Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	16 / +3
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	16 / +3
Charyzma	14 / +2

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	13
Zaskoczona	12

W lekkiej skórzanej zbroi dającej bonus +2

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+7

Punkty życia	28
Inicjatywa	+3
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	krótkim łukiem
Trafienie	+6
Obrażenia	k6
Krytyk	x3
Inkrement zasięgu	60 ft

Atak	tomahawk'iem
Trafienie	+6
Obrażenia	k6
Krytyk	x3

Atak	Kwasowym Szponem
Trafienie	+6
Obrażenia	k4+3 kwasu

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+8
Ukrywanie się	+7
Dyplomacja	+8
Pływanie	+4
Percepcja	+8
Wspinaczka	+4
Medycyna	+7
Przetrwanie	+8
Kunszt magiczny	+5
Opieka nad zwierzętami	+6
Latanie (w Smoczej Formie)	+11
Wiedza (historia)	+5
Wiedza (arkana)	+6
Wiedza (natura)	+6
Uwalnianie się	+7

Manewry

CMB	+3
CMD	16

Zdolności

Znane języki: Ludzki, Elfi, Smoczy, Druidycki

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
- jesteś świadomy energii magicznych wokół siebie - pasywnie wykrywasz magiczne aury w zasięgu 18 metrów i po chwili koncentracji (po akcji standardowej lub dwóch w kolejnych turach) możesz je wstępnie analizować
- 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.

Duch - o ile tego nie chcesz to nie można konwencjonalnymi sposobami cię tropić w naturalnym środowisku

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	28
Inicjatywa	Twoja
Prędkość	30 ft / 6 kratek
Prędkość latania	40 ft / 8 kratek

Umiejętności

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

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

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

Magia

Aby użyć magii musisz posiadać w ręku specjalny fetysz ze smoczych kości i łusek oraz jako akcja standardowa głośno wypowiedzieć odpowiednią formułę w mieszance smoczego i druidycznego. Podtrzymanie efektu koncentracją wymaga poświęcenia temu akcję standardową w kolejnych turach jako pierwszej wykonanej akcji

Każdego dnia, po odpoczynku, odzyskujesz do 9 punktów mocy do wykorzystania na modyfikację efektów magicznych. W danej chwili nie możesz ich mieć więcej niż 9

Plony - możesz wydać punkt mocy aby wybrane znajdujące się w zasięgu 10 metrów krzewy lub drzewa owocowe lub rośliny zbóż natychmiast zaowocowały co pozwala ci uzyskać dość pożywienia na jeden dzień dla 12 osób lub 4 koni

Pnącza - możesz sprawić aby trawa, pnącza, krzaki czy inna niewielka roślinność w obszarze o promieniu do 3 metrów w zasięgu 10 metrów zaczynają Oplątywać wszystkie możliwe cele.
- Efekt ten wymaga podtrzymania koncentracją
- Cele znajdujące się w obszarze kiedy tworzysz ten efekt lub istoty które wejdą w jego obszar muszą natychmiast zdać test Refleksu ST 15 albo zostaną Oplątane (kara -4 do Zręczności, -2 do trafienia, nie można biegać/szarżować i ma isę tylko połowę Prędkości) i nie będą mogły opuścić kratki w której się znajdują
- Istoty które zdały rzut obronny muszą go ponawiać jeżeli na koniec swojej tury nadal znajdują się na tym obszarze
- Uwolnienie się wymaga zdanego testu Siły lub Uwalniania się jako akcję ruchu przeciwko ST 15
- Nawet te istoty które nie zostały złapane traktują tę przestrzeń jako trudny teren (czyli zwykle muszą poruszać się 2x wolniej i nie mogą wykonywać kroku 5 stopowego - 5ft step)
- Jeżeli dana roślinność ma kolce lub ciernie to wszystkie istoty w obszarze otrzymują punkt obrażeń w każdej turze w której się w nim znalazły

Ukojenie - po wydaniu punktu mocy pomagasz dotkniętej istotcie w jeden z następujących sposobów:
- ukojenie ciała: usuwa Zmęczenie, zmniejsza Wycieńczenie do Zmęczenia, usuwa efekty bólu i schorowania (sickened) oraz osłabia mdłości (nauseated) do schorowania.
- ukojenie umysłu: usuwa Przestraszanie, zmniejsza Przerażenie do Przestraszania, Panikę do Przerażenia, usuwa Słanianie się (battered)
- ukojenie duszy: leczy k4 obrażeń do jednej Cechy

Kwasowe Szpony - możesz wykonać dwa ataki wręcz lub zasięgowe przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza jednej lub dwóch istot w zasięgu 10 metrów. Każde trafienie zada k4+3 obrażeń od kwasu
- Przeciwko każdej istocie trafionej przynajmniej jednym szponem możesz wykonać test Przewracania (k20+7 przeciwko CMD celu)
- Możesz wydać punkt mocy aby wykonać trzy ataki zamiast dwóch

Ułuda - wybrana istota w zasięgu 42 metrów została pokryta drobną pomocną iluzją. Efekt wymaga podtrzymania koncentracją, ale możesz wydać punkt mocy aby sam utrzymał się 4 godziny
- Przy użyciu wybierasz czy iluzja jest:
Wyostrzająca - cel otrzymije bonus +2 do Percepcji i kary do testów Percepcji z powodu dystansu są zmniejszana o połowę
Defensywna - raz na turę kiedy cel ma być zaatakowany przez istotę która go widzi, ale zanim zostanie wykonany test ataku cel może zmusić atakującego aby wykonał ten test dwa razy i wybrał gorszy wynik

Odpoczynek - możesz odzyskać 2 punkty życia, ale tylko aby mieć w danej chwili nie więcej niż 14. Efekt możesz podtrzymać koncentracją.
- Za punkt mocy możesz sprawić aby utrzymał się przez 4 minuty bez koncentracji, choć nadal z limitem do 14 punktów życia (połowy twojego maksimum)
- Przy wydaniu punktu mocy możesz zamiast na sobie umieścić ten efekt na dotkniętej istocie, ale nadal nie zostanie ona uleczone więcje niż jest to potrzebne aby była w 1/2 swojego maksimum

Wzmocnienie - sprawiasz, że dotknięta istota otrzymuje do 4 tymczasowych Punktów Życia na godzinę, choć nie może dzięki temu mieć ich więcej niż normalne maksimum (czyli musi już być ranna).

Uzdrowienie - po wydaniu punktu mocy możesz sprawić aby dotknięta istota odzyskała k8+4 Punktów Życia. Możesz tym ranić istoty nieumarłe, ale otrzymują one rzut obrony Siły Woli ST 15 aby obniżyć obrażenia o połowę

Smocza Ochrona - możesz wydać punkt mocy i dotknąć istotę aby nałożyć jedną z form Łuski na 4 godziny. Istota może być celem różnych Ochron na raz.
- Efekt nie będzie działał tak długo jak ta istota będzie miała na sobie zbroję.
- Kiedy efekt jest aktywny istota może go roztoczyć na sprzymierzeńców w zasięgu wręcz przeciwko atakom/efektom których jest świadoma
Zbroa - cel otrzymuje bonus +3 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza jako odpowiednik lekkiej zbroi, nie kumuluje się ze zwykłymi
Tarcza - cel otrzymuje bonus +1 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza jako odpowiednik lekkiej tarczy, nie kumuluje się ze zwykłymi
Odporność Żywiołowa - cel otrzymuje o 14 obrażeń mniej od kązdego efektu wybranego przy rzucaniu typu energii (ogień, zimno, elektryczność, kwas, dźwięk)
Zemsta - kiedy cel staje się ofiarą udanego ataku wręcz lub zasięgowego, jego autor otrzymuje 2 punkty Stłuczeń (obrażeń mających doprowadzić do nieprzytomności a nie zabić)
Swoboda - cel otrzymuje bonus +2 do wszystkich testów Akrobatyki, Uwalniania się oraz do CMD oraz może wykonywać testy Uwalniania się jako akcję błyskawiczną/nagłą (zamiast jak zwykle jako standardowa)

Smocza Forma - możesz przybrać pseudo-smoczą formę co sprawi, że twój ekwipunek (w tym zbroja) zniknie, ale nadal możesz mówić. Twoje przednie łapy nie są na tyle zwinne aby używać broni, choć pewien poziom manipulacji jest możliwy (niezgrabne dłonie). Efekt podtrzymywany koncentracją, chyba ze wydasz punkt mocy aby utrzymał się sam przez 50 minut.
- **Ugryzienie** = możesz wykonywać ataki identyczne w skutkach do ataku tomahawk'iem
- **Skrzydła** = twoja Prędkość rośnie do 40 ft (8 kratek) oraz możesz latać z Prędkością 30 ft i Dobrą manewrowością
- **Zmysły** = widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów (60 ft)
- **Łuski** = twoje łuski dają co bonus +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza. Czyli bez Ochrony ale tracąc zwykłą zbroję w Smoczej Formie masz Klasę Pancerza 17/13/14
- **Broń oddechowa =** jako akcja standardowa możesz zionać w stożku o długości 9 metrów kwasem, ogniem, zimnem lub elektryczności (wybrane przy każdym użyciu Smoczej Formy) zadając 2k8 obrażeń. Zdany test Refleksu ST 15 obniża je o połowę. Po użyciu musisz poczekać k4 tury przed kolejnym użyciem

Dodatkowo za kazdym razem możesz wybrać dowolne dwa z poniższych adaptacji:
- podwojenie zasięgu broni oddechowej
- bonus +2 do Dotykowej Klasy Pancerza (zwykle przeciwko efektom magicznym)
- bonus +3 do Rzutów Obronnych przeciwko efektom snu i paraliżu
- niezwykle wyczulony węch (jak psa), ale tylko do metali szlachetnych, klejnotów i innych kosztowności oraz bonus +2 do testów Wyceny
- możliwość bezproblemowego pływania z twoją Prędkością oraz oddychania pod wodą
- możliwość przekopywania się przez ziemię lub piach z twoją Prędkością oraz wyczuwanie po wibracjach wszystkich istot w zasięgu 6 metrów dotykających ziemi
- dodanie 4 obrażeń ognia / zimna / elektrycznośc lub kwasu do pierwszego udanego ugryzienia w turze
- danie sobie Odporności 4 na jeden typ energii żywiołowej (słabsza wersja Smoczej Odporności Żywiołowej). Możesz wybrać 2 różne typy jako oddzielne adaptacje