Cechy

Siła	14 / +2
Zręczność	12 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	9 / -1
Mądrość	12 / +1
Charyzma	18 / +4

Klasa pancerza

Zwykła	12
Dotykowa	11
Zaskoczona	11

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+5

Manewry

CMB	+5
CMD	16

Punkty życia	32
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	szponami
Trafienie	+5
Obrażenia	k2+2
Krytyk	20 / x2

Atak	pociskiem
Trafienie	+5
Obrażenia	2k6+7
Krytyk	20 / x2

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Dyplomacja	+10
Percepcja	+5
Medycyna	+5
Kunszt magiczny	+3
Zastraszanie	+12
Blef	+12
Wiedza (religia)	+3

Zdolności

Znane języki: Handlowy

Tajemnicza i Podejrzana - testy Wyczucia Pobudek przeciwko tobie aby mieć “przecucie” są wykonywane przeciwko ST 25 a nie 20
- masz karę -4 do testów Dyplomacji przeciwko Dobrym lub Praworządnym istotom
- raz dziennie możesz Zastraszyć istotę jako akcję błyskawiczną

Wada: Uparta - kiedy ktoś Cię oskarży, zagrozi lub jakoś skonfrontuje lub sprowokuje otrzymujesz karę -2 do testów Dyplomacji i Wyczucia Pobudek przeciwko tej istocie aż ona nie przeprosi

Kościane Szpony - jako akcja darmowa możesz sprawić aby z dłoni wysunęły się ostre kostne szpikulce, których możesz używać jako broni do walki wręcz (jako akcja standardowa wykonujesz jeden atak, jako pełnorundowa dwa)

Kościany Pocisk - kiedy masz wysunięte Szpony możesz jako akcja standardowa wystrzelić jeden w cel w zasięgu 10 metrów jako broń zasięgowa zadający obrażenia obuchowe / kłute / cięte (wybrane przy ataku).
- Nie otrzymujesz kary -4 do trafienia nawet jeżeli cel jest związany walką wręcz.
- Jeżeli wystrzelić go jako akcja całorundowa to możesz wykonać darmowy test Zastraszania przy trafieniu, a przy udanym teście Przestraszysz cel na 2 rundy więcej

Adaptacja - o poranku decydujesz w jaki sposób wzmocnić twoje ciało danego dnia spośród następujących opcji:
- kostka obrażeń Szponów rośnie z k4 do k6
- Szpony liczą się jako magiczne przy omijaniu odporności wrogów
- zwiększasz Zwykłą i Zaskoczoną Klasę pancerza o 2
- wybierasz jeden z typów enegii (ogień / zimno / elektryczność / kwas) i zyskujesz Odporność 5 na niego (wszystkie ataki/efekty tego typu zadają Ci o 5 punktów obrażeń mniej)
- wydłużasz Szpony aby mogłby służyć jako broń z Zasięgiem (czyli atakujesz nie tylko najbliższe kratki, ale też o jedną dalej)
- umożliwiasz używanie wysuniętych samych końcówek Szponów do wspiania się z twoją normalną Prędkością (bonus +8 do Wspinaczki, możesz zawsze wziąć 10 na teście Wspinaczki)

Widzisz w całkowitej ciemności na odległość 16 metrów

Magia

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć)

Dotknięty przedmiot świeci się przez 40 minut jak pochodnia

Wsparcie - dotknięta istota może w ciągu najbliższej minuty dodać +1 do dowolnego testu k20 przed rzutem. Cel może mieć na raz tylko jedno aktywne Wsparcie na sobie

Oczyszczenie - sztuczka usuwa trucizny z i niweluje zepsucie jedzenia oraz napojów

Wykrycie czy dany przedmiot lub istota jest trująca/zatruta

Odgonienie śmierci - z odległości 10 metrów możesz ustabilizować nieprzytomną i krwawiącą istotę

Wykrycie magii - w pierwszej rundzie wykrywasz obecnosć magii w zasięgu 18 metrów, jeżeli dalej się koncentrujesz (akcja standardowa) to w drugiej rundzie ustalisz ilość, a w trzeciej naturę tych aur (może wymagać testu Kunsztu Magicznego)

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 7

Mniejsze Uzdrowienie - dotknięty cel odzyskuje 1d8+4 Punktów Życia. Zaklęcie może zranić nieumarłych, ale otrzymują oni rzut obronny Siły Woli ST 15 aby obniżyć obrażenia o połowę

Kościane Pięści - do 4 istot w zasięgu 10 metrów przechodzi bolesną przemianę. Na dłoniach, kolanach, kręgosłupie, łokciach i barkach ich kości się wydłużają i wystają jak kolce których mogą używać jak broni. Dostają bonus +1 do Zwykłej oraz Zaskoczonej Klasy Pancerza oraz do obrażeń broniami naturalnymi. Transformacja trwa 4 minuty i jest dobrowolna.

Zatarcie Presji - w ramach rzucanai zaklęcia wykonujesz test Zastraszania mający wymusić współpracę lub wykonanie Ci jakiejś przysługi. Jeżeli cel nie zda testu Siły Woli ST 15 to jego wspomnienia o groźbach lub naciskach jakich użyłaś zostaną zatarte. Pamięta udzielenie Ci pomocy, ale nie dlaczego.

Kościany Pancerz - za pomocą minutowej koncentracji możesz zmaterializować na sobie zbroję z kości która daje bonus +5 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza oraz karę -3 do Umiejtności opartych na Sile lub Zręczności i zmniejszy twoją Prędkość do 20ft. Utrzyma się do 4 godzin lub do zniszczenia.
- jest jednak dość krucha. Za pierwszym razem kiedy wróg trafi cię krytycznie bonus do Klasy pancerza spadnie o 2, a kara do Umiejętności wzrośnie o 3. Drugie trafienie krytyczne całkowicie zniszczy zbroję

Drugi krąg magii - komórki jednego dnia: 4 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Uzdrowienie - dotknięty cel odzyskuje 2d8+4 Punktów Życia. Zaklęcie może zranić nieumarłych, ale otrzymują oni rzut obronny Siły Woli ST 16 aby obniżyć obrażenia o połowę

Kościany Wstrząs - próbujesz na chwilę zawładnąć kośćmi wskazanego cel w zasięgu 42 metrów który może spróbować oprzeć się testem Wytrzymałości ST 16.
- Jeżeli celem jest żywa istota to przy nie zdanym teście otrzyma 5k6 obrazeń oraz możesz ją przesunać o jedną kratkę w dowolną stronę (bez wywoływania ataków okazyjnych). Zdany rzut obronny zmniejsza obrażenia o połowę oraz niweluje przesunięcie
- Nieumarły cel nie otrzymuje obrażeń, ale możesz go zmucić aby jako akcja nagła przesunął się o swoją Prędkość lub wykonał podstawowy atak wręcz (bez specjalnych zdolności nieumarłego) przeciwko wybranej istocie w zasięgu. Zdany rzut obronny w pełni odpiera zaklęcie, ale bezmyślna nieumarła istota nie uzyskuje rzutu obronnego