Cechy

Siła	12 / +1
Zręczność	18 / +4
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	12 / +1
Charyzma	14 / +2

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	14
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+8
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+2

Punkty życia	39
Inicjatywa	+4
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	długim mieczem
Trafienie	+5
Obrażenia	k8+1

Atak	komp. długim łukiem
Trafienie	+8
Obrażenia	k8+1

Manewry

CMB	+5
CMD	19

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+10
Ukrywanie się	+10
Pływanie	+5
Percepcja	+8
Wiedza (natura)	+6
Wspinaczka	+5
Medycyna	+5
Akrobatyka	+8
Zastraszanie	+6
Profesja (żołnierz)	+5
Przetrwanie	+8
Jeździectwo	+8
Opieka nad zwierzętami	+8
Rzemiosło (bronie)	+5
Rozbrajanie pułapek	+11
Rzemiosło (pułapki)	+8

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Niebiański, Elfi

Precyzyjny strzał - przy strzelaniu do celów walczących wręcz nie masz kary -4 do trafienia.

Tropiciel - jeżeli poświęcisz na to godzinę to możesz przygotować specjalne trofeum z ciała pokonanego wroga. Musiałeś mieć udział w jej śmierci. Minuta medytacji nad jednym z twoich trofeów skupia twoje instynky na polowaniu na ten typ istot (zwierzęta, magiczne bestie, ludzie, efly, smoki itd.).
- Oznacza to, że przeciwko nim otrzymujesz bonus +2 do Blefu, Percepcji, Dyplomacji, Wiedzy, Wyczucia pobudek, testów ataku i obrażeń bronią
- Dodatkowo, wybierasz jeden rodzaj terenu gdzie będziesz polować (lasy, bagna, góry, morze, podziemia, miasta, pustynie itd.). W takim otoczeniu masz +2 do Inicjatywy, Wiedzy (geografia), Percepcji, Ukrywania i Przetrwania. Tropienie Cię jest niemal niemożliwe chyba że chcesz inaczej.

Masz bonus +2 do Percepcji w stosunku do pułapek i potrafisz rozbrajać nawet magiczne pułapki.

Potrafisz 3 razy dziennie stworzyć magiczną pułapkę która utrzyma się przez 4 godziny. ST wykrycia/rozbrojenia/uniknięcia ich wynosi 13. Pułapka działa na pierwszą istotę która wejdzie w jej obszar lub której nie uda się test rozbrajania.
Potrafisz stworzyć dwa typy pułapek:
- Sidła (Test Refleksu pozwala uniknąć przywiązania do miejsca pułapki co uniemożliwia oddalenie się. Uwolnienie się wymaga testu Uwalniania się ST 14 lub Siły ST 25. Jeżeli w pobliżu jest wysoki obiekt lub struktura to pułapka może cel trzymać w powietrzu do góry nogami)
- Rój (pułapka tworzy chmarę nietoperzy, szczurów lub pająków które przez 4 rundy atakują najbliższe istoty)

Zahartowanie - Otrzymujesz bonus +4 do rzutów na uniknięcie: przemęczenia z forsownego marszowania, stłuczeń od pływania, osłabienia z głodu lub pragnienia, obrażeń od zbyt niskiej lub wysokiej temperatury, obrażeń od duszenia, zmęczenia od biegania itd.

Ptasi towarzysze

Towarzyszą Ci 4 magicznie udoskonalone duże kruki (wielkości niziołka). Są zaskakująco inteligentne, ale głównie potrafią śledzić/obserwować/przenosić wiadomości itd, nie są to istoty zbytnio przystosowane do otwartej walki.

Masz ze sobą kilka jaj, jeżeli zginie któryś z Twoich ptaków to możesz go zastąpić za pomocą 24 godzin rytuałów i medytacji. Ale głównie są one w celach komercyjnych/pokazowych.

Masz z nimi więź empatyczną (czyli możecie przesyłać proste myśli, głównie za pomocą emocji) z odległości 1,5 kilometra.

Jako akcja błyskawiczna możesz zamaist swoich używać zmysłów dowolnego ze swoich ptaków które są w zasięgu 1,5 kilometra. Nie ma limitu czasu używania, ale traktowany jesteś wtedy jako Ślepy i Głuchy.

Widzą w ciemności 2x lepiej niż człowiek

Każdy z nich ma inne właściwości / zastosowanie, ale ich podstawowe cechy są identyczne

Punkty życia	17

Inicjatywa	+3

Prędkość latania	80 ft / 16 kratek / średnia manewrowość

Ofensywa

Atak	dziobem
Trafienie	+6
Obrażenia	k4

Atak	szponami
Trafienie	+6
Obrażenia	k4

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	14
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+3

Manewry

CMB	+1
CMD	14

Ukrywanie się	+11
Latanie	+11

Percepcja	+6
Przetrwanie	+6

Firaga ma piękne czerwone pióra dzięki esencji żywiołaka ognia. Jest w pełni odporna na ogień, ale wrażliwa na zimno. Trochę bardziej inteligentna niż pozostałe, ale bardziej niepokorna i impulsywna. (Inteligencja 6 zamiast 4 jak u pozostałych, ale Siła Woli tylko +2)
Perfekcyjnie widzi przez ogień, mgłę, dym i smog.
Szybsze od niej są tylko prawdziwe żywiołaki powietrza oraz smoki. Kondycja ją zawiedzie w ciągu kilku godzin takiego tempa, ale jest w stanie naprawdę szybko coś gdzieś dostarczyć.

Zmysły, a szczególnie węch Brona zostały znacznie usprawnione co sprawia, ze potrafi tropić lepiej niż najlepszy pies gończy.
Jego Przetrwanie wynosi +12

Atax nigdy nie wydaje z siebie dźwięku jeżeli naprawdę nie musi oraz jest dość wredny - z pewnością z powodu krwi czarnego smoka.
- Widzi perfekcyjnie w ciemności do 18 metrów.
- Potrafi Ukrywać się na +14
- Jest Odporny na kwas 5 (czyli ataki kwasowe zadają o 5 obrażeń mniej) i ma bonus +2 do rzutów obronnych na paraliż i sen

Myrios został transmutowany niemal jak mały golem, co sprawia, że nigdy nie śpi i jest odporny na zmęczenie.
Dostaje bonus +4 przeciwko efektom mentalnym, paraliżowi, truciźnie i ogłuszeniu.
Widzi perfekcyjnie w ciemności do 18 metrów.
Jego Percepcja wynosi +10