Cechy

Siła	20 / +5
Zręczność	10 / +0
Kondycja	16 / +3
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	14 / +2
Charyzma	12 / +1

Punkty życia	51
Inicjatywa	+0
Prędkość	30 ft / 6 kratek
Prędkość latania	60 ft / 12 kratek / przeciętna manewrowość

Klasa pancerza

Zwykła	10 / Smok 16
Dotykowa	10
Zaskoczona	10 / Smok 16

Manewry

CMB	+9
CMD	19

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+8
Siła Woli	+7

Dodatkowo: +1 do Siły Woli w przypadkach kiedy chodzi o złoto i kosztowności oraz +2 w przypadku magii lub trucizn

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+6
Ukrywanie się	+4
Dyplomacja	+5
Pływanie	+9
Percepcja	+6
Wiedza (lokalna)	+4
Wspinaczka	+9
Wiedza (historia)	+4
Medycyna	+6
Wiedza (arkana)	+4
Zastraszanie	+5
Blef	+5
Przetrwanie	+6
Wycena	+7
Przebranie	+5
Profesja (jubiler)	+6
Latanie	+4

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Smoczy, Krasnoludzki

Przy testach Wyceny nigdy nie jesteś w błędzie - możesz nie wiedzieć ile dokładnie coś jest warte, ale nie dochodzisz do błędnych wniosków

Widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów, a przy kiepskim świetle widzisz 2x lepiej niż człowiek

Jesteś odporny na efekty snu i paraliżu

Potrafisz węchem wyczuć złoto, srebro i klejnoty z odległości 20 metrów jeżeli nie jesteś pod wiatr. Możesz tropić te materiały (z bonusem +4 do Przetrwania)

Wada charakteru - Chciwość: w sytuacji kiedy masz oddać część swojego majątku lub sprzedać go za uczciwą cenę musisz zdać test ST 7

Skarbiec

Posiadasz swój skarbiec - to magiczny worek który w środku jest dużo większy. Możesz tam trzymać tylko niemagiczne rzeczy i kosztowności.

Złoto tam trzymane pasywnie Cię wzmacnia. Aktualnie posiadasz skarbiec złotych monet, biżuterii i dzieł sztuk i wartych 6000 sztuk złota, co daje ci (już wliczone):
+1 do Siły
+1 do Rzutów obronnych
umagicznienie ataków Poszukiwacza Serc

Poszukiwacz Serc - Twoje ataki naturalne podświadomie celują w serca wrogów. Jeżeli cel ma serce to ignorujesz utrudnienia z powodu kiepskiej widoczności np. mgły

Posiadasz magiczną złotą monetę która na żądanie może zamienić się na kilka godzin w gotowe i rozpalone ognisko. Po użyciu trzeba poczekać 2x tyle ile była ogniskiem zanim można użyć jej ponownie

Posiadasz dwie monety o których zawsze wiesz gdzie są, znasz odległość i kierunek (tylko magiczne bariery lub transport na inny plan przerwą tę więź) - jedną miedzianą, a drugą srebrną

Posiadasz złotą Monetę Wróżb - możesz ją raz dziennie podrzucić zadając pytanie odnośnie skutków działania które planujesz zrobić w ciągu najblższej godziny. Korona oznacza “Tak”, a miecz “Nie”

Ofensywa

Atak	ugryzienie
Trafienie	+9
Obrażenia	k8+7

Specjalne: ma Zasięg czyli mozesz zaatakować tak najbliższą i następną kratkę

Atak	pazury
Trafienie	+9
Obrażenia	k6+5

Specjalne: możesz wykonać dwa takie ataki

Atak	skrzydła
Trafienie	+4
Obrażenia	k4+5

Specjalne: możesz wykonać dwa takie ataki

Atak	krasnoludzkim toporem
Trafienie	+9
Obrażenia	k8+5

Smocza forma

Twoje łuski nie tylko zwiększają Klase Pancerza, ale też są zwiększają Twoją odporność.

Odporność na Ogień 5 - każdy efekt zadaje Ci o 5 punktów obrazeń od ognia mniej

Odporność na obrażenia 5 / magia - każdy efekt/atak fizyczny bronią niemagiczną zadaje Ci o 5 punktów obrażeń mniej

Trzy razy dziennie możesz przybrać swoją nową formę jako akcję standardową bez limitu czasowego. Wszystko co masz na sobie przed przemianą musi się albo dostosować albo zostanie wchłonięte na czas transformacji. Twój skarbiec nigdy nie jest wchłaniany

Smoczy Oddech - 6 razy dziennie możesz zionąc liną ognia i nafty (długość 20 metrów, szerokośc 1,5 metra, trafia wszystkich w obszarze) zadający 4k6 obrażeń od ognia. Test Refleksu ST 15 zmniejsza je o połowę dla danego celu. Możesz ziać co k4 rundy.

Cele które nie zdadzą testu zostają Podpalone (k6 obrażen od ognia co rundę przez 4 rundy lub do zgaszenia, woda jest nieskuteczna). Poza obrażeniami podpalone cele mają karę -1 do trafienia.

Potęga - 5 razy dziennie jako akcja błyskawiczna możesz wykonać test manewru Przesunięcia (Twoje CMB vs CMD celu) celu który trafiłeś bronią naturalną. Sukces przesuwa go o kratkę od Ciebie, każde przebicie o 5 przesuwa o kolejną.

Ataki naturalne które otrzymuejsz możesz wykonać jako akcję standardową (jeden atak) lub wszystkie jako akcję całorundową.

Użycie topora zamiast ataku pazurami jest niezręczne - z karą -2 do ataku toporem który zastępuje jeden atak pazurami i -5 karą do pazurów i ugryzienia