Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	13
Dotykowa	12
Zaskoczona	11

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+6

Dodatkowo: +4 przeciwko efektom strachu

Punkty życia	29
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	długim mieczem
Trafienie	+6
Obrażenia	k8 + 4 + 2 ognia
Atak	biczem
Trafienie	+5
Obrażenia	k4 + 4 + 2 ognia

Specjalne: wywołuje atak okazyjny, nie zadaje zwykłych obrażeń opancerzonym oraz ma zasięg 3 kratek

Umiejętności

Używanie magicznych urządzeń	+7
Percepcja	+6
Kunszt magiczny	+5
Wycena	+5
Zastraszanie	+9
Blef	+7
Przetrwanie	+4
Rzemiosło (broń)	+5
Wiedza (arkana)	+5
Wiedza (lokalna)	+7
Wiedza (szlachta)	+5

Manewry

CMB	+5
CMD	17

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Orczy, Ognia

Widzisz w całkowitej ciemności na odległość 27 metrów

Wrażliwość na Światło - w silnym świetle masz karę -1 do Percepcji i trafienia

Jako akcja błyskawiczna potrafisz rozgrzać do czerwoności broń którą trzymasz w rękach co dodaje 2 punkty obrażeń od ognia Twoim atakom (już wliczone).

Trzy razy dziennie możesz stworzyć cztery widmowe pochodnie lub latarnie latające w zasięgu 30 metrów przez minutę wedle Twojej woli

Wada Charakteru: Zwątpienie w Siebie - pierwszy raz danego dnia kiedy nie uda Ci rzut na Siłę Woli lub Umiejętność do następnego rzutu tego samego typu masz karę -2

Ogień Feniksa - w momencie rzucania zaklęcia ognia możesz zdecydować, że ogień zamiast palić będzie leczył. Zaklęcie działa tak samo, ale leczy połowę obrażeń które by zadało. Choć rani to nieumarlych może lepiej ich po prostu spalić?

Magia

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 11

Pancerz Feniksa - na 4 godziny dotknięty cel ma bonus +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza, nie działa ze zwykła zbroją (albo jeden albo drugi bonus)

Podmuch Skrzydeł - Stożek ognia, 4.5 metra długości, zadający 5d4+15 obrażeń od ognia. Rzut na Refleks ST 14 zmniejsza obrażenia o połowę

Ogniste Szpony - tworzysz trzy małe widmowe feniksy i dla każdego wybierasz dowolny cel w zasięgu 42 metrów, może być to ten sam. Każdy automatycznie trafia i zadaje k4+4 obrażeń od ognia.

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć)

Wskazany łatwopalny przedmiot w zasięgu 10 metrów zajmuje się ogniem

Czytanie magicznych zwojów

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Różnorodne magiczne sztuczki: manipulacja czystości, koloru, temperatury przedmiotóW lub tworzenie drobnych iluzji