- Punkty życia: 40
- Inicjatywa: +1
- Prędkość: 20 ft / 4 kratki

Cechy

Siła	18 / +4
Zręczność	12 / +1
Kondycja	16 / +3
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	9 / -1
Charyzma	12 / +1

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	11
Zaskoczona	17

W ciężkiej zbroi

Umiejętności

Ciężka zbroja daje karę -6 do zdolności “ruchowych”

Wyczucie pobudek	+3
Dyplomacja	+5
Pływanie	+8
Percepcja	+5
Wspinaczka	+8
Zastraszanie	+8
Medycyna	+3
Blef	+5
Jeździectwo	+5
Wiedza (szlachta)	+4

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+7
Siła Woli	+3

Manewry

CMB	+8
CMD	19

Ofensywa

Atak	młotem bojowym
Trafienie	+8
Obrażenia	1k8+4
Krytyk	x3

Atak	dwuręcznym mieczem
Trafienie	+8
Obrażenia	2k6+4
Krytyk	19-20 / x2

Atak	ciężką kuszą
Trafienie	+5
Obrażenia	1k10
Krytyk	19-20 / x2

Specjalne: przeładowanie to akcja całorundowa

Zasięg: 360 metrów, każde kolejne 36 metrów to -2 do trafienia

Zdolności

Znane języki: Handlowy

Upór: jako akcja darmowa na początku twojej tury możesz zmniejszyć swoją Klasę Pancerza, CMD i Refleks o 2 aby otrzymać 7 tymczasowych punktów życia (które są tracone jako pierwsze). Zdolność trwa do początku twojej następnej tury.
- W trakcie działania zdolności otrzymujesz bonus +2 do obrażeń przeciwko celowi Wyzwania
- W trakcie działania zdolności wszelkie efekty i ataki zadające obrażenia obuchowe, sieczne i kłute zdają ci o 3 mniej za każdym razem
- Alternatywnie, zamiast tymczasowych punktów życia możesz przez turę ignorować przeszkody terenowe przy akcji biegu, szarży lub wycofania się. Możesz wtedy też szarżować przez sprzymierzeńców oraz dostajesz dodatkowy bonus +1 do trafienia z szarży (+3 zamiast +2)

Sprawny wojownik: jesteś przeszkolony w używaniu wszyskich typów pancerzy oraz broni prostych i cepów, halabard, jednoręcznych i dwuręcznych mieczy, kilofów, lanc oraz młotów bojowych
- możesz wykonać 5 ataków okazyjnych w turze zamiast tylko jednego
- akcja szarży daje ci tylko karę -1 do Klasy Pancerza zamiast -2
- kiedy flankujesz cel możesz zamiast uzyskać bonus +2 do trafienia wykonać dowolny Manewr (twoje CMB przeciwko jego CMD) bez wywołania ataku okazyjnego od celu
- jako akcja całorundowa możesz wykonać test Zastraszania przeciwko wszystkim istotom które Cię widzą i słyszą w zasięgu 30 metrów (35 ft)

Miażdżący Cios: jako akcja standardowa możesz wykonać atak wręcz którzy przy trafieniu cel dostaje karę -2 do trafienia, obrażeń i CMD oraz nie może wykonywać ataków okazyjnych spowodowanych Manewrami przez jedną rundę

Drugi Oddech: jako akcja błyskawiczna 3 razy dziennie możesz uleczyć się za 2k6 punktów życia, ale nie więcej niż potrzeba abyś był w połowie swojej maksymalnej puli punktów życia (czyli normalnie do 20)

Obrońca - kiedy znajdujący się obok Ciebie sprzymierzeniec ma być celem ataku którego jesteś świadom (czyli nie jesteś zaskoczony, oślepiony itd) możesz wydać atak okazyjny aby dać mu bonus +2 do Klasy Pancerza, a jeżeli atak go trafi możesz przyjąć na siebie obrażenia z tego ataku

Wyzwanie: jako akcja ruchu możesz rzucić wyzwanie istocie którą widzisz. Przez następne 5 tur otrzyma ona karę -2 do trafienia przeciwko innym istotom niż ty a bonus +2 do trafienia przeciwko tobie. Jest ona świadoma tego efektu jak tylko go użyjesz. Istoty bezmyślne są odporne na tę zdolność
- W danej chwili możesz mieć tylko jedno aktywne Wyzwanie i rzucenie nowego rozwieje stare
- Jeżeli wróg będący celem Wyzwania zginie lub zostanie pokonany otrzymujesz 4 tymczasowe punkty życia, które utrzymają się do 3 rund
- Jeżeli cel wyzwania zaatakuje twojego sprzymierzeńca znajdującego się w zasięgu 10 metrów (35 ft) od ciebie to ten atak ma dodatkowe 20% nie trafienia

Okrzyk: po udanym wykonaniu Manewru, wykonaniu uderzenia krytycznego, pokonaniu wroga lub byciem celem ataku (albo nie trafionego albo takiego który zada ci obrażenia) możesz jako akcja nagła na to zareagować na jeden z 3 sposobów:
- **Ha!** - do następnego testu ataku przed końcem Twojej następnej tury rzucasz 2 razy d20 i wybierasz lepszy wynik
- **A masz!** - możesz wykonać atak wręcz lub zasięgowy przeciwko istocie w zasięgu 10 metrów (35 ft)
- **To nic!** - do początku twojej tury ataki obuchowe, sieczne i kłute zadaja ci o 2 punkty obrażeń mniej. Kumuluje się z Uporem