## Cechy

| | |
|---|---|
| Siła | 16 / +3 |
| Zręczność | 14 / +2 |
| Kondycja | 16 / +3 |
| Inteligencja | 10 / +0 |
| Mądrość | 13 / +1 |
| Charyzma | 10 / +0 |

## Klasa pancerza

| | |
|---|---|
| Zwykła | 16 |
| Dotykowa | 12 |
| Zaskoczona | 14 |

| | |
|---|---|
| Punkty życia | 40 |
| Inicjatywa | +2 |
| Prędkość | 30 ft / 6 kratek |

## Ofensywa

| | |
|---|---|
| Atak | harpunem |
| Trafienie | +7 |
| Obrażenia | k8+4 |
| Krytyk | x3 |

| | |
|---|---|
| Atak | pięścią |
| Trafienie | +7 |
| Obrażenia | k4+3 |

## Rzuty obronne

| | |
|---|---|
| Refleks | +6 |
| Wytrzymałość | +6 |
| Siła Woli | +5 |

## Manewry

| | |
|---|---|
| CMB | +7 |
| CMD | 19 |

## Umiejętności

| | |
|---|---|
| Wyczucie pobudek | +6 |
| Ukrywanie się | +8 |
| Pływanie | +9 |
| Percepcja | +8 |
| Profesja (żeglarz) | +1 |
| Przetrwanie | +8 |
| Rzemiosło (bronie) | +4 |
| Wiedza (podziemia) | +4 |
| Lingwistyka | +5 |
| Wyrywanie się | +7 |

## Zdolności

Znane języki: Handlowy, Aquan, Sylvan

**Sprytny Chwyt** - jako akcja błyskawiczną możesz wykonać atak dotykowy wręcz aby spróbować zaburzyć równowagę jednego celu. Do momentu aż się nie oddalisz lub do końca twojej tury, co będzie pierwsze, otrzymuje on karę -2 do CMD i nie może wykonywać ataków okazyjnych spowodowanych Manewrami.

**Współpraca** - poruszanie się w obszarze zagrożenia sprzymierzeńców nie wywołuje ataków okazyjnych. Za każdego sprzymierzeńca będącego obok ciebie otrzymujesz bonus +1 do Klasy Pancerza oraz Rzutów Obronnych przeciwko Złym istotom i efektom

**Nadzianie** - przy wykonywaniu ataku wręcz kłutą bronią możesz wykonać go z karą -2 do trafienia aby spróbować Nadziać cel na broń, co uda się jeżeli trafisz.
- Nadziany cel nie może opuścić zajmowanego pola (chyba że ciągnąć Ciebie zdanym przeciwstawnym testem Siły), ma karę -2 do CMD, nie może skorzystać z ataków okazyjnych wywołanych manewrami oraz musi zdawać testy koncentracji jeżeli spróbuje używać magii.
- Cel może jako akcję standardową próbować albo rozbroić Nadziewającego (jeżeli mu się uda to broń pozostaje w ciele co zmniejsza jego Prędkość o połowę i pozostałe kary zostają, ale może się znowu poruszać bez testu) albo wyrwać z siebie broń udanym testem CMB przeciwko Twojemu CMD (jeżeli mu się uda kary znikają, ale zacznie Krwawić co turę tracąc k8 Punkty Życia aż do otrzymania pomocy medycznej lub leczenia)
- Nadziewający może w swojej turze akcją ruchu wyciągnąć broń (powodując Krwawienie), ponieważ tak długo jak tkwi ona we wrogu nie można jej używać przeciwko innym istotom oraz zajmuje ręce. Wyciągnięcie broni wywołuje ataki okazyjne od dwóch wybranych przez ciebie sprzymierzeńców.
- Jako akcja standardowa możesz wykonać test ataku przeciwko Nadzianej istocie ignorując jej bonusy do Klasy Pancerza ze zbroi, tarczy i naturalnego pancerza - jeżeli się uda to automatycznie zadajesz maksymalne obrazenia bronią.
- Możesz Nadziać przy uzyciu broni rzucanej, ale nawet przy sukcesie nikt nie kontroluje wbitej broni co zmniejsza utrudnienia celu

**Zasłona** - kiedy masz Nadziany cel to możesz w danej turze jako akcja błyskawiczna zasłaniać się nim przed atakami innych istot. Każdy atak ma karę 20% szans na nietrafienie Ciebie pomimo udanego testu ataku. Jeżeli jakiś atak chybi to raz na rundę możesz przekierować go na Nadzianą istotę (zostanie on przerzucony przeciwko jej Klasie Pancerza)

**Rzut** - kary przy atakach dystansowych za zasięg są zmniejszane o połowę. Możesz używać harpuna jako broni jednoręcznej.
- Nie otrzymujesz kary -4 do trafienia przy atakowaniu celów walczących z kimś wręcz
- Jeżeli cel znajduje się w zasięgu 6 metrów, przy rzucie harpunem to możesz wykonać test manewru Przesunięcia jako akcja darmowa bez wywoływania ataków okazyjnych.

**Nieustępliwy** - na początku twojej tury możesz zdecydować się zmniejszyć swoją Klasę Pancerza o 2 aby otrzymać do początku kolejnej twojej tury 7 tymczasowe Punkty Życia (są tracone jako pierwsze).

**Nurek -** nie masz kar do używania broni obuchowych lub kłutych pod wodą. Możesz wstrzymać oddech na 4 minuty. Możesz wykonywać akcje szarży lub biegu pływając, a wykonanie akcji standardowej nie zmniejsza dodatkowo czasu który możesz utrzymać oddech. Jako akcja ruchu możesz z udanym testem Pływania przepłynąć 20 ft (6 metrów), a jako akcja całorundowa 40 ft (12 metrów).