Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	16 / +3
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	8 / -1
Charyzma	18 / +4

Klasa pancerza

Zwykła	21
Dotykowa	21
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+0

Punkty życia	32
Inicjatywa	+3
Prędkość	40 ft / 8 kratek

Manewry

CMB	+4
CMD	21

Ofensywa

Atak	scimitarem
Trafienie	+7
Obrażenia	k6+3

Atak	pięścią/kopniakiem
Trafienie	+5
Obrażenia	k6+1

Atak	strumieniem wody
Trafienie	+8
Obrażenia	2k6+5 obrażeń obuchowych

Zasięg: 30ft czyli 6 kratek

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+3
Ukrywanie się	+7
Dyplomacja	+8
Pływanie	+4
Percepcja	+3
Wiedza (lokalna)	+4
Wspinaczka	+4
Wiedza (geografia)	+5
Akrobatyka	+13
Zastraszanie	+8
Profesja (żeglarz)	+4
Sztuka (taniec)	+9
Blef	+8

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Wody

Niesława - Ty i Twoi towarzysze macie karę -4 do Dyplomacji w stosunku do praworządnych obywateli którzy o Tobie słyszeli

Możesz wypić napój jako akcję ruchu jeżeli zaczynasz swoją turę trzymając go w dłoni

Wodny taniec - Podczas ruchu możesz 20ft czyli 4 kratki wody lub innych płynów traktować jak normalną powierzchnię. Jeżeli skończysz ruch na wodzie to wpadasz normalnie

Możesz w dowolnej chwili skupić się i zmaterializować strumień wody aby zaatakować wroga. Możesz też go użyć jako wsparcie przy skakaniu co daje Ci bonus +10 do Akrobatyki

Możesz dotykiem uleczyć kogoś za 2k6+5, ale Ty lub cel musicie dobrowolnie otrzymać Stłuczenia które znikną dopiero po 24 godzinach. Ich ilość jest równa poziomowi danej osoby (4 w Twoim przypadku).

Ki

Pijane Ki - jeżeli wypijesz kufel lub podobną ilość silnego alkoholu to otrzymujesz 1 bonusowy punkt Ki który możesz wykorzystać przez maksimum godzinę. Na raz możesz mieć tylko jeden punkt Pijanego Ki. Tak długo jak go masz możesz wstać jako akcja błyskawiczna bez wywołania ataków okazyjnych

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: Możesz zwiększyć Twoją Prędkość o 20ft (+4 kratki) na 1 rundę co przekłada się na bonus +8 do testów Akrobatyki przy skakaniu

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