Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	12
Zaskoczona	16

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+5

Manewry

CMB	+8
CMD	20

Punkty życia	38
Inicjatywa	+2
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Ofensywa

Atak	wielkim młotem
Trafienie	+9
Obrażenia	2k6+6
Krytyk	x3

Atak	Silny Cios wielkim młotem
Trafienie	+7
Obrażenia	2k6+12

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+6
Dyplomacja	+3
Pływanie	+8
Wspinaczka	+8
Kunszt magiczny	+5
Przetrwanie	+5
Rzemiosło (rzeźbiarstwo)	+5
Wiedza (arkana)	+5
Wiedza (natura)	+5
Wiedza (religia)	+5
Wiedza (plany)	+5

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Aklo

Trudny w Osaczeniu - jeżeli trafisz jakąś istotę atakiem wręcz to do początku Twojej następnej rundy nie uzyskuje ona bonusów z flankowania Ciebie, choć nadal umożliwia flankowanie innym.

Wytrwały - jeżeli w danej sytuacji zdanie Rzutu Obronnego Wytrzymałości lub Siły Woli oznacza otrzymanie słabszego efektu lub mniejszej kary, nie otrzymujesz go wcale

Rozmycie - jako akcję błyskawiczną możesz zaburzyć rzeczywistość wokół siebie. Do początku Twojej następnej tury ataki przeciwko tobie mają 20% szans jednak nie trafić pomimo udanego rzutu. Efekt ustaje w momencie uniknięcia trafienia dzięki niemu.

Jesteś odporny na chorobę wysokościową i masz +2 do rzutów Akrobatyki w terenach górskich lub do utrzymania równowagi

Magia

Każdego dnia po odpoczynku uzupełniasz pulę 6 punktów mocy którymi możesz wzmacniać efekty magiczne

Twoje zdolności teleportacyjne są bezdźwięczne, ale zawsze towarzyszą im dość jasne rozbłyski światła. Nie wymagają jednak inkantacji czy gestykulacji - wystarczy sama koncentracja

Jako akcję standardową możesz teleportować się na odległość 9 metrów (135 jeżeli wydasz punkt mocy), choć musisz widzieć miejsce docelowe. Możesz teleportować jedynie siebie.

Ofensywna Teleportacja - jako akcję całorundową (lub standardową za punkt mocy) możesz teleportować się i wykonać od razu jeden atak wręcz

Schowek - w swojej aurze masz pozawymiarową skrytkę gdzie możesz przechowywać przedmioty o łącznej wadze 20 kg. Tymczasowy portal do niej, tylko aby coś schować lub wyjąć, możesz stworzyć w dowolnej chwili w zasięgu ręki jako akcję ruchu lub jako akcję błyskawiczną jeżeli wydasz punkt mocy. Jeżeli umrzesz zawartość pojawi się obok ciebie.

Portal - za punkt mocy jako akcję standardową możesz wybrać punkt tuż obok ciebie i drugi w zasięgu 35 metrów od niego który również widzisz. Tak długo jak się koncentrujesz będzie istniał jaśniejący portal który pozwala dowolnej istocie traktować te dwa punkty jako przylegające aby się pomiędzy nimi poruszać. Przez portal nie można atakować, rzucać zaklęć lub patrzeć czy nasłuchiwać. Wydanie punktu mocy utrzyma portal bez Twojej koncentracji przez 2 rundy.

Niemożliwy Atak - jako akcję standardową możesz wykonać atak bronią wręcz naginając lub łamiąc prawa fizyki w formie jednego z Kształtów. Możesz go wykonać w połączeniu z Ofensywną Teleportacją. W przypadku ataku na większym obszarze wykonujesz jeden test trafienia przeciwko wszystkim potencjalnym celom i jeden rzut na obrażenia dla tych którzy zostali trafieni.

Kształt - Kosa: atak wykonujesz przeciwko 5 kratkom wokoł Ciebie. Muszą one być ciągłe i nie możesz zignorować sprzymierzeńców na nich

Kształt - Lanca: atak wykonujesz przeciwko jednej kratce przylegającej do Twojego pola oraz dwóch następnych za nią nawet jeżeli broń normalnie nie ma Zasięgu

Kszałt - Strzała: Twój atak “wręcz” jest wykonywany przeciwko wrogowi w zasięgu 9 metrów i ignoruje wszystkie cele po drodze.