Cechy

Siła	6 / -2
Zręczność	16 / +3
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	14 / +2
Charyzma	16 / +3

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	14
Zaskoczona	15

W koszulce kolczej

Manewry

CMB	-1
CMD	12

Punkty życia	26
Inicjatywa	+4
Prędkość	40 ft / 8 kratek

Ofensywa

Atak	sztyletem
Trafienie	+1
Obrażenia	1k3-2
Krytyk	19-20 / x2

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+7

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+8
Ukrywanie się	+11
Percepcja	+8
Wspinaczka	+4
Kunszt magiczny	+4
Akrobatyka	+10
Zastraszanie	+8
Blef	+7
Przetrwanie	+8
Wiedza (arkana)	+4
Wiedza (natura)	+4
Wiedza (plany)	+4
Lingwistyka	+2

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Smoczy, Sylvan

Zwinny leśny kobold: nie tracisz bonusu ze Zręczności do Klasy pancerza kiedy się wspinasz i możesz się wspinać 2 razy szybciej niż zwykła osoba (czyli np. z połową Prędkości zamiast ćwiercią lub z pełną Prędkością przy karze -5 do testu Wspinaczki zamiast z połową)
- zdany test Akrobatyki pozwala ci zmniejszyć obrażenia z upadku tak jakby był o 6 metrów mniejszy a nie o 3 (20ft zamiast 10ft)
- kiedy biegasz poruszasz się z pięciokrotnością swojej Prędkości kiedy nie jesteś obciążony zamiast czterokrotności jak jest normalnie. Nie tracisz też wtedy bonusu ze Zręczności do Klasy pancerza
- otrzymujesz bonus +8 do testu Akrobatyki przy wykonywaniu skoku z rozbiegu (zwykle zmniejsza to tylko ST testu o połowę)
- jako Mała istota zwykle masz karę -4 do Zastraszania bo jesteś mniejszy od celu, ale sytuacja może być na twoją korzyść
- jesteś wrażliwy na silne światło które daje ci karę -1 do Percepcji i testów trafienia
- widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów (60 ft)

Wsparcie się przeszkodą: kiedy biegniesz możesz biec po ścianach lub nawet po istotach przynajmniej twojego rozmiaru, choć dystans tak pokonany liczony jest dwukrotnie, a ruch w zasięgu wręcz wrogów nadal wywołuje ataki okazyjne. Pozwala to jednak uniknąć przeszkód na podłodze. Musisz zakończyć ruch na podłodze albo zaczniesz spadać
- jeżeli masz upaść większy dystans a po drodze znajduje się ściana lub inna powierzchnia czy istota przynajmniej twojego rozmiaru od której możesz się odbić to jako akcja błyskawiczna możesz wykonać dodatkowy test Akrobatyki aby zmniejszyć obrażenia od upadku (upadek jest liczony jako pomniejszony o skok wynikający z tego testu). W przypadku skakania w zasięgu wręcz istot nadal wywołujesz ataki okazyjne

Uniki: zdany rzut obronny na Refleks przeciwko efektowi obszarowemu sprawia, że nie otrzymujesz żadnych obrażeń zamiast otrzymać połowę

Manipulator Roślin: ignorujesz roślinne niemagiczne przeszkody (jak krzaki, ciernie itd.) oraz te które własną magią stworzyłeś. Będąc w obszarze magicznej roślinnej przeszkody twojego autorstwa otrzymujesz bonus +4 do Klasy pancerza przeciwko atakom okazyjnym

Magia

Magia smoczego lasu - twoja magia wywodzi się z manipulacji energi lasów. Za pomocą 8 godzinnego rytuału możesz dostroić się do dużego drzewa i w promieniu do 6,5 kilometra od niego używać swojej mocy. W danej chwili możesz być dostrojony tylko do jednego drzewa. Poza tym obszarem każde użycie magii wymaga zdanego testu k20 z ST 15
- wszelkie efekty magiczne które tworzysz są mało subtelne, co sprawia, że każdy potencjalny świadek instynktownie uświadamia sobie co mniej więcej zrobiłeś (bez wymogu zdanego testu Kunsztu magicznego).
- Aby użyć magii musisz mieć przynajmniej jedną wolną rękę i nosić co najwyżej lekki pancerz aby nie zablokowało to twoich gestów.
- Wszelki efekt który stworzysz rozwieje się jak tylko stracisz przytomność lub zostaniesz ogłuszony nawet jak normalnie trwałby dłużej

Utrzymanie efektu za pomocą koncentracji oznacza, że w każdej kolejnej turze musisz jako pierwszą swoją akcja (ruchu lub standardową) utrzymać go w mocy
- Możesz w momencie kiedy rozpoczynasz turę zamiast podtrzymać efekt akcją wydać punkt mocy aby utrzymał się sam przez 6 rund

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

Smoczy Dech - jako akcja standardowa możesz zionąc falą kwasu przeciwko wszystkim istotom i przedmiotom w stożku o długości 9 metrów. Zada to 3k8+6 obrażeń od kwasu, ale zdany test Refleksu ST 18 zmniejsza je o połowę

Plony - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy aby wybrane znajdujące się w zasięgu 48 metrów krzewy lub drzewa owocowe lub rośliny zbóż natychmiast zaowocowały co pozwala ci uzyskać dość pożywienia na jeden dzień dla 18 osób lub 6 koni.
- Dodatkowo możesz uzyskać 12 specjalnych owoców/jagód które stracą moc po 24 godzinach, ale każda z nich może uleczyć jeden Punkt Życia po zjedzeniu

Łomot - jako akcja standardowa możesz wskazać gałąź większego drzewa lub młode drzewko w zasięgu 48 metrów aby zaczęło okładać wskazany przez ciebie cel który widzisz
- Gałąź/drzewo nie może się ruszyć, ale w momencie stworzenia efektu i w każdej kolejnej turze wykonywało jeden atak wręcz przeciwko wybranemu celowi aż on nie umrze lub wyjdzie z zasięgu drzewa. Możesz zmienić cel danej gałęzi/drzewa jako akcja ruchu, ale musisz go widzieć
- Efekt ten wymaga podtrzymania koncentracją
- Efekt zostanie również rozwiany jeżeli drzewo/gałąź otrzyma odpowiednią ilość obrażeń, ale mają one Twardość 5 czyli każdy atak zadaje o 5 punktów obrażeń mniej, ale też9 automatycznie nie zdają one wszelkie rzuty obronne
- Możesz wydać dodatkowy punkt mocy aby jednocześnie animować do trzech gałęzi/drzewek i dla każdego wybrać dowolne cele

Skuteczność zależy od animowanego rozmiaru :
- **Mały** (gałązka): trafienie +8, obrażenia 1k4+4, zasięg 1 kratka / 5 ft, Klasa Pancerza 8, Punkty życia 2
- **Średni** (gałąź/sadzonka): trafienie +9, obrażenia 1k6+4, zasięg 1 kratka / 5 ft, Klasa Pancerza 7, Punkty życia 5
- **Duży** (główna gałąź/małe drzewko): trafienie +10, obrażenia 1k8+4, zasięg 2 kratki / 10 ft, Klasa Pancerza 6, Punkty życia 15
- **Wielki** (młode drzewo): trafienie +11, obrażenia 2k6+4, zasięg 3 kratki / 15 ft, Klasa Pancerza 5, Punkty życia 50

Obronne Plącza - jako akcja nagła (np. kiedy ktoś cię zaatakuje wręcz albo tylko stanie obok) możesz wykonać test k20+10 przeciwko CMD znajdującej się obok ciebie istoty by ją Oplątać na 1 turę (kara -4 do Zręczności, -2 do trafienia, nie można biegać/szarżować i ma isę tylko połowę Prędkości)

Schronienie - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy aby wybrane znajdujące się w zasięgu 48 metrów drzewo wygięło się w jakąś formę maigcznie wzmocnionego schronienia. Rozmiar drzewa dyktuje rozmiar i wytrzymałość schronienia (zasięg danego rozmiaru drzewa/gałęzi to promień schronienia).
- W środku nie trzeba się obawiać wysokich lub niskich temperatur (od 60 do -45 stopni Celsjusza), istoty chronione są też przed dymem, brakiem powietrza, śniegiem itd. choć nie przed bezpośrednimi obrażeniami od ognia czy zimna
- Będąc w środku otrzymuje się bonus +4 do Klasy Pancerza oraz bonus +2 do Refleksu z Zasłony
- Wrogie ci (lub uznane przez ciebie za wrogów) istoty nie mogą wejść do schronienia bez wcześniejszego zniszczenia go
- Efekt schronienia utrzyma się aż do zniszczenia danego drzewa lub do momentu kiedy go rozwiejesz akcją standardową

Stworzenie Roślin - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy aby w wybranym miejscu w zasięgu 48 metrów stworzyć młode drzewo lub obszar roślinności (w tym krzewów owocowych) o promieniu 4,5 metra. Nie mogą być to rzadkie typy flory, ale po stworzeniu nie są magiczne i ich przetrwanie zależy już tylko od otoczenia gdzie zostały stworzone
- Jesteś w stanie stworzyć tylko drzewa do rozmiaru Wielki / Huge (czyli drzewka mające wysokość około 5 metrów i szerokość pnia około 25 centymetrów)
- Możesz tej umiejętności użyć w połączeniu z innymi efektami = np. wydać dodatkowy punkt mocy aby stworzyć obszar trawy i w ramach tej samej akcji aktywować Pnącza

Pnącza - jako akcja standardowa możesz sprawić aby trawa, pnącza, krzaki czy inna niewielka roślinność w obszarze o promieniu do 9 metrów w zasięgu 48 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 19 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 19
- 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