Cechy

Siła	7 / -2
Zręczność	16 / +3
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	12 / +1
Charyzma	18 / +4

Klasa pancerza

Zwykła	13
Dotykowa	13
Zaskoczona	11

Rzuty obronne

Refleks	+8
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+6

Punkty życia	27
Inicjatywa	+3
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Ofensywa

Atak	brodą
Trafienie	+9
Obrażenia	k6+5

Specjalne: ma Zasięg czyli możesz zaatakować tak najbliższą i następną kratkę

Manewry

CMB	+7 / +11 Zapasy / +9 Rozbrajanie
CMD	20 / 22 Rozbrajanie

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: Zapasach i Rozbrajaniu

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Ukrywanie się	+11
Dyplomacja	+10
Percepcja	+8
Wiedza (lokalna)	+6
Wspinaczka	+4
Wiedza (arkana)	+5
Medycyna	+5
Wiedza (historia)	+6
Kunszt magiczny	+5
Akrobatyka	+7
Zastraszanie	+8
Rozbrajanie pułapek	+7
Blef	+8
Profesja (zielarz)	+6
Rzemiosło (gotowanie)	+5
Wiedza (historia)	+5
Wiedza (natura)	+5

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Nizołczy, Sylwan

Przed wykonaniem ataku brodą możesz zdecydować czy przy trafieniu chcesz wykonać darmowy manewr:
- Rozbrajania
- Zapasów który zada dodatkowe k6+5 punktów obrażeń

W przypadku użycia Zapasów za pomocą brody nie masz żadnych kar za bycie w Zapasach, a wróg nie może opuścić Twojego zasięgu bez uwolnienia się, choć musisz standardowo wykonywać test co rundę jako akcję standardową aby utrzymać Zapasy i wywołać dodatkowe efekty.

Nie traktujesz tłumów istot jako trudnego terenu oraz masz bonus +5 do testów Akrobatyki aby przejść przez przestrzeń wrogów większych od siebie

Uzdrawiający dotyk - możesz jako akcja standardowa dotknąć dowolnej istoty aby wyleczyć ją o k8+4 Punktów Życia. Nieumarli wymagają testu dotykowego i otrzymują tyle obrażeń, chyba że udany test Siły Woli ST 16 pozwoli im je obniżyć o połowę. Zdolność działa raz na daną istotę w ciągu doby

Wada charakteru - Nadopiekuńczy: jeżeli Twój sprzymierzeniec straci przytomność w walce otrzymujesz karę -2 do wszystkich rzutów jeżeli jesteś dalej niż 3 metry od niego

Magia

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 4

Ukryte Pragnienie - istota w zasięgu 9 metrów musi zdać Siłę Woli ST 15 albo na 4 godziny zaszczepiony w jej podświadomości będzie dowolny wybrany przez Ciebie cel. Przez ten czas łatwiej będzie ją przekonać do podejmowania działań mających spełnić ten cel. Czytanie jej myśli pokaże w zasadzie tylko ten cel, ale może wykazać jego fałszywość.

Odmrożenia - po rzuceniu zaklęcia możesz od razu wykonać atak dotykowy, ale zaklęcia utrzyma się aż nie zużyjesz wszystkich 4 “ładunków”, rzucisz inne zaklęcie lub stracisz koncentrację. “Ładunek” jest zużywany kiedy kogoś dotkniesz lub zaatakujesz brodą i sprawia, że dana istota dostaje k6+4 Stłuczenia od odmrożeń i jest Zmęczona aż ich nie wyleczy. Zmęczenie z tego efektu nie może zmienić się w Przemęczenie

Rozkaz - wydajesz istocie w zasięgu 9 metrów krótki rozkaz i jeżeli nie zda Siły Woli ST 15 to w swojej turze musi go wykonać. Musi ona zrozumieć co mówisz. Możliwe rozkazy: podejdź, upuść, padnij, uciekaj, stój (nie może opuścić swojej kratki).

Pomocne duszki - na 4 godziny dotknięty cel ma bonus +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza, nie działa ze zwykła zbroją (albo jeden albo drugi bonus)

Pomniejsze sztuczki (bez limitu)

Pocisk kwasowy o zasięgu 9 metrów celujący w Dotykową Klasę Pancerza i zadający d3+1 obrażeń od kwasu.

Naprawa przedmiotów, wymaga aby wszystkie fragmenty były dostępne, zajmuje przynajmniej 10 minut koncentracji

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Oczyszczenie jadła i napojów z zanieczyszczeń, pleśni i trucizn. Tracą odrobinę na smaku im więcej jest usunięte

Iluzyjne dźwięki - mogą być tak głośne jak ryk lwa, ale nie mogą być zrozumiałą mową, mogą trwać/powtarzać się przez 30 sekund

Dotnięty przedmiot świeci się jak pochodnia przez 40 minut

Różnorodne magiczne sztuczki: manipulacja czystości, koloru, temperatury przedmiotów lub tworzenie drobnych iluzji

Drugi krąg magii - użycia jednego dnia: 2 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Rzygnij pająkami! - wymiotujesz ogromną ilością pająków na sąsiadujące kratki.Tworzy się z nich Chmara wypełniająca 4 kratki i atakująca wszystkie żywe istoty poza tobą. W momencie kiedy w swojej turze na ich obszarze nie będzie celów przesuną się one w wybranym przez ciebie podczas rzucania zaklęcia kierunku (możesz to zmienić akcją standardową). Utrzymają się przez 4 rundy. Chmara ma 9 Punktów Życia i Klasę Pancerza 17, ale jest odporna na wiele efektów i ataki zwykłą bronią = tylko ataki obszarowe mogą jej zaszkodzić. Swoim ruchem wywołuje ona ataki okazyjne. W swojej turze zadaje ona celom automatycznie k6 obrażeń, zatruwa trucizną (Wytrzymałość ST 11 albo cel straci k2 punkty Siły, trucizna utrzyma się 2 rundy, jeden zdarzy rzut wystarczy) oraz rozprasza wrogów (Wytrzymałość ST 11 albo w danej rundzie stracą akcję standardową na nieefektywne odpędzanie się od nich).

Złośliwe grzybki - zaklęcia sprawia, że na twoim ciele wyrastają różne obrzydliwe porosty i grzybki. 2k2+2 z nich są specjalne i w przypadku kiedy otrzymasz od jednego ataku obuchowego, kłutego lub siecznego przynajmniej 5 punktów obrażeń to jeden z nich wybucha jak purchawka. Sprawia to, że wszystkie żyjące istoty bezpośrednio obok ciebie (poza istotami roślinnymi) otrzymują 2k6+2 obrażeń (nie otrzymują ich jeżeli zdadzą rzut obrony Wytrzymałości ST 16 /to efekt podobny do choroby/). W trakcie jednej rundy może wybuchnąć dowolna ilość grzybów jeżeli otrzymasz dość obrażeń z różnych ataków. W przypadku jeżeli stracisz wszystkie pozostałe Ci Punkty Życia, wybuchają wszystkie pozostałe grzyby (obrażenia są skumulowane, ale rzut obronny jeden). W momencie kiedy wybuchnie ostatni grzyb lub kiedy miną 4 minuty, zależnie co nastąpi wcześniej, efekt zaklęcia się rozprasza.