/k8 +4

Atak	rzut bronią
Trafienie	+9
Obrażenia	jak wyżej
Zasięg	za każde 3 metry -2 do trafienia, maksymalny 15 metrów

Szał bojowy

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

Możesz go utrzymać 11 rund dziennie, po każdym uzyciu jesteś zmęczony 2xrund ile właśnie użyto

Zwiększenie Siły daje +2 do trafienia wręcz i +2 do obrażeń bronią jednoręczną lub +3 do obrażeń bronią dwuręczną

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