Cechy

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

Punkty życia	31
Inicjatywa	+2 / +1 jako wilczyca
Prędkość	30 ft / 6 kratek
Prędkość jako wilczyca	50 ft / 10 kratek

Manewry

CMB	+5 / +8 jako wilczyca
CMD	17 / 19 jako wilczyca

Klasa pancerza

Zwykła	15 / 14 jako wilczyca
Dotykowa	12 / 10 jako wilczyca
Zaskoczona	13 / 13 jako wilczyca

W lekkim pancerzu

Rzuty obronne

Refleks	+3 / +2 jako wilczyca
Wytrzymałość	+3 / +4 jako wilczyca
Siła Woli	+7

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Ukrywanie się	+7
Percepcja	+7
Medycyna	+7
Kunszt magiczny	+4
Przetrwanie	+7
Opieka nad zwierzętami	+4
Wiedza (natura)	+5
Wiedza (geografia)	+5
Wiedza (inne)	+4
Sztuka (taniec)	+1
Sztuka (śpiew)	+1

Ofensywa

Atak	pazurami - człowiek
Trafienie	+5
Obrażenia	k4+2

Atak	pazurami - wilk
Trafienie	+6
Obrażenia	k6+4

Atak	Silny Cios pazurami - człowiek
Trafienie	+4
Obrażenia	k4+4

Atak	Silny Cios pazurami - wilk
Trafienie	+5
Obrażenia	k6+6

Atak	ugryzienie - wilk
Trafienie	+6
Obrażenia	k8+ 4 + Powalenie

Atak	Silne ugryzienie - wilk
Trafienie	+5
Obrażenia	k8+6 + Powalenie

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Druidycki, Sylvan

Zwierzęca Mowa - potrafisz rozmawiać ze wszelkimi zwierzętami lub magicznymi bestiami (choć nie z wynaturzeniami/aberracjami), choć głębia rozmowy zwykle jest ograniczona przez poziom intelektu drugiego rozmówcy. Otrzymujesz bonus +2 do testów Dyplomacji przeciwko tym istotom
- Zwierzęta lub magiczne bestie nie mogą być zmuszone (nawet magiczne) do zaatakowania ciebie o ile sama ich nie zaatakowałaś

Leśny Duch - naturalne roślinne przeszkody nie stanowią dla Ciebie problemu - możesz je bez problemu pokonywać. W dowolnym naturalnym terenie nie zostawiasz śladów, o ile nie chcesz, co uniemożliwia tropienie Cię.

Zwierzęcy Trans - jako akcja standardowa możesz skupić się na danym typie/gatunku zwierząt i wykryć czy jakieś znajdują się w zasięgu 170 metrów (560 ft). Druga tura koncentracji pozwala ustalić ich liczbę, a trzecia przybliżone położenie oraz stan zdrowia (czy są ranne, chore, zatrute itd.).
- Możesz nawiązać telepatyczny kontakt ze zlokalizowanymi zwierzętami na tak długo jak są w zasięgu a ty się koncentrujesz na tym co turę
- Zmysł ten jest blokowany przez ołów, kamienne lub metalowe ściany lub lity metr ziemi lub drewna

Odraza Natury - jako akcja standardowa możesz skupić się aby ustalić czy w zasięgu 18 metrów (60 ft) znajdują się jakieś aberracje, istoty planarne lub nieumarli. Nie wiesz który typ wykrywasz, a jedynie że dana istota ma aurę któregoś z nich. Druga tura koncentracji pozwala ustalić ich liczbę oraz siłę najsilniejszej z wykrywanych aur, zaś trzecie ich lokalizację i siłę
- Ten zmysł można oszukać za pomocą magii lub ukryć się przed nim za wystarczająco grubymi barierami z ziemi, drewna, kamienia lub metalu, choć ołów jest najefektywniejszy

Silny Cios - przed wykonaniem pierwszego ataku w rundzie możesz zdecydować się aby do początku twojej następnej tury ataki wręcz wykonywać z karą -1 do trafienia ale z bonusem +2 do obrażeń

Wada charakteru - Sentymentalistka: masz karę -2 do testów Percepcji aby uniknąć bycia zaskoczoną w walce oraz do testów Refleksu przeciwko pułapkom

Wilcza Forma - jako akcja błyskawiczna możesz przybrać formę wielkiej wilczycy albo wrócić do postaci człowieka. Nie ma limitu czasu jaki możesz spędzić w którejś z nich - obie są twoją “prawdziwą” formą jednocześnie. Możesz mówić normalnie czy wyć jak wilk, ale brak rąk w praktyce uniemożliwia rzucanie zaklęć
- Część Twoich statystyk zmienia się = wartość po “/” to stan jako wilczyca
- Jako wilczyca widzisz 2x dalej w kiepskim świetle niż zwykły człowiek, ale nadal nie po ciemku
- Masz też wtedy bardzo czuły węch i możesz tropić za jego pomocą z bonusem +4 do Przetrwania oraz lokalizować istoty w zasięgu do kilkunastu metrów zależnie od wiatru
- Przy udanym ugryzieniu możesz wykonać jako akcja darmowa test CMB przeciwko CMD celu aby ją Przewrócić bez wywoływania ataków okazyjnych
- Twoje ataki mają Zasięg jak broń drzewcowa (czyli możesz atakować wręcz wrogów zajdujących się o kratkę o ciebie a nie tylko tych którzy stoją tuż obok)
- Twój sprzęt i pancerz wnikają w twoje ciało, ale twoje futro w sporej części to rekompensuje
- Raz na minutę kiedy przyjmujesz Wilczą Formę otrzymujesz 12 tymczasowych Punktów Życia (traconych jako pierwszych) które utrzymują się aż nie wrócisz do ludzkiej formy

Broń Natury - Kiedy tylko chcesz możesz zamienić paznokcie w pazury długości sztyletów. Jako akcja całorundowa mozesz wykonać nimi dwa ataki, a jako wilczyca możesz wykonać dwa ataki pazurami oraz ugryść jako akcja całorundowa
- Przy wykonaniu tylko jednego ataku jako akcja standardowa jako wilczyca dostajesz bonus +2 do obrażeń

Magia

Pomniejsze modły (bez limitu użyć)

- Oczyszczenie - modlitwa usuwa trucizny i niweluje zepsucie jedzenia oraz napojów
- Wykrycie czy dany przedmiot lub istota jest trująca/zatruta
- Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów
- Umaszczenie - możesz zmienić na 40 minut kolor swojej skóry lub futra na dowolny naturalny kolor Twojej rasy
- Kierunki - jesteś w stanie w dowolnej chwili sprawdzić w którą stronę jest północ
- Odgonienie śmierci - z odległości 10 metrów możesz ustabilizować nieprzytomną i krwawiącą istotę
- Zwierzęcy Posłaniec - przywołujesz niewielkie dzikie zwierzę z danego terenu która pozwala przymocować do siebie jakąś wiadomość lub mały przedmiot, a następnie przez 4 dni będzie z całych sił próbował dostać się we wskazane przez Ciebie miejsce gdzie spędzi resztę czasu trwania zaklęcia. Na miejscu pozwoli dowolnej istocie zabrać swój pakunek. Cel musi być Ci znany lub oczywisty, a instrukcje proste aby zwierzę miało szansę tam trafić.

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 7

- Mniejsze Uzdrowienie - dotknięta istota odzyskuje k8+4 Punktów Życia. Rani nieumarłych.
- Uspokojenie Zwierząt - zaklęcie działa na zwierzęta tego samego gatunku znajdujące się na obszarze o promieniu 9 metrów w zasięgu 10 metrów. Każde z nich może się oprzeć testem Siły Woli ST 14. Te które nie zdadzą staja się spokojne i niegroźne, choć dowolny atak na nie przerwie zaklęcie. Im mniejsze są, tym więcej zwierząt zaklęcie obejmie
- Gorące Rozbrojenie - metalowa broń wskazanego wroga w zasięgu 10 metrów na moment rozgrzewa się do czerwoności. Ma on wybór - albo przyjmie 4k4 obrażeń od ognia albo spróbuje zdać test Refleksu ST 14 aby upuścić broń na czas
- Pnącza - na dużym obszarze (promień 12 metrów) w zasięgu 170 metrów wszelka roślinność się wydłuża, rośnie i przez 4 minuty próbuje Oplątać wszelkie istoty które się tam znajdują. Poczatkowo test Refleksu ST 14 pozwala uniknąć Oplątania, ale dalsze poruszanie w tym obszarze zwiększa na to szanse.
- Wygoda - dotknięta istota jest chroniona przed przed temperaturą, wilgocią i pogodą przez 24 godziny

Drugi krąg magii - użycia jednego dnia: 4 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

- Odnowienie - usuwa Zmęczenie (ale nie Przemęczenie) jednego celu i leczy k4 obrażeń do jednej Cechy
- Pajęcza Wspinaczka - dotknięta istota może z Prędkością 20 ft poruszać się po ścianach lub sufitach jak pająk przez 40 minut. Wymaga to nie trzymania niczego w dłoniach i “chodzenia” na czworaka. Dostaje bonus +8 do Wspinaczki i może zawsze wziąć 10 zamiast wykonywać test Wspinaczki
- Powstrzymanie Zwierzęcia - wybierasz zwierzę w zasięgu 42 metrów i o ile nie zda ono Siły Woli ST 15 to zostanie sparaliżowane na 4 tury. Na koniec każdej tury może ono wykonać ten test ponownie aby przerwać efekt
- Zmniekształcenie Drewna - wybierasz w zasięgu 9 metrów do czterech mniejszych (np. długie łuki lub włócznie) lub dwa średnie (np. drewniane tarcze lub koła u wozu) lub jeden większy (drzwi) drewniany przedmiot. O ile ich posiadacze nie zdadzą Siły Woli ST 15 to przedmioty te wyginaja się i staja się niemal lub całkowicie nieprzydatne. Bron dystansowa jest nie do użycia, broń wręcz dostaje karę -4 do trafienia, drzwi się wypaczaja i są na stałe otwarte lub zamknięte itd. Kolejne użycie pozwala odwrócić ten efekt.