Cechy

Siła	8 / -1
Zręczność	18 / +4
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	10 / +0
Charyzma	14 / +2

Klasa pancerza

Zwykła	20
Dotykowa	15
Zaskoczona	15

Rzuty obronne

Refleks	+8
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+2

Dodatkowo: +1 przeciwko efektom wpływającym na umysł

Prędkość	30 ft / 6 kratek
Punkty życia	39
Inicjatywa	+6

Ofensywa

Atak	rapierem
Trafienie	+10
Obrażenia	k6+6

Manewry

CMB	+3 / +11 rozbrajanie
CMD	17 / 19 na rozbrajanie

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: rozbrajaniu

Umiejętności

Wspinaczka	+3
Blef	+6
Dyplomacja	+6
Akrobatyka	+8
Zastraszanie	+6
Jeździectwo	+8
Wyczucie pobudek	+4
Pływanie	+3
Percepcja	+0
Sztuka (śpiew)	+6
Sztuka (taniec)	+6
Wiedza (magia)	+6
Wiedza (religia)	+6
Wiedza (natura)	+6
Wiedza (szlachta)	+7
Wiedza (lokalna)	+7
Wiedza (historia)	+6
Wiedza (inżynieria)	+6
Wiedza (geografia)	+6
Wiedza (plany)	+6
Wiedza (podziemia)	+6
Uciekanie z więzów	+8

Zdolności

+1 do trafienia ataków okazyjnych przy użyciu noży / mieczy i rapierów

Zamiast 1 ataku okazyjnego na rundę, możesz przeprowadzić ich 5

Języki: Handlowy, Elfi, Krasnoludzki

Brawura

Zaczynasz dzień z 5 punktami Brawury i odzyskujesz je za zadanie krytycznych obrażeń rapierem lub “brawurowe” zachowanie. W jednej chwili możesz mieć ich max 5.

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)

Możesz wydać punkt Brawury przed rzutem na Blef / Dyplomację / Zastraszanie / Wyczucie pobudek aby dodać k6 do wyniku rzutu. Przy 6 dorzucasz kolejne k6 (max 2 kości)

Jeżeli wróg zadeklaruje atak na ciebie, możesz wydać punkt Brawury i atak okazyjny aby próbować parować. Wykonujesz przeciwstawny test ataku z karami jeżeli wróg jest większy - jeżeli wygrasz to atak automatycznie nie trafia. Jeżeli odniesiesz sukces i masz przynajmnije jeden punkt Brawury to możesz jako akcję błyskawiczną przeprowadzić kontrę - atak wręcz na wroga

Jeżeli masz przynajmniej jeden punkt Brawury to wstawanie nie powoduje ataku okazyjnego. Możesz wstać jako akcja błyskawiczną wydając punkt Brawury

Jezeli masz przynajmnije jeden punkt Brawury to po trafieniu wroga rapierem możesz zastraszyć go jako akcję błyskawiczną

Jezeli masz przynajmniej jeden punkt Brawury to ataki na cele wrażliwe na obrażenia precyzyjne zadają o 4 obrażenia więcej