Puch	Możesz poruszyć się na odległość twojej prędkości. Trudny teren kosztuję podwójnie. Czołganie się kosztuję potrójnie.		Statusy	
Ruch		Oślepienie Blinded Automatyczna porażka w testach wymagających wzroku, wszystkie		
Interakcje	Jakiekolwiek interakcje od przekręcenia klucza w zamku bądź otwarcia drzwi.	ataki przeciwko mają ADV a jego ataki DIS-ADV. Oczarowanie Charmed		
		Nie może wybrać oczaruwojącego na cel a on posiada ADV na testy socjalne przeciwko oczarowanemu.		
Bonusowe Akcje	Zdolności warunkowe jak na przykład umiejętności rasowe bądź klasowe, lub zaklęcia pozwalające na użycie	Ogłuszenie Deafened Automatyczne porażki w testach wymagających słuchu.		
Reakcje	Zależne od sytuacji, jedna na turę. Zawiera ataki okazyjne, counterspell i inne	Wystraszenie Frightened DIS-ADV na testy i ataki jeżeli źródło strachu znajduję się w polu widzenia, nie może z wolnej woli podejść bliżej do źródła.		
Akcje	Rzucenie Zaklęcia	Pochwycenie Grappled Prędkość spada do 0ft. uwolnienie się wymaga przeciwstawnego testu na siłę bądź wyciągnięcie z zasięgu pochwytującego. Obezwładnienie Incapacitated Nie może użyć żadnej akcji bądź reakcji.		
	Sprint Podwaja możliwą do pokonania odległość.			
	Uwolnienie od walki wręcz Nie wywołuje ataku okazyjnego.	Niewidzialność Invisible		
	Unik Wszystkie ataki które nie są z zaskoczenia mają przeciwko tobie disadvantage. Otrzymujesz advantage do Saving Throw na Zręczność do końca tury. By wykonać unik musisz mieć jakąkolwiek pozostałą odległość którą możesz przejść.	Może zostać zlokalizowany przez jakikolwiek dźwięk lub ślady,		
		można go zobaczyć przy pomocy magii bądź specjalnego zmysłu.		
		Paraliż Paralyzed Nakłada się Obezwładnienie, automatycznie ponosi porażkę w SIŁ i ZR Saving Throws, ataki przeciwko mają ADV i każdy trafiony atak z odległości 5ft. jest krytykiem.		
			trucie Poisoned testy umiejętności oraz ataki.	
		Spetryfikowanie Petrified		
	Ukrycie się Test na skradanie się.	Cel i wszystkie niemagiczne przedmioty zostają zamienione w solidną martwą materie, nakłada się Obezwładnienie, ataki przeciwko mają ADV, automatyczna porażka SIŁ i ZR Saving Throws, odporność na każde rodzaj obrażeń oraz trucizny bądź choroby. Pozycja Leżąca Prone Jedyną opcją ruchu jest Czołganie lub wstanie, DIS-ADV na ataki, ataki w zasięgu 5ft. przeciwko mają ADV a te z większej odległości DIS-ADV.		
	Szukanie Test na percepcje bądź śledztwo.			
	Użycie obiektu Np. wypicie mikstury albo wykonanie paru interakcji.			
Minister na v	Atak			
Miejsce na wpisanie swoich personalnych umiejętności		Unieruchomienie Restrained Prędkość spada do 0ft. ataki i ZR Saving Throws mają DIS-ADV, ataki przeciwko mają ADV.		
		Oszołomienie Stunned Nakłada się Obezwładnienie plus nie może się poruszać a mowa jest chwiejna, automatyczna porażka SIŁ i ZR Saving Throws, ataki przeciwko mają ADV.		
		Nieprzytomność Unconscious Nie może wykonać żadnej akcji jak i przegrywa SIŁ i ZR Saving Throw, ataki przeciwko mają ADV a trafienie z 5ft. jest krytykiem.		
		Wyczerpanie Exhaustion Poziomy wyczerpania: 1.DIS-ADV na testy 2.1/2 prędkości 3.DIS-ADV na ataki i Saving Throws 4.1/2 HP 5.Prędkości=0 6.Śmierć		
		Osłona	1/2 +2 AC i Zr saving-throw	
		Liczona poprzez jak dużo ciała zakrywa przed atakami przeciwnika	+5 AC i Zr saving-throw Całość Nie możesz zostać wybrany na cel żadnego zaklęć bądź ataków	
			bezpośrednich	