Cechy

Siła	12 / +1
Zręczność	14 / +2
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	18 / +4
Charyzma	9 / -1

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	16
Zaskoczona	10

Punkty życia	35
Inicjatywa	+6
Prędkość	40 ft / 8 kratek

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+5

Dodatkowo: masz karę -2 do rzutów przeciw efektom snu

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+13
Ukrywanie się	+6
Pływanie	+5
Percepcja	+10
Wiedza (historia)	+5
Wspinaczka	+5
Akrobatyka	+10
Jeździectwo	+6
Uwalnianie się	+6
Rzemiosło (broń)	+5
Wiedza (religia)	+5

Zdolności

Raz na rundę, jako akcję nagłą, zanim wróg wykona zadeklarowany atak na Ciebie możesz spróbować Unikać. Wykonujesz test Wyczucia pobudek i jeżeli wynik jest wyzszy niż Twoja Klasa Pancerza to traktujesz go jako Klasę Pancerza w stosunku do tego jednego ataku

Znane języki: Handlowy, Niebiański

Przy używaniu długiego łuku jeżeli na linii strzału pomiędzy Tobą a celem znajduje się tylko jedna osoba to cel nie otrzymuje bonusu do Klasy Pancerza z Zasłony

Cztery razy dziennie przed oddaniem strzału z łuku możesz zadeklarować Idealne Trafienie - rzucasz wtedy k20 dwa razy i wybierasz lepszy wynik.

Raz na rundę jeżeli jesteś świadom danego ataku możesz zablokować udany atak zasięgowy na Ciebie (kiedy wróg trafi strzałą, bełtem lub innym podobnym pociskiem, ale nie zadziała to na atak z katapulty)

Wada charakteru - Senny: Aby wypocząć musisz spać lub odpoczywać 12 godzin danej nocy.

Nie wywołujesz ataków okazyjnych przy strzelaniu z łuku w zasięgu ataków wręcz wrogów

Ofensywa

Atak	pięścią/kopniakiem
Trafienie	+5
Obrażenia	k6+1

Atak	jeden strzał z długiego łuku
Trafienie	+10
Obrażenia	k8+1
Zasięg	za każde 33 metry -2 do trafienia, maksymalny 330 metrów

Atak	Seria Strzałów z długiego łuku
Trafienie	+8 / +8

Jest to akcja całorundowa

Atak	Seria Morderczych Strzałów z długiego łuku
Trafienie	+6 / +6

Atak	jeden morderczystrzał z długiego łuku
Trafienie	+6
Obrażenia	k8+5

Manewry

CMB	+5
CMD	21

Ki

Po odpoczynku uzyskujesz dzienną pulę 6 punktów Ki. Każdy z poniższych Efektów możesz uzyskać wydając 1 punkt Ki jako akcję błyskawiczną.

Tak długo jak masz przynajmniej 1 punkt Ki to Twoje ataki liczą się jako magiczne w kontekście omijania różnych zdolności obronnych wrogów.

Efekt: Na jedną rundę możesz znacznie zwiększyć zasięg używanego łuku (Zamiast 33 metrów, kary są naliczane za każde 48 metrów) na 1 rundę

Efekt: Możesz zwiększyć Twoją Prędkość o 20ft (+4 kratki) na 1 rundę

Efekt: Zwiększyć Zwykłą i Dotykową Klasę Pancerza o 4 na 1 rundę

Efekt: Na 40 minut wzmocnić swoją skórę co daje bonus +2 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza

Efekt: Przy wykonywaniu Serii Strzałów możesz wykonać jeszcze jeden atak z takim samym modyfikatorem