Cechy

Siła	5 / -3
Zręczność	16 / +3
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	12 / +1
Charyzma	16 / +3

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	14
Zaskoczona	13

W skórzanej zbroi

Manewry

CMB	-1
CMD	12

Punkty życia	27
Inicjatywa	+3
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	nożem
Trafienie	+7
Obrażenia	1k3+3
Krytyk	19-20 / x2

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+2

Dodatkowo: -4 przeciwko efekom strachu

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+8
Ukrywanie się	+11
Dyplomacja	+7
Pływanie	+1
Percepcja	+10
Wspinaczka	+1
Akrobatyka	+10
Kieszonkowstwo	+8
Rozbrajanie pułapek	+8
Blef	+10
Przetrwanie	+7
Przebranie	+10
Uwalnianie się	+7
Wiedza (lokalna)	+5
Wiedza (podziemia)	+5
Wycena	+5
Używanie magicznych urządzeń	+9

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Smoczy

Widzisz w całkowitej ciemności na odległość 16 metrów, ale w silnym / słonecznym świetle otrzymujesz karę -1 do trafienia i Percepcji

Ratunku! - kiedy wróg wykonuje przeciwko twoje atak, wywołuje to atak okazyjny ze strony wybranego przez ciebie sprzymierzeńca zagrażającemu temu wrogowi

Tchórz - zawsze jesteś przynajmniej Przestraszony, co widać to po twojej mowie ciała, ale jesteś na tyle przyzwyczajony do tego, że otrzymujesz mniejsze kary niż inne istoty
- jako akcja błyskawiczna możesz zmienić Twój poziom strachu o 1 w dowolną stronę

Zarażliwy Strach - jako akcję ruchu możesz wybrać istotę które Cię widzi i słyszy aby Twój strach się jej udzielił. Musi ona zdać test Siły Woli ST 15 albo przez 3 tury będzie czuła strach na tym samym poziomie na którym byłeś w momencie użycia tej zdolności. Za każdą przestraszoną istotę którą widzi i słyszy cel ST rośnie o 2.

Tchórzliwy Cios - kiedy atakujesz flankowany lub zaskoczony cel zadajesz mu dodatkowe 2 punkty obrażeń.
- Jeżeli cel jest dodatkowo pod wpływem efektu strachu zadajesz mu zamiast tego dodatkowe 2k6 obrażeń.
- Jeżeli cel oślepiony, nieprzytomny, Splątany (entangled), bezbronny, Przemęczony (exhausted), Przerażony, Spanikowany, Słaniajacy się (nauseated), Sparaliżowany lub Ogłuszony to obrażenia o 1 lub 1k6.
- Możesz, już po zadaniu obrażeń, wymusić aby test wykonał test Siły Woli jak przy Zarażliwym Strachu

Nawet zaskoczony lub atakowany przez niewidzialnego wroga nie tracisz bonusu ze Zręczności do Klasy Pancerza - czyli używasz Zwykłej a nie Zaskoczonej Klasy Pancerza.
- Udana finta przeciwko tobie nadal pozwala atakować Twoją Zaskoczoną Klasę Pancerza

Uniki - w przypadku zdanego testu Refleksu przeciwko efektowi obszarowemu nie otrzymujesz żadnych obrażeń zamiast połowy

Otrzymujesz bonus +1 do Klasy Pancerza oraz Refleksu przeciwko pułapkom

Stopnie strachu

Istota zdolna do odczuwania strachu może w danej chwili odczuwać: brak strachu / przestraszenie (shaken) / przerażenie (frightened) / panikę (panicked) albo kulić się ze strachu (cowering). Zależnie od źródła efektu strachu zależy czy zmieniana jest jedynie długość trwania czy efekt się kumuluje i “wskakuje na wyższy poziom”

Przestraszony - postać ma karę -2 do testów na trafienie, Rzutów Obronnych, Umiejętności i testów Cech. **Ty nie masz kar na tym poziomie**

Przerażony - postać ucieka na wszystkie możliwe sposoby od źródła strachu (ale nie traci w pełni głowy). Nadal ma karę -2 do testów na trafienie, Rzutów Obronnych, Umiejętności i testów Cech. Jeżeli nie może uciec to podejmuje walkę aż do momentu kiedy otworzy się droga ucieczki. **Ty masz jedynie karę -1 oraz nie musisz uciekać (choć możesz chcieć)**

Spanikowany - postać nadal ma karę -2 do testów k20 oraz upuszcza wszystko co trzyma w dłoniach i ucieka losową drogą od wszystkich możliwych zagrożeń używając wszystkich dostępnych możliwości. Nie może zrobić niczego innego niż ucieczka. Jeżeli nie może ucieć to kuli się ze strachu i nie może wykonać żadnej akcji - otrzymuje karę -2 do Klasy Pancerza, Rzutów Obronnych i traci bonus ze Zręczności do Klasy Pancerza. **Spanikowany masz już pełną karę -2, ale nie wypuszczasz tego co trzymasz w rękach i musisz ucieć na jedynie 9 metrów od zagrożeń - opanowujesz się kiedy utrzymujesz ten dystans. Jeżeli wróg się zbliży, musisz w swojej turze uciec na przynajmniej 9 metrów. Jeżeli nie możesz uciec kulisz się i otrzymujesz takie same kary jak inne istoty.**