Cechy

- Kondycja — 14 / +2
- Inteligencja — 13 / +1
- Mądrość — 14 / +2
- Charyzma — 18 / +4

- Punkty Życia — 35
- Inicjatywa — +0
- Prędkość — 40 ft / 8 kratek

Rzuty obronne

- Refleks — +3
- Wytrzymałość — +3
- Siła Woli — +7

Umiejętności

- Wyczucie pobudek — +9
- Dyplomacja — +8
- Percepcja — +9
- Medycyna — +6
- Kunszt magiczny — +8
- Zastraszanie — +8
- Blef — +11
- Kieszonkostwo — +9
- Wiedza (arkana) — +5
- Wiedza (historia) — +5
- Wiedza (szlachta) — +5
- Wiedza (lokalna) — +6
- Wycena — +9

Zdolności

Nie jesteś Istotą - jesteś Ideą, pomniejszym Bogiem

Twoja wola jest realizowana jedynie przez twoje sługi i Partnerów. Twoja sfera wpływu wynosi 10 kilometrów od miejsca gdzie aktualnie ulokowani są twje sługi - to oni stanowią kotwicę za pomocą której możesz wpływać na świat.

Jesteś w stałym kontakcie telepatycznym ze sługami i Partnerami. Jesteś świadom wszystkiego co zaobserwują Partnerzy ponieważ stale używasz ich zmysłów, ale w danej chwili możesz też używać zmysłów 4 dowolnych sług. Jeżeli któryś z nich oddali się na więcej niż 10 kilometrów od centrum twojego kultu to stracisz ten kontakt i możesz jedynie liczyć, że bez twojego nadzoru zdoła wrócić.

Za pomocą sług możesz wykonywać dowolne rzuty na umiejętności - standardowo to oni je wykonują inspirowani twoją wiedzą i ich cechy są zawsze liczone jako 10. Jeżeli chcesz użyć własnego modyfikatora to musisz to zrobić w ramach Objawienia - roztacza się wokół niego zauważalna aura i przemawia on Twoim głosem.

Posiadasz możliwość wykonywania akcji (jak akcja standardowa, ruchu, błyskawiczna/nagła), ale możesz ich użyć jedynie za pośrednictwem Partnerów. Z reguły są oni na to otwarci (choć mogą próbować Siłą Woli ST 16 zablokować daną próbę), ale wszelkie konsekwencje tych akcji spadają na nich (np. atak okazyjny za użycie Cudu). W danej rundzie możesz przemieścić Partnerów jedynie o łączną wartość twojej Prędkości.

Twoi Partnerzy to w bardzo ograniczonych okolicznościach jedyny sposób aby Ci bezpośrednio zaszkodzić - bardzo specjalistyczna magia przeciwko opętaniu jest w stanie zadać obrażenia nie Partnerowi, a bezpośrednio tobie. Potencjalnie ucierpicie oboje.

Jeżeli twoje sługi zostaną wybite, a Partnerzy zabici, utracisz kontakt ze światem, chyba że ktoś znowu zacznie w ciebie wierzyć.

Znane języki: Handlowy, Smoczy oraz języki znane Partnerom

Co tam jest? - 7 razy dziennie możesz umożliwić Partnerowi widzieć przez przeszkody. Wymaga to aby przez minimum minutę oparł dłoń na danej powierzchni i skupił się (nie robić nic innego) aby stała się dla jego (i twoich) oczu przezroczysta. Musi ona mieć maksimum 25 cm grubości. Partner może utrzymać tę koncentrację do 10 minut w ramach jednego użycia

Ożłocenie - 7 razy dziennie na początku swojej tury możesz jako akcja błyskawiczna nadać lekko złotego koloru skórze jednego z Partnerów aż do początku Twojej następnej tury. Sprawi to, że w swojej turze będzie miał tylko akcję ruchu lub standardową, ale otrzyma też bonus +2 przeciwko truciznom oraz Twardość 2 (czyli wszelkie efekty zadające obrażenia zadają o 2 punkty mniej)

Złotonosy - możesz w dowolnej chwili jako akcja darmowa sprawić aby nos Partnera wydawał się być zrobiony ze złota. Rozwianie tego efektu to akcja całorundowa. Sprawi to, że węch Partnera staje się niemal tak samo dobry jak psa, ale co ważniejsze działa równie skutecznie w stosunku do złota, srebra, kryształów, klejnotów czy przedmiotów zrobionych z tych materiałów

Twoje sługi

Posiadasz około 20-30 osobową grupę stosunkowo wiernych sług, choć to głównie pomniejsze zbiry i złodzieje. Potrafią oni o siebie zadbać (jeżeli chodzi o jedzenie/schronienie), a nawet o 4 inne osoby w danej chwili. Wystarczy, że wydasz im ogólne polecenia, a oni zrobią co tylko mogą.

Jako mała karawana wozów podróżują jako fikcyjna kompania handlowa albo grupa robotników i innych nicponi. Każdego dnia rozbijają obozowisko, wykarmią, zapewnią miejsce do spania i warty z Percepcja z bonusem +4. Jako karawana podróżują z prędkością piechura (wozy ich spowalniają).

W żadnym wypadku nie staną oni do walki - to cywile i cwaniaki, którzy w przypadku jakiegokolwiek zagrożenia uciekają lub chowają się. Jeżeli zostaną zaatakowani pod nieobecność osób gotowych ich bronić to pewnie zginą lub zostaną rozproszenie/rozbici. W tym drugim wypadku powinni się odnaleźć w ciągu kilku godzin, a w tym pierwszym potrzebują kilku dni na rekrutację (choć możesz samemu się zaangażować co przyspieszy proces)

Po dotarciu do dowolnej mieściny możesz pozwolić się swoim ludziom "zadomowić". W ciągu mniej więcej godziny ogarną jakąś melinę dla siebie i kilku innych osób. Po otrzymaniu takiego rozkazu godzinę zajmie im zebranie rzeczy i zorganizowanie się w karawanę

Dzięki ich zdolnościom i pomniejszym kontaktom jesteś w stanie zawsze sprzedawać kradzione przedmioty bez potrzeby obniżania ceny lub opłacania pośredników - uzyskujesz standardową połowę wartości przedmiotu

W ciągu paru godzin są oni w stanie zorganizować tłum we wyznaczonym przez ciebie miejscu i czasie. Zwykle udaje im się zebrać przynajmniej z setkę osób, ale zależne to jest od okoliczności.

Mając kilka godzin mogą dość skutecznie zbierać plotki lub dowiedzieć się co jest mówione na wybrany przez ciebie temat. Jeżeli spędzą na to cały dzień to mają 3 szanse na zebranie informacji, a podczas zwykłego dnia pracy mają jedną taką szansę.

Wmieszani w tłum są w stanie wpłynąć na jego nastrój - mogą sprawić, że ktoś przemawiający do ludu miałby bonus +2 lub karę -2 do rzutów Umiejętności

Mogą poprawić nastawienie mieszkańców w stosunku do Ciebie - zajmie im to od 1 do kilku dni zależnie od rozmiaru miasta. Mogą też spróbować wpłynąć na plotki - wywołać je, zdusić lub delikatnie zmienić. Zajmie im to dni zależnie od siły plotki i obszaru na którym jest powtarzana. Możesz też sprawić, aby łatwiej lub trudniej było się o Tobie dowiedzieć.

W dużych miastach (min. kilka tysięcy mieszkańców) potrafią oni skontaktować się ze skorumpowanymi urzędnikami, co pozwala Ci raz na tydzień zatuszować drobne sprawy lub zmniejszyć kary za poważniejsze, jeżeli zostanie wyznaczona kara lub ktoś zostanie aresztowany

Możesz im zlecić kradzież jakiegoś przedmiotu do wartości do 400 sztuk złota. Jeżeli można go znaleźć w danym mieście to są w stanie to ogarnąć w ciągu kilku-kilkunastu dni, choć będzie to kosztowało w ten czy inny sposób połowę jego wartości. Unikalne lub bardzo dobrze strzeżone przedmioty mogą kosztować dużo więcej lub być poza możliwościami tej bandy.

Partnerzy

Spośród twoich sług możesz wybrać Partnerów i nadać im Rolę. Zrekrutowanie Partnera możesz wykonać raz dziennie o zmierzchu i za każdym razem tylko jednego naraz nawet jak masz dość mocy na więcej. W danej chwili możesz mieć ich trzech o dowolnych rolach.

Partnerzy nie są Ci fanatycznie oddani i nie posłuchają się samobójczych rozkazów, a służą Ci ze chciwości i chęci zostania "kimś". W ramach Rekrutacji wpajane są im talenty niezbędne do wypełniania jego roli. Możesz zdecydować się zabrać swoją łaskę i zmienić Partnera w zwykłego sługę, ale jest to forma degradacji którą może źle przyjąć.

Spryciarz

Cechy

- Siła — 11 / +0
- Zręczność — 12 / +1
- Kondycja — 13 / +1
- Inteligencja — 18 / +4
- Mądrość — 9 / -1
- Charyzma — 12 / +1

- Punkty życia — 16
- Inicjatywa — +1
- Prędkość — 30 ft / 6 kratek

Ofensywa

- Atak — kosturem
- Trafienie — +3
- Obrażenia — k6
- Krytyk — x2

Klasa pancerza

- Zwykła — 11
- Dotykowa — 11
- Zaskoczona — 10

Rzuty obronne

- Refleks — +4
- Wytrzymałość — +2
- Siła Woli — +2

Manewry

- CMB — +3
- CMD — 14

Umiejętności

- Dyplomacja — +7
- Wyczucie pobudek — +2
- Medycyna — +8
- Rzemiosło (alchemia) — +10
- Wiedza (arkana) — +11
- Wiedza (natura) — +11
- Wiedza (religia) — +12
- Wiedza (historia) — +11
- Wiedza (plany) — +11
- Wiedza (lokalna) — +11
- Wiedza (geografia) — +11
- Wiedza (inżynieria) — +11
- Wiedza (szlachta) — +11
- Wiedza (podziemia) — +11
- Profesja (każda) — +4
- Używanie magicznych urządzeń — +9

Zdolności

Znane języki: Handlowy i 4 inne

Potrafi walczyć zarówno kosturem, na pięści jak i bronią improwizowaną

Szybkie dobywanie - może dobyć broni lub alchemicznego przedmiotu w ramach tej samej akcji jak nim atakuje lub używa

Odrobinę zna się na wszystkim, co pozwala mu testować dla każdej powszechnej Profesji

Truciciel - za pomocą podręcznego zestawu alchemicznego może jako akcję standardową lub ruchu sporządzić krótkotrwałą truciznę o ST 15. W ciągu 5 rund musi być ona wykorzystana albo przestanie działać. Jest odporny na efekty swoich trucizn.
- Trucizna może być kontaktowa (użycie wymaga ataku dotykowego wręcz), wymagać zranienia (w czasie tworzenia można nałożyć na broń/amunicję), wymagać spożycia lub dymna (rzucenie proszku aby stworzyć zatrutą chmurę o promieniu 3 metrów)
- Jedna dawka trucizny wymaga od celu tylko jeden test obronny, może aplikować więcej albo przy tworzeniu skupić się mocno aby zamiast tego trwała 4 rundy (po jednym rzucie na rundę). Aby zrobić to ponownie musi medytować przez całą rundę (jako Pełna Obrona)
- Efekt trucizny to Zmęczenie na 1 minutę przy pierwszym nieudanym rzucie, Przemęczenie przy drugim pod rząd oraz zaśnięcie przy trzecim.

Alchemik - w danej chwili może mieć przygotowane 2 silne bomby dymne (więcej na raz jest bardzo niestabilnych). Rzucona bomba (jako akcja standardowa o o maksymalnym zasięgu 15 metrów, ale im bliżej tym precyzyjniej) tworzy chmurę gęstego dymu o promieniu 6 metrów, gdzie wszelka widoczność spada do 1.5 metra, a wtedy i tak każdy cel ma Zasłonę (20% szans, że udany atak nie trafi). Chmura utrzyma się do minuty, chyba że wiatr rozwieje ją szybciej. Bomby wytrzymają maksymalnie 24 godziny zanim staną się bezużyteczne. Zrobienie nowych zajmie mu pół godziny.

Bandyta

Cechy

- Siła — 18 / +4
- Zręczność — 12 / +1
- Kondycja — 15 / +2
- Inteligencja — 9 / -1
- Mądrość — 10 / +0
- Charyzma — 11 / +0

- Punkty życia — 29
- Inicjatywa — +1
- Prędkość — 20 ft / 4 kratki

Ofensywa

- Atak — młotem bojowym
- Trafienie — +7
- Obrażenia — k8+4
- Krytyk — x3

- Atak — mieczem dwuręcznym
- Trafienie — +7
- Obrażenia — 2k6+6
- Krytyk — 19-20 / x2

Klasa pancerza

- Zwykła — 18
- Dotykowa — 11
- Zaskoczona — 17

Używa ciężkiej zbroi

Manewry

- CMB — +7
- CMD — 18

Rzuty obronne

- Refleks — +2
- Wytrzymałość — +5
- Siła Woli — +3

Umiejętności

Zbroja daje karę -6 do mobilnych Umiejetności

- Wyczucie pobudek — +4
- Pływanie — +9
- Percepcja — +4
- Wspinaczka — +9
- Medycyna — +4
- Zastraszanie — +4
- Jeździectwo — +5
- Wiedza (lokalna) — +3
- Wiedza (szlachta) — +3

Zdolności

Szał - na początku swojej tury może zmniejszyć swoją Klasę Pancerza o 2 aby otrzymać 6 tymczasowych Punktów Życia do początku następnej swojej tury

Pchnięcie - jako akcję ruchu może wykonać test ataku dotykowego wręcz aby zadać wrogowi 4 punkty obrażeń i zmniejszyć ich CMD o 2 do końca Twojej następnej tury

Ciężki Cios - trafienie atakiem wykonanym jako akcja standardowa w cel po udanym Pchnięciu wymusza od celu test Wytrzymałości ST 13. Jeżeli go zda to w swojej następnej turze będzie miał tylko kację ruchu lub standardową. Jeżeli nie zda testu to jest Oszołomiony na turę (nie wykonuje akcji, ale nie jest bezbronny), a w następnej ma tylko akcję ruchu lub standardową.

Przy udanym trafieniu może wykonać darmowy test manewru Odepchnięcia lub Przesunięcia bez wywołania ataku okazyjnego

Silny Cios - przed rzutem na trafienie może zmniejszyć bonus do trafienia o 1 aby zwiększyć obrażenia o 2 (lub 3 w przypadku broni dwuręcznej)

Łotr

Cechy

- Siła — 12 / +1
- Zręczność — 18 / +4
- Kondycja — 13 / +1
- Inteligencja — 11 / +0
- Mądrość — 9 / -1
- Charyzma — 12 / +1

- Punkty życia — 21
- Inicjatywa — +4
- Prędkość — 30 ft / 6 kratek

Ofensywa

- Atak — rapierem
- Trafienie — +7
- Obrażenia — k6+1
- Krytyk — 19-20 / x2

- Atak — krótkim łukiem
- Trafienie — +7
- Obrażenia — k6
- Krytyk — x2

Klasa pancerza

- Zwykła — 17
- Dotykowa — 17
- Zaskoczona — 13

Nie używa zbroi - wystarczy mu trening i zręczność

Manewry

- CMB — +4
- CMD — 18

Rzuty obronne

- Refleks — +7
- Wytrzymałość — +2
- Siła Woli — +2

Umiejętności

- Wyczucie pobudek — +3
- Ukrywanie się — +10
- Dyplomacja — +6
- Percepcja — +7
- Wspinaczka — +5
- Akrobatyka — +10
- Kieszonkowstwo — +8
- Rozbrajanie pułapek — +12
- Blef — +7
- Przebranie — +5

Zdolności

Potrafi rozbrajać magiczne pułapki

Przy wykonaniu ataku wręcz na cel zaskoczony lub flankowany zadaje dodatkowe k6 obrażeń i wykonać darmowy test Rozbrajania bez wywołania ataku okazyjnego

Może przeprowadzić fintę (test Blef przeciw CMD wroga) jako akcję ruchu aby traktować cel jako zaskoczony dla jednego ataku

Przy udanym trafieniu lub Rozbrojeniu sprawia, że cel Krwawi za 1 (w swojej turze trafi Punkt Życia aż nie zatrzyma krwawienia). Efekt nie kumuluje się. Dowolny Manewr przeciwko krwawiącym celom nie wywołuje ataków okazyjnych

Blizny - ciosy zadane mu broniami ciętymi i kłutymi zadają o 2 obrażenia mniej. W przypadku krwawiących ran traci o punkt obrażeń mniej do minimum 1 na rundę.

Cuda

Aby magiczny Cud się stał, twój Wybraniec musi wykonać serię skomplikowanych gestów jedną dłonią pokierowany twoją wolą. Uaktywni to też efekt Złotonosego u danego Partnera. Kiedy to się dzieje musi on zachować spokój ducha i nie być pod wpływem efektów opartych na emocjach ponieważ to zaburzy jego koncentrację.

W miejscu twojego kultu musi znajdować się Twój skarbiec - 2000 sztuk złota, głównie w monetach, ale mogą byc to też inne złote przedmioty. Tak długo jak jest nienaruszony to o świcie daje ci zebrać pewną energię do wykorzystania w ciągu dnia - zaczynasz dzień z 8 punktami mocy. Jeżeli skarbiec zostanie splądrowany czy skradziony to używanie Cudów będzie wymagało trudnych testów koncentracji oraz nie będziesz miał możliwości odzyskania punktów mocy aż go nie odtworzysz.

Wzmocnienie - jako akcję standardową sprawiasz, że wybrany Partner lub dotknięty przez niego cel otrzymuje do 4 tymczasowych Punktów Życia na godzinę, ponieważ nie może dzięki temu mieć ich więcej niż normalne maksimum (czyli musiał już być ranny).

Uzdrowienie - jako akcję standardową po wydaniu punktu mocy możesz sprawić aby Partner lub dotknięty cel przez niego zaczął odzyskiwać Punkty Życia w tempie 1 na rundę przez 4 minuty (czyli łącznie 40 maksimum).

Ukojenie - jako akcję standardową po wydaniu punktu mocy pomagasz Partnerowi lub dotkniętemu przez niego celowi w jeden z następujących sposobów:
- **ukojenie ciała:** usuwa Zmęcznie, zmniejsza Wycieńczenie do zmęczenie, usuwa efekty bólu i schorowania (sickened) oraz osłabia mdłości (nauseated) do schorowania.
- **ukojenie umysłu:** usuwa Przestraszanie, zmniejsza Przerażenie do Przestraszania, Panikę do Przerażenia, usuwa Słanianie się (battered)
- **ukojenie duszy:** leczy k4 obrażeń do jednej Cechy

Wykrycie - za pomocą minutowej medytacji przez Partnera możesz zacząć analizować magiczne aury w promieniu 42 metrów od niego (który musi się cały czas koncentrować jako akcja całorundowa).
- Wykrycie jest blokowane przez takie bariery jak metr ziemi, 30cm kamienia, 3 cm metalu czy warstwa ołowiu.
- Możesz wywołać ten trans jako akcję standardową jeżeli wydasz punkt mocy
- **Wykrycie Szkody**: alternatywnie możesz wykryć istoty które w ciągu ostatnich 40 minut Krwawiły lub które w tej chwili mają mniej niż połowę Punktów Życia, chyba że są niewrażliwe na Krwawienie. Za punkt mocy możesz zamiast tego spróbować wykryć istoty z konkretnej linii krwi (z którą już miałeś styczność) lub ustalić poziom pokrewieństwa biologicznego pomiędzy obserwowanymi istotami.
- **Wykrycie Zdrowia**: alternatywnie możesz poznać stan zdrowia widocznych żywych istot. Dowiadujesz się czy są ranne i w jakim stopniu (przybliżony %) oraz czy są zarażone jakąś chorobą
- **Wykrycie Zjaw**: alternatywnie wykrywasz ilość duchy czy inne istoty niematerialne w zasięgu wraz z przybliżoną siłą ich aur, choć nie kierunek lub dokładną lokalizację
- **Wykrycie Zniekształceń**: alternatywnie wykrywasz czy w zasięgu znajdują się aktywne lub nieaktywne bramy teleportacyjne, portale lub wyrwy międzywymiarowe. Jeżeli w trakcie działania Wykrycie jakaś istota użyła efektu teleportacji to możesz próbować ustalić kierunek i odległość na którą się teleportowała oraz czy przeniosła się na inny plan
- **Sensor**: możesz wydać dodatkowy punkt mocy aby stworzyć w wybranym punkcie w zasięgu 42 metrów niewidzialny sensor przez który Ty i Partner możecie widzieć i słyszeć. Ta forma nie jest blokowana przez przeszkody poza ołowiem czy magicznymi zabezpieczeniami, ale wymaga jasno określnenia punktu docelowego. Stworzonego sensora nie można przesunąć, ale można go obracać w wszelkie strony. Może być on wykryty jako zniekształcenie w powietrzu testem Percepcji ST 24

Włam - jako akcja standardowa Partner lub dotknięta przez niego chętna istota może zostać teleportowana do dowolnego widocznego przez Partnera punktu w zasięgu 10 metrów.
- możesz wydać punkt mocy aby zwiększyć zasięg do 42 metrów
- możesz wydać punkt mocy aby punkt docelowy nie musiał być widoczny, ale wtedy istnieje ryzyko otrzymania obrażeń i zmaterializowania gdzie indziej jeżeli jest już zajęty przez jakiś przedmiot lub istotę

Szaber - stworzyłeś pozawymiarową kieszeń na dowolne przedmioty o łącznej wadze 18 kg. Możesz jako akcja całorundowa (lub błyskawiczna przy wydaniu punktu mocy) stworzyć do niej tymczasowy portal w zasięgu ręki dowolnego Partnera który następnie może tam coś włożyć lub wyjąć w ciągu kilku chwil zanim portal zniknie.

Niewidzialne dłonie - jako akcja standardowa możesz telekinetycznie wpłynąć na otoczenie w zasięgu 10 metrów od danego Partnera. Pozwola to na podniesienie i przeniesienie przedmiotu lub chętnej istoty do 6 metrów, choć musi pozostać w zasięgu i być widoczna dla Partnera. O ile nie podtrzymasz efektu koncentracją jako akcja ruchu (ty lub Partner, ustalane w momencie stworzenia Cudu) to przedmiot zamiast wisieć w powietrzu. Istota musi być nie większa od niziołka lub psa (rozmiar small) a przedmiot nie powinien ważyć więcej niż do ~18kg
- twoja telekineza jest na tyle deliaktna i/lub niezdarna że nie jest możliwe używanie jej ofensywnie (np. rzucenie/uderzenie kogoś lewitowanym przedmiotem)
- możesz podnieść niechętną temu istotę jeżeli wydasz punkt mocy a ona nie zda testu Siły Woli ST 16, który będzie mogła ponawiać w kolejnych rundach jeżeli efekt zostanie utrzymany
- jako akcja przygotowana możesz spróbować użyc telekinezy na wystrzelonym pocisku, ale strzelający może to zablokować testem Siły Woli ST 16
- wydanie punktu mocy sprawi, że efekt telekinezy utrzyma się przez 4 minuty, choć bez aktywnego kierowania przedmio cel po prostu będzie lewitował w miejscu. Jako akcja ruchu możesz wydać prostą instrukcję, np. aby cel podążał za wskazaną istotą
- choć możesz wykonywać telekinezą tylko proste czynności i nie nadaje się ona np. do zawiązania węzła, delikatnego przesuwania kartek książki czy przekręcenia klucza, to możesz jej użyć aby wykonać jakąś czynność nie posiadając jakiegoś prostego narzędzia jak młotek, nożyce, łopata czy łom, co daje ci dodatkowy bonus +2 do testu tak jakbyś posiadał mistrzowskie narzędzia.
- wyjątkiem od powyższego limitu jest możliwość używania Kieszonkowstwa jako akcji standardowej za pomocą telekinezy w jej zasięgu. Zwykle oznacza to wykonanie testu przeciwko ST 20, aby kradzież się udała, wynik testu jest jednocześnie ST testów Percepcji aby tę próbe zauważyc. Jeżeli będzie udany to możesz od razu przesunać skradziony przedmiot o do 6 metrów w dowolnym kierunku
- jako akcja standardowa możesz ignorując limit rozmiaru użyć manewrów Kradzieży, Rozbrajania, Popchniecia, Przyciągnięcia, Przesunięcia, Przewrócenia, Brudnej Zagrywki i Zapasów przeciwko dowolnej istocie używając łącznego bonusu +9 jako twojego CMB tego manewru. W przypadku udanych zapasów cel ma prawo wykonać albo test CMB/Uwalniania się przeciwko CMD 19 albo test Siły Woli ST 16 aby rozwiać efekt. Samo wykonanie manewru nie powodu ataku okazyjnego, ale użycie Cudu może.

Zabójca

Cechy

- Siła — 14 / +2
- Zręczność — 18 / +4
- Kondycja — 13 / +1
- Inteligencja — 9 / -1
- Mądrość — 11 / +0
- Charyzma — 10 / +0

- Punkty życia — 25
- Inicjatywa — +4
- Prędkość — 30 ft / 6 kratek

Ofensywa

- Atak — toporkiem
- Trafienie — +5
- Obrażenia — k6+2
- Krytyk — x3

- Atak — krótkim łukiem
- Trafienie — +7
- Obrażenia — k6+2
- Krytyk — x3

Zasięg: 18 metrów

Klasa pancerza

- Zwykła — 17
- Dotykowa — 14
- Zaskoczona — 13

Manewry

- CMB — +5
- CMD — 19

Rzuty obronne

- Refleks — +6
- Wytrzymałość — +4
- Siła Woli — +1

Umiejętności

- Wyczucie pobudek — +5
- Ukrywanie się — +9
- Percepcja — +6
- Przetrwanie — +7
- Wspinaczka — +8
- Wiedza (lokalna) — +4
- Wiedza (geografia) — +3

Zdolności

Łucznik wyborowy - przy atakach zasięgowych bronią otrzymuje tylko karę -1 za każdy kolejny Zasięg. Nie ma kary -4 do strzelania do istot walczących wręcz a do celów w zasięgu 9 metrów ma bonus +1 do trafienia i obrażeń

W turze której już strzelił z łuku może jako akcja błyskawiczna wystrzelić jeszcze raz, ale z karą -5 do trafienia

Rozpoznanie - jako akcję błyskawiczną może użyć Percepcji zamiast odpowiedniej Wiedzy aby poznać słabości obserwowanego celu

Snajper - jako akcję standardową może wykonać atak bronią zasięgową. Ignoruje wtedy utrudnienia takie jak Zasłona (np. mgła, kiepskie światło) czy Osłona (cel chowa się za czymś), tak długo jak choć trochę widać cel (ciemność nie jest całkowita, a cel nie ukrywa się za litą ścianą). Może też zadeklarować przed rzutem zwiększenie obrażeń o k10, ale nie będzie mógł tego zrobić ponownie aż nie spędzi całej tury na medytacji/wyciszeniu się (jako Pełna Obrona)

Seria - jako akcja standardowa możesz wystrzelić dwa razy zamiast raz, ale oba trafienia wykonane są z karą -2. Jeżeli oba trafią w ten sam cel, będzie on musiał wykonać test Refleksu ST 13 albo zostanie Przyszpilony do znajdującej się obok solidnej powierzchni (Prędkość spadnie do 0). Jako akcja standardowa może się oswobodzić albo złamać strzały, ale jeżeli chce to zrobić jako akcja ruchu aby się po prostu wyrwać to musi zdać test Wytrzymałości ST 13 i przy sukcesie otrzyma Krwawienie k6 (na początku tury trafi k6 punktów życia aż do zatrzymania krwawienia)