Cechy

Inteligencja	14 / +2	Siła
Mądrość	12 / +1	Zręczność
Charyzma	16 / +3	Kondycja

Punkty życia	45
Inicjatywa	+1

Prędkość -- 20 ft / 4 kratki

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	11
Zaskoczona	14

Manewry

CMB	+6
CMD	17

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+4
Ukrywanie się	+5
Percepcja	+7
Wspinaczka	+7
Kunszt magiczny	+6
Rozbrajanie pułapek	+5
Rzemiosło (pancerze)	+8
Wiedza (arkana)	+6
Wiedza (religia)	+6

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+8
Siła Woli	+6

Ofensywa

Atak	rękawicą
Trafienie	+6
Obrażenia	k4+3

Zdolności

Możesz mówić. Znane języki: Handlowy, Niebiański, Piekielny

Konstrukt - Jesteś odporny na krwawienie, choroby, uduszenie, paraliż, trucizny, sen, ogłuszenie oraz obrażenia zadawane Sile, Zręczności i Kondycji
- Nie musisz spać czy jeść
- Magia leczącą na Ciebie nie działa, ale z czasem regenerujesz Punkty Życia (6 każdego dnia). Można Cię naprawiać odpowiednim Rzemiosłem lub Profesją lub magią naprawczą
- Twoje zmysły sięgają tylko na odległość 18 metrów i wymagają światła aby coś widzieć (zmysły jak zwykły człowiek, ale z ograniczonym zasięgiem)

Ekspertyza - Jeżeli jesteś noszony to możesz dać tej istocie biegłość w używaniu ciężkich pancerzy na ten czas (nie będzie miał kary -5 do trafienia). Dodatkowo jako akcja ruchu możesz do początku twojej kolejnej tury zniwelować karę -5 do Umiejętności opartych na Zręczności i Sile jakie ma noszący z racji pancerza, pozwolić mu na korzystanie z swojego pełnego bonusu ze Zręczności do Klasy Pancerza oraz sprawić, że używanie przez niego magii wymagających gestów nie będzie miało 35% szans na niepowodzenie
- dodatkowo ta istota otrzyma bonus +9 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza z racji noszenia ciężkiej zbroi (nie łączy się z używaniem innego pancerza, choć może używać jeszcze tarczy)
- noszący otrzymuje też bonus +2 wszystkich Klas Pancerza z racji uników jakie wykonujesz na jego korzyść (nie łączy się jezeli zacznie ona walczyć defensywnie). Bonus się podwaja jeżeli noszący jest nieprzytomny
- ty zaś otrzymujesz bonus +4 do Klasy Pancerza kiedy jesteś noszony.

Magia

Twoje zaklęcia wymagają abyś na głoś wezwał wsparcie boga krwawych zobowiązań oraz przysiąg i potencjalnie wykonał jeszcze odpowiednie gesty rękawicą. Z pewnością zdradzi to fakt, ze jesteś inteligentnym przedmiotem.

Rzucenia zaklęć wywołuje ataki okazyjne od wrogów obok, ale możesz ich unikać. W ramach rzucania możesz to zrobić “defensywnie”. Wymaga to testu k20+6 przeciwko ST 15+(2 * krąg). Jeżeli Ci się uda to zaklęcie rzucasz bez wywołania ataku, ale przy porażce marnujesz użycie danego kręgu i tracisz akcję. W przypadku innych utrudnień (np. jak jesteś związany lub trzymany przez wroga) też możesz musieć takie testy wykonać

Pomniejsze sztuczki (bez limitu)

- Możesz sprawić aby dotknięty przedmiot świecił się jak pochodnia przez 40 minut
- Ustalenie czy dana istota lub przedmiot w zasięgu 18 metrów jest trująca lub zatruta
- Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów
- Ustabilizowanie umierającej istoty w zasięgu 10 metrów
- Jako akcja nagła możesz ponownie wykonać test Wspinaczki z karą -2 po tym jak nieudany test miałby oznaczać spadnięcie z wysokości. Sukces oznacza, ze nie wspinasz się dalej, ale nie spadasz

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 6

- Niewidzialna tarcza - otrzymujesz bonus +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza na 4 minuty. Stajesz się również odporny na niektóre magiczne pociski (te które automatycznie trafiają)
- Wymuszenie Boju - po rzuceniu tego zaklęcia jako akcja standardowa przez 4 rundy kiedy widzisz że jakaś istota atakuje twojego sprzymierzeńca możesz jako akcja nagła wymusić na niej wybranie ciebie jako celu ataku. Może się ona oprzeć testem Siły Woli ST 14
- Kolczaste Błogosławieństwo - ty lub dotknięta zbroja/tarcza pokrywacie się kolcami na 40 minut. W tym czasie można je wykorzystywać jako broń, a każdy atak bronią naturalną (pięścią, ugryzieniem, skrzydałmi, ogonem …) przeciwko noszącemu taki przedmiot lub przeciwko tobie zadaje punkt obrażeń atakującemu. Kostka obrażeń twojego ataku rękawicą rośnie z k4 do k6.

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

- Uczyń Całym - silne zaklęcie naprawiające przedmioty, rzucenie go zajmuje 10 minut, ale pozwala naprawić wskazany konstrukt (w tym Ciebie) za 4d6 Punktów Życia. Przemioty mogą mieć do 2m3
- Gracja - zaklęcie rzucone jako akcja nagła nie powodująca ataków okazyjnych sprawia, że nie wywołujesz ataków okazyjnych przez resztę swojej tury za poruszanie się pomiędzy wrogami

Absorpcja - kiedy jesteś noszony lub znajdujesz się w odległości do 1.5 metra od jakiejś istoty to możesz jako akcja standardowa otoczyć ją swoją aurą - sprawi to, że w przypadku otrzymania przez nią obrażeń połowa zamiast tego zostanie przeniesiona na ciebie. Jeżeli jesteś noszony to nie możesz objąć ochroną innej istoty. Ochrona rozwieje się jeżeli oddalisz się na ponad 1.5 metra od chronionej istoty

Twardość - efekty zadające obrażenia kłute, sieczne lub obuchowe zadają ich za kazdym razem o 4 mniej, o ile nie wykonano ich bronią adamantytową. Jeżeli wykonany przeciwko tobie atak niepowiedzie sIę z powodu naturalnej jedynki (krytyczne pudło) to atakujący musi wykonać test Wytrzymałości ST 20 albo jego nie-adamantytowa broń zostanie uszkodzona (uszkodzona broń zostaje w pełni strzaskana)

Masz słabą magiczną aurę magii ochronnej, ale pobieżne badanie nic nie da, a można ją pomylić z aurą słabego wzmocnienia wytrzymałości pancerza

Możesz przesyłać emocje i proste przekazy osobie która Cię dotyka

Posiadasz następujące moce które działają na Ciebie zawsze i jeżeli chcesz to również na osobę która Cię trzyma lub ma w swoim posiadaniu: [bonus +1 resistance do Rzutów Obronnych (już wliczony)] oraz [Obrona przed temperaturą, wilgocią i pogodą]. Jest to wynikiem permanentnego wysysania mocy z innych magicznych przedmiotów. Najefektywniej wysysasz moc z magicznych ciężkich zbroi, ale tak czy inaczej zajmuje Ci to 24 godziny medytacji.