Cechy

Siła	11 / +0
Zręczność	16 / +3
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	11 / +0
Charyzma	10 / +0

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	13
Zaskoczona	15

W lekkim pancerzu i z tarczą

Manewry

CMB	+2
CMD	15

Punkty życia	22
Inicjatywa	+3
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	buławą
Trafienie	+2
Obrażenia	k8

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+4

Dodatkowo: +1 przeciwko strachowi

Umiejętności

Zbroja i tarcza dają kary odpowiednio -3 i -2 do testów “ruchowych”

Wyczucie pobudek	+3
Ukrywanie się	+4
Medycyna	+1
Percepcja	+6
Zastraszanie	+6
Profesja (żołnierz)	+7
Jeździectwo	+5
Wiedza (psionika)	+9
Wiedza (historia)	+9
Wiedza (pozostałe)	+8
Autohipnoza	+8

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Aklo, Orczy, Piekielny, Elfi

Nieudany Kawalerzysta: z jakiegoś powodu twoja aura jest niezwykle nieprzyjemna zwierzętom - z własnej woli nie zbliżą się do ciebie na mniej niż 9 metrów. Ty, jeździec czy właściciel musi zdać test ST 20 Jeździectwa lub Opieki nad zwierzętami aby je do tego zmusić. Familiary czy zwierzęcy towarzysze lub inne istoty powiązane z daną osobą odczują strach, ale nie trzeba ich zmuszać.
- Magicznie stworzony Wierzchowiec będzie ci posłuszny

Skupienie - za pomocą akcji ruchu wywołującej ataki okazyjne możesz się skupić, co utrzyma się aż nie zużyjesz tego w jakiś sposób lub nie stracisz przytomności
- Możesz wydać Skupienie aby otrzymać bonus +2 do Rzutu Obronnego przed efektem psionicznym lub wpływającym na umysł

Psionika

Znasz pewne moce które możesz manifestować jako akcje standardową, poza efektem zwykle objawiają się dziwnymi dźwiękami/błyskami lub zapachami kiedy zmysły znajdujących się obok istot nie mogą inaczej zrozumieć przejawu Twojej psionicznej mocy.

Każdego dnia posiadasz 14 punktów umysłu. Każda moc posiada minimalną ilość wymaganą do jej zmanifestowania (niektóre można za samo wydanie Skupienia ale wtedy nie można “doładować”), choć większość można użyć z lepszym efektem za więcej punktów. **Nie możesz wydać więcej niż 4 punktów na raz.**

Moc: Wykrycie psioniki - [min 1 lub Skupienie]. Wymaga koncentrowania się przez parę rund aby zidentyfikować wszystkie psioniczne aury w zasięgu 18 metrów. [Za łącznie 3 punkty nie wymaga koncentracji, trwa 12 rund, i daje bonus +10 do Kunsztu Psionicznego]

Moc: Wiadomość - [min 1 lub Skupienie]. Wysyłasz mentalną wiadomość do wybranej istoty w zasięgu 10 metrów (35 ft). Musicie posiadać wspólny język aby adresat ją zrozumiał. Moc ta nie daje mu możliwości od razu odpowiedzieć. [Każdy kolejny punkt zwiększa zasięg o 1.5 metra / 5ft]

Moc: Poślizg - [min 1]. Ty lub dotknięty sprzymierzeniec możecie traktować płaskie powierzchnie jak lód na lodowisku - zwiększa to Prędkość o 15 ft (3 kratki) na 4 minuty na horyzontalnej powierzchni. Pod górę nie otrzymuje bonusu, a z “z górki” jest on podwojony. Możesz jako cel mocy wybrać też przedmiot do 180kg aby ułatwić jego przesuwanie. [Każdy kolejny punkt pozwala na wybranie dodatkowego celu mocy]

Moc: Spowolnienie - [min 1]. Wybrana istota w zasięgu 10 metrów (35 ft) musi zdać test Refleksu ST 16 albo zaburzona zostanie wokół niej rzeczywistość co zmniejsza jej wszystkie typy Prędkości o połowę [Za łącznie 3 punkty możesz wybrać na cel istotę rozmiaru Dużego oraz ST rośnie do 17]

Moc: Roztrzaskanie - [min 1]. Używając teleportacji aby poszarpać czy roztrzaskać cel wykonujesz dotykowych atak wręcz (czyli przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza). Przy trafieniu zadaje k6 punktów obrażeń [Każdy kolejny punkt zwiększa obrażenia o k6]

Moc: Roszada - [3]. Wybierasz dwóch sprzymierzeńców rozmiaru Dużego lub mniejszych w zasięgu 10 metrów (35 ft) albo siebie oraz jednego sprzymierzeńca. O ile nikt się nie opiera efektowi to zamieniasz ich miejscami.

Ruch Pionkiem: jako akcja standardowa możesz wskazać istotę rozmiaru Dużego lub mniejszą (koń/ogr jako maksimum) którą widzisz i teleportować ją o maksymalnie 4.5 metra (15ft / 3 kratki) od jej aktualnego położenia na dowolne puste pole gdzie może ona stanąć (czyli nie w powietrze lub w ścianę, ale do wody już tak). Cel może się oprzeć temu testem Siły Woli ST 16.
- 11 razy dziennie przy teleportowaniu sojusznika możesz wydać Skupienie aby przenieść ją dwa razy dalej
- Przy użyciu możesz wydać Skupienie aby zwiększyć ST Siły Woli do 18

Ściśnięcie Pionka: kiedy udaje ci się Ruszyć Pionkiem możesz mu zadać 2k8 obrażeń w ramach samego Ruchu

Zbijanie: po wykonaniu Ruchu pionka możesz wydać Skupienie aby od razu nim “zaatakować” wybierając jakiś solidny obiekt (np. ścianę) albo inną istotę w polu sąsiadującym. Pionek może się oprzeć temu testem Refleksu ST 16
- Jeżeli wybrany został obiekt, to Pionek otrzymuje k6 punktów obrażeń
- Jeżeli wybrana została jakaś istota, to musi zdać test Refleksu ST 16 albo obaj otrzymają 2k6 obrażeń (jeżeli Pionek jest wielkości człowieka)