Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	12
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+4

Punkty życia	34
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	srebrnym rapierem
Trafienie	+7
Obrażenia	d6 +4

Manewry

CMB	+6
CMD	18

Umiejętności

Latanie	+6
Dyplomacja	+6
Pływanie	+7
Percepcja	+1
Wiedza (arcana)	+6
Wspinaczka	+7
Wiedza (plany)	+6
Wiedza (lokalna)	+3
Kunszt magiczny	+6
Zastraszanie	+6
Blef	+6
Profesja (rolnik)	+4
Jeździectwo	+6

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Powietrzny, Goblini

Wada charakteru: Niecierpliwy - nie umiesz “przygotować” akcji ani opóźniać swojej tury. Jeżeli jesteś ostatni w kolejce ze swoich sprzymierzeńców to dostajesz karę -1 do wszystkich rzutów k20

Jako akcję błyskawiczną możesz dodać +1 do obrażeń w danej turze

Raz na turę jeżeli atak wręcz wroga któremu tylko ty zagrażasz (czyli masz go w zasięgu broni wręcz) Cię nie trafi to możesz testować CMB aby przekierować ten atak na inny cel w zasięgu Was obu.

Twój rapier jest w praktyce artefaktem - bez niezwykle potężnej magii lub okoliczności nie da się go uszkodzić. Tak długo jak go masz przy sobie to możesz telepatycznie komunikować się z zamkniętą w nim istotą.

Magia

Każdego dnia po odpoczynku uzupełniasz pulę 6 punktów mocy którymi możesz wzmacniać efekty magiczne

Każdy efekt możesz stworzyć jako akcję standardową (choć koncentracja wymaga akcji standardowej w każdej kolejnej rundzie).
- Potrafisz jednak jako akcja całorundowa (czyli pozostaje ci jedynie krok 5-stopowy i akcja błyskawiczna) wykonać ataki wręcz oraz użyć magii/podtrzymać koncentrację w dowolnej kolejności

Jest niezwykle trudne tworzyć efekty magiczne bez rapieru w dłoni oraz każdy z tych efektów jest niezwykle widowiskowy i każdemu obserwatorowi mocno podpowiada co takiego uczyniłeś.

Podstawową zdolnością jest wystrzelenie w cel piorunem zadającym 2k6 obrażeń od elektryczności. Może to być atak zasięgowy na odległość 10 metrów (Dotykowa Klasa Pancerza wroga), dotknięcie kogoś (Dotykowa Klasa Pancerza wroga) lub przesłanie go przez rapier (Zwykła Klasa Pancerza wroga z karą -2 do trafienia, ale zadaje też obrażenia jak zwykły atak)

Za punkt mocy lub poprzez rzucenie zaklęcia jako akcja całorundowa możesz zwiększyć obrażenia do 4k6 (już bez łączenia z atakami).

Za punkt mocy możesz wzmocnić swoje ciało na 40 minut aby uzyskać Odporność na ataki fizyczne - o ile broń nie jest z adamantytu to każdy atak fizyczny zadaje o 2 punkty obrażeń mniej

Za punkt mocy możesz wzmocnić swoje ciało na 40 minut aby zwiększyć swoją Prędkość o 10ft (czyli 2 kratki) co daje również +2 do testów Akrobatyki, Wspinaczki i Pływania

Za punkt mocy możesz wzmocnić swoje ciało na 4 godziny aby każdy atak jednego z typów żywiołowych (ogień, zimno, elektryczność, dźwięk, kwas) zadawał Ci o 14 punktów obrażen mniej

Możesz stworzyć wokół danego miejsca aurę ochronną o promieniu 3 metrów która utrzymuje się tak długo jak się na niej koncentrujesz, o ile nie wydasz punktu mocy aby wytrzymała samodzielnie 4 rundy. Aura nie przemieszcza się z Tobą. Aury mają postać wirujących świetlistych symboli.

Aura: ochrona przed pociskami. Wszystkie zasięgowe ataki fizyczne (strzały, pociski, głazy itd.) na cele w ramach aury zadają o 9 punktów obrażeń mniej per atak

Aura: ochrona żywiołowa która działa identycznie co ochrona personalna, ale na wszystkie istoty w zasięgu aury

Możesz zacząć manipulować pogodą i atmosferą w promieniu 40 metrów wokół siebie - wpłynąć na temperaturę, wilgotność i siłę wiatrów. Możesz doprowadzić do powstania mgły, zmienić temperaturę w zakresie od -17 do 37 stopni, nie-burzowych wiatrów. Jeżeli jest dostatecznie zimno lub wilgotno to możesz wywołać śnieg lub porządny deszcz. Możesz osłabić dany aspekt pogody tak długo jak byłbyś w stanie wywołać identyczny efekt.

Za punkt mocy możesz sprawić, aby efekt utrzymywał się 4 minuty bez koncentracji.

Jeżeli wokół Ciebie wieje coś silniejszego niż delikatny wietrzyk to możesz go wykorzystać aby latać - im silniejszy wiatr tym szybciej i zwinniej poruszasz się w powietrzu, a dodatkowo ignorujesz utrudnienia do poruszania jakie wywołuje sam wiatr. Wiatr jaki jest w stanie wywołać daje Ci prędkość latania 40ft / 8 kratek oraz kiepską manewrowość (-4 do testów Latania)