- Punkty życia: 30
- Inicjatywa: +1
- Prędkość: 30 ft / 6 kratek

Cechy

- Siła: 9 / -1
- Zręczność: 12 / +1
- Kondycja: 14 / +2
- Inteligencja: 12 / +1
- Mądrość: 12 / +1
- Charyzma: 18 / +4

Klasa pancerza

- Zwykła: 11
- Dotykowa: 11
- Zaskoczona: 10

Ofensywa

- Atak: pięścią
- Trafienie: +2
- Obrażenia: k4-1

- Atak: zaklęciem
- Trafienie: +5

Umiejętności

- Wyczucie pobudek: +8
- Dyplomacja: +8
- Percepcja: +3
- Medycyna: +5
- Kunszt magiczny: +5
- Zastraszanie: +8
- Blef: +8
- Przetrwanie: +5
- Wiedza (arkana): +6
- Wiedza (pozostałe): +5
- Wycena: +8

Rzuty obronne

- Refleks: +4
- Wytrzymałość: +2
- Siła Woli: +6

Dodatkowo: +2 przeciwko iluzjom

Manewry

- CMB: +0
- CMD: 11

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Giganci

Jesteś odporna na zimne temperatury (do -45 stopni Celsjusza)

Nie otrzymujesz kary -4 do trafienia atakami zasięgowymi przeciwko celom walczącym wręcz

Promień Lodu i Chłodu - jako akcja standardowa możesz stworzyć 2 promienie celujące w Dotykową Klasę Pancerza jednego lub dwóch różnych celów w zasięgu 10 metrów od ciebie i maksymalnie 10 metrów od siebie.
- Przy trafieniu kazdy promień zadaje 2k6+4 punkty obrażeń od zimna oraz zmniejszy jego prędkość o 5ft/1 kratkę na 1 rundę.
- W swojej turze trafiony cel nie może też wykonać 5ft-step (kroku pięciostopowego)
- Trafiony cel musi zdać rzut obronny Wytrzymałości ST 16 albo otrzyma karę -1 do Klasy Pancerza, CMD, testów trafienia oraz Refleksu do końca swojej najbliższej tury. W swojej turze będzie mógł wykonać, zamiast obu, tylko albo akcję ruchu albo standardową

Piętno - jako akcja standardowa możesz spróbować dotknąć znajdujący się obok cel (co wymaga udanego testu trafienia przeciwko jego Dotykowej Klasie Pancerza). Przy udanym trafieniu musisz on zdać test Wytrzymałości ST 15 albo w dotkniętym miejscu pojawi się, wedle Twojej woli, Twoja osobista runa lub napis do 6 znaków. Zada mu to 2k6 punktów obrażeń. Piętno można zdrapać (wymaga to zadania k6 obrażeń) ale jako pomniejsza klątwa będzie wracać przy zaleczeniu obrażeń przez 4 dni

Wzmocnienie Zimna - jako akcja błyskawiczna możesz wzmocnić zaklęcie Promienia lub Piętna w ramach ich użycia aby zadały o 2k4+4 obrażeń więcej.
- Dodatkowo ST Piętna rosnie o 1 oraz wywołuje to wtedy ono same dodatkowe efekty co Promień

Magiczne sztuczki - możesz do woli używać różnorodnych prostych magicznych sztuczek jak manipulacja czystości, koloru, temperatury przedmiotów lub tworzenie drobnych iluzji

Wykrycie magii - jako akcja standardowa możesz zaczać analizować aury magiczne w zasięgu 9 metrów, ale zwykle wymaga to kilku rund koncentracji aby je dokładniej zbadać a nie tylko wykryć

Hipotermia - jako akcja standardowa możesz skupić się na istocie w zasięgu 9 metrów aby wymusić od niej rzut obronny Siły Woli ST 14. Jeżeli go nie zda to otrzyma k4 Stłuczeń (obrażeń nie mających zabić, łatwiejszych do wyleczenia) oraz zaśnie na 2 tury. Zadanie jej obrażeń rozbudzi ją. Zdolności można użyć tylko raz na dobę na danym celu, niezaleznie od wyniku rzutu obronnego

Ulga - jako akcja standardowa możesz wskazać wykrwawiającą się istotę w zasięgu 10 metrów i ją ustabilizować

Zimna Furia - na początku swojej tury możesz obniżyć swoją Klasę Pancerza o 2 aby otrzymać 5 tymczasowych Punktów Życia które znikną na początku twojej następnej tury

Bezlitosna - nie wywołujesz ataków okazyjnych wykonując Coup de Grace (dobicie zadające automatycznie obrażenia krytyczne) oraz możesz to zrobić jako akcja standardowa (zamiast całorundowej)
- **Wada charakteru:** kiedy w zasięgu 9 metrów od ciebie znajdują się bezbronni lub umierajacy wrogowie otrzymujesz karę -2 do trafienia przeciwko wrogom którzy nie są bezbronni lub umierający

Zadziora - potrafisz walczyć bez broni na tyle sprawnie, że nie wywołuje to ataków okazyjnych
- jako akcję ruchu możesz przyjąć postawę obronną aby następny udany atak wręcz przeciwko tobie zadał o k4 punktów obrażeń mniej
- jako akcja ruchu możesz spróbować podciąć/przewrócić kogoś stojącego obok bez wywoływania ataków okazyjnych poprzez wykonanie testu CMB przeciwko CMD wroga

Magia

Godzina medytacji pozwala Ci na zgromadzenie magii na bardziej skomplikowane efekty, których użycie wymaga nie noszenie pancerza oraz skomplikowana gestykulację oraz inwokacje.

Po odpoczynku możesz odnowić Twoją pulę punktów mocy: 7 punktów na dzień

Lodowa Zbroja - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy i dotknąć istotę i zwiększyć jej Zwykłą i Zaskoczoną Klasę Pancerza o 3 (jako odpowiednik pancerza, istota otrzyma lepszą wartość pomiedzy tym a zwykłym pancerzem) lub o 1 (jako odpowiednik tarczy) na 2 godziny. Istota może być celem obu wersji tego efektu

Odbicie Magii - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy i dotknąć istotę aby na 2 godziny sprawić, że wszelkie promienie lub pociski magiczne mające ją trafić mają 20% szans zamiast tego odbić się i używając tego samego wyniku testu trafienia trafić ich autora
- Ochrona nie zadziała przy pociskach automatycznie trafiających lub przy naturalnym 20 na rzucie na trafienie

Odporność Żywiołowa - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy i dotknąć istotę aby na 2 godziny sprawić, że obrażenia od ognia / zimna / elektryczności / kwasu (wybrane przy rzuceniu czaru) zadają jej o 12 punktów obrażeń mniej za każdym razem

Glif - jako akcja standardowa możesz stworzyć w miejscu gdzie stoisz glif będzie oddziaływał na istoty w zasięgu 16 metrów (55ft). Glif utrzyma się tak długo jak go podtrzymasz koncentracją (jako akcja standardowa co turę) lub 2 minuty jeżeli wydasz punkt mocy. Glif jest nieruchomy po stworzeniu.
Znasz dwa ich rodzaje:
- **Wrogi**: glif zadaje punkt obrażeń od ognia / zimna / elektryczności / kwasu (wybrane przy rzuceniu czaru) wszystkim Twoim wrogom w momencie stworzenia, kiedy wejdą w jego obszar działania i na koniec każdej twojej kolejnej tury
- **Wsparcia**: ty i twoi sprzymierzeńcy otrzymujecie bonus +2 do obrażeń wszelką bronią lub magicznymi promieniami

Duch Wojonika - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy aby dać Tobie i Twoim sprzymierzeńcom w zasięgu 9 metrów przez najbliższe 2 godziny możliwość obrony przez obrażeniami. 6 razy kiedy mieliby otrzymać obrażenia z dowolnego źródła mogą wykorzystać ten efekt aby je zmniejszyć o 4, do minimum 1.

Słowo Mocy: jako akcja standardowa możesz wypowiedzieć słowo które wpłynie na Ciebie lub istotę w zasięgu 9 metrów.
- **“Ochrony”**: musisz wydać punkt mocy i wybrać albo dobre albo chaotyczne istoty. Cel otrzymuje bonus +1 do ataku, Klasy Pancerza i Rzutów Obronnych przeciwko tym istotom oraz jest odporny na nowe efekty mentalnej dominacji z ich strony lub może wykonać dodatkowy rzut obronny przeciwko aktualnym efektom z takiego źródła. Słowo utrzyma moc przez 2 minuty.
- **“Prawdy”**: cel musi zdać rzut obronny Siły Woli ST 15 albo przez 2 minuty nie może świadomie powiedzieć nieprawdy. Cel jest świadomy bycia pod tym efektem i może udzielać wymijających odpowiedzi albo milczeć. Wiesz czy cel oparł się efektowi czy nie. Efekt utrzyma się tak długo jak będziesz go podtrzymywał koncentracją lub 2 minuty jeżeli wydasz punkt mocy.

Chowaniec

- Prędkość latania: 40 ft / 8 kratek / średnia manewrowość

Klasa pancerza

- Zwykła: 15
- Dotykowa: 15
- Zaskoczona: 13

- Punkty życia: 15
- Inicjatywa: +2
- Prędkość: 10 ft / 2 kratki

Rzuty obronne

- Refleks: +5
- Wytrzymałość: +1
- Siła Woli: +9

Manewry

- CMB: +1
- CMD: 7

Ofensywa

- Atak: dziobem
- Trafienie: +5
- Obrażenia: jedno stłuczenie

- Atak: Promieniem
- Trafienie: +5
- Obrażenia: k4+1 od zimna

Umiejętności

- Wyczucie pobudek: +3
- Ukrywanie się: +10
- Dyplomacja: -1
- Percepcja: +6
- Kunszt magiczny: -1
- Zastraszanie: -1
- Blef: -1
- Medycyna: +3
- Przetrwanie: +3
- Wiedza (arkana): +0
- Wiedza (pozostałe): -1
- Wycena: -1
- Latanie: +6

Posiadasz chowańca - magiczne zwierzę niezbędne do odzyskiwania punktów mocy więc warto go pilnować jak oka w głowie

Masz z nim więź empatyczną - potraficie wysyłać sobie emocje lub proste przekazy na odległość 1.5 km

Twoim towarzyszem jest biały kruk o imieniu Fidelis, która jest niezwykle chłodna i wredna co pewnie wiele mówi o tajemniczej sile która ją przysłała do ciebie.

Widzi w kiepskim świetle 2x lepiej niż zwykły człowiek

Sama jest odporna w sporej mierze na chłód i zimno - efekty zadające tego typu obrazenia zadają za każdym razem o 10 mniej do minimum 0. Tak długo jak znajduje się w zasiegu 1.5 metra od ciebie otrzymujesz bonus +2 do Percepcji, Wyczucia pobudek i bonus +1 do obrażeń lodowymi zaklęciami. Sama potrafi używać słabszej wersji Promienia, ale to może ściągnąć na nią uwagę przeciwników.