Cechy

Siła	18 / +4
Zręczność	14 / +2
Kondycja	16 / +3
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	14 / +2
Charyzma	14 / +2

Klasa pancerza

Zwykła	20
Dotykowa	11
Zaskoczona	18

Zakłada użycie napierśnika i ciężkiej tarczy (czyli średniej zbroi)

Punkty życia	44
Inicjatywa	+2
Prędkość	60 ft / 12 kratek
Prędkość w średniej zbroi	40 ft / 8 kratek

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+8
Siła Woli	+3

Dodatkowo: +2 przeciwko efektom snu, paraliżu lub ogłuszenia

Manewry

CMB	+9
CMD	21 / 25 przeciwko Przewróceniu

Ofensywa

Atak	lancą
Trafienie	+7
Obrażenia	1d8+4
Krytyk	x3

Specjalne: nie można nią zaatakować kogoś znajdującego się tuż obok ciebie - musi być oddalony o kratkę. W szarży zadaje x2 więcej obrażeń

Atak	rzuconym oszczepem
Trafienie	+5
Obrażenia	1d6+4
Krytyk	x2

Zasięg: do 45 metrów, za każde kolejne 9 metrów kara -2 do trafiania

Atak	mieczem
Trafienie	+7
Obrażenia	1k8+4
Krytyk	x3

Atak	pięścia
Trafienie	+7
Obrażenia	1k3+4
Krytyk	x2

Atak	kopytami
Trafienie	+7
Obrażenia	2d6+2
Krytyk	19-20 / x2

Umiejętności

Zbroja i tarcza dają karę -6 to Umiejętności ruchowych

Wyczucie pobudek	+8
Dyplomacja	+6
Pływanie	+8
Percepcja	+6
Wspinaczka	+8
Akrobatyka	+6
Zastraszanie	+6
Blef	+6
Profesja (sędzia)	+7
Przetrwanie	+6
Wiedza (natura)	+4
Wiedza (historia)	+4
Wiedza (lokalna)	+4
Wiedza (szlachta)	+4

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Sylvan

Centaur - jako Duża istota zajmujesz 2x2 kratki i na stałe otrzymujesz różne rodzaju bonusy i kary (np. do trafienia lub CMD - już wliczone) oraz ważysz około 800 kg
- Używasz broni dostowanych do rozmiaru zwykłego człowieka i masz podobny Zasięg (czyli zwykle możesz nimi atakować tylko najbliższe ci kratki)
- widzisz w ciemności na odległość 16 metrów
- jako akcja całorundowa możesz wykonać atak bronią (również w formie szarży) aby zaatakować bronią oraz kopytami (choć atak kopytami ma zawsze karę -5 do trafienia)
- Sprzymierzeńcy nie mogą zakończyć swojego ruchu w twojej kratce (chyba, że pozwolisz komuś się dosiąść)
- Tak długo jak poza swoim uzbrojeniem nie dźwigasz przynajmniej ponad 50-180 kg nie powinieneś mieć problemów z powodu obciążenia

Srogi Kodeks Rycersko-Sędziowski - wiążą cię ciężkie, ale dobrowolne śluby stania się surowym wykonawcą prawa, krzewicielem cywilizacji i praworządności. Twoim zadaniem jest znalezienie i doprowadzenie przed sąd wszelkich przestępców bez okazania im litości, a jeżeli okaże się to niemożliwe to stanie się ich katem.
- Cywilizacja wymaga absolutnej wierności i posłuszeństwa wobec prawa, zobowiązań i kontraktów - musisz zrobić wszystko co możliwe aby zrealizować te których się podjąłeś, a jeżeli okaze się to niemożliwe to w pełni zadośćuczynić wszystkim poszkodowanym stronom
- Jako sędzia lub arbiter musisz być sprawiedliwy i niezależny, a jeżeli jest to niemożliwe to wycofać się z wydawania wyroku przy pierwszej możliwej okazji
- Jeżeli zostajesz zobowiązany do wyegzekwowania jakiejś ugody lub umowy to musisz to zrobić sumiennie, nie uginając się przed groźbami, propozycjami łapówek czy innym przeszkodom
- Tubylcze zwyczaje masz tępić, albowiem jedynie odpowiednio skodyfikowane i twardo egzekwowane prawo jest jedyną słuszną podwaliną społeczności
- Złamanie kodeksu może oznaczać utratę zdolności Wyrok i Lanca Prawdę Ci Powie do momentu odpokutowania

Porafisz walczyć wręcz na tyle skutecznie aby nie wywoływać ataków okazyjnych ciosami pięści oraz swobodnie decydować czy zadawać w ten sposób zwykłe obrażenia czy Stłuczenia (które nie zabiją a doprowadzą do nieprzytomności)

Niepowstrzymany - jako akcja błyskawiczna możesz w walce skupić się na mobilności co pozwala Ci ignorować trudny teren przy szarżowaniu, bieganiu lub wycofywaniu się oraz umożliwia bezpieczne szarżowanie przez sprzymierzeńców. Efekt utrzyma się aż nie stracisz przytomności lub nie zakończysz walki
- w ramach zwykłej akcji ruchu możesz zignorować 2 kratki (3 metry) trudnego terenu, co oznacza że niemal zawsze masz możliwość wykonania kroku pięciostopowego

Lansjer - kiedy wykonujesz szarżę (która zawsze musi być prostą linią) możesz kontynuować ruch po wykonaniu ataku (do łącznie podwójnej twojej Prędkości). Nie wywołujesz wtedy ataku okazyjnego ruchem od celu twojej szarży
- przy szarży możesz wykonać dodatkowo darmowy atak kopytami z karę -5 do trafienia przeciwko celowi szarży
- przy trafieniu celu szarży bronią możesz od razu wykonać kolejny atak z karą -5 do trafienia tą samą bronią przeciwko innemu wrogowi znajdującemu się tuż obok pierwszego celu. Atak ten nie otrzymuje bonusów wynikających z szarży
- potrafisz używać lancy jako broni jednoręcznej (nadal zadaje ona podwójne obrażenia przy szarży)

Lanca Prawdę Ci Powie - przy zadaniu obrażeń lancą lub halabardą możesz jako akcja błyskawiczna sprawdzić czy cel ataku ma wykrywalną chaotyczną aurę (monstra, smoki, nieumarli, kapłani i kultyści chaotycznych bogów oraz co bardziej wyjątkowe jednostki zawsze mają wykrywalną aurę zależnie od swojego lub swojego patrona charakteru). Poznajesz również jej siłę. Wykrycie aury za pomocą tej zdolności daje ci bonus +1 do trafienia przeciwko danej istocie.

Sędziowski Rewir - jako oficjalny wędrowny sędzia masz jurysdykcję w danej osadzie i terenach okolicznych. Daje Ci to bonus +2 do Zastraszania, Wiedzy (lokalnej) i Wyczucia Pobudek na tym obszarze. Otrzymujesz też ten bonus do testów innych Umiejętności w ramach prowadzonej rozprawy.
- Kiedy odwiedzasz jakąś miejscowość po raz pierwszy po dłuższej przerwie otrzymujesz dodatkowy bonus +2 do Zastraszania w danym miejscu.
- Testy Zatraszania wykonywane w ramach ogłaszania lub wprowadzania prawomocnego wyroku otrzymują dodatkowy bonus +2

Wyrok - cztery razy dziennie jako akcja błyskawiczna możesz wskazać istotę którą widzisz i skazać ją. Da ci to jeden z poniższych bonusów przeciwko temu celowi do momentu kiedy dana walka się nie zakończy lub cel nie straci przytomności lub umrze.
- W danej chwili możesz mieć tylko jeden z tych bonusów, ale zawsze możesz użyć tej zdolności ponownie aby go zmienić.
- Skupienie się na celu sprawia, że otrzymujesz karę -2 do Klasy Pancerza i CMD przeciwko wszystkim innym istotom lub efektom
- Możesz otrzymać bonus +1 do obrażeń bronią / do trafienia bronią / do Klasy Pancerza / do Rzutów Obronnych lub sprawić aby twoje ataki liczyły się jako magiczne w celu ominięcia odporności celu