Cechy

Siła	18 / +4
Zręczność	12 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	9 / -1
Mądrość	12 / +1
Charyzma	14 / +2

Klasa pancerza

Zwykła	20
Dotykowa	11
Zaskoczona	19

W ciężkiej zbroi paskowej i tarczy

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+5

Dodatkowo: +2 przeciwko urokom

Punkty życia	35
Inicjatywa	+1
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Spowolniony przez pancerz

Ofensywa

Atak	długim mieczem
Trafienie	+7
Obrażenia	1k8+4
Krytyk	19-20 / x2

Atak	długim łukiem
Trafienie	+4
Obrażenia	1k8
Krytyk	x3

Atak	halabardą
Trafienie	+7
Obrażenia	1k10+6
Krytyk	x3

Specjalne: bez tarczy masz -2 do Klasy Pancerza

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Dyplomacja	+9
Pływanie	+8
Percepcja	+8
Wspinaczka	+8
Zastraszanie	+8
Blef	+6
Profesja (żołnierz)	+7
Jeździectwo	+11
Wiedza (arkana)	+3
Wiedza (religia)	+3
Wiedza (historia)	+3
Wiedza (lokalna)	+3
Wiedza (inżynieria)	+3
Wiedza (szlachta)	+3

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

Specjalne: przy szarży konno zadaje 2x obrażenia

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi

Pół Elf - Widzisz w kiepskim świetle 2x lepiej niż zwykły człowiek, a w całkowitej ciemności widzisz na odległość 18 metrów (60 ft)
- Jesteś odporny na magiczne efekty wywołujące sen

Rycerz - jesteś przeszkolony w używaniu wszystkich typów pancerzy, tarczy, broni prostych oraz mieczy (długich, krótkich, dwuręcznych), cepów, lanc, długich łuków, młotów bojowych i halabard
- Kiedy szarżujesz otrzymujesz tylko karę -1 do Klasy Pancerza do początku twojej następnej tury (zamiast normalnego -2)

Jeździec - kiedy wykonywany ma być atak przeciwko twojemu wierzchowcowi albo ma on wykonać test na Refleks możesz wydać atak okazyjny aby wykonać test Jeździectwa i potraktować jego wynik jako Klasę Pancerza wierzchowca przeciwko temu atakowi
- noszony pancerz i tarcza nie dają kary do testów Jeździectwa oraz jeżeli stracisz przytomność nigdy nie spadasz z siodła (zamiast posiadania 50% szans)

Otaczanie - otrzymujesz bonus +3 do trafienia kiedy flankujesz wroga (czyli masz sprzymierzeńca po drugiej jego stronie) zamiast normalnego +2

Poświęcenie - 5 razy dziennie jako akcja nagła możesz poświęcić punkt życia aby otrzymać bonus +1 do testu obrażeń, Rzutu Obronnego lub Umiejętności

Manewry

CMB	+7
CMD	18

Dowodzenie

Rozkazy - za pomocą odpowiedniej akcji możesz wydać Rozkaz swoim Sługom znajdującym się w zasięgu 42 metrów (140 ft). Możesz wydać tylko jeden Rozkaz w rundzie

Rozkaz: Do mnie! - jako akcję ruchu możesz pozwolić wszystkim Sługom o przesuniecie się o do 4,5 metrów (15 ft) w twoją stronę bez wywoływania ataków okazyjnych. Każdy decyduje samodzielnie czy i o ile się przemieści.

Rozkaz: Razem! - zaraz po wykonaniu ataku wręcz jako akcja standardowa możesz jako akcja ruchu rozkazać wszystkim Sługom będącym w zasięgu wręcz do twojego celu zaatakować go wręcz (wykonują ten atak jako akcja nagła)

Obrzydliwe Sługi

Każdego dnia możesz za pomocą tajemnego rytuału i pradawnych paktów ściągnąć pewną ilość aberracji aby ci służyły do momentu kiedy nie odprawisz tego rytuału ponownie.
- Są one humanoidalne i stosunkowo rozumne oraz jak się ktoś nie przyjrzy to wyglądają jak ludzie, ale bliższa obserwacja pozwala ustalić że to jedynie jakaś forma kamuflażu
- W danej chwili możesz mieć ich przywołane 3 oddziały w dowolnej kombinacji

Aberracje - wszystkie Sługi widzą w ciemności na odległość 18 metrów (60ft) oraz w kiepskim świetle widzą 2x dalej niż zwykły człowiek. Otrzymują również bonus +1 do Rzutów Obronnych przeciwko zaklęciom szpiegującym lub magicznym nakazom

Wzmocnienie - twoje sługi otrzymują dodatkowo pulę 8 tymczasowych punktów życia, które są tracone jako pierwsze. Odzyskują je w twoim otoczeniu w tempie 4 na minutę
- Tak długo jak znajdują się w zasięgu 42 metrów (140 ft) od ciebie, otrzymują bonus +1 typu morale do CMB, zadawanych obrażeń i Rzutów Obronnych

Oddziały - grupy około dziesięciu nieposiadających silnych osobowości aberracji, przywołanych z podstawowym ekwipunkiem odpowiednim do ich "roli", które w sytuacji bojowej zbierają się w oddział bojowy. Posiadają Punkty Życia, ale ich stracenie to zwykle raczej rany i demoralizacja wystarczającą aby się rozpierzchli i uciekli do jakiejś dziury. Jeżeli okoliczności są niesprzyjające może to oznaczać ich śmierć.
- oddział zajmuje obszar około 12 kratek w dowolnym kształcie, ale zawsze muszą one być ze sobą połączone (reprezentacja ich zbitego szyku bojowego)
- oddziały nie można flankować, są też odporne na Przewracanie oraz Przesunięcie (chyba, że są to efekty obszarowe/masowe). Są podatne na obrażenia krytyczne oraz precyzyjne (sneak attack)
- oddział są zasadniczo odporne na efekty magiczne mające wpłynąć na pojedynczą istotę lub konkretną ilość istot, zamiast na obszar. W przypadku efektów leczących mających pomóc jednej istocie oddział uzyskuje 1/4 tego leczenia, a w przypadku takich które leczą konkretną ilość istot oddział 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 oddział może wykonać atak okazyjny (a zagraża jak normalny człowiek z ich uzbrojeniem) to również automatycznie zadaje powyższe obrażenia
- oddział może przemieszczać się przez przestrzeń wrogów, ale wywołuje to atak okazyjny od tych istot
- oddziały nie mogą zajmować przestrzeni już zajętych przez inne istoty (o ile nie są bardzo małe), a podczas walki wszelkie istoty będące w zasięgu oddziału 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

Oddział ciężkiej piechoty

Cechy

Siła	18 / +4
Zręczność	12 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	9 / -1
Mądrość	10 / +0
Charyzma	11 / +0

Klasa pancerza

Zwykła	20
Dotykowa	11
Zaskoczona	19

Używają ciężkich zbroi i tarcz

Punkty życia	29
Inicjatywa	+1
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Ofensywa

Atak	długim mieczem
Obrażenia	2k10+4

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+3

Umiejętności

Zbroja i tarcza dają karę -9 do mobilnych

Wspinaczka	+9
Wyczucie pobudek	+4
Percepcja	+4
Pływanie	+9
Wiedza (szlachta)	+3
Medycyna	+4
Jeździectwo	+5
Wiedza (lokalna)	+3
Zastraszanie	+4

Manewry

CMB	+8
CMD	19

Zdolności

Upór - na początku swojej tury mogą zmniejszyć swoją Klasę Pancerza o 2 aby otrzymać 6 tymczasowych Punktów Życia do początku następnej swojej tury

Ciężki Cios - przy wykonaniu masowych ataków wręcz, mogą wybrać jeden z celu aby sprawdzić, że do końca ich następnej tury otrzymuje on karę -1 do trafienia, obrażeń bronią oraz -2 do CMD i nie może wykonywać ataków okazyjnych wywołanych manewrami. Efekt się nie kumuluje

Osłona - mogą wydać swój atak okazyjny na daną rundę aby dodatkowo osłonić się tarczami przed dowolnym atakiem. Zwiększa to ich Klasę Pancerza dla tego ataku o 2 oraz zmniejsza zadane obrażenia jeżeli będzie skuteczny o 2. Jeżeli atak nie trafi to mogą go przekierować na inny cel w zasięgu atakującego. Użyty jest poprzedni wynik rzutu na trafienie z karę -2 przeciwko Klasie Pancerza nowego celu

Oddział łuczników

Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	14
Zaskoczona	13

W lekkich zbrojach

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

Ofensywa

Atak	toporkami
Obrażenia	2k6+2

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+1

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+5
Ukrywanie się	+9
Percepcja	+6
Przetrwanie	+7
Jeździectwo	+8
Wiedza (natura)	+4
Wiedza (geografia)	+3

Manewry

CMB	+6
CMD	20

Zdolności

Rozpoznanie - jako akcję błyskawiczną mogą użyć Percepcji zamiast odpowiedniej Wiedzy aby poznać słabości obserwowanego celu

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.

Oddział włóczników

Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	11
Zaskoczona	14

W lekkich zbrojach

Punkty życia	29
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	długą włócznią
Obrażenia	2k8+6

Zasięg: te bronie pozwalają im atakować bez kar istoty w kratce o jednej dalej niż najbliższa oraz z karą -2 do obrażeń kratkę najbliższą

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+3

Umiejętności

Zbroja daje karę -1 do testów mobilnych

Wspinaczka	+9
Wyczucie pobudek	+4
Percepcja	+4
Pływanie	+9
Wiedza (szlachta)	+3
Medycyna	+4
Jeździectwo	+5
Wiedza (lokalna)	+3
Zastraszanie	+4

Manewry

CMB	+8
CMD	19

Zdolności

Nadzianie - przy wykonywaniu ataków bronią wręcz Nadziać jeden z celi na swoje włócznie. Nadziany cel nie może opuścić zajmowanego pola, ma karę -2 do CMD, nie może skorzystać z ataków okazyjnych wywołanych manewrami oraz musi zdawać testy koncentracji jeżeli spróbuje używać magii.
- Cel może jako akcję standardową próbować albo rozbroić Nadziewającego (jeżeli mu się uda to broń pozostaje w ciele co zmniejsza jego Prędkość o połowę i pozostałe kary zostają, ale może się znowu poruszać) albo wyrwać z siebie broń udanym testem CMB przeciwko CMD Włóczników (jeżeli mu się uda kary znikają, ale zacznie Krwawić co turę tracąc Punkty Życia w wysokości większej o 1 kości niż broni - czyli k10 przy długiej włóczni, aż do otrzymania pomocy medycznej lub leczenia)
- Oddział może w swojej turze akcją ruchu wyciągnąć broń (powodując Krwawienie) z Nadzianych wrogów, jak akcja ruchu aby nie musieć się siłować (testy Siły) aby się przesunąć.

Nadstaw - jeżeli przygotują akcję do zaatakowania istoty szarżującej (czyli nie zaatakują sami w swojej turze) to udany atak zada 2x (normalne obrażenia +2) obrażeń

Osaczenie - przeciwko Nadzianym wrogom zadają automatycznie maksymalne obrażenia kiedy wykonują atak masowy. Dodatkowo, każdy kolejny atak przeciwko Nadzianemu wrogowi nakłada mu kumulującą karę -1 do Klasy Pancerza oraz testów trafienia (jest nadziewany kolejnymi włóczniami)

Wystaw wroga - mając Nadzianego wróg, jako akcję ruchu mogą nim potrząsnąć tak aby wywołał atak okazyjny od wybranego sprzymierzeńca (ale nie od siebie nawzajem)

Oddział centaurów-kawalerzystów

Cechy

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

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+3

Punkty życia	29
Inicjatywa	+1
Prędkość	50 ft / 10 kratek
Prędkość w pancerzu	35 ft / 7 kratek

Klasa pancerza

Zwykła	20
Dotykowa	11
Zaskoczona	19

Używają ciężkich zbroi i tarcz

Ofensywa

Atak	długimu mieczami
Obrażenia	2k10+4

Atak	lancami
Obrażenia	2k10+4

Specjalne: przy szarży konno zadają 2x obrażenia

Manewry

CMB	+9
CMD	20

Umiejętności

Zbroja i tarcza dają karę -9 do mobilnych

Wspinaczka	+9
Wyczucie pobudek	+4
Percepcja	+4
Pływanie	+9
Wiedza (szlachta)	+3
Medycyna	+4
Akrobatyka	+7
Wiedza (lokalna)	+3
Zastraszanie	+4

Zdolności

Centaury - zajmują prawie 2x większą przestrzeń niż inne oddziały, a kiedy wykonywany jest przeciwko nim atak okazyjny mogą jako akcja nagła wykonać test Akrobatyki i w pełni uniknąć tego ataku jeżeli wynik jest wyższy niż wynik testu trafienia przeciwnika
- zbroja i tarcza ich spowalniają ale nie dają kary do tego testu
- bronie których używają są rozmiaru normalnego dla człowieka
- jako centraury mają udźwig 6x większy niż człowiek o jego Sile (czyli może unieść do ~816kg)

Kamuflaż - raz dziennie jako akcja standardowa mogą przyjąć w pełni humanoidalną postać (co zmniejsza ich rozmiar) do momentu kiedy rozwieją to jako akcja ruchu

Lansjer - mogą wykonać atak lub manewr w dowolnym momencie wykonywania ruchu oraz nie wywołują ataków okazyjnych z powodu wykonywanego manewru lub poruszania się od swojego celu
- mogą wykonać atak w ramach akcji wycofywania się