Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	17
Zaskoczona	15

Manewry

CMB	+3
CMD	20

Punkty życia	27
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	prymitywną bronią
Trafienie	+4
Obrażenia	(1k6/1k8/1k10) +1
Krytyk	19-20 / x2

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+9

Przyjazne żywiołaki

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+9
Ukrywanie się	+6
Dyplomacja	+8
Pływanie	+5
Percepcja	+9
Wspinaczka	+5
Medycyna	+8
Kunszt magiczny	+5
Lingwistyka	+6
Przetrwanie	+10
Opieka nad zwierzętami	+5
Wiedza (natura)	+8
Wiedza (religia)	+5
Wiedza (historia)	+5
Wiedza (plany)	+5
Wiedza (lokalna)	+5
Wiedza (geografia)	+5
Wiedza (podziemia)	+5

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Powietrza, Wody, Ognia, Ziemi, Druidycki

Pomocne Wiatry - raz dziennie jako akcja nagła możesz sprawić aby 4 spadające osoby lub przedmioty opadły lekko jak piórko nie otrzymując żadnych obrażeń

Przyjaciel Natury - efekty elektryczne, ogniste, kwasowe i zimna zadają Ci o 2 obrażenia mniej
- tak długo jak nie nosisz zbroi, nie używasz tarczy i nie jesteś unieruchomiony otrzymujesz bonus +5 do Klasy Pancerza i CMD (już wliczony, oparty na Mądrości)
- Jeżeli napotkasz małe żywiołaki (czyli do rozmiaru niziołka / średniego psa) możesz spróbować przekonać je aby ci towarzyszyły. Wymaga to dłuższej interakcji, zdanego testu Dyplomacji i przynajmniej neutralnego początkowego nastawienia w stosunku do ciebie. Takie żywiołaki nie podejmą samobójczych działań, choć będą w stosunku do ciebie dość lojalne. W danej chwili możesz mieć dwa takie w swojej “świecie” (mogą być dowolnego żywiołu/rodzaju, ale niektóre kombinacje mogą być problematyczne)

Autochton - kiedy używasz prymitywnych tubylczych broni i atak byłby krytycznym zagrożeniem (najczęściej przy 19 lub 20 na rzucie na trafienie) możesz zamiast wykonywać testu na potwierdzenie automatycznie zadać obrażenia krytyczne, choć uszkodzi to broń (za pierwszym razem da karę -2 do trafienia i obrażeń, za drugim zupełnie ją zniszczy).
- Obrażenia broni zależą czy jest to broń jednoręczna (dziwna pałka, nóż z zębów bestii) czy dwuręczna (prymitywna broń drzewcowa, duża maczuga)

Widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów

Wytrzymałość Żywiołów - na początku twojej tury możesz zdecydować się obniżyć swoją Klasę Pancerza i CMD o 2 aby otrzymać 5 tymczasowych Punktów Życia które znikną na początku twojej następnej tury. Stracisz je jako pierwsze kiedy miałbyś otrzymać obrażenia
- Alternatywnie możesz otrzymać bonus +5ft do twojej Prędkości i bonus +1 do testów Akrobatyki / Wspinaczki i Pływania do początku twojej następnej tury

Instynkt - możesz jako akcja błyskawiczna spróbować wyczuć jakie słabości ma widziana przez ciebie istota za pomocą testu Percepcji (zamiast jako akcja ruchu wykonać test odpowiedniej Wiedzy który dałby też inne informacje)

Przyjazna Flora - ignorujesz obrażenia i utrudnienia do poruszania się z powodu naturalnej flory jak krzaki, ciernie itd. Magicznie zmanipulowana roślinnosc działa na ciebie normalnie.

Element	Air	Earth	Fire	Water
HP	13	13	11	13
AC	17 \ 14 \ 14	17 \ 10 \ 17	16 \ 13 \ 14	17 \ 11 \ 17
Fort	4	4	3	4
Ref	6	-1	4	3
Will	0	3	0	0
Speed	100 ft (Perfect)	20ft burrow (earth glide)	50ft	20 ft, swim 90ft
Melee attack	slam +6 (d4+1)	slam +6 (d6+4)	slam +4 (d4 plus burn)	slam +5 (d6+3)
CMB	2	4	1	3
CMD	15	13	13	13
Perception	4	4	4	4
Special	Air mastery: -1 to hit&dmg by airborne enemies	Tremorsense 60ft Power attack	Burn (1d4, Ref DC 11)	Water mastery- +1 hit&dmg vs enemy touching water
	Flyby attack	Earth mastery- +1 hit&dmg vs enemy touching ground	Vulnerable to cold	Drench (at touch - put out fire up to large size or act as dispel magic CL 2 vs magic fire)

Magia

Twoja magia wymaga dość skomplikowanych ruchów, co jest niemożliwe przy używaniu zbroi oraz wymaga wolnej dłoni oraz dość głośnych modlitw do natury.

Poranne modliwy pozwalaja Ci uzupełnić twój zapas punktów mocy - na dany dzień uzyskujesz ich 11

Przywołanie - jako akcja całorundowa możesz wydać punkt mocy aby “obudzić” naturalną materię jako małego żywiołaka.
- Materii musi mieć przynajmniej metr sześcienny i może być to po prostu powietrze, ogień ze sporego ogniska, ziemia lub piach czy beczka wody itd.
- Żywiołak ten jest w stosunku do ciebie przyjazny i pomocny jeżeli powiesz mu czego chcesz.
- Utrzyma się maksymalnie 2 minuty i w danej chwili możesz mieć tylko jednego tak “obudzonego” - ponowne użycie rozwieje poprzedni efekt.

Wzrok Natury - jako akcja standardowa możesz rozszerzyć swoje zmysły w oparciu o dany żywioł tak długo jak się będziesz na tym koncentrował (czyli w kazdej turze pierwszą akcją jest akcja standardowa aby podtrzymać ten efekt) lub przez 5 minut jeżeli wydasz punkt mocy. Ten dodatkowy zmysł ma zasięg 10 metrów (35ft).
- Powietrze: widzisz przez mgły, dym i chmury jakby były przezroczyste. Nie masz utrudnień do trafienia przeciw z powodu zasłony lub pełnego ukrycia przeciwko istotom żywiołu powietrza lub latającym.
- Ogień: widzisz przez ogień, dym i lawę jakby były przezroczyste. Nie masz utrudnień do trafienia przeciw z powodu zasłony lub pełnego ukrycia przeciwko istotom żywiołu ognia lub aktualnie płonącym.
- Ziemia: wyczuwasz wibracje co pozwala ci zlokalizować wszelkie istoty w zasięgu dotykające tego samego gruntu/powierzchni co ty. Nie masz utrudnień do trafienia przeciw z powodu zasłony lub pełnego ukrycia przeciwko istotom żywiołu ziemi lub zajdujących się pod ziemią.
- Woda: wyczuwasz wibracje co pozwala ci zlokalizować wszelkie istoty w zasięgu dotykające tego samego zbiornika wody co ty. Nie masz utrudnień do trafienia przeciw z powodu zasłony lub pełnego ukrycia przeciwko istotom żywiołu wody lub zajdujących się w wodzie.

Komunia z Żywiołem - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy aby przez 5 minut nawiązać kontakt z danym żywiołem:
- Powietrze: możesz dowiedzieć się od mgły czy chmur co się w nich znajduje, kiedy, ile i jak dużych istot ich dotknęło lub przez nie przeszło
- Ogień: możesz dowiedzieć się od ognia czy dymu czy lub co dotknęły, co je wywołało, kiedy, ile i jak dużych istot obok nich przeszło
- Ziemia: możesz dowiedzieć się od naturalnego lub obrobionego kamienia kto go dotknął, minął, co się pod nim znajduje
- Woda: możesz od zbiorników wody dowiedzieć się co się w nich znajduje, ile i jak dużych istot je dotknęło, w nich pływało. W przypadku bardzo dużych zbiorników wody pytasz wodę znajdującą się do 450 metrów od ciebie

Broń Natury - możesz wykorzystać żywioły jako broni na następujące sposoby.

- Powietrze: **Gwizd Wiatru** - jako akcja standardowa możesz wywołać wyjący wiatr który w stożku o długości 10 metrów zada wszystkim istotom i przedmiotom 1k4+5 obrażeń dźwiękowych. Istoty muszą zdać test Wytrzymałości ST 16 albo stracą słuch na 1k4 rund

- Ogień: **Ogień w Dłoni** - jako akcja darmowa możesz w jednej lub obu dłoni stworzyć płomień który jako broń dotykowa (test trafienia przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza zamiast zwykłej) zadaje zawsze 2k6 obrażeń od ognia. Można też takim ogniem rzucić na odległość do 10 metrów

- Ziemia: **Kamienna Pięść** - jako akcja darmowa możesz zamienić jedną lub obie pięści w kamień. Tak zmieniona dłoń nie może nic trzymać ani manipulować przedmiotami oraz daje karę -2 do testów ruchowych (np. Akrobatyka / Wspinaczka) ale może służyć jako broń wręcz zadająca 1k8+1. Daje również bonus +1 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza (tylko +1 nawet przy obu zmienionych dłoniach). Pozwala ignorować Twardość przedmiotów mniejszą niż 8 (czyli łatwiej uszkodzić przedmioty mniej wytrzymałe od kamienia)

- Woda: **Sopel Lodu** - jako akcja darmowa możesz stworzyć w dłoni sopel lodu funkcjonujący jako magiczny sztylet zadający k4+2 plus 2 obrażenia od zimna. Rozwieje się jeżeli opuści twoją dłoń na dłużej niż kilka sekund (czyli można nim rzucić jak zwykłym sztyletem)

Manipulacja - jako akcja standardowa możesz stworzyć jeden z poniższych efektów w zasięgu 10 metrów. Jeżeli efekt wymaga koncentracji to musisz go podtrzymać akcją standardową w kolejnych turach aby się utrzymał, chyba że wydasz punkt mocy aby sam utrzymał się 5 rund.
- Efekty zwykle wymagają obecności danego typu żywiołu lub materii, ale niektóre pozwalają tworzyć taką materię na potrzebę pozostałych zdolności = można je wykorzystać jako jedna akcja, ale koszt w punktach mocy się kumuluje

Manipulacja Wody

Zamrożenie: możesz wydać punkt mocy aby zamrozić wodę - możesz zamrozić 5 kratek 1.5x1.5 metra powierzchni wody na grubośc 2.5 cm (1 cal) albo uwięzić do 2 mokre istoty rozmiaru człowieka w lodzie lodzie o grubości 12 cm (5 cali). Możesz zamrozić większą ilość lub większe istoty, ale zmniejszy to odpowiednio grubość lodu na nich a musi byc ona równa. Istoty mogą uniknąć uwięzienia testem Refleksu ST 16, jeżeli go zdadzą są jedynie Oplątane (entangled, połowa Prędkości, -4 do Zręczności, -2 do ataku) na 1 turę. Nie zdany test sprawia, że nie mogą się ruszać i jedyną akcję fizyczną jaką mogą wykonać jest test Siły lub Uwalniania się jako akcja całorundowa przeciwko ST (15 + grubość lodu). Zadanie lodowu obrażeń również je uwolni, ale wymaga zadania 3 obrażeń per cal. Na da się używać magii bezpośrednio na istocie uwięzionej bez zniczenia lodu, a próba zadania jej obrażeń atakiem najpierw niszczy lód zanim pozostałe obrażenia są jej zadane. Zamrożenia można użyć rownież do stworzenia śliskiego lodu na mokrej powierzchni która wymaga testu Akrobatyki ST 15 aby poruszać się po niej z więcej niż połową Prędkośći, niezdany test oznacza przewrócenie. Bieganie lub szarżowanie po takiej powierzchni wymaga testu Akrobatyki ST 20, zdany test pozwala pokonać większa niż normalnie odległość a niezdany oznacza przewrócenie się i zakończenie ruchu

Wir: wymaga koncentracji, możesz stworzyć wir wodny o maksymalnej wysokości 6 metrów i szerokości 3 metrów od góry i 1.5 metra od dołu. Wszelkie istoty które wejdą w jego obszar muszą zdać test Refleksu ST 16 albo otrzymają k8+2 obrażeń obuchowych. Przy nie zdanym rzucie muszą go ponowić albo zostaną wciągnięte w środek wiru. Będąc w sercu wiru będą automatycznie otrzymywać te obrażenia i nie będa mogły się ruszyć w danej turze bez zdanego testu Refleksu. Wir nie może zawierać w sobie więcej istot niż wynosi jego objętość. Możesz przesunąć Wir o do 9 metrów w ramach akcji koncentracji, jeżeli wydano punkt mocy aby utrzymał się bez koncentracji to może się on poruszać co turę zgodnie z prostym schematem, który możesz zmienić jako akcja ruchu. Istoty które zostały złapane przez wir zostają przesunięte wraz z nim

Fala: możesz wywołąć potężną falę w dowolnym punkcie w zasięgu 10 metrów. Fala domyślnie ma szerokość 1.5 metra i przejdzie na odległość 12 metrów, choć poza wodą dotrze jedynie do 6 metrów (chyba, że użyta ze Stworzeniem wodem, wtedy może po lądzie przejść te 12 metrów). Zmniejszenie odległości jaką pokona o połowę zwiększa jej szerkość dwukrotnie. Wszelkie istoty w obrzarze przez które przejdzie Fala są poddane testowy Odepchniecią (Bull rush) +9 przeciwko ich CMD. Jeżeli test się powiedzie i zostaną przesunieci przynajmniej jedną kratkę na lądzie to muszą zdać test Refleksu ST 16 albo zostaną dodatkowo przewróceni.

Stworzenie wody: możesz wydać punkt mocy aby stworzyć wodę mogącą zapełnić 2 kratki mające po 1.5 metra sześciennego. Użycie razem z Falą lub Wirem pozwala używać je na lądzie, a z Zamrożeniem pozwala np. tworzyć lodowe ściany

Mgła: wymaga koncentracji i obecności przynajmniej metra sześciennego wody. Stworzy obszar mgły o promieniu 6 metrów, w którym widoczność wynosi jedynie 1.5 metra (a na te 1.5 metra daje szansę 20% na nietrafienie). Nie da się stworzyć mgły pod wodą. Średniej siły wiatr ją bardzo szybko rozwieje, a silny uniemożliwia stworzenie mgły. Możesz dodać do mgły jeden z następujących efektów przy tworzeniu:
- **Ostrza**: każda istota lub przedmiot poruszający się przez Mgłę musi zdać test Refleksu ST 16 albo otrzyma 1k6+2 obrażeń za każdą pokonaną kratkę mgły
- **Gęstość**: mgła jest tak gęsta, że poruszanie się przez nią jest utrudnione. Zmniejsza Prędkość istot o połowę i uniemożliwia wykonanie kroku 5 stopowego (5-feet step). Wszelkie ataki bronią wykonanie w lub przez mgłę otrzymują karę -1 do trafienia i obrażeń. Obrażenia od upadku we mgle są zmniejszone o k6 (czyli upadek jest liczony jako 3 metry mniejszy)
- **Gryzący dym**: mgła może być stworzona z ognia a nie z wody co wymusza wykonanie testu Wytrzymałości ST 16 przez wszystkie istoty które się w niej znajdą albo zostaną oślepione na minutę. Dodatkowo istoty w niej otrzymuja karę -2 do trafienia i percepcji tak długo jak są w środku i przez jedną turę po opuszczeniu mgły. Istoty widzą przez ogień lub dym nie otrzymują tej kary ani nie mogą oślepnąć z tego powodu
- **Burza Piaskowa**: zamiast wody, wymagany jest luźny piach lub ziemia. Mgła działa tak jak Wir na ziemi, czyli moze zadać obrażenia i uwięzić w sobie istoty, choć nie można jej przesunąć. Istoty wyczuwające wibracje w gruncie mogą użyć tego zmysłu aby zignorować ograniczenie widoczności mgły

Manipulacja Ognia

Wpływ na Ogień: wymaga koncentracji, możesz zmniejszyć lub zwiększyć dowolny istniejący ogień o do 2 rozmiarów. Zmniejszenie rozmiaru do mniej niż zapałki gasi go. Efekt jest tymczasowy i ogień wróci do normalnego rozmiaru po zakończeniu koncentracji, ale w tym czasie zadaje obrażenia i zużywa paliwo zgodnei z nowym rozmiarem co może mieć wpływ na trudnosć ugaszenia go lub deficyt paliwa potem. Jeżeli efekt jest magiczny lub przez kogoś/coś kontrolowany a ty próbujesz mu się przeciwstawić wykonywany jest test k20+4. Istoty które z powodu zmiany rozmiaru ognia miałyby się w nim znaleźć mają prawo do testu Refleksu ST 16 aby zmniejszyć obrażenia o połowę. Zwykle płonąca istota jest traktowana jako odpowiednik pochodni, więc możesz ją ugasić tą umiejętnością, ale alternatywnie możesz dać jej bonus lub karę +2/-2 do testów ugaszenia ognia wraz z wpłynięciem na rozmiar ognia na niej (np. możesz go wzmocnić z k6 do 3d6 oraz dać karę -2 do testów zgaszenia go)

Stworzenie ognia: wymaga koncentracji, możesz w jednej kratce w zasięgu stworzyć ogień nie wymagający paliwa (choć jak coś od niego zacznie płonąć to nie jest to oparte o twoją koncentrację). Cel znajdujący się w obszarze musi zdać test Refleksu ST 16 aby nie zacząć się palić. Zdany test unika podpalenia i zmniejsza obrażenia od ognia o połowę. Możesz stworzyć ogień dowolnego rozmiaru od zapałki (1 punkt obrazeń) przez pochodnię (1k3), małe ognisko (1k6) po duże ognisko (2d6). Bez wydania dodatkowego punktu mocy możesz od razu użyć Wpływu na Ogień aby zwiększyć go do odpowiednika pieca kowalskiego (3d6) lub wielkiego stosu (4d6, ale wtedy zajmuje 2x2 kratki, czyli ma 3x3 metry)

Przesunięcie Ognia: wymaga koncentracji, może być połączone z Wpływem na Ogień jeżeli nie wymagał on stworzenia lub ze Stworzeniem jeżeli nie zostało ono wzmocnione Wpływem. Pozwala przesunać manipulowany ogień o do 50ft w dowolną stronę. Ogień płonie nawet jeżeli nie ma paliwa tak długo jak utrzymujesz ten efekt, ale zgaśnie jeżeli znajdzie się w miejscu bez paliwa kiedy przestaniesz się na tym koncentrować. Jeżeli wydałeś punkt mocy aby Wpływ na ogień utrzymał się bez koncentracji to możesz przesunać taki ogień jako akcja ruchu. Kiedy przesunięty ogień porusza się do lub przez przestrzeń istoty może ona zdać test Refleks ST 16 aby nie zacząć się palić i otrzymać jedynie połowę obrażeń wynikających z rozmiaru ognia. Istota może być ofiarą tego ognia tylko raz na turę nie ważne jak wiele razy znajdzie się w jego obszarze.

Manipulacja lawy: za cenę dodatkowego punktu mocy możesz użyć tej zdolności jak Wiru lub Zamrożenia z Manipulacji Wody na lawie. Zamrożona lawa, czyli obsydian, wymaga zadania tyle samo obrażeń do roztrzaskania, ale ma Twardość 5, czyli ignoruje pierwsze 5 punktów obrażeń od każdego ataku. Obsydian nie zadaje obrażeń uwięzionej w niej istocie

Manipulacja Ziemi

Zakopanie: wymaga koncentracji, możesz na piaszczystym obszarze o promieniu 6 metrów w zasięgu 45 metrów wymusić od każdej istoty zdawanie testów Refleksu ST 16 albo nie będą mogli się przemieszczać z danego pola. Jeżeli utkną, mogą wyzwolić się testem Siły lub Wyrywania się ST16, ale ST rośnie co turę o 1. Obszar efektu liczy się też jako trudny teren. Jeżeli ktoś kto utknął zostanie przewrócony to zacznie się dusić i tonąć w piasku

Wstrząs: możesz wydać punkt mocy aby wywołać wstrząs w obszarze o promieniu 6 metrów. Wszystkie istoty w obszarze muszą zdać test Refleksu ST 16 albo zostaną przewrócone

Rozdrobnienie: możesz wydać punkt mocy aby stworzyć dość piachu lub luźnej ziemi aby pokryć obszar o promieniu 4.5 metra. Alternatywnie możesz nie wydawać punktu mocy ale wtedy efektem jest uszkodzenie kamiennych powiechrzni lub gruntu aby stworzyć ten żwir lub piach - w ten sposób niszczysz wierzchnie 5 cm danej powierzchni. Wielokrotne użycie w odpowiednich punktach nośnych może prowadzić do zawalenia się kamiennych konstrukcji lub budowli

Kształtowanie: możesz wydać punkt mocy aby zmienić ziemistą lub kamienną powierzchnię o promieniu 4.5 metrów. Możesz podnieść lub obnizyć tereon o 4.5 metra, ale są to bardzo niedokładne zmiany z dokładnością do 1.5 metra rozmiaru tworzonego kształtu. Zmiana jest na tyle spokojna, że nie możę przewrócić lub uszkodzić istot znajdujących się w obszarze. Wspięcie się na tak stworzoną barierę to zwykle test Wspinaczki ST 15

Manipulacja Powietrza

Podmuch: wymaga koncentracji, wybrana istota otrzymuje bonus +3 przeciwko gorącym temperaturom, trującym chmurom czy gazom lub truciznom

Silny wiatr: wymaga koncentracji, tworzysz wiejącą od ciebie linię wiatru o szerokości 1.5 metra i długości 10 metrów. Istoty Małe musza wykonać test Siły ST 10 aby poruszać się pod wiatr, zaś mniejsze istoty muszą zdać test Sily aby nie zostały zdmuchnięte, co je przesunie, przewróci i zada obrażenia. Ataki zasięgowe i testy Latania w tym obszarze mają karę -4. Zależnie od kierunku już istniejącego ruchu powietrza efekt może być inny (osłabić przeciwny wiatr lub wzmocnić wiejący w tę samą stronę)

Oczyszczenie powietrza: wymaga koncentracji, możesz zamienić obszar zanieczyszczonego powietrza lub niezdatnego do oddychania gazu lbu dymu o promieniu 3 metrów w czyste powietrze. Nie wpłynie to na magiczne gazy lub chmury.

Stworzenia powietrza: wydając punkt mocy możesz stworzyć pewną ilość zwykłego powietrza która zapełni 2 wybrane kratki (czyli każda to 1.5 metra sześciennego powietrza). Wypchnie to gazy lub płyny znajdujące się w tym obszarze, ale potem zacznie się zachowywać jak zwykłe powietrze (np. pod wodą wielki bąbel powietrza zacznie się unosić ku powierzchni)

Powietrzny Gejzer: jako akcja standardowa możesz stworzyć pod wybraną istotą o maksymalnym rozmiarze Wielkim (czyli np. słonia) stworzyć krótkotrwały strumień silnego powietrza. Jeżeli nie zda ona testu Refleksu ST 16 to zostanie wystrzelona 25 ft (niecałe 8 metrów) prosto w górę. Jeżeli napotka jakąś przeszkodą to za każde 10ft które zostało tak zablokowane otrzyma k6 obrażeń. Po osiągnięciu maksymalnej wysokości istota spada otrzymując zwykłe obrażenia od upadku zależnie od odległości i powierzchni w którą uderzy.