Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	13
Zaskoczona	13

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+9
Siła Woli	+4

Dodatkowo: +1 przeciwko zmęczeniu, wycięczeniu i obrażeń do Cech

Ofensywa

Atak	pięść / kopniak
Trafienie	+7
Obrażenia	k6+3

Specjalne: możesz bez kary zadawać stłuczenia

Specjalne: jako akcja pełnorundowa możesz przeprowadzić dwa takie ataki

Punkty życia	41
Inicjatywa	+0
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Manewry

CMB	+7 / +9 przy zapasach
CMD	16 / 18 przy zapasach

Nie wywołuje oportunek przy: Zapasach

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+11
Ukrywanie się	+3
Dyplomacja	+6
Pływanie	+7
Percepcja	+9
Wiedza (historia)	+4
Wspinaczka	+7
Akrobatyka	+3
Profesja (wszystkie)	+6
Przetrwanie	+8

Atak	miecz o 9 pierścieniach
Trafienie	+8
Obrażenia	k8+3

Specjalne: jako akcja pełnorundowa możesz przeprowadzić dwa takie ataki

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Krasnoludzki, Ognia

Otrzymujesz bonus +2 do testów Percepcji do zauważenie nietypowych elementów kamiennych jak ukryte drzwi czy pułapki. W odegłości 3 metrów zawsze masz prawo do testu nawet jak nie szukasz aktywnie

Jesteś dość odporny na temperatury. Każdy efekt ognia lub zimna zadaje Ci o 1 punkt obrażeń mniej, a temperaturę traktujesz jako 10 stopni niższą/wyższą zależnie co będzie lepsze.

W rundzie w której się nie poruszyłeś otrzymujesz +1 do trafienia przeciwko wrogom którzy też się nie poruszyli w swojej ostatniej turze.

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)

Twoje doświadczenie życiowe zaznajomiło Cię z wieloma różnymi ścieżkami życia - masz na tyle wiedzy, że liczysz się jako wyszkolony w każdej profesji i zawsze możesz ją testować

Kiedy Twoje Punkty Życia spadną poniżej 0 automatycznie się stabilizujesz. Jeżeli tego chcesz możesz dalej działać ale masz tylko albo akcję ruchu albo akcję standardową (która dodatkowo kosztuje Cię Punkt Życia) na turę

Kondycja - Otrzymujesz bonus +4 do rzutów na uniknięcie: przemęczenia z forsownego marszowania, stłuczeń od pływania, osłąbienia z głodu lub pragnienia, obrażeń od zbyt niskiej lub wysokiej temperatury, obrażeń od duszenia, zmęczenia od biegania itd.

Walka defensywna - na początku tury w której bedziesz atakować możesz zadeklarować, że poświęcasz większą uwagę defensywie niż ofensywie. Oznacza to, że otrzybujesz karę -2 do trafienia do wszystkich ataków do początku Twojej następnej tury, ale dostajesz albo +5 do Zwykłej i Dotykowej Klasy Pancerza albo Odporność na Obrażenia 5 (czyli każdy atak fizyczny zadaje Ci o 5 obrażeń mniej)

Zawsze działasz w Rundzie Zaskoczenia nawet jeżeli nie byłeś świadomy zagrożenia

Ignorujesz 4 punkty Twardości przy atakach pięścią/kopniakiem w stosunku do przedmiotów z gliny, kamienia lub metalu

W przypadku sukcesu przy teście Refleksu przy efektach obszarowych nie otrzymujesz żadnych obrażeń zamiast połowy