Cechy

Siła	22 / +6
Zręczność	12 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	6 / -2
Mądrość	10 / +0
Charyzma	8 / -1

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	15
Zaskoczona	14

Punkty życia	40
Inicjatywa	+1
Prędkość	40 ft / 8 kratek

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+7
Siła Woli	+1

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+4
Pływanie	+11
Percepcja	+4
Wspinaczka	+11
Akrobatyka	+5
Zastraszanie	+10
Przetrwanie	+4
Wiedza (lokalna)	+2

Manewry

CMB	+9 / +11 dla Stratowania i Popchnięcia
CMD	19 / 21 przeciwko Stratowaniu i Popchnięciu
CMB Ze Wszystkim	+13 / +15 dla Stratowania i Popchnięcia
CMD Ze Wszystkim	19 / 21 przeciwko Stratowaniu i Popchnięciu

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: Stratowaniu, Popchnięciu

Ofensywa

Atak	pięścią / kopniakiem
Trafienie	+9
Obrażenia	k6+6
Krytyk	20 / x2

Atak	pięścią w Szale
Trafienie	+11
Obrażenia	k6+8

Atak	Wielką Pięścią
Trafienie	+10
Obrażenia	k8+8

Atak	Pięścią Ze Wszystkim
Trafienie	+13
Obrażenia	k8+10

Atak	rzuconym kamieniem
Trafienie	+4
Obrażenia	~k8+6
Krytyk	20 / x2

Atak	Dużym toporem
Trafienie	+9
Obrażenia	k12+9
Krytyk	20 / x3

Atak	Toporem w Szale
Trafienie	+11
Obrażenia	k12+11

Atak	Wielkim Toporem
Trafienie	+10
Obrażenia	3k6+11

Atak	Wielkim Toporem Ze Wszystkim
Trafienie	+12
Obrażenia	3k6+14

Atak	kamieniem na Ziółkach
Trafienie	+4
Obrażenia	~k6+8

Rozumiesz języki: Handlowy, Orczy
Ale Twój Osobisty słownik składa się z tych słów:

KRUG	**LAS**	**LEŻE**	**TY**	**ŻARCIE**
ORK	**OGIEŃ**	**ZGON**	**NIE**	**BROŃ**
LUDŹ	**SKARB**	**SILNY**	**TAK**	**ZWIERZ**
SAMICA	**DUCH**	**SŁABY**	**DAĆ**	**JUCHA**
SZAMAN	**SKÓRA**	**MŁODE**	**IŚĆ**	**GÓRA**
WÓDZ	**BLACHA**	**STARE**	**BIĆ**	**NIEBO**
WRÓG	**ZIEMIA**	**DOBRE**	**SPAĆ**	**JEDEN**
KLAN	**BITWA**	**ZŁE**	**ŻREĆ**	**DWA**
RZECZ	**WODA**	**KUPA**	**CIUPAĆ**	**TRZY**
CZARY	**PIWO**	**SZUKAĆ**	**ROBIĆ**	**DUŻO**

Zdolności

Szał - jako akcja ruchu możesz wprowadzić się w szał bojowy aby otrzymać bonus +2 do ataku wręcz, CMB, Zastraszania, obrażeń wręcz, testów Siły i Siły Woli. Twoja Klasa Pancerza i CMD spada o 2.
- w trakcie szału rośniesz też do jeden rozmiar (Medium -> Large, odpowiednik ogra, waga rośnie x8 a wzrost x2) co sprawia, że twoje ataki wręcz mają zasięg zwiększony o jedną kratkę oraz większą kostkę obrażeń oraz zwiększa CMB i CMD o 1, ale zmniejsza bonus do trafienia o 1. Jeżeli nie ma wokół ciebie dość wolnej przestrzeni otrzymujesz jeden darmowy test Siły aby te ograniczenia rozerwać, inaczej rośniesz jedynie tyle ile to możliwe bez szkody dla ciebie. Możesz w momencie rozpoczęcia szału nie skorzystać z opcji rośnięcia
- Otrzymujesz też 8 tymczasowych Punktów Życia które zostaną utracone jako pierwsze przy obrażeniach. Na początku każdej kolejnej tury możesz uzupełnić tę pulę do łącznie 6 tymczasowych Punktów Życia które rozwieją się dopiero na początku kolejnej twojej tury w zamian za kolejne -2 do Klasy Pancerza na ten czas
- W trakcie trwania Szału nie możesz używać umiejętności wymagających koncentracji lub opartych na Inteligencji, Zręczności lub Charyżmie (z wyłączeniem Zastraszania, Jeździectwa i Akrobatyki)
- Szał trwa tylko 2 rundy, chyba, że w trakcie kogoś walniesz albo zostaniesz zraniony lub wykonasz manewr przeciwko istocie mniejszej od Ciebie wtedy trwa aż do końca starcia lub utraty przytomności lub kiedy go świadomie zakończysz
- Kiedy Szał się skończy jesteś Zmęczony przez minutę (-2 do Siły i Zręczności, nie można biegać ani szarżować)

Orcza Zaciekłość - normalnie obrażenia równe wszystkim Punktom Życia sprawiają, że istota traci przytomność oraz zaczyna się wykrwawiać, a jeżeli otrzyma ich dodatkowo tyle ile ma Kondycji to umiera. W momencie kiedy tracisz ostatni Punkt Życia możesz zdecydować się walczyć dalej. Nie tracisz przytomności i w każdej turze możesz wykonać albo akcje ruchu akcję standardową (przy standardowej schodzisz o krok dalej “na minus”). Umrzesz jeżeli zostaniesz sprowadzony do -28 Punktów Życia

Instynkt - nawet przeciwko niewidzialnym wrogom lub zanim zdołasz zadziałać w walce używasz Zwykłej a nie Zaskoczonej Klasy Pancerza. Wyjątkiem jest kiedy jesteś unieruchomiony lub wróg użył Zmyłki

Ziółka - potrafisz przygotować napar berserkera. Zajmuje Ci to godzinę i naraz możesz mieć tylko jeden gotowy. Tylko ty lub jakiś alchemik możecie z niego skorzystać. Wypicie ziółek wraz z ich wyciągnięciem zajmuje akcję standardową i na 10 minut daje Ci bonus +4 do Siły, +2 do Zastraszania, Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza oraz karę -2 do Inteligencji

Uparta Pochodnia - możesz jako akcja standardowa skupić się aby niewielki łatwopalny przedmiot w zasięgu 10 metrów zaczął płonąć (zapalić pochodnię, spalić kartkę, rozpalić podpałkę). Kiedy trzymasz w ręku pochodnię to w wręcz nadnaturalny sposób nie ma sposobu aby została zgaszona

Wrażliwość na światło - w obszarze silnego światła masz karę -1 do Percepcji i trafienia. Widzisz za to w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów

Z Bara - jako akcja ruchu możesz przesunąć się do połowy swojej Prędkości i wykonać atak dotykowy wręcz przeciwko jakiejś istocie. Jeżeli Ci się uda to zadasz jej modyfikator z Siły obrażeń obuchowych oraz dasz jej karę -2 do CMD do końca Twojej następnej tury. Do tego czasu też nie może ona wykonywać ataków okazyjnych kiedy przeciwko niej wykonywane są Manewry.
- Tę samą karę do CMD i używania ataków okazyjnych nałożysz jeżeli zadasz obrażenia wykonując atak jako akcja standardowa

Rzucacz - możesz złapać i rzucić kamieniem o wadze do 100 kg lub podobnie twardym i ciężkim kulistym obiektem bez kary do trafienia jako broń improwizowana. Potrafi rzucać nawet pociskami wymagającymi podniesienia oburącz jako zwykły atak.
- Raz na rundę kiedy masz być trafiony mniejszym od Ciebie kamieniem lub podobnego kształtu pociskiem możesz spróbować go złapać trudnym testem Refleksu

Nieubłagane Mięśnie jak Stal - tak długo jak masz postać orczą, nie nosisz pancerza i nie jesteś unieruchomiony otrzymujesz bonus +4 do Klasy Pancerza (już wliczone). Dodatkowo otrzymujesz bonus +4 do CMD, Rzutów Obronnych czy Klasy Pancerza przeciwko wszelkim efektom lub atakom które miałyby albo cię przesunąć lub uniemożliwić poruszanie (od Popchnięcia po paraliż itd.)

Stratowanie - kiedy wykonujesz szarżę możesz wykonać manewr Tratowania bez wywołania ataku okazyjnego przeciwko CMD istoty lub test Siły przeciwko przeszkodzie która stoi pomiędzy tobą a celem szarży. Jeżeli test się uda to możesz kontynuować szarżę dalej i zaatakować zamierzony cel.
- Możesz tylko jedną istotę/przeszkodę tak pominąć w ramach szarży.
- Jeżeli to zrobisz to szarża nie da Ci bonusu +2 do trafienia przeciwko finalnemu celowi, chyba, że na końcu szarży zamiast ataku wykonasz test Popchnięcia (wtedy dostaniesz bonus +1).
- Dodatkowo, cel manewru Tratowania nie może Ci się usunąć z drogi jeżeli na to nie pozwolisz

Impet - możesz wykonać manewr Popchnięcia, Przesunięcia (aby stanął w innej kratce w relacji do ciebie) lub Pociągnięcia (ciągniesz wroga za sobą) jako akcja ruchu, a nie tylko akcja standardowa.
- Kiedy wykonasz udany manewr Popchnięcia, Tratowania, Przesunięcia lub Pociągnięcia jako akcja standardowa lub ruchu lub w ramach szarży cel otrzymuje obrażenia tak jakbyś go walnął pięścią. Dodatkowo, możesz wtedy od razu wykonać kolejny manewr Popchnięcia, Przesunięcia lub Pociągnięcia (choć już bez obrażeń od pięści przy sukcesie) bez wywoływania ataku okazyjnego
- Możesz “podkręcić” kiedy wykonujesz manewr Popchnięcia lub Pociągnięcia = za każdą kratkę przesunięcia wroga możesz go skierować o jedną w lewo lub w prawo “na skos”
- Możesz wykonać manewr Przesunięcia, Popchnięcia lub Pociągnięcia nawet jeżeli cel wylądowałbym w niebezpiecznym położeniu (np. w ognisku, w powietrzu, na kolcach)
- Jeżeli w efekcie manewru Przesunięcia, Popchnięcia lub Pociągnięcia cel wylądowałby w miejscu zajmowanym przez inną istotę lub przeszkodę jak ściana lub wystarczająco wytrzymały obiekt to zarówno cel manewru jak i to na czym wylądował otrzymują obrażenia zależne od rozmiaru ofiary manewru (Tiny 1k4, Small 1d6, Medium 1d8, Large 1d10, Huge 2d6, Gragantuan 2d8). Każda kolejna kratka o którą cel by się przesunął za przeszkodę zadaje im drugie tyle obrażeń.