Cechy

Siła	12 / +1
Zręczność	16 / +3
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	9 / -1
Mądrość	7 / -2
Charyzma	16 / +3

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	14
Zaskoczona	13

W skórzanym pancerzu

Manewry

CMB	+3
CMD	16

Punkty życia	30
Inicjatywa	+3
Prędkość	20 ft / 4 kratki
Prędkość wspinaczki	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	nożem
Trafienie	+5
Obrażenia	1k3+1
Krytyk	19-20 / x2

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+2

Dodatkowo: +2 przeciwko strachowi

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+1
Ukrywanie się	+13
Dyplomacja	+10
Pływanie	+5
Percepcja	+1
Wspinaczka	+13
Kunszt magiczny	+2
Akrobatyka	+9
Zwinne ręce	+7
Blef	+10
Sztuka (śpiew)	+10
Sztuka (komedia)	+8
Lingwistyka	-1
Przetrwanie	+1
Lingwistyka	-1
Wiedza (dowolna)	+1

Motywacja

Zaczynasz dzień “zdemotywowany”, czyli bez punktów Motywacji. W danej chwili możesz ich mieć do 4, a minutę po tym jak skończy się walka stracisz wszystkie zgromadzone

Co motywuje?: Uzyskujesz punkt Motywacji w przypadku kiedy istota którego widzisz spełni jeden z poniższych warunków. W danej turze możesz uzyskać motywację z danego warunku tylko raz (ale w teorii możesz uzyskać 4 punkty jeżeli wszystkie warunki zostaną spełnione)

Warunki:
- kiedy sprzymierzeniec w pełni uniknie ataku lub efektu (np. wróg nie zda testu trafienia albo sprzymierzeniec zda rzut obronny)
- kiedy wróg wyrzuci naturalne 1 na kości k20 przy teście ataku lub rzucie obronnym albo sprzymierzeniec na takim teście wyrzuci naturalne 20
- kiedy sprzymierzeniec zrani przeciwnika atakiem wręcz lub dystansowym albo wykona udany Manewr
- kiedy sprzymierzeniec zabije lub doprowadzi do nieprzytomności przeciwnika atakiem (ten straci wszystkie punkty życia)

Zachęta: możesz wydawać punkty Motywacji aby wesprzeć swoich sprzymierzeńców, zwykle jako akcja darmowa, nawet poza swoją turą. Każdą formę zachęty możesz zastosować maksymalnie raz na rundę
- **Ostrzeżenie**: kiedy sprzymierzeniec ma być celem ataku możesz zwiększyć jego Klasę Pancerza i CMD o 1 za każdy wydany punkt Motywacji
- **Pospieszenie:** jako akcja nagłą, możesz za punkt Motywacji pozwolić sprzymierzeńcowi jako akcja darmowa podnieść się, dobyć broni, ponieść/złapać przedmiot, przygotować broń/tarczę albo przesunąć się o kratkę. Może to wywołać ataki okazyjne jak zwykle
- **Zmotywowanie**: kiedy sprzymierzeniec ma wykonać rzut obronny możesz mu dać bonus +1 typu morale do tego testu za każdy wydany punkt Motywacji
- **Podjudzenie**: kiedy przeciwnik ma wykonać test ataku możesz mu dać bonus +1 typu morale do tego testu za każdy wydany punkt Motywacji
- **Wkurzenie**: za dwa punkty Motywacji możesz pozwolić sprzymierzeńcowi zaczynającemu turę skorzystać z twojej zdolności Podburzenie
- **Desperacja pomoc**: jako akcja nagła, za 3 punkty Motywacji możesz pozwolić sprzymierzeńcowi mającemu wykonać test rzutu obronnego rzucić dwiema kośćmi k20 i wybrać lepszy wynik
- **Pognanie**: jako akcja błyskawiczna, za 3 punkty Motywacji możesz umożliwić sprzymierzeńcowi przesunięcie się o do połowy jego Prędkości (wywołując normalne ataki okazyjne)

Zdolności

Znane języki: Goblini, Handlowy

Wada charakteru - Nadpobudliwy: nie możesz “brać 20” na dowolne testy Umiejętności
- jeżeli czynność zajmuje dłużej niż jedna tura, za każdą kolejną turę twój wynik obniżany jest o 2. Jedynym wyjątkiem jest Sztuka (śpiew) kiedy korzystasz ze zdolności Śpiewne obelgi

Goblinia krew: w kiepskim świetle widzisz 2x dalej niż zwykły człowiek
- potrafisz używać lekkich zbroi, broni prostych, różnych egzotycznych noży, krótkich mieczy, krótkich łuków, kusze pistoletowe i bicze

Małpi ogon: możesz zawsze “wziąć 10” przy testach Wspinaczki i nie tracisz bonusu ze Zręczności do Klasy Pancerza przy wspinaniu się
- jako akcja błyskawiczna możesz użyć ogona aby złapać albo dobyć przedmiotu jak dłonią, choć nie możesz go użyć aby sprawnie dzierżyć broń
- otrzymujesz bonus +2 do testów Zwinnych rąk aby ukryć broń przy sobie
- przy upadku dodatkowo zamieniasz jedną kostkę obrażeń w Stłuczenia (nonlethal) oraz otrzymujesz bonus +2 do testów Refleksu przeciwko niezamierzonym upadkom

Instynkt: nawet zaskoczony albo będąc celem ataku istoty niewidzialnej lub której nie widzisz używasz Zwykłej a nie Zaskoczonej Klasy Pancerza
- raz dziennie możesz jako akcja standardowa wyczuć czy dany plan/akcja przyniesie w ciągu najbliższej godziny dobre lub złe konsekwencje albo nawet oba albo żadne. Szanse że otrzymasz prawidłową odpowiedź (test wykonuje MG w ukryciu) wynoszą 74% - zwykly przy porażce otrzymujesz odpowiedź “żadne”

Wszystkożerca: w przypadku używania Wiedzy aby poznać cechy lub słabości istot otrzymujesz bonus +2 do testu
- kiedy mierzysz się z istotą większą od ciebie, a obok ciebie nie ma żadnych sprzymierzeńców, otrzymujesz bonus +1 do trafienia bronią wręcz

Śpiewne obelgi: za każdym razem kiedy używasz Sztuki (śpiew) aby obrazić jakąś istotę a ona to słyszy, to w stosunku do niej wynik testu zwiększany jest o 2

Uniki - kiedy ktoś ma zadać ci obrażenia bronią wręcz możesz jako akcja nagła wykonać test Akrobatyki aby się bezpiecznie odturlać od niego, ST wynosi 5 + obrażenia od ataku.
- Jeżeli test się powiedzie to nie otrzymujesz obrażeń a turlasz się w niemal dowolną stronę (wybraną zanim poznasz ST) tyle stóp (5ft to 1.5 metra = 1 kratka) ile miałeś otrzymać obrażeń. Wywołuje to normalne ataki okazyjne od innych istot niż ta która cię zaatakowała
- W swojej następnej turze możesz wykonać akcję błyskawiczną oraz tylko albo akcję ruchu albo akcję standardową
- Jeżeli tym ruchem trafisz w przedmiot/przeszkodę lub istotę o przynajmniej podobnych do ciebie rozmiarów otrzymujesz k4 obrażeń i przewracasz się.

Przeraźliwe skrzeki: jako akcja całorundowa możesz wydać z siebie tak zaskakujące dźwięki, że wszyscy wrogowie w zasięgu 15ft (4.5 metra, 3 kraki) od ciebie muszą zdać test Siły Woli ST 15 albo stracą możliwość wykonywania akcji w swojej najbliższej turze (ale nie są bezbronni).
- Danego dnia możesz spróbować zaskoczyć dowolną istotę tylko raz w ten sposób

Podstępny cios: przy trafieniu zaskoczonego lub flankowanego celu dodajesz 1k6 do obrażeń

Szybka i sprytna zmyłka: jako akcję ruchu możesz przeprowadzić fintę - test Blefu na konkretnego wroga. Jeżeli ci się uda to przeciwko wszystkim atakom do początku Twojej następnej rundy traktowany jest jako zaskoczony

Okrzyk: Ogarnąć się! - jako akcję standardową możesz zawołać do swoich sprzymierzeńców w zasięgu 6 metrów (20ft, 4 kratki) wokół ciebie albo będących w stożku o długości 12 metrów (40 ft, 8 kratek). Przez 2 rundy ignorują oni kary z Przestraszenia (shaken), a Przerażenie (frightened) traktują jak Przestraszenie. Panika (panicked) jednak funkcjonuje normalnie. Działa to też na ciebie.

Okrzyk: Do boju! - jako akcję standardową możesz zawołać do swoich sprzymierzeńców w zasięgu 6 metrów (20ft, 4 kratki) wokół ciebie albo będących w stożku o długości 12 metrów (40 ft, 8 kratek). Przez 2 rundy otrzymują bonus +3 typu morale do obrażeń ich pierwszego udanego ataku w turze. Działa to też na ciebie.

Podburzenie: na początku twojej tury możesz przyjąć karę -2 do Klasy Pancerza aby otrzymać jeden z następujących efektów (kara i efekt utrzymają się do początku twojej następnej tury):
- 6 tymczasowych Punktów Życia (traconych jako pierwszych przy otrzymaniu obrażeń)
- zwiększyć swoje wszystkie typy Prędkości o 10 ft i otrzymać bonus +2 do Akrobatyki / Wspinaczki / Pływania
- Odporność 6 na wybrany typ energii [zimno / ogień / kwas / elektryczność / hukowa] (czyli każdy przypadek takich obrażeń zadaje 6 punktów mniej)