Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	11
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+3

Punkty życia	29
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Manewry

CMB	+6 / +7 w Formie
CMD	17 / 18 w Formie

Ofensywa

Atak	sztyletem
Trafienie	+5
Obrażenia	k4+4

Atak	silny cios sztyletem
Trafienie	+4
Obrażenia	k4+6

Atak	Forma: atak pięścią
Trafienie	+7
Obrażenia	k8+5

Atak	Forma: silny cios pięścią
Trafienie	+6
Obrażenia	k8+7

Umiejętności

Dyplomacja	+8
Percepcja	+5
Wiedza (lokalna)	+5
Wiedza (historia)	+5
Wiedza (arkana)	+5
Kunszt magiczny	+5
Zastraszanie	+8
Używanie magicznych urządzeń	+8
Profesja (żołnierz)	+5
Jeździectwo	+5
Lingwistyka	+7

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Niebiański, Elfi, Krasnoludzki, Orczy

Twoje ataki zawsze liczą się jako magiczne

Kiedy stoisz obok przynajmniej dwóch sprzymierzeńców otrzymujesz bonus +1 do Klasy Pancerza i Refleksu. Nie traktujesz tłumów jako Trudnego Terenu

Wada charakteru - Zgorzkniały: magiczne leczenie od innych osób leczy Cię o Punkt Życia mniej

Magia

Pomniejsze sztuczki (bez limitu)

Przedmiot świeci się jak pochodnia przez 40 minut

Czytanie magicznych zwojów

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Stworzenie drobnego świecącego magicznego glifu (jak podpis)

Naprawa uszkodzeń przedmiotu (min. 10 minut czarowania)

Niewidzialna dłoń - pomniejsza telekineza o ograniczonym zasięgu i ciężarze

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 4

Uzdrowienie Anielskiej Formy (musi być przyzwana) o k10+4

Ochrona przed złem na jeden cel na 4 minuty - +2 do Klasy Pancerza, Rzutów Obronnych i ochrona przed magiczną dominacją - wszystko tylko przeciw atakom i efektom od złych istot

Przyspieszenie - zwiększa Twoją prędkość o 30ft (+6 kratek) na 4 minuty

Lodowy pocisk - zasięg 10 metrów, rzut +4 przeciw Dotykowej Klasie Pancerza wroga, zadaje 5k6 obrażeń od zimna przy trafieniu

Drugi krąg magii - użycia jednego dnia: 2 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Jedno rundowy(trwa do początku Twojej następnej rundy czyli zadane Ci obrażenia mogą go zepsuć) rytuał pospiesznie przywołuje Angielską Formę na 4 minuty nawet jeżeli była wcześniej zniszczona (pojawia się z połową Punktów Życia)

Wzrok Prawdy - w zasięgu Twoje normalnego wzroku widzisz wszystko co zostało uczynione niewidzialne. Widzisz też istoty eteryczne (z planu duchowego). Rozpoznajesz czy coś jest widoczne, niewidzialne czy eteryczne. Trwa 40 minut

Anielska Forma

Za pomocą 1 minutowego rytuału możesz uwolnić moc kryjącą się w Tobie, co zmieni Cię w anielskiego wojownika (forma pokrywa Twoje ciało i daje poniższe zdolności).

Możesz utrzymać ją jak długo zechcesz, ale rzuca się dość w oczy i jeżeli zostanie dostatecznie uszkodzona (ma swoje Punkty życia) to rozproszy się na 24 godziny.

Forma ma 27 Punktów Zycia. Są one tracone pierwsze przy trafieniu i jeżeli spadną do 0 to Forma zostanie rozwiana. Przy trafieniu które rozwiałoby formę możesz poświęcić własne Punkty Zycia aby utrzymać Formę

Zwiększa Siłe o 3, Zręczność i Kondycję o 1

Zwiększa Zwykłą i Zaskoczoną klasę pancerza o 4

Zwiększa Rzuty Obronne o 2 i daje dodatkowy bonus +4 przy rzutach na trucizny

Widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów

W przypadku sukcesu przy teście Refleksu przy efektach obszarowych nie otrzymujesz żadnych obrażeń zamiast połowy

Odporność żywiołowa: każdy atak/efekt zadający obrażenia od ognia, zimna, elektryczności i kwasu zadaje Ci o 10 punktów obrażeń mniej

Twoje dłonie są dostatecznie wzmocnione aby służyć jako broń. Jako akcję standardową możesz zaatakować raz, a jako całorundową dwa razy. Jako, że Forma wydłuża trochę Twoje ręcę to zagrażasz nie tylko najbliższym kratkom, ale też następnym (Zasięg 2 kratek).