Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	14
Zaskoczona	12

W lekkiej skórzanej zbroi

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+2

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+5
Ukrywanie się	+9
Dyplomacja	+6
Pływanie	+5
Percepcja	+7
Wspinaczka	+5
Akrobatyka	+8
Zastraszanie	+6
Blef	+6
Przetrwanie	+9
Wiedza (natura)	+6

Punkty życia	32
Inicjatywa	+4
Prędkość	35 ft / 7 kratek

Ofensywa

Atak	krótkim łukiem
Trafienie	+8
Obrażenia	k6+1
Krytyk	x3
Inkrement zasięgu	60 ft

Atak	tomahawk'iem
Trafienie	+8
Obrażenia	k6+1
Krytyk	x3

Manewry

CMB	+5
CMD	19

Zdolności

Znane języki: Ludzki, Elfi, Smoczy

Elfie dziedzictwo - potrafisz sprawnie używać wszystkich tradycyjnych elfich broni oraz lekkie pancerze. W przypadku lekkich broni wręcz możesz używać Zręczności zamiast Siły do testów trafienia
- w słabym świetle widzisz 2x dalej niż zwykły człowiek
- Przy pomocy odpowiednich ziół możesz raz dziennie wprowadzić się w trans aby poradzić się duchów lub nawiązać senny kontakt z jakąś istotą. Wejście w trans zajmuje minutę. Jeżeli skupisz się na znanej Ci istocie i ona w tamtym momencie śpi to możesz pojawić się w jej śnie i przekazać wiadomość o dowolnej długości. Jeżeli cel nie śpi jak wejdziesz w trans możesz pozostać w nim tak długo jak chcesz, aż Ci się uda przekazać wiadomość albo ktoś zaburzy Twoją koncentrację.

Tropiciel - otrzymujesz bonus +1 do obrażeń przeciwko istocie której ślady tropiłeś w ciągu ostatniej godziny

Łucznik - otrzymujesz bonus +1 do obrazeń i trafienia ataków zasięgowych przeciwko celom w zasięgu 9 metrów (30 ft) oraz nie otrzymujesz kary -4 do trafienia przy strzelaniu do celów walczących wręcz
- Przy wykonywaniu ataku zasięgowego jako akcję standardową ignorujesz do -4 kary za dystans do celu (czyli dopiero od 52 do 73 metrów masz karę -2, zamiast -6 przy krótkim łuku)

Sniper - jako akcja standardowa możesz wykonać atak zasięgowy który przy trafieniu zada dodatkowe 2k10 obrażeń
- Po użyciu tej zdolności, nawet jeżeli nie trafisz, musisz albo odpocząć minutę (poza walką) albo wykonać akcję pełnej obrony (czyli przez turę nie robisz nic poza bronieniem się)

Szybki strzał - jako akcja standardowa możesz wykonać dwa ataki zasięgowe zamiast jednego przyjmując karę -2 do trafienia nimi
- Po wykonaniu przynajmniej jednego ataku zasięgowego jako akcji standardowej możesz wykonać kolejny jako akcję błyskawiczną z dodatkową karą -5 do trafienia

Upuszczanie Krwi - przy udanym trafieniu atakiem jako akcja standardowa lub atakiem okazyjnym lub po Rozbrojeniu możesz sprawić, że cel Krwawi za 1 (w swojej turze trafi Punkt Życia aż nie zatrzyma krwawienia). Efekt nie kumuluje się.
- Manewry przeciwko krwawiącym celom nie wywołują ataków okazyjnych od nich

Obrońca lasu - w terenach leśnych otrzymujesz bonus +1 do Wiedzy (natura) i Przetrwania

Wyzwanie - dwa razy dziennie jako akcja błyskawiczna możesz wybrać wroga którego widzisz i zacząć go ośmieszać. Co utrzyma się do śmierci czy utraty przytomności któregoś z was lub końca danego starcia lub użycia ponownego wyzwania
- Do momentu kiedy nie trafi cię on atakiem wręcz utrzymujesz bonus +4 do obrażeń ataków zasięgowych przeciwko celowi wyzwania choć on otrzymuje bonus +4 do trafienia przeciwko tobie
- Jeżeli cię trafi wręcz wyzwanie zacznie działać inaczej = od tego momentu otrzymujesz bonus +4 do obrażeń wręcz oraz karę -2 do Klasy Pancerza przeciwko atakom wszystkich istot poza celem wyzwania

Dowodzenie - potrafisz pokierwać sprzymierzeńcami aby sprawniej radzili sobie w chaosie walki wręcz. Sprawia to, że w sytuacji kiedy flankują jakiegoś wroga to ataki przeciwko niemu zadają dodatkowe k6 obrażeń (tak długo jak możliwe jest zadawanie mu obrażeń precyzyjnych czyli nie jest np. żywiołakiem albo szlamem)
- Raz dziennie możesz wydać rozkaz aby wszyscy sprzymierzeńcy w zasięgu 9 metrów (30 ft) którzy cię widzą i słyszą mogli skorzystać z tego bonusu przez 5 tur
- Alternatywnie możesz poświęcić 10 minut i jedno użycie Wyzwania aby do czterech wybranych sprzymierzeńców (tak długo jak cię widzą i słyszą) mogło korzystać z tego bonusu przez 12 minut

Smoczy towarzysz

Cechy

Siła	17 / +3
Zręczność	17 / +3
Kondycja	16 / +3
Inteligencja	8 / -1
Mądrość	10 / +0
Charyzma	14 / +2

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	13
Zaskoczona	16

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+3

Punkty życia	32
Inicjatywa	Twoja
Prędkość	30 ft / 6 kratek
Prędkość latania	40 ft / 8 kratek

Ofensywa

Atak	ugryzieniem
Trafienie	+6
Obrażenia	k6+3 [+1 od kwasu]

Specjalne: cel musi zdać Wytrzymałość ST 14 albo na 4 tury nie może wykonać akcji standardowej

Atak	szponami
Trafienie	+6
Obrażenia	k4+3

Specjalne: przy pełnym ataku wykonuje dwa ataki szponami

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+4
Ukrywanie się	+8
Latanie	+8
Przetrwanie	+4
Percepcja	+4
Wspinaczka	+7
Zastraszanie	+8
Blef	+6
Przetrwanie	+5
Wiedza (natura)	+3

Manewry

CMB	+6
CMD	19

Więz - posiadasz ciężko zdobytą więź z półdzikim młodziutkim zielonym smokiem. Zna on smoczy język, ale nie lubi praktycznie nikogo poza tobą, więc woli porozumiewać się z tobą telepatycznie (bez limitu odległości). Więź jest unikalna i trudne będzie jej odtworzenie jeżeli on zginie.
- Z racji dzikości i podobnego do twojego rozmiaru nie pozwala się dosiąść
- W sytuacji kryzysowej (walki lub innego zagrożenia) musisz w każdej turze jako akcję ruchu okiełznać jego instynkt (akcja mentalna wymagająca bycia w zasięgu 10 metrów / 35 ft od niego) aby wykonał coś więcej niż akcję ruchu do przemieszczenia się czy darmowych aby coś powiedzieć. Po tym jak skończysz turę w ramach której go okiełznasz wykona on wszystkie swoje akcje zgodnie z twoją wolą
- Jeżeli stracisz przytomność to spróbuje cię bronić atakując najbliższe zagrożenia. Można go przekonać do zostania gdzieś lub pilnowania jakiegoś miejsca pod twoją nieobecność, ale wtedy po prostu będzie się bronił

Kwasowy dech - jako akcja standardowa może splunąć kwasem zadając k8 obrażeń od kwasu wszystkim w stożku o długości 9 metrów (30 ft). Po splunięciu musi odczekać k4 tury zanim może to zrobić ponownie. Test Refleksu ST 14 obniża je o połowę

Przelot - lecąc może wykonać akcję standardową w trakcie akcji ruchu a nie tylko po lub przed nią (czyli np. plunąc kwasem w połowie ruchu)

Uniki - w przypadku zdanego testu Refleksu przeciwko efektowi obszarowemu nie otrzymuje żadnych obrażeń zamiast połowy