Cechy

Siła	8 / -1
Zręczność	16 / +3
Kondycja	18 / +4
Inteligencja	13 / +1
Mądrość	10 / +0
Charyzma	12 / +1

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	14
Zaskoczona	15

Zakładając koszulkę kolczą

Manewry

CMB	+1
CMD	14

Punkty życia	37
Inicjatywa	+3
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+8
Siła Woli	+1

Dodatkowo: +4 przeciwko chorobom i truciznom oraz +2 przeciwko efektom śmierci, strachu lub rozpaczy

Ofensywa

Atak	strumieniem ognia
Trafienie	+8
Obrażenia	3k8+4

Zasięg: 30ft czyli 6 kratek

Specjalne: celujesz w Dotykową Klasę Pancerza a nie Zwykłą

Stożek ognia: 4.5 metra długości. Trafia wszystkich w zasięgu automatycznie, ale rzut na Refleks ST 15 zmniejsza obrażenia o połowę. Kosztuje Cię to albo 4 Punkty Życia albo dodatkową akcję ruchu (gdzie bardzo widowiskowo koncentrujesz energię)

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+8
Ukrywanie się	+12
Dyplomacja	+11
Percepcja	+8
Akrobatyka	+8
Zastraszanie	+6

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Niziołczy, Niebiański, Ognia

Gnomie oczy - W kiepskim świetle widzisz 2x dalej niż człowiek

Fart - raz dziennie kiedy wyrzucisz 1 na k20 możesz przerzucić ten test, ale musisz wziąć drugi wynik

Wszechstronność - każdego dnia wybierasz ogień lub zimno lub kwas lub elektryczność lub dźwięk i na dobę otrzymujesz Odporność 2 - każdy efekt danego żywiołu zadaje Ci o 2 punkty obrażeń mniej

Pozyskanie Ciepła - pierwszy raz w rundzie kiedy zadajesz wrogowi obrażenia od ognia leczysz sobie 1 Punkt Życia.

Aura - kiedy używasz swojego ognia to Twoja skóra staje się niezwykle gorąca. Możesz to stłumić jako akcja nagła. Kiedy ten efekt jest aktywny każdy udany atak bronią naturalną lub dotkniecie Ciebie zadaje 2 punkty obrażeń od ognia

Pisklę - możesz się skoncentrować na ogniu przynajmniej pochodni aby ożywić jego część. W ten sposób manifestujesz pisklę feniksa które masz w sobie. Przyjmuje ono postać małego ptaka z ognia. Może mówić i latać, ale jeżeli przestaniesz się koncentrować (akcja standardowa co rundę) lub otrzyma ono jakiekolwiek obrażenia to natychmiast się rozwieje. Kiedy Pisklę jest zmanifestowane otrzymujesz karę -3 do Dyplomacji oraz -2 do Percepcji i Wyczucia Pobudek (a tak naprawdę tracisz bonusy jakie ono daje)

Uzdrowienie Feniksa - możesz ogania użyć aby uzdrowić dotkniętą istotę lub siebie jako kacja standardowa. Leczysz wtedy tyle ile być normalnie zadał obrażeń, ale maksymalne Punkty Życia uzdrowionego są zmniejszone o jego poziom (4 dla ciebie) aż do następnego dnia (wtedy też zniknie lekko jaśniejąca blizna po “oparzeniu”)
- alternatywnie możesz zadać sobie jako akcja błyskawiczna 1 punkt obrażeń od ognia aby zatrzymać wszelkie efekty krwawienia na sobie. Możesz też tak pomóc innej istocie w zasięgu 30ft jako akcja ruchu

Pisklę

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	16
Zaskoczona	15

Prędkość latania

40 ft / średnia manewrowość

Znany język: Wspólny

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+3

Umiejętności

Latanie	+12
Wyczucie pobudek	+8
Ukrywanie się	~ +15
Dyplomacja	+1
Percepcja	+7
Zastraszanie	+0
Wiedza (każda)	+5