Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	11
Zaskoczona	18

Manewry

CMB	+2
CMD	13

Ofensywa

Atak	słonecznym sztyletem
Trafienie	+7
Obrażenia	k4+4
Krytyk	x3

Zasięg: maksymalny 30 metrów, za każde kolejne 6 metrów (20 ft) -2 do trafienia

Punkty życia	35
Inicjatywa	+1
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Umiejętności

Percepcja	+9
Wiedza (natura)	+7
Dyplomacja	+9
Kunszt magiczny	+6
Blef	+9
Profesja (adwokat)	+5
Przetrwanie	+5
Sztuka (oratorstwo)	+9
Wiedza (religia)	+6
Wyczucie pobudek	+8
Wiedza (historia)	+6
Wiedza (plany)	+6
Opieka nad zwierzętami	+8

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Niebiański, Ognia

Posługa: boskim nakazem nie jest w stanie dobić kogoś kto nie może się bronić ani odmówić nie-wrogowi leczenia

Uzdrawiający dotyk: 6 razy dziennie, możesz wyleczyć jedną osobę za 2d6. Używanie na sobie jako akcja błyskawiczna, na kimś jako standardowa. Rani nieumarłych

Więź życia: można ustawić połączenie z 4 osobami, na początku Twojej rundy (jeżeli nie zerwiesz więzi z daną osobą) przekazane jest każdej z nich która jest ranna do 5 punktów Twojego życia, chyba że potrzeba mniej aby ją wyleczyć.

Bystry wzrok: widzisz 2x dalej w kiepskim świetle niż zwykły człowiek

W świetle słonecznym masz +1 do rzutów na umiejętności społeczne

Rozbłysk leczenia: jako akcja standardowa, 5 razy dziennie, możesz wyleczyć wszystkich w zasięgu 9 metrów za 2d6. Rani nieumarłych. Mozna wykluczyć 4 cele

Wróżba: raz dziennie po 10 minutach medytacji możesz wyróżyć konsekwencje jakiegoś czynu (dobry / złe / oba typy / brak). Prawdziwość: 70%

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+5

Magia

Pomniejsze modły (bez limitu użyć)

- Przedmiot świeci się jak pochodnia przez 40 minut
- Czytanie magicznych zwojów
- Iskra zapalająca coś łatwopalnego
- Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów
- Drobne leczenie które zatrzymuje krwawienie i stabilizuje umierających
- Naprawa uszkodzeń przedmiotu (10 minut modlitw)

Drugi krąg magii - użycia jednego dnia: 4 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

- Uzdrowienie - leczy 2k8+4 punktów życia dotkniętej istoty. Rani nieumarłych. Braci w wierze leczy za maksimum.
- Odnowienie - usuwa Zmęczenie (a Przemęczenie zmniejsza do Zmęczenia) jednego celu i leczy k4 obrażeń do jednej Cechy
- Wybłysk - w zasięgu 170 metrów tworzysz rozbłysk światła o promieniu 3 metrów (10ft) który oślepia wszystkie istoty na k4 rundy, o ile nie zdadzą testu Refleksu ST 16. Złe istoty dodatkowo dostają 4d4 obrażeń niezależnie od wyniku testu

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 7

- Mniejsze Uzdrowienie - leczy k8+4 punktów życia dotkniętej istoty. Rani nieumarłych. Braci w wierze leczy za maksimum.
- Stożek ognia - 4.5 metra długości, zadający 4d4 obrażeń od ognia. Rzut na Refleks ST 15 zmniejsza obrażenia o połowę
- Tarcza wiary - dotkniętej istotcie daje na 4 minuty bonus +2 do Klasy Pancerza typu deflection
- Błogosławieństwo - wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 30 metrów otrzymują bonus +1 do trafienia typu morale i +1 przeciwko strachowi na 4 minuty
- Światło prawdy - dotknięta osoba nie może świadomie kłamać przez pół minut. Światło widać tylko jeżeli zaklęcia zadziała (cel nie opierał się lub nie zdał Siły Woli ST 15)