Cechy

Siła	6 / -2
Zręczność	22 / +6
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	16 / +3
Charyzma	6 / -2

Klasa pancerza

Zwykła	20
Dotykowa	19
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+8
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+7

Punkty życia	30
Inicjatywa	+6
Prędkość	10 ft / 2 kratki
Prędkość latania	70 ft / 14 kratek / dobra manewrowość

Ofensywa

Atak	szponami
Trafienie	+9
Obrażenia	k4+6 + Krwawienie 1
Krytyk	x2

Specjalne: możesz wykonać dwa takie ataki jako akcję całorundową

Manewry

CMB	+5
CMD	14

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: Krwawieniu

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+9
Ukrywanie się	+18
Percepcja	+9
Kunszt magiczny	+6
Latanie	+23
Zastraszanie	+3
Przetrwanie	+10
Opieka nad zwierzętami	+3
Wiedza (arkana)	+6
Wiedza (natura)	+7
Wiedza (religia)	+6
Wiedza (historia)	+6
Wiedza (plany)	+6
Wiedza (lokalna)	+6
Wiedza (geografia)	+6
Wiedza (inżynieria)	+6
Wiedza (szlachta)	+6
Wiedza (podziemia)	+6

Magia

Efekty magiczne jakie tworzysz wymagają głośnego skrzeczenia/śpiewania (kwestia gustu jak to ktoś odbierze), ale są też niesamowicie “oczywiste” - wywołują widoczne aury i każdy obserwator od razu domyśla się co ogólnie robią

Każdego dnia po odpoczynku uzupełniasz pulę 6 punktów mocy którymi możesz wzmacniać efekty magiczne

Rozżarzony Atak - jako akcję standardową możesz wykonać dotykowy atak wręcz aby zadać 2k4 obrażeń od czystego światła (co omija odporność na ogień), bez wywoływania ataku okazyjnego za czarowanie.
- Cel musi zdać też test Wytrzymałości albo przez 1 rundę jego wszystkie ataki mają dodatkowe 20% nie trafić
- Istoty nieumarłe lub podatne na światło słoneczne otrzymują 2k8 od Rozżarzonego Ataku
- Możesz też wykonać zwykły atak szponami, zadając obrazenia zarówno od szponów jak i od Rozżarzonego Ataku.
- Przy wydaniu punktu mocy obrażenia rosną o jedną kość.
- Możesz tego użyć w ramach Pikowania.

Wytrzymałość Wojownika - możesz wydać punkt mocy aby stworzyć pulę 8 punktów Momentum.
- Utrzymają się one do 5 godzin i moga być wykorzystane prze ciebie lub sprzymierzeńców w zasięgu 18 metrów od Ciebie
- Przy stracie Punktów Życia można wydać Momentum z tej puli aby dany atak/efekt zadał o 3 punkty obrażeń mniej.
- Nie można wydać więcej jednego Momentum na jeden atak/efekt.
- Wydanie kolejnego punktu mocy odświeża pulę i czas trwania.

Bitewna Aura - jako akcja ruchu lub błyskawiczna (przy wydaniu punktu mocy) możesz stworzyć jedną ze znanych Aur.
- Wpływa ona na wszystkie istoty w zasięgu 18 metrów od ciebie.
- Aura trwa tak długo jak się koncentrujesz na niej co rundę (akcja ruchu, ale możesz w ramach niej szybować z 1/3 Prędkości czyli 25ft) oraz dwie rundy po zakończeniu koncentracji. Możesz wydasz punkt mocy aby sama utrzymała się 5 minut. Jeżeli w trakcie koncentracji otrzymasz obrażenia możliwe jest (przy niezdanym rzucie na koncentrację), że efekt zostanie rozproszony.
- Działanie Aury możesz zakończyć w swojej turze jako akcję darmową
- Jeżeli stracisz przytomność, Aura przestanie działać aż ją odzyskasz

Aura: Zaciekłości - ty i sprzymierzeńcy otrzymujecie bonus +3 do obrażeń bronią

Aura: Wrzawy - wrogowie muszą zdać test Siły Woli 15 albo tak długo jak będą w obszarze Aury, ty i twoich sprzymierzeńcy traktujecie ich jak byli flankowani. Jest to efekt wpływający na umysł oraz nie jest w stanie oszukać niektórych typów istot. Nie otrzymują ponownego rzutu nawet po opuszczeniu i wejściu z powrotem w zasięg Aury. Dopiero nowa Aura wywołuje kolejny rzut obronny

Aura: Rzezi - w momencie tworzenia wybierasz jest jeden z typów obrażeń: ogień, elektryczność, zimno, kwas. Wszystkie istoty uznane za wrogie w momencie tworzenia, w momencie wejścia w obszar działania i na koniec twojej każdej kolejnej tury otrzymują 2 punkty obrażeń wybranego typu

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Sylwan, Powietrza

Gadający Ptak - jesteś Malutki, czyli twoje ataki zagrażają wrogom tylko w tej kratce w której się znajdujesz. Potrafisz gadać…nie tylko z humanoidami, ale też z wszelkimi ptakami.

Nieustępliwy - pomimo drobnej budowy jesteś traktowany jako 3 rozmiary większy przy ustalaniu wpływu wiatru na Ciebie (dopiero przy poważnej burzy wiatr może uniemożliwić Ci ruch, a huragan może Cię zdmuchnąć). 6 rund dziennie możesz całkowicie zignorować utrudnienia terenowe i zmniejszenie Prędkości nimi wywołane.

Blizny - niezliczone dotrzymane w życiu rany po zabliźnieniu sprawiają, że wszystkie ataki broniami ciętymi i kłutymi zadają ci o 2 obrażenia mniej. W przypadku Krwawiących ran tracisz o punkt obrażeń mniej (do minimum 0) na rundę.

Powietrzny Unik - w trakcie lotu nie jesteś traktowany jako Zaskoczony. Możesz użyć Latania zamiast Akrobatyki aby uniknąć ataków okazyjnych wywołanych poruszaniem się w zasięgu wręcz wrogich istot. Jeżeli ktoś wykona atak przeciwko tobie możesz jako akcja nagła zużyć Skupienie aby wykonać test Latania. Jeżeli wynik jest wyższy od Klasy Pancerza to możesz go użyć jako Klasę Pancerza przeciwko temu atakowi.

Skupienie - minuta odpoczynku lub tura w walce przeznaczona na Pełną Obronę (+4 do Klasy Pancerza jako jedyna akcja) lub Wycofanie (ruch o Prędkość, dwie pierwsze kratki ruchu nie wywołują ataków okazyjnych) pozwala odzyskać Skupienie. Możesz je zużyć aby wykonać Powietrzny Unik lub potraktować rzut na Wytrzymałość lub Refleks tak jakbyś uzyskał 13 na kości. Skupienie stracone jest wraz ze świadomością.

Pikowanie - jako akcja całorundowa może przelecieć przynajmniej 3 metry, wykonać atak wręcz i przelecieć resztę swojej Prędkości. Nie możesz zacząć tury obok celu swojego ataku. Cel ataku nie może wykonać ataku okazyjnego przeciwko tobie z racji przechodzenia przez jego strefę zagrożenia.

Po Oczach - możesz zakończyć ruch w kratce innej istoty, ale wymaga to zdania testu Latania przeciwko CMD celu jeżeli jest wrogiem. Niezdany test zatrzyma twój ruch w kratce sąsiadującej z wrogiem i wywoła atak okazyjny. Przy sukcesie, kiedy tak latasz wokół przeciwnika ataki przeciwko tobie wykonywane bronią inną niż naturalna lub lekka mają kare -4 do trafienia. Skoro raczej to ty będziesz mniejszą istotą w danej kratce to wszystkie udane ataki w twoją stronę przez istoty nie będące w tej samej kratce mają 20% szans nie trafić,a potem być rozpatrywane przeciwko tej drugiej istocie.

Oczy Sokoła - w kiepskim świetle widzisz 2x lepiej niż zwykły człowiek, a podczas dnia otrzymujesz bonus +3 do Percepcji

Dotyk Ulgi - 6 razy dziennie jako akcję standardową możesz dotknąć istotę lub użyć tej zdolności na sobie. Leczy to k6+1 punktów Stłuczeń, zatrzymuje Krwawienie oraz usuwa z niej Zmęczenie, Schorowanie i/lub Przestraszenie (ale nie silniejsze wersje tych efektów).

Krwawe Szpony - trafienie szponami sprawia, że wróg zaczyna Krwawić, czyli na początku swojej tury traci Punkt Życia. Dopiero udzielenie pomocy medycznej lub magicznego leczenia w jakiejkolwiek ilości zatrzyma krwawienie. Efekt się nie kumuluje. Nie wywołujesz ataków okazyjnych przy stosowaniu manewrów przeciwko Krwawiącym celom