Punkty życia ---- 34

Inicjatywa ------ +3

Prędkość -- 20 ft / 4 kratki

Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	21
Dotykowa	13
Zaskoczona	18

W średniej zbroi i z tarczą

Ofensywa

Atak	krótkim mieczem
Trafienie	+6
Obrażenia	1k4
Krytyk	19-20 / x2

Umiejętności

Średnia zbroja daje karę -4 a tarcza kolejne -2 do testów “ruchowych”

Wyczucie pobudek	+9
Ukrywanie się	+11
Dyplomacja	+6
Pływanie	+4
Percepcja	+10
Wspinaczka	+4
Akrobatyka	+9
Zastraszanie	+5
Blef	+6
Wiedza (arkana)	+4
Wiedza (lokalna)	+4

Rzuty obronne

Refleks	+8
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+8

Manewry

CMB	+1
CMD	14

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Niziołczy

Pechowiec: zarówno ty jak i wszystkie istoty w zasięgu 9 metrów (30 ft) traktujecie wynik 2 na kości k20 tak jak 1 czyli jako krytyczną porażkę
- Istoy mogą się temu oprzeć testem Siły Woli ST 14 kiedy wejdą w ten zasięg. Zdany test pozwala uniknąć tego efektu, ale jeżeli opuszczą ten zasięg i ponownie w niego wejdą to muszą znowu wykonać rzut obronny
- Kiedy na teście ataku lub Umiejętności otrzymasz wynik 1 na kości, musisz zdać test Charyzmy ST 15 albo nastąpi dodatkowa komplikacja (wypuszczenie broni, upadek, hałas, zrobienie sobie krzywdy itd.)
- **W każdej grze w której szczęście ma jakiekolwiek znaczenie, zawsze przegrywasz**, czy to w kości czy karty czy nawet w rzut monetą, nie ważne jak okoliczności miałyby ci sprzyjać (np. znaczone karty, ważone kości) zawsze przegrasz

Katastrofa: dwa razy na turę jako akcja darmowa możesz dodać dodatkowy efekt kiedy istota pod wpływem efektu Pechowiec wyrzuci 1 lub 2 na kości k20
- **Krzywda**: cel i wszystkie istoty wokół niej otrzymują k6+3 obrażeń siecznych lub kłutych lub obuchowych. Test Refleksu ST 14 pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę
- **Dekoncentracja**: o ile cel nie zda testu Refleksu ST 14 to wszystkie istoty w zasięgu wręcz mogą przeciwko niej wykonać atak okazyjny
- **“Kręgle”**: Zarówno cel jak i wszystkie istoty znajdujące się obok niej muszą zdać test Refleksu ST 14 albo zostaną przewrócone

Aura Niepowodzenia: wszystkie istoty w zasięgu 3 metrów (10ft) od ciebie otrzymują karę -2 do rzutów obronnych

Wabik na pułapki: kiedy znajdziesz się w zasięgu 9 metrów (30 ft) od pułapki, ona sama się uaktywni jak tylko jej efekt może cię objąć. Nie wymagane jest standardowe jej aktywowanie ani nawet spełnianie wymagań (możesz znajdowac się daleko od płytki aktywującej albo dany magiczny glif miał reagować tylko na orki)
- Magiczne efekty które mają losowo wybrać swój cel a mogą ciebie, zawsze wybierają ciebie

Zwinny niziołek: otrzymujesz bonus +3 zamiast +2 do trafienia kiedy flankujesz
- Przeciwko istotom większym od ciebie dostajesz bonus +1 do Klasy Pancerza oraz +5 do Akrobatyki aby unikać ataków okazyjnych z powodu ruchu (co wymaga jednak noszenia co najwyżej lekkiej zbroi). Masz też bonus +1 do Refleksu przeciwko tratowaniu
- Nie traktujesz też tłumów istot jako trudnego terenu

Ucieczka: kiedy oddalasz się od zagrożeń twoja Prędkość jest o 5ft większa oraz możesz zignorować spowolnienie wywołane niemagicznym trudnym terenem

Włóczykij: twoja Prędkość jest liczona jako o 10 ft większa w kontekście ustalenia ogólnego tempa podróży (np. w perspektywie godzinowej)

Splątane Nogi: jako akcja standardowa możesz wskazać istotę w zasięgu 12 metrów (20 ft) aby jej nogi zostały splątane lub w inny sposób utrudniony został jej ruch na 3 tury
- Efektem jest Oplątanie (entangled) co daje karę -2 do trafienia, -4 do Zręczności, zmniejsza Prędkość o połowę i uniemożliwa bieganie lub szarżowanie
- Istota może uwolnić się wcześniej udanym testem Siły lub Uwalniania się ST 15 jako akcja ruchu
- Możesz też zrobić to jako akcja darmowa przy udanym ataku wręcz na cel ataku
- Musisz w jakiś ciekawy sposób opisać co się mogło wydarzyć aby zdolnosc miała szansę zadziałać

Oślepienie: jako akcja standardowa możesz wskazać istotę w zasięgu 12 metrów (20 ft), która jeżeli nie zda testu Wytrzymałości ST 13, zostanie oślepiona na minutę. Zdanie testu uodparnia ją na tę zdolność na minutę.
- Musisz w jakiś ciekawy sposób opisać co się mogło wydarzyć aby zdolnosc miała szansę zadziałać