Cechy

Siła	16 / +3
Zręczność	14 / +2
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	8 / -1
Mądrość	18 / +4
Charyzma	10 / +0

Punkty życia	36
Inicjatywa	+2
Prędkość	40 ft / 8 kratek

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	16
Zaskoczona	14

Manewry

CMB	+7 a +9 przy Przewracaniu
CMD	23 a 25 przy Przewracaniu

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: Przewracaniu

Ofensywa

Atak	bez broni
Trafienie	+7
Obrażenia	k8+3

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+5

Dodatkowo: +2 przeciwko urokom

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+10
Ukrywanie się	+7
Dyplomacja	+6
Pływanie	+7
Percepcja	+8
Wspinaczka	+7
Medycyna	+5
Akrobatyka	+8
Zastraszanie	+4

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Ognia

Krew Żywiołów - wszelkie efekty zadające obrażenia od ognia, kwasu, elektryczności lub zimna zadają ich o 7 mniej. Daje ci to też znaczną ochronę przed warunkami pogodowymi.
- Widzisz też 2x dalej niż zwykły człowiek w kiepskim świetle
- Niektóre efekty magiczne jak Zauroczenie Osoby nie zadziałaja w stosunku do ciebie

Zmiana kierunku - kiedy udaje Ci się Przewrócić wroga nie większego od Ciebie (zamiast wykonania ataku wykonujesz test CMB przeciwko jego CMD) to możesz sprawić aby bezpiecznie wylądował w dowolnym polu wokół Ciebie nie zawierającym już istoty.

Podeptanie - kiedy przeciwnik upada w twoim zasięgu ataku wręcz możesz przeciwko niemu wykonać atak okazyjny

Możesz wykonać łacznie 3 ataki okazyjne zamiast tylko jednego w turze. Możesz je wykonać nawet kiedy jesteś zaskoczony.

Adept walki bez broni - nie wywołujesz ataków okazyjnych atakując bez użycia broni oraz nie otrzymasz kary -4 do trafienia jeżeli przed atakiem zadeklarujesz zadawanie Stłuczeń (nonlethal) zamiast zwykłych obrażeń (maja one zachować wroga przy życiu a pozbawić przytomności)

Serie - jako akcja całorundowa możesz wykonać dwa ataki bez broni (pięść / kolano / głowa / kopniak itd.)

Ki - po odpoczynku, na początku dnia otrzymujesz 6 punktów Ki. Tak długo jak pozostał Ci przynajmniej jeden to twoje ataki bez broni liczą się jako magiczne w przypadku omijania odporności wrogów.
- Możesz wydać punkt Ki w ramach Serii aby wykonać jeszcze jeden atak.
- Jako akcja standardowa możesz wydać punkt Ki aby wykonać atak pięścią przeciwko celowi w zasięgu 35 ft (10 metrów) za pomocą zmanifestowanej pięści z kamienia / ognia / chmur / lodu

Pięść Żywiołu - cztery razy dziennie przed wykonaniem ataku pięścią możesz zadeklarować atak żywiołowy. Jeżeli trafisz wróg otrzyma dodatkowe k6+2 punkty obrażeń od ognia / zimna / elektryczności / kwasu (wybrane po trafieniu). Nie trafienei marnuje dane użycie

Styl Żywiołu - jako akcja błyskwiczna możesz wykorzystać w walce jeden z Żywiołowych stylów walki. Będzie on aktywny aż do zakończenia starcia lub wybrania nowego stylu. Poza stylem Harmonii, użycie pozostałych zawsze daje Ci jedno darmowe użycie Pięści Żywiołu które zniknie jeżeli nie wykorzystasz go przed zmianą stylu
- **Styl Ognia** = Pięść Żywiołu zawsze zadaje k6+6 obrażeń od ognia. Nawet jeżeli atak z Pięścią Żywiołu nie trafi to cel i tak otrzymuje k6 obrażeń od ognia
- **Styl Powietrza** = Pięść Żywiołu zawsze zadaje k6+6 obrażeń od elektryczności. Tak długo jak pozostało Ci przynajmniej jedno użycie Pięści Żywiołu otrzymujesz bonus +2 do Klasy Pancerza przeciwko atakom okazyjnym
- **Styl Ziemi** = Pięść Żywiołu zawsze zadaje k6+6 obrażeń od kwasu. Nawet jeżeli atak z Pięścią Żywiołu nie trafi to cel i tak otrzymuje k6 obrażeń od kwasu
- **Styl Wody** = Pięść Żywiołu zawsze zadaje k6+6 obrażeń od zimna. Twój zasięg ataku wręcz rośnie o jedną kratkę, ponieważ możesz atakować strumieniami wody o długości 1.5 metra
- **Styl Harmonii** = przy szarżowaniu otrzymujesz tylko karę -1 do Klasy Pancerza, a wrogowie flankujacy Cię otrzymują tylko bonus +1 do trafienia