Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	13
Zaskoczona	13

Rzuty obronne

Refleks	+8
Wytrzymałość	+7
Siła Woli	+2

Punkty życia	39
Inicjatywa	+3
Prędkość	20 ft / 4 kratek

Umiejętności

Ukrywanie się	+13
Pływanie	+6
Percepcja	+8
Wiedza (natura)	+5
Wspinaczka	+14
Wiedza (arkana)	+2
Wiedza (lokalna)	+2
Akrobatyka	+8
Przetrwanie	+5
Używanie magicznych urządzeń	+8
Przebranie	+7
Rzemiosło (alchemia)	+7

Ofensywa

Atak	nibynóżką
Trafienie	+8
Obrażenia	k6+3 + k6 kwasu

Specjalne: jako akcja pełnorundowa możesz przeprowadzić dwa takie ataki

Specjalne: ma Zasięg czyli mozesz zaatakować tak najbliższą i następną kratkę

Manewry

CMB	+6
CMD	19

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: flankowaniu

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Druidycki, Elfi

Podstęp - jeżeli flankujesz wroga to możesz zamiast uzyskania bonusu +2 do trafienia wykonać dowolny Manewr bez wywoływania ataku okazyjnego

Forma szlamu - w naturalnej formie możesz się komunikować przez biologiczną dotykową telepatię. Jesteś odporny na ataki krytyczne, obrażenia precyzyjne i flankowanie
- masz również Odporność 6 na obrażenia obuchowe lub kłute - czyli np. atak młotkiem zadaje o 6 punkty obrażeń mniej
- masz bardzo czuły węch - jak pies, możesz tropić za jego pomocą z bonusem +4 do Przetrwania
- możesz się wspinać po niemal dowolnych powierzchniach z połową Prędkości (nawet po sufitach). Możesz zawsze brać (10+modyfikator) zamiast testować Wspinaczkę
- możesz przebywać w kratce sprzymierzeńca i traktujesz wtedy wrogów którym oboje zagrażacie jako flankowanych (tylko dla ciebie)
- potrafisz przecisnąć się nawet przez małe dziury (min. średnicy 15 centrymetrów)

Przy tropieniu masz bonus +2 do Przetrwania

Potrafisz porozumieć się z nawet bezmyślnymi magicznymi szlamami. Wymaga to przynajmniej minuty kontaktu i testu z bonusem +5

Twoje ataki nibynóżką liczą się jako magiczne, srebrne i żelazne jezeli chodzi o omijanie Odporności wrogów

Widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów

Regresja - możesz przybrać dawną, ludzką postać na 8 godzin dziennie jako akcję ruchu. Nie działa wtedy większość Twoich zdolności ale nadal możesz stworzyć dwie nibynóżki. Możesz wtedy mówić, ale jakość ukrycia Twojej natury zależy od testu Przebrania z bonusem +10. Za pomocą testów Wytrzymałości możesz utrzymac tę formę dłużej ale ryzykujesz Zmęczeniem.