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 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

Manewry

CMB	+7
CMD	18

Dowodzenie

Taktyka: Hurmem! - 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.
-Ty i sprzymierzeńcy traktujecie wszystkich wrogów jako flankowanych tak długo jak przynajmniej 2 sprzymierzeńców zagraża w zasięgu wręcz danemu wrogowi (czyli pozycje i ustawienie nie ma znaczenia)

Okrzyk: Tak się to robi! - jako akcję standardową majac wroga w zasięgu wręcz albo jako akcja błyskawiczna po wykonaniu udanego ataku wręcz możesz zawołać do swoich sprzymierzeńców w zasięgu 6 metrów (20 ft). Otrzymają oni bonus +3 do obrażeń do pierwszego wykonanego przez nich ataku w turze przez 2 tury. Możesz sobie też ten bonus przyznać.

Rozkazy - za pomocą odpowiedniej akcji możesz wydać Rozkaz istocie lub istotom pod wpływem Taktyki lub Okrzyku. Możesz wydać tylko jeden Rozkaz w rundzie.
- w ramach Okrzyku możesz wydać Rozkaz sprzymierzeńcowi pod wpływem Okrzyku (ale nie sobie)
- W ramach akcji rozpoczęcia taktyki lub podtrzymania jej jako akcji ruchu możesz wydać jeden Rozkaz istocie będącą pod wpływem Taktyki (ale nie sobie)

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

Rozkaz: Salwą! - jako akcję ruchu zaraz po wykonaniu ataku zasięgowego jako akcja standardowa możesz rozkazać wszystkim sprzymierzeńcom pod wpływem Okrzyku lub Taktyki wykonać atak zasięgowy przeciwko temu samemu celowi (wykonują ten atak jako akcja nagła)

Nieumarłe sługi

Za pomocą minutowego rytuału możesz animować zwłoki jako dość bezmyślnego nieumarłego sługę. W danej chwili możesz ich mieć pewną ilość, ale każdej chwili możesz rozwiać ten efekt jako akcję darmową (aby po prostu padli jak trupy do ponownej reanimacji). Tylko jeżeli umrzesz to staną się niekontrolowanymi nieumarłymi.
- Zniszczony nieumarły nie może już być znowu animowany, ale jeżeli jest jedynie uszkodzony to jako w ramach minutowego rytuału możesz naprawić ich wszystkie uszkodzenia
- Muszą cię usłyszeć aby wykonać twoje rozkazy, a w walce działają zaraz po twojej turze (proste rozkazy wydajesz im jako
- Pomimo, że są nieumarli i z tego powodu z reguły odporni na efekty morale, mogą korzystać z twoich Taktyk, Okrzyków i Rozkazów
- W danej chwili możesz mieć animowane kombinację różnych nieumarłych. Najsłabszą jednostką jest animowany szkielet-łucznik których możesz mieć naraz 16. Zombie lub kościany wierzchowiec odpowiadają za 2 szkielety, zombie wilk za 3, zombie pościgowy za 4 a zombie ogr za 6.
- Animowane bestie lub inne zwierzęta mogą “kosztować” więcej albo nawet być zbyt potężne na twoje umiejętności.
  Technicznie: animacja do 8 HD na raz, z uwzględnieniem wariantów, +6 do STR i DEX na koniec, kontrolujesz do 16 HP na raz

Przeszkolenie - zwykle zombie lub szkielety pamiętaja jedynie podstawowe przeszkolenie wojoskowy w kontekście używania zbroi lub broni jakie posiadały za życia. Ty możesz przy reanimacji przekazać im swoją wiedzę (albo zbroje albo bronie). Oczywiście uzbrojenie musisz dostarczyć dodatkowo.
- Animacja człowieka / elfa / krasnoluda / orka czy innego zwykłego humanoida daje zawsze niemal taki sam rezultat.

Zombie

Punkty Życia: 12
Klasa Pancerza: 15/13/12

Atak: pięść +7
Obrażenia: k6+9

Wytrzymałość: +0
Refleks: +3
Siła Woli: +3
CMB: +7
CMD: 20
Percepcja: +0

Specjalne:
- może w rundzie wykonać tylko akcję ruchu lub standardową lub szarżę
- obrażenia kłute lub obuchowe są zmniejszane o 5
- widzi w ciemności na 16 metrów
- przy uderzeniu wymusza test Siły Woli ST 11. Niezdanie oznacza nałożenie klątwy która aż do zdjęcia blokuje używanie magicznego leczenia na danej istocie

Zombie Pościgowe

Punkty Życia: 22
Klasa Pancerza: 17/15/12

Atak: (2x) pięść +9
Obrażenia: k6+6

Wytrzymałość: +1
Refleks: +6
Siła Woli: +4
CMB: +9
CMD: 24
Percepcja: +0
Przetrwanie +0 (+4 jak tropi po zapachu)
Wspinaczka +11

Prędkość 40 ft
Prędkość Wspinaczki 20ft

Specjalne:
- ma czuły węch jak pies i resztki instynku do tropienia
- widzi w ciemności na 16 metrów
- przy uderzeniu wymusza test Siły Woli ST 12. Niezdanie oznacza nałożenie klątwy która aż do zdjęcia blokuje używanie magicznego leczenia na danej istocie

Zombie Wilk

Punkty Życia: 16
Klasa Pancerza: 18/16/12

Atak: ugryzienie +7
Obrażenia: k6+7 + test Przewrócenia

Wytrzymałość: +1
Refleks: +7
Siła Woli: +3
CMB: +7
CMD: 23
Percepcja: +0
Przetrwanie +0 (+4 jak tropi po zapachu)

Prędkość 60 ft

Specjalne:
- ma czuły węch jak za życia i resztki instynku do tropienia
- widzi w ciemności na 16 metrów
- obrażenia kłute lub obuchowe są zmniejszane o 5
- przy uderzeniu wymusza test Siły Woli ST 11. Niezdanie oznacza nałożenie klątwy która aż do zdjęcia blokuje używanie magicznego leczenia na danej istocie

Wybuchający Zywiołowy Szkieletowy łucznik

Punkty Życia: 5
Klasa Pancerza: 17/15/12

Atak: (2x) szpon +5
Obrażenia: k4+5 + k6 żywiołu

Atak: długim łukiem +5
Obrażenia: k8

Wytrzymałość: +1
Refleks: +5
Siła Woli: +2
CMB: +5
CMD: 20
Percepcja: +0

Specjalne:
- obrażenia kłute lub sieczne są zmniejszane o 5
- widzi w ciemności na 16 metrów
- potrafi używać łuków i nie ma kary -4 do strzelania w walczących wręcz
- dostaje bonus +1 do trafienia i obrażeń bronią zasięgową na odległość do 9 metrów (30 ft)
- jest nasączony zimnem, elektrycznością lub kwasem = jest w pełni odporny na ten typ obrażeń, przy trafieniu wręcz lub kiedy jest dotknięty zadaje k6 obrażeń tego typu
- wybucha przy zniszczeniu zadając k6 obrażeń od odłamków wszystkim w zasięgu 3 metrów (10 ft). Refleks ST 11 obniża o połowę

Zombie Ogr

Punkty Życia: 30
Klasa Pancerza: 17/10/16 (zbroja futrzana)

Atak: pięść +12
Obrażenia: k8+13

Atak: wielką maczugą +12
Obrażenia: 2k8+13

Atak: oszczepem +5
Obrażenia: 1k8+9

Wytrzymałość: +2
Refleks: +1
Siła Woli: +5
CMB: +14
CMD: 25
Percepcja: +0

Specjalne:
- może w rundzie wykonać tylko akcję ruchu lub standardową lub szarżę
- obrażenia kłute lub obuchowe są zmniejszane o 5
- jest Duży, czyli zajmuje 2x2 kratki i jego ataki mają Zasięg, czyli może atakować o kratkę dalej
- widzi w ciemności na 16 metrów

Krwawy Kościany Wierzchowiec

Punkty Życia: 13
Klasa Pancerza: 18/16/11

Atak: ugryzieniem +8
Obrażenia: k4+8

Atak: (2x) kopytami +3
Obrażenia: k6+4

Wytrzymałość: +2
Refleks: +8
Siła Woli: +3 (dodatkowe)
CMB: +10
CMD: 28
Percepcja: +0

Prędkość 50 ft

Specjalne:
- co turę odzyskuje 1 punkt życia chyba, że zostanie zniszczony
- odporny na zimno
- otrzymuje +4 do rzutów obronnych przeciwko falom pozytywnej enegii
- jest Duży, czyli zajmuje 2x1 kratki
- obrażenia kłute lub sieczne są zmniejszane o 5
- widzi w ciemności na 16 metrów