Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	11
Zaskoczona	16

W średnim pancerzu

Punkty życia	38
Inicjatywa	+1
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+8
Siła Woli	+8

Dodatkowo: +1 przeciwko magii, chyba że wywołuje inne emocje niż strach (wtedy +0)

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+6
Percepcja	+6
Medycyna	+6
Kunszt magiczny	+3
Zastraszanie	+7
Rozbrajanie urządzeń	+6
Przetrwanie	+6
Wiedza (natura)	+3
Wiedza (religia)	+7
Wiedza (historia)	+3
Profesja (żołnierz)	+7

Manewry

CMB	+7 / +11 przy Roztrzaskowaniu
CMD	18 / 22 przeciwko Roztrzaskaniu

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: Roztrzaskiwaniu

Ofensywa

Atak	dwuręcznym mieczem
Trafienie	+7
Obrażenia	2k6 + 6

Atak	powiększonym dwuręcznym mieczem
Trafienie	+7
Obrażenia	3k6 + 7

Atak	pancerną rękawicą
Trafienie	+7
Obrażenia	k6 + 4

Atak	powiększoną pancerną rękawicą
Trafienie	+7
Obrażenia	k8 + 5

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Orczy

Orcza Krew - widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów

Kapłan Bitwy - twoim świętym symbolem jest znamie w kształcie miecza wbitego w kamień które masz na twarzy
- jeżeli Twoje modlitwy się powiodą to danego dnia masz bonus +4 do testów opartych na Sile - niszczenia czy rozrywania przedmiotów, Pływania, Wspinaczki, ale nie trafienia atakami wręcz

Fala Energii - 5 razy dziennie jako akcję standardową możesz zaprezentować światu swój święty symbol i wyzwolić z niego falę pozytywnej energii która leczy istoty żywe w zasięgu 9 metrów, w tym Ciebie, oraz zadaje obrażenia nieumarłym. Leczy to k6 punktów obrażeń. Nieumarli mogą obniżyć to o połowę za pomocą Siły Woli ST 12

Wada charakteru: Słuszne Oburzenie - jeżeli masz możliwość wykonania ataku okazyjnego, to aby tego nie zrobić musisz zdać Siłę Woli ST 14

Silny Cios - przed wykonaniem pierwszego ataku w turze możesz zdecydować się przyjąć karę -1 do trafienia wręcz oraz bonus +2 do obrażeń bronią wręcz (+3 przy broni dwuręcznej). Kary i bonusy utrzymają się do twojej następnej tury

Niszczyciel - przy Roztrzaskiwaniu przedmiotów ignorujesz 2 punkty ich Twardości (każdy materiał ignoruje z ataku ilość obrażeń równą jego Twardości) oraz zadajesz im dodatkowe 4 punkty obrażeń.

Dotyk Uszkodzenia - jako akcja standardowa możesz dotknąć niemagiczny oraz nie będący w czyimś posiadaniu przedmiot wypowiadając krótką modlitwę aby zadać mu k6+3 punkty obrażeń ignorujących Twardość. Standardowo jeżeli ma poniżej połowy Punktów Życia staje się Uszkodzony (zwykle -2 do testów za jego pomocą)
- Alternatywnie możesz przywrócić temu przedmiotowi k6+1 punktów życia, tak długo jak nie jest uszkodzony
- 5 razy dziennie możesz użyć Dotyku Uszkodzenia przeciwko magicznemu przedmiotowi, przedmiotowi w czyimś posiadaniu lub konstruktowi. Użycie przeciwko przedmiotowi który np. ktoś trzyma wymaga udanego ataku wręcz przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza. Przedmiot lub właściciel mogą wykonać test Wytrzymałości ST 14 aby zmniejszyć obrażenia o połowę. Możesz też naprawić magiczne przedmioty, ale tylko te najprostsze (caster level 1)
- Kiedy wykonujesz udany manew Roztrzaskania (Sunder) za pomocą pięści/rękawicy dodajesz dodatkowo obrażenia od Dotyku Uszkodzenia do tych zadanych bronią

Klątwa Uszkodzenia - wszelkie przedmioty w Twoich dłoniach (poza specjalnie poświęconym dwuręcznym mieczem który jest świętą bronią Pana Żelaza) stają się Uszkodzone tak długo jak je trzymasz (np. bronie mają karę -2 do trafienia i obrażeń).
- kiedy jesteś trafiony bronią wręcz (ale nie naturalną jak szpony czy pięść) atakujący musi zdać test Refleksu ST 14 albo jego bron staje się celem Dotyku Uszkodzenia. W przypadku np. strzał są one zwykle niszczone po zadaniu ci obrażeń
- możesz wykonać test Rozbrajania urządzeń jako akcja ruchu aby po prostu dotknąć jakiegoś niemagicznego urządzenia lub pułapki aby ją zniszczyć

Magia

Twoja magia wymaga “przygotowania” czyli każdego dnia o świcie modlisz przez około godzinę, aby odzyskać użycia magii pierwszego kręgu oraz wybrać dostępne ci modlitwy danego dnia. Powiększenie Osoby i Pomniejsze Uzdrowienie masz zawsze dodatkowo przygotowane.

Twoja modlitwa zwykle przybiera postać godziny wrzeszczenia i uderzania metalem o metal kiedy chwalisz swojego boga i rzucasz wyzwanie każdemu aby się z Tobą zmierzył. Możesz też sporo czasu poświęcić na opowiadanie o swoich bitewnych osiągnięciach. Jeżeli ktokolwiek Cię zaatakuje w czasie modłów to MUSISZ go zabić (inni mogą pomóc, ale TY musisz go wykończyć) inaczej Gorum uzna Cię za słabeusza i tego dnia nie udzieli Ci swoich łask.

Pomniejsze modły (bez limitu użyć) - 3 przygotowane

Oświetlenie Pola - dotknięty przedmiot świeci się przez 30 minut z siłą pochodni

Posmak Bitwy - tworzy we wskazanym pojemniku kilka litrów wody która smakuje trochę krwią i żelazem

Oczyszczenie - modlitwa usuwa trucizny i niweluje zepsucie jedzenia oraz napojów

Wigor - dotknięty cel dostaje na minutę 1 tymczasowy Punkt Życia

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Odgonienie śmierci - z odległości 10 metrów możesz ustabilizować nieprzytomną i krwawiącą istotę

Pierwszy krąg magii - 2 + 2 przygotowane | 2 użycia

Powiększenie osoby - cel w zasięgu 9 metrów znacznie rośnie na 3 minuty. Daje +2 do Siły, -2 do Zręczności, -1 do Klasy Pancerza i -1 do trafienia. Podsumowując, Klasa pancerza spada o 2. Dostaje Zasięg dla ataków wręcz - może atakować nie tylko kratki wokół niego, ale też o jedną dalej. Rośnie CMB i CMD o 1, trafienie pozostaje bez zmian, a obrażenia wręcz rosną.

Mniejsze Uzdrowienie - dotknięty cel odzyskuje k8+3 Puntków Życia. Rani nieumarłych.

Tarcza wiary - na 3 minuty dotknięty cel dostaje +2 do Klasy Pancerza (typ deflection)

Błogosławieństwo - wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 30 metrów dostają bonus +1 do trafienia i +1 przeciwko strachowi na 3 minuty

Przekleństwo - wszyscy wrogowie w promieniu 30 metrów dostają karę -1 do trafienia i -1 przeciwko strachowi na 3 minuty. Każdy może oprzeć się Siłą Woli ST 13

Poświęcenie Wody - modlitwa i trochę sproszkowanego srebra pozwala stworzyć fiolkę/niewielką ilość świętej wody - szkodzącej demonom i nieumarłym

Zakaz - wydajesz istocie w zasięgu 9 metrów krótki zakaz i jeżeli nie zda SIły Woli ST 13 to w swojej turze nie może czegoś zrobić. Musi ona zrozumieć co mówisz. Możliwe zakazy: atakowanie, czarowanie, poruszanie się (nie moze opuścić swojej kratki), porozumiewanie się, dobywanie.

Gorące rozbrojenie - metalowa broń wskazanego wroga w zasięgu 10 metrów na moment rozgrzewa się do czerwoności. Ma on wybór - albo przyjmie 3k4 obrażeń od ognia albo spróbuje zdać test Refleksu ST 13 aby upuścić broń na czas

Tłumacz - dotknięty cel przez 30 minut rozumie w podstawowym stopniu wszystkie możliwe języki i niemagiczne zapiski

Rozgłos - dotknięty cel przez 30 minut może mówić tak donośnym głosem, że słychać go na duże odległości (np. na całe pole poważnej bitwy)

Ukrycie przed śmiercią - zaklęcie możesz rzucić na do 3 istot jednocześnie. Przez 30 minut bezmyślni nieumarli nie są w stanie w jaki kolwiek sposób je zauważyć. Inteligentni nieumarli mogą to zrobić dzięki Sile Woli ST 13, a nawet nie zdając mogą dalej próbować na ślepo atakować. Czar zakończy się dla wszystkich jeżeli któryś cel wykona jakikolwiek atak, dotknie nieumarłęgo lub użyje dużej ilości pozytywnej energii.

Morderczy rozkaz - jeżeli cel w zasięgu 10 metrów nei zda SIły Woli ST 13 to w swojej rundzie musi do maksimum możliwości skrzywdzić swojego najbliższego sojusznika.

Mgła - tworzy mgłę w promieniu 3 metrów wokół czarującego, przez która nic nie widać dalej niż 1.5 metra. Trwa 3 minuty, chyba że rozwieje ją wiatr. Mgła jest nieruchoma po stworzeniu.

Wzrok Bitwy - przez 30 minuty wiesz o wszystkim w zasięgu 18 metrów czy jest: zdrowe, ranne, mocno ranne, umierające, martwe, nieumarłe, ani żywe ani martwe

Obrona Przed Tchórzami - otacza Cię aura ochrony przed nikczemnymi działaniami, co na 3 minuty sprawia, że wszystkie ataki zasięgowe w Ciebie mają 20% szans nie trafić