Cechy

Siła	12 / +1
Zręczność	16 / +3
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	9 / -1
Charyzma	16 / +3

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	17
Zaskoczona	14

Bez pancerza - samą akrobatyką

Manewry

CMB	+3 / +7 przy Przewróceniu
CMD	16 / 18 przy Przewróceniu

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: Przewracaniu

Punkty życia	28
Inicjatywa	+3
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	kosturem
Trafienie	+5
Obrażenia	d6+1

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+3

Dodatkowo: +2 przeciwko urokom

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Dyplomacja	+11
Pływanie	+5
Percepcja	+6
Wspinaczka	+7
Akrobatyka	+11
Zastraszanie	+13
Blef	+10
Profesja (bandyta)	+5
Przetrwanie	+6
Jeździectwo	+8
Wiedza (historia)	+6
Wiedza (lokalna)	+9
Wiedza (geografia)	+6
Wiedza (inżynieria)	+6
Wiedza (szlachta)	+6

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Krasnoludzki, Smoczy

Pół Elf - Widzisz w kiepskim świetle 2x lepiej niż zwykły człowiek, ale nadal nie widzisz w całkowitej ciemności
- Jesteś odporny na magiczne efekty wywołujące sen

Dobry Przykład - jeżeli uda Ci się jakiś test Umiejętności to jako akcję błyskawiczną możesz zmotywować Twoich sprzymierzeńców w zasięgu 9 metrów. Otrzymają bonus +2 do najbliższego testu tej Umiejętności w ciągu minuty

Jesteś przeszkolony w walce kijem/kosturem/tyczką - możesz swobodnie używać ich jednoręcznie lub dwuręcznie oraz traktujesz je jako bronie posiadające Zasięg, czyli możesz atakować kratki o 1 dalej niż te sąsiadujące z twoją.

Ha! - Po sukcesie Manewru, wykonania uderzenia krytycznego lub pokonania wroga możesz jako akcja nagła się przechwalać. Pozwala Ci to przy następnym teście ataku przed końcem Twojej następnej tury rzucić 2 razy d20 i wybrać lepszy wynik

Dowodzenie

Taktyka: Ludzkie Kręgle - jako akcję ruchu możesz zacząć koordynować sprzymierzeńców w zasięgu 9 metrów (30 ft) którzy cię widzą. W każdej kolejnej turze musisz podtrzymać ten efekt akcją ruchu lub błyskawiczną aby nie przestał działać. Po tym jak przestaniesz ją podtrzymywać utrzyma się ona jeszcze 3 rundy.
- Taktyka sprawia, że za każdym razem kiedy ty lub sprzymierzeniec wykonacie udany atak wręcz jako akcję standardową, możecie wykonać darmowy test Popchnięcia (odpycha wroga od siebie) lub Przesunięcia (przesuwa wroga wokół siebie, ale nie w niebezpieczną przestrzeń) bez wywołania ataku okazyjnego (jego CMB przeciwko CMD celu)

Okrzyk: Ogarnąć się! - jako akcję standardową możesz zawołać do swoich sprzymierzeńców w zasięgu 6 metrów (20 ft). Przez 5 rund ignorują oni kary z Przestraszenia, a Przerażenie traktują jak Przestraszenie. Panika jednak funkcjonuje normalnie.

Rozkazy - za pomocą odpowiedniej akcji możesz wydać Rozkaz istocie lub istotom pod wpływem Taktyki lub Okrzyku. Możesz wydać tylko jeden Rozkaz w rundzie.

Rozkaz: Rąb! - jako akcję standardową możesz pozwolić sprzymierzeńcowi lub Bandzie natychmiast wykonać zwykły atak wręcz. Możesz wydać ten Rozkaz w ramach Okrzyku.

Rozkaz: Ruchy! - jako akcję ruchu możesz pozwolić do 3 istotom lub Bandom poruszyć się do 3 metrów (10 ft) w dowolną stronę. Możesz wydać ten Rozkaz w ramach Okrzyku lub podtrzymania Taktyki

Twoi ludzie

Będąc w mieście, wiosce lub innej aglomeracji możesz zrekrutować sporą grupę bandytów, zbirów, złodziei, cyrkowców, oszustów, którzy wiedzeni bliżej nie sprecyzowanymi obietnicami od ciebie będą za tobą podążać. Rekrutacja zajmie ci to jedynie dzień czy dwa. W większości sytuacji niewiele z nich pożytku (poszczególne jednostki może i twoje rozkazy przyjmą, ale zwykle zajęte są jakimiś swoimi drobnymi sprawami i kłócą się między sobą), ale w walce są przydatni. Możesz mieć zrekrutowane w danej chwili 2 Bandy o wybranych przez ciebie specjalizacjach.

Bandy - grupy około dziesięciu zbirów czy łobuzów którzy w sytuacji bojowej zbierają się w podstępny oddział bojowy. Posiadają Punkty Życia, ale ich stracenie nie oznacza śmierci, a raczej rany i demoralizację wystarczającą aby się rozpierzchli i uciekli do jakiejś meliny. Jeżeli okoliczności są niesprzyjające może to oznaczać ich śmierć.
- Banda zajmuje obszar około 12 kratek w dowolnym kształcie, ale zawsze muszą one być ze sobą połączone (reprezentacja ich zbitego szyku tchórzliwo-bojowego)
- Bandy nie można flankować, są też odporne na Przewracanie oraz Przesunięcie (chyba, że są to efekty obszarowe/masowe). Są podatne na obrazenia krytyczne oraz precyzyjne (sneak attack)
- Bandy są zasadniczo odporne na efekty magiczne mające wpłynać na pojedynczą istotę lub konkretną ilość istot, zamiast na obszar. W przypadku efektów leczących majacych pomóc jednej istocie Banda uzyskuje 1/4 tego leczenia, a w przypadku takich które leczą konkretną ilość istot Banda uzyskuje 50% tego co efekt by wyleczył. W przypadku efektów obszarowych są bardzo podatne i otrzymują +50% obrażeń lub leczenia
- jako akcja standardowa mogą one zadać pewną ilość obrażeń wszystkim wrogom będących w zasięgu wręcz bez wymogu testu na trafienie (zawsze któremuś się danego wroga uda zranić)
- jeżeli Banda może wykonać atak okazyjny (a zagraża jak normalny człowiek z ich uzbrojeniem) to również automatycznie zadaje powyższe obrażenia
- Banda może przemieszczać się przez przestrzeń wrogów, ale wywołuje to atak okazyjny od tych istot
- Bandy nie mogą zajmować przestrzeni już zajętych przez inne istoty (o ile nie są bardzo małe), a podczas walki wszelkie istoty będące w zasięgu Bandy muszą wykonywać testy koncentracji (ST 20+poziom czarującego) aby użyć magii albo testy Siły Woli ST 20 aby użyć dowolnych umiejętności wymagających cierpliwości i koncentracji

Chroń Szefa - Kiedy masz zostać zaatakowany przez wroga którego Banda widzi i znajdujesz się w jej zasięgu wręcz (lub nawet pośrodku) ten atak ma 20% szans nie trafić nawet przy udanym teście trafienia

Banda bandytów

Cechy

Siła	14 / +2
Zręczność	18 / +4
Kondycja	13 / +1
Inteligencja	9 / -1
Mądrość	11 / +0
Charyzma	10 / +0

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	14
Zaskoczona	12

Punkty życia	25
Inicjatywa	+4
Prędkość	30 ft / 6 kratek
Prędkość konno	40 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	toporkami
Obrażenia	2k6+2

Manewry

CMB	+5
CMD	19

Umiejętności

Ukrywanie się	+10
Percepcja	+6
Wspinaczka	+6
Akrobatyka	+5
Zastraszanie	+1
Blef	+3
Przetrwanie	+6
Jeździectwo	+7

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+1

Zdolności

Upuszczanie Krwi - Przy udanym trafieniu atakiem okazyjnym lub Rozbrojeniu sprawiają, że cel Krwawi za 1 (w swojej turze trafi Punkt Życia aż nie zatrzyma krwawienia). Efekt nie kumuluje się. Manewry przeciwko krwawiącym celom nie wywołują ataków okazyjnych

W ramach ataku wręcz mogą użyć Upuszczania Krwii przeciwko jednemu zranionemu wrogowi

Seria strzał - jako akcja standardowa mogą ostrzelać obszar o promieniu 3 metrów w zasięgu 45 metrów aby zadać wszystkim istotom 2d6+2 obrażeń kłutych. Test Refleksu ST 16 pozwala zmniejszyć to o połowę.
- po wykonaniu Serii mogą jako akcja błyskawiczna wykonać ją jeszcze raz, na ten sam lub inny obszar, ale ST rzutu obronnego spada do 11
- w ramach pierwszej Serii w turze mogą wybrać jedną istotę znajdującą się na obszarze zagrożonym aby zadać jej dodatkowo k10 punktów obrażeń, wykonać test Przeracania jako akcja darmowa bez wywoływania ataku okazyjnego oraz zastosować Upuszczanie Krwii. Aby móc znowu dodać te obrażenia muszą skupić się i skupić na Pełnej Obronie przez jedną turę jako akcja całorundowa

Blizny - jako, że polegają na bardzo lekkich pancerzach to nazbierane blizny sprawiają, że ciosy zadane im broniami ciętymi lub kłutymi zadają o 2 obrażenia mniej. W przypadku krwawiących ran tracą o punkt obrażeń mniej, do minimum 1 na rundę.

Harcownicy - Będąc konno jeżeli przeciwko ich wierzchowcom zostanie wykonany atak lub efekt obszarowy wymagający rzutu obronnego na Refleks, jako akcja nagła mogą wykonać test Jeździectwa i potraktować jego wynik jako Klasę Pancerza lub wynik rzutu na Refleks jeżeli był on lepszy od tego jak radził sobie wierzchowiec niezależnie

Banda oprychów

Cechy

Siła	18 / +4
Zręczność	12 / +1
Kondycja	15 / +2
Inteligencja	9 / -1
Mądrość	10 / +0
Charyzma	11 / +0

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	11
Zaskoczona	15

Punkty życia	25
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	wręcz
Obrażenia	2k10+4

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+3

Manewry

CMB	+7 / +8 przy Zapasach
CMD	18 / 20 przy Zapasach

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+4
Ukrywanie się	+1
Percepcja	+6
Wspinaczka	+6
Zastraszanie	+6
Blef	+2
Przebranie	+2
Wiedza (lokalna)	+3

Zdolności

Używają lekkich zbroi i prostych lub improwizowanych broni (butelki, nogi od krzeseł, cegły itd.), ale tak długo jak mają coś w rękach traktowane jest to równie jako improwizowane tarcze
- Raz na turę mogą zmienić wykonany przez nich atak krytyczny w zwykłe trafienie (choć do swojej następnej tury dostają karę -2 do trafienia) albo po prostu walą pięściami i kopią

Zapaśnicy - jako akcja standardowa zamiast zadawać obrażenia mogą spróbować wykonać test Zapasów przeciwko jednej lub dwóm istotom w zasięgu wręcz (test CMB przeciwko ich CMD). Przy złapaniu zadają od razu obrazenia jak by trafili wręcz
- Kiedy już kogoś złapią to mogą go utrzymać (a nawet do 5 osób naraz) jedną akcja ruchu i odpowiednimi testami Zapasów
- Osoba przez nich złapana otrzymuje karę -5 do Zręczności, -3 do wszystkich testów ataku lub manewrów (poza tymi do uwolnienia się). Nie może wykonywać czynności wymagających dwóch rąk ani ataków okazyjnych oraz w przypadku użycia magii musi wykonywać testy na koncentrację

Oportuniści - tak długo jak otoczą wroga lub mają sprzymierzeńca z którym go flankują nie wywołują ataków okazyjnych kiedy wykonują manewry jako akcja standardowa zamiast otrzymać bonus +2 do trafienia
- W przypadku Zapasów nigdy nie wywołują ataków okazyjnych, przy flankowaniu otrzymują bonus +4 do testu

Szarpnięcie - jako akcja błyskawiczna mogą wskazać istotę w zasięgu wręcz i dać jej karę -2 do CMD do końca ich tury oraz uniemożliwić wykonywanie ataków okazyjnych sprowokowanych manewrami przeciwko tej istocie

Banda złodziei

Cechy

Siła	12 / +1
Zręczność	18 / +4
Kondycja	13 / +1
Inteligencja	11 / +0
Mądrość	9 / -1
Charyzma	12 / +1

Manewry

CMB	+4
CMD	18

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	14
Zaskoczona	12

Punkty życia	21
Inicjatywa	+4
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	wręcz
Obrażenia	2k8+1

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+2

Umiejętności

Ukrywanie się	+9
Dyplomacja	+2
Wycena	+4
Percepcja	+3
Wspinaczka	+5
Akrobatyka	+9
Zwinne ręce	+10
Rozbrajanie pułapek	+9
Blef	+7
Przebranie	+5
Wiedza (lokalna)	+1
Pływanie	+5

Zdolności

Banda może wykonać 5 ataków okazyjnych na turę

Istoty będące ofiarą masowego ataku wręcz tej Bandy muszą zdać test Refleksu ST 15 albo w swojej nabliższej turze mogą wykonać tylko albo akcję ruchu albo standardową (zamiast obu) oraz akcję błyskawiczną

Zbiry - przeciwko zaskoczonym wrogom albo tak długo jak ich otoczą lub mają sprzymierzeńca z którym go flankują, zadają o k6 obrażeń więcej oraz wykonują test Przewrócenia przeciwko jednej istocie bez wywołania ataku okazyjnego

Potrafią używać Rozbrajania pułapek również w przypadku magicznych pułapek

Zmyłka - otrzymują bonus +1 do Klasy Pancerza przeciwko atakom okazyjnym wywołanym przez poruszanie się w zasięgu ataku wrogów. Jeżeli taki atak ich nie trafi to mogą wydać atak okazyjny i wybrać nowy cel orygianlnego ataku (który musi być w zasięgu sprowokowanej istoty) dodając +1 do testu trafienia

Szybka Finta - jako akcja ruchu mogą wykonać test Blefu aby wybrana istota w zasięgu wręcz była traktowana jako zaskoczona przez resztę ich tury