Cechy

Siła	5 / -3
Zręczność	22 / +6
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	9 / -1
Charyzma	14 / +2

Klasa pancerza

Zwykła	20
Dotykowa	19
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+12
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+1

Punkty życia	32
Inicjatywa	+6
Prędkość	40 ft / 8 kratek

Ofensywa

Atak	ugryzienie
Trafienie	+12
Obrażenia	k3+6

Manewry

CMB	+7 / +9 brudne zagrywki
CMD	14 / 16 brudne zagrywki

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: brudnych zagrywkach

Brawura

Zaczynasz dzień z 2 punktami Brawury i odzyskujesz je za zadanie krytycznych obrażeń ugryzieniem, pokonanie wroga ugryzieniem lub “brawurowe” zachowanie. W jednej chwili możesz mieć ich max 2.

Możesz wydać punkt Brawury przed rzutem na Akrobatykę / Wspinaczkę / Uciekanie z więzów / Jeździectwo / Pływanie aby dodać k6 do wyniku rzutu. Przy 6 dorzucasz kolejne k6 (max 4 kości)

Jeżeli większy od Ciebie przeciwnik nie trafi Cię atakiem wręcz możesz jako akcję nagłą wydać punkt Brawury aby poruszuć się 5 stóp i skonczyć ruch w kratce wroga.

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+5
Ukrywanie się	+20
Dyplomacja	+7
Pływanie	+1
Percepcja	+6
Wiedza (natura)	+6
Wspinaczka	+11
Wiedza (arkana)	+6
Medycyna	+0
Wiedza (lokalna)	+7
Akrobatyka	+12
Zwinne łapki	+8
Zastraszanie	+2
Rozbrajanie pułapek	+8
Blef	+9
Uwalnianie się	+12
Przetrwanie	+3
Opieka nad zwierzętami	+3
Wiedza (szlachta)	+6
Wiedza (historia)	+6
Używanie magicznych urządzeń	+6

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Podziemny, Orczy

Podczas wspinaczki nie traci bonusu ze Zręczności do Klasy Pancerza

Jest Malutki, czyli jego ataki zagrażają wrogom tylko w tej kratce w której się znajdujesz

Potrafi gadać…

Bardzo szybko biegasz - 5x standardowej Prędkości zamiast 4 oraz Twoja Prędkośc rośnie do 45 ft

Brudna zagrywka to manewr innowacyjnego zaszkodzenia wrogowi. Przy dobrym rzucie efekt trwa więcej niż 1 rundę, ale cel zawsze może go usunąć akcją ruchu. Fabularnie piasek w oczach / kopniak w czyłe miejsc / przecięcie paska u spodni itd.

Mechanicznie to jeden z: oślepienie, utrata słuchu, przestraszenie, ból/nudności, zaplątanie

Podstępny Cios - przy atakowania zaskoczonego lub flankowanego celu dodajesz 2k6 do obrażeń

W stosunku do flankowanych wrogów zamiast premii +2 do trafienia możesz nie wywołać ataku okazyjnego przy dowolnym manewrze. W przypadku brudnej zagrywki dostajesz bonus +4

W przypadku sukcesu przy teście Refleksu przy efektach obszarowych nie otrzymujesz żadnych obrażeń zamiast połowy

Bystry wzrok: widzisz 2x dalej w kiepskim świetle niż zwykły człowiek

Znajdujac się w lub obok kratki jakiejś istoty możesz się na nią wspiąć za pomocą testu Wspinaczki. Jeżeli osiągniesz sukces to przesuwasz się z Nią keidy będzie się poruszała i ma ona karę -2 do trafienia w stosunku do Ciebie

Wrogowie w których kratce się znajdujesz mają karę -4 do trafienia w stosunku do Ciebie oraz jeżeli masz jakiegokolwiek sprzymierzeńca obok to nie ważne od ustawienia traktowani jesteście jako flankujacy danego wroga. Możesz poruszać się w ramach oraz opuścić kratkę przeciwnika bez wywołania ataków okazyjnych.