Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	18 / +4
Kondycja	10 / +0
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	12 / +1
Charyzma	9 / -1

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	14
Zaskoczona	13

Rzuty obronne

Refleks	+8
Wytrzymałość	+1
Siła Woli	+2

Dodatkowo: +2 przeciwko urokom

Punkty życia	35
Inicjatywa	+4
Prędkość	35 ft / 7 kratek

Ofensywa

Atak	krótkim mieczem
Trafienie	+7
Obrażenia	k6+4
Krytyk	19-20 / x2

Atak	z długiego łuku
Trafienie	+7
Obrażenia	k8
Krytyk	x3

Manewry

CMB	+3
CMD	17

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Ukrywanie się	+10
Dyplomacja	+3
Pływanie	+6
Percepcja	+10
Wspinaczka	+6
Wycena	+8
Akrobatyka	+11
Zwinne ręce	+8
Zastraszanie	+3
Blef	+3
Przetrwanie	+6
Jeździectwo	+8
Opieka nad zwierzętami	+5
Rzemiosło (pułapki)	+13
Wiedza (natura)	+7
Wiedza (lokalna)	+9
Wiedza (podziemia)	+9
Uwalnianie się	+13

Specjalne Pułapki

Każdego dnia możesz przygotować 6 specjalnych pułapek dowolnego typu jako akcję całorundową wywołującą ataki okazyjne.
- bazowe ST wykrycia ich za pomocą Percepcji lub uniknięcia ich rzutem obronnym wynosi 16
- Możesz zrobić aby były one konwencjonalne (ale wtedy musisz mieć choćby proste do nich materiały) albo magiczne, decydujesz przy tworzeniu
- Konwencjonalne pułapki przestaną działać najdalej po 4 dniach, a ich ST od razu jest o 2 mniejsze i zmniejsza się o dalsze 2 za każdy dzień
- Pułapki magiczne znikną po 4 godzinach, i z każdą godziną ich ST maleje o 2

Twoje specjalne pułapki nie muszą być ograniczone do aktywacji tylko w jednej kratce jak te zwykłe, możesz wybrać do 4 kratek ze sobą złączonych w dowolnym kształcie jako miejsca umieszczenia takiej pułapki. Pierwsza istota która wejdzie na którąś z nich staje się celem pułapki

Potykacz: niezdany test Refleksu sprawi, że cel się przewróci. Jeżeli on biegnie lub szarżuje to dostaje karę -6 do tego testu

Rój: aktywacja pupłaki uwolni chmarę nietoperzy, pająków lub szczurów które przez 4 tury będą atakować najbliższe cele. Po tym czasie się rozbiegną chyba, żezostaną zniszczone

Pętla: niezdany test Refleksu sprawi, że cel nie może się ruszyć z danego miejsca. Pętlę można przeciąć, Uwolnić się jako akcja całorundowa lub ją rozerwać testem Siły. Możesz użyć “smyczy” aby ofiara miała pewien zakres mobilności albo, jeżeli obok jest wysokei drzewo / budynek / konstrukcja sprawić aby cel zawisł w powietrzu

Ognista: niezdany test Refleksu sprawi, że cel otrzyma k6+2 obrażeń od ognia

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Orczy, Sylwan, Podziemny, Otchłanny

Ksenofobiczny elf: masz karę -2 do Dyplomacji i Wyczucia pobudek w stosunku do istot innej rasy lub kultury
- dostajesz bonus +1 do trafienia przeciwko orkom lub krasnoludom
- widzisz 2x lepiej i dalej niż człowiek w kiepskim świetle

Otrzymujesz bonus +2 do wszystkich testów aby uniknąć lub uwolnić się z Zapasów (grapple)

Leśny Duch: w lesie nie zostawiasz śladów jeżeli tego nie chcesz, więc nie da się ciebie konwencjonalnie tropić. W tym terenie dostajesz też bonus +2 do Wiedzy (geografii), Percepcji, Ukrywania i Przetrwania

Sidlarz: stworzone przez ciebie pułapki zadają o k6 więcej obrażeń jeżeli mają zadawać jakiekolwiek obrażenia
- dostajesz bonus +2 do Percpecji przeciwko pułapkom
- możesz używać Rzemiosła (pułapki) nie tylko do tworzenia, ale też rozbrajania pułapek (w tym tych magicznych)

Uniki: zdany rzut obronny na Refleks przeciwko efektowi obszarowemu pozwala ci w pełni uniknąć obrażeń jeżeli normalnie dostałbyś ich tylko połowę

Szybka pułapka: jako akcja całorundowa jesteś w stanie stworzyć i rozlokować prostą pułapkę do której masz materiały i którą przygotowałeś sobie wcześniej a teren jest odpowiedni. Jeżeli ofiara nie jest czujna i nie szuka aktywnie zagrożeń to nie przysługuje jej test Percepcji aby uniknąć aktywacji pułapki. Przykładowe:
- Wystrzeliwująca strzałka: atak zasięgowy +10, zadaje k3, może być zatruta
- Taranująca kłoda: atak wręcz +5, zadaje k6+5, test Refleksu ST 15 pozwala uniknąć Przewrócenia
- Pętla na nagiętym konarze: test Zapasów +15, przy sukcesie istota otrzymuje k6 obrażeń i zawisa 3 metry nad ziemią aż nie uwolni się z Zapasów lub przetnie pętli (choć może to oznaczać bolesny upadek)
- Spadające kamienie / kłody: atak wręcz +12, zdaje 3d6, przeciwko wszystkim istotom w danym obszarze
- Kolczasty unieruchamiacz: atak wręcz +10 aby unieruchomić nogę, uwolnić ją można testem Siły ST 24, Rozbrajania Pułapek ST 20 albo Uwalniania się ST 20. Próba wyrwania się lub niezdany test o więcej niż 5 zadaje 2k4

Pajęczy pomocnik

Punkty życia	22
Inicjatywa	+3
Prędkość	30 ft / 6 kratek
Percepcja	+0

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	13
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+1

Ofensywa

Atak	ugryzieniem
Trafienie	+6
Obrażenia	k6+3 + trucizna

CMB	+6
CMD	19

Trucizna - Wytrzymałość ST 13, działa do 6 tur, każdy nie zdany rzut obronny zadaje 1 obrażeń do Siły, jeden zdany rzut pokonuje truciznę

Pajęczyna - 8 razy dziennie może on albo użyć pajęczyny jako atak zasięgowy (trafienie +6) który Oplącze cel (-2 do trafienia, -4 do Zręczności, połowa prędkości, nie może się oddalić od pająka) z zasięgiem 15 metrów (ale każde 3 metry to -2 do trafienia) albo stworzyć pajęczyna 3x3 metry.
- Pajęczyna ma 5 punktów życia i jest łatwopalna. Uwolnić się można testem Uwalniania się lub Sily ST 13. Rozrywanie pajęczyny będąć z niej złapanym zwiększa ST o 4

Sługa - Jeżeli pająk umrze, możesz w odpowiednim terenie poświęcić 24 godziny aby pozyskać nowego

Tresura - twój pająk opanował kilka prostych komend które możesz mu wydać jako akcja darmowa, ale jeżeli chcesz aby zrobić coś innego to musisz to zrobić jako akcja ruchu z udanym testem Opieki nad zwierzętami ST 16 aby zrozumiał
- Rozumie: atakuje, zostaw/noga i zostań (tutaj)
- Spędzając na to 10 minut możesz z jego średnio chętną kooperacją pozyskać jego truciznę

Pajęczak - potrafi się równie szybko wspinać co normalnie chodzić i musi wykonywać test Wspinaczki tylko jeżeli ST jest większe niż 21 (Ma +11 do Wspinaczki)
- Po wibracjach wykrywa wszelkie istoty w zasięgu 30 ft / 9 metrów dotykających gruntu lub pajęczyny
- Widzi w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów (60 ft)
- Jest odporny na efekty wpływające na umysł

Twarda skorupa - każdy atak fizyczny nie wykonany bronią adamantową zadaje o 2 obrażenia mniej