Cechy

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

Punkty życia	39
Inicjatywa	+3
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Manewry

CMB	+7
CMD	18

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	11
Zaskoczona	16

Z napierśnikiem

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+6

Ofensywa

Atak	falchionem
Trafienie	+8
Obrażenia	2k4+6

Atak	Silny cios falchionem
Trafienie	+7
Obrażenia	2k4+9

Atak	kłami
Trafienie	+7
Obrażenia	k4+4

Atak	Silny cios kłami
Trafienie	+6
Obrażenia	k4+6

Atak	kukri
Trafienie	+7
Obrażenia	k4+4

Atak	Silny cios kurki
Trafienie	+6
Obrażenia	k4+6

Specjalne: jako akcja całorundowa możesz ugryść kogoś przy jednoczesnym ataku zwykłą bronią. Oba muszą być Silnym Ciosem lub żaden.

Atak	kłami przy ataku bronią
Trafienie	+2
Obrażenia	k4+2

Atak	Silny cios kłami przy ataku bronią
Trafienie	+1
Obrażenia	k4+3

Umiejętności

Zbroja nakłada karę -4 do umiejętności “ruchowych”

Wyczucie pobudek	+10
Ukrywanie się	+5
Dyplomacja	+6
Percepcja	+6
Wspinaczka	+8
Medycyna	+6
Kunszt magiczny	+3
Zastraszanie	+10
Blef	+7
Przetrwanie	+6
Przebranie	+5
Wiedza (religia)	+3
Wiedza (lokalna)	+5
Wiedza (arkana)	+3
Wiedza (plany)	+3
Wiedza (natura)	+3

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Orczy

Przy testach Wiedzy do rozpoznania słabości istot masz bonus +2

Mutant - wśród fałd na czole ma ukryte trzecie oko. Jeżeli jest otwarte otrzymujesz bonus +3 do Wyczucia pobudek, ale również karę -1 do Blefu i Dyplomacji oraz możesz powodować wstręt i pogardę zależnie od obserwatora.

Krwawy Cios - jako akcja standardowa możesz wykonać atak kukri lub falchionem, ale zmniejszyć obrażenia z ciosu falchionem o 6 lub kukri o 4 aby wróg zaczął tryskać juchą. Na początku jego tury będzie tracił tyle punktów obrażeń o ile osłabiłeś swój cios, aż do otrzymania pomocy medycznej lub magicznego leczenia. Ten efekt się nie kumuluje.

Masz bonus +2 do tropienia za pomocą Przetrwania

Rozpoznanie - możesz zbadać aury w Twoim otoczeniu jako akcję standardową. W pierwszej rundzie wyczuwasz obecność aur, w drugiej ich ilość, a w trzeciej dokładną siłę i źródła. Aurę zawsze mają istoty pozaplanarne, kapłani, nieumarli czy smoki - słabi/zwykli śmiertelnicy mogą ją mieć tylko jeżeli przepełniają ich emocje/myśli o danym nastawieniu. W danej chwili możesz analizować pod kątem dobra, zła, chaosu i prawa.

Dwa razy dziennie przed testem Blefu, Ukrywania lub Dyplomacji możesz zdecydować się rzucić dwa k20 i wybrać lepszy wynik

Podstępny Cios - przy atakowania flankowanego celu dodajesz k6 do obrażeń.

Zawołaj o Przyjaciół - jako akcję standardową 5 razy dziennie możesz przyzwać pozaplanarnych k3 orczych wojowników. W danej chwili możesz mieć tylko jedno użycie tej zdolności. Za każdym razem utrzymują się przez 4 minuty lub do śmierci. Są oni dość głupi i dlatego lepiej wydawać im tylko proste rozkazy.
- Działają w twojej inicjatywie jeżeli zostali przywołani w walce (czyli jak tylko kończysz swoją turę)

Orczy Przyjaciel

Punkty Życia: 18
Klasa Pancerza: 13/10/13

Wytrzymałość: +3
Refleks: +0
Siła Woli: +1
CMB: +4
CMD: 14
Inicjatywa: +0
Percepcja: -1
Prędkość: 40ft (8 kratek)

Atak: falchionem +5
Obrażenia: 2k4+4
Krytyk: 18-20/x2

Atak: oszczepem +1
Obrażenia: k6+3

Specjalne:
- widzi w całkowitej ciemności an odległość 16 metrów, ale w jasnym świetle ma -1 do trafienia
- po otrzymaniu 6 punktów obrażeń zaczyna się wykrwawiać czyli tracić 1 punkt życia na rundę
- pojawia się w zbroi skórzanej, z wielkim mieczem oraz z 2 oszczepami. Wszystko rozwiewa się razem z nim

Koszmary

Potrafisz za pomocą bełkotliwej modlitwy do Twojej patronki wyołać koszmary lub uroki na znajdujących się wokół ciebie humanoidów. Inne istoty, nawet rozumne, są na nie odporne. Każdego dnia o zmierzchu odzyskujesz 7 punktów mocy do wykorzystania na te uroki

Paraliż Senny - jako akcja standardowa możesz wskazać paluchem istotę w zasięgu 9 metrów / 6 kratek i wymusić na niej rzut obronny Siły Woli ST 13 albo najbliższej turze nie będzie mogła wykonać żadnych akcji choć nie jest bezbronna. Każda istota może stracić tylko 3 tury w ten sposób w ciągu doby.
- Za punkt mocy możesz sprawić aby była ogłuszona na 3 tury przy nie zdaniu rzutu obronnego. Wypuści wtedy wszystko co trzyma w rękach oraz straci bonus ze Zręczności do Klasy Pancerza i otzyma dodatkową karę -2 do Klasy Pancerza. Na koniec każdej tury może wykonać test ponownie aby rozwiać efekt. Ta wersja nie ma limutu użyć
- Za dodatkowy punkt mocy możesz stworzyć ten sam efekt na dodatkowym celu

Wrogość - jako akcja standardowa możesz wskazać paluchem istotę w zasięgu 9 metrów / 6 kratek i wymusić na niej rzut obronny Siły Woli ST 13 albo w najbliższej turze będzie musiała zaatakować wręcz najbliższą istotę. Cel musi przesunać się o tyle ile może jedną akcją ruchu lub szarżą, ale jeżeli nie ma tak możliwości dostania się do jakiegokolwiek ofiary zadaje sobie k8+Siła obrażeń. Każda istota może paść ofiarą tego efektu tylko 3 razy w ciągu doby.
- Za punkt mocy możesz zamiast tego wywołać szał u wybranej istoty na 3 tury. Otrzyma ona bonus +1 do trafienia i obrażeń wręcz, do Siły Woli i karę -2 do Klasy Pancerza. Dostanie też tymczasowe punkty życia równe jego poziomowi. Cel może się oprzeć efektowi testem Siły Woli ST 13, ale nie musi. W trakcie szału nie może rzucać zaklęć ani robić niczego wymagającego koncentracji lub używać większości zdolności opartych na Inteligencji, Mądrości lub Charyzmie
- Za dodatkowy punkt mocy możesz stworzyć ten sam efekt na dodatkowym celu

Aura - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy roztoczyć wokół siebie aurę na odległość 7 metrów (5 kratek) i wybrać albo Wrogość albo Paraliż Senny.
- Aura sprawia, że wszelkie humanoidy które w swojej turze wejdą w jej zasięg lub zaczną w niej turę staną się ofiarą podstawowej wersji danego uroku z tym samym limitem użyć na dobę. Możesz wykluczyć z tego swoich sprzymierzeńców.
- Aura utrzyma się tak długo jak się koncentrujesz na niej jako akcja standardowa co rundę lub 3 minuty jeżeli wydasz dodatkowy punkt mocy przy jej tworzeniu.