Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	12
Zaskoczona	15

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+2

Punkty życia	39
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Manewry

CMB	+8 / +11 przy Zapasach
CMD	20 / 23 przy Zapasach

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: zapasach

Ofensywa

Atak	pięścią
Trafienie	+8
Obrażenia	k3 +4

Atak	długim mieczem
Trafienie	+8
Obrażenia	k8 +4

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Ukrywanie się	+6
Dyplomacja	+5
Pływanie	+9
Percepcja	+9
Wiedza (lokalna)	+6
Wspinaczka	+9
Zastraszanie	+6
Blef	+5
Profesja (strażnik)	+5
Jeździectwo	+5
Opieka nad zwierzętami	+5
Uwalnianie się	+9

Zasady Zapasów

Jako akcja standardowa wykonuje się test manewru Zapasów: d20 + CMB atakującego vs CMD obrońcy. Brak przeszkolenia może wywołać atak okazyjny od obrońcy.

W przypadku sukcesu obie istoty są W Zwarciu:
- w danej chwili jedna z nich Kontroluje Zwarcie (zaczyna ten kto je rozpoczął)
- mają karę -2 do ataków lub manewrów poza testami Zwarcia
- nie mogą się przesunąć
- mają karę -4 do Zręczności
- nie mogą wykonywać ataków okazyjnych

W swojej turze Kontrolujący może:
- jako akcję darmową zakończyć Zwarcie
- jako akcję standardową wykonać test Zwarcia z bonusem +5 aby utrzymać kontrolę i wykonać jedną z następujących czynności (Przyszpilić wroga, zadać obrażenia równe atakowi naturalnemu lub bronią jednoręczną, przesunać obie istoty o połowę swojej Prędkości, w jakiś inny sposób utrudnić życie celowi). Jeżeli mu się nie uda to Zwarcie się kończy.
- jeżeli ma dostęp do liny lub czegoś podobnego to może spróbować związać cel wykonując test Zwarcia z karą -10
- związać Przyszpiloną istotę

W swojej turze Obrońca może:
- jako akcję standardową wykonać test Zwarcia aby stać się Kontrolującym, co pozwala zakończyć Zwarcie jeżeli chce
- jako akcję standardową wykonać test Wyrywania Się aby zakończyć Zwarcie
- wykonać swoje normalne akcję, ale tylko te nie wymagające użycia obu rąk, w tym atak bronią jednoręczną lub rzucenie czaru (z wymaganym testem koncentracji)

Każda dodatkowa istota pomagająca Kontrolującemu lub Obrońcy daje im odpowiednio +2 do testów Zwarcia i +2 do testów Wyrywania Się

Przyszpilona istota:
- nie może się zupełnie ruszać
- traci bonus ze Zręczności do Klasy Pancerza oraz otrzymuje dodatkową karę -4 do Klasy Pancerza
- jedyną fizyczną akcją jako może podjąć są próby uwolnienia się za pomocą CMB lub Wyrywania Się
- może używać magii tylko jeżeli nie wymaga ona gestykulacji ani materialnych komponentów
- może mówić

Związana istota:
- nie może wykonywać działań fizycznych poza próbą uwolnienia się, ale ST wynosi 20+CMB Kontrolującego zamiast jego CMD
- jest traktowana jakby miała Zręczność równą 0
- ataki wręcz przeciwko niej wykonywane są z bonusem +4
- może być zakneblowana

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Orczy

Możesz przez minutę przedstawić wszystkim sprzymierzeńcom obok ciebie Plan. Jeżeli w ciągu najbliższej godziny go spróbujecie wprowadzić w życie to przez 4 minuty wykonywanie przez was testów Ukrywania jednocześnie jest wzmocnione - jeżeli się widzicie i wspieracie to każdy rzuca d20 normalnie, ale wszyscy używacie najlepszego wyniku

Jeżeli ktoś nie trafi Cię atakiem wręcz możesz jako akcja nagła wykonać test Zapasów z karą -2

Jeżeli masz dostęp do liny to w ramach Zapasów możesz związać cel bez kary -10 nawet jeżeli nie jest on unieruchomiony, nieprzytomny lub ogłuszony. Trudność wyrwania się z Twoich więzów wynosi 33.

Wyzwanie: 2 razy dziennie możesz rzucić konkretnemu wrogowi wyzwanie. Do jego śmierci lub przez najbliższą dobę masz przeciwko niemu +4 do obrażeń i +2 CMD przeciwko jego manewrom. Inni wrogowie mają +2 do trafienia przeciw Tobie

Zbieranie informacji na mieście za pomocą Dyplomacji wymaga jedynie k6 x 5 minut zamiast k4 x godzin.

Widzisz w ciemności na odległość 18 metrów