Cechy

Siła	18 / +4
Zręczność	12 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	8 / -1
Mądrość	10 / +0
Charyzma	16 / +3

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	11
Zaskoczona	18

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+1

Dodatkowo: odporny na strach

Manewry

CMB	+8
CMD	19

Punkty życia	42
Inicjatywa	+1
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Umiejętności

Jeździectwo	+8
Blef	+7
Zastraszanie	+10
Percepcja	+7
Dyplomacja	+7
Wyczucie pobudek	+5

Ofensywa

Atak	długim mieczem
Trafienie	+8
Obrażenia	k8+4

Atak	silny cios długim mieczem
Trafienie	+6
Obrażenia	k8+8

Atak	dwuręcznym mieczem
Trafienie	+8
Obrażenia	2k6+6

Atak	silny cios dwuręcznym mieczem
Trafienie	+6
Obrażenia	2k6+12

Atak	krótkim łukiem
Trafienie	+5
Obrażenia	k6

Zdolności

WIdzisz w całkowitej ciemności na 18 metrów

Sprzymierzency obok ciebie otrzymują +4 do rzutów przeciw strachowi

Raz na rundę możesz próbować zniwelować atak na Twojego wierzchowca za pomocą przeciwstawnego rzutu na Jeździectwo

Trzy razy dziennie możesz jako akcję standardową uaktywnić na jedną rundę przerażający wzrok. Każdy wróg w zasięgu 9 metrów który na ciebie spojrzy musi zdać Siłę Woli ST 15 albo stać sparaliżowany na jedną rundę. Zdany rzut obronny uodparnia na tą zdolność na 24 godziny

Jeżeli uda ci się Przestraszyć kogoś w zasięgu ataku wręcz, możesz go zaatakować jako akcja błyskawiczna. Jeżeli atak nie trafi, cel nie jest już przestraszony

Możesz jako akcję standardową sprobówać Przestraszyć wszystkich wrogów w zasięgu 9 metrów za pomocą przechwałek

Otrzymujesz +2 do trafienia przeciwko Przestraszonym celom

Zamiast rzucać k20 za Zastraszanie zawsze możesz wziąć 10 i traktować to jako wynik rzutu

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

Atakując z wierzchowca pieszy cel masz zwykle +1 do trafienia z przewagi pozycji

Znane języki: Handlowy, Sylwański

Wierzchowiec

Za pomocą 1 minutowego rytuału przywołujesz ektoplazmatycznego/”dziwnego” wierzchowca. Możesz go odwołać za pomocą akcji standardowej

W przypadku “śmierci” jest on niedostępny przez 24 godziny.

Prędkość wierzchowca: 50 ft / 10 kratek

WIerzchowiec widzi w ciemności tak samo dobrze jak Ty

Ataki:
Ugryzienie +6 (k4+3)
2x atak kopytami +4 (k6+1)

Punkty życia: 22
Klasa pancerza wierzchowca: 18 / 12 / 16
Refleks +4
Wytrzymałość +5
Siła Woli +2

Percepcja wierzchowca +7