Cechy

Siła	7 / -2
Zręczność	16 / +3
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	12 / +1
Charyzma	18 / +4

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	17
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+8
Wytrzymałość	+4
Siła Woli	+6

Dodatkowo: +2 przeciwko iluzjom

Punkty życia	31
Inicjatywa	+3
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Ofensywa

Atak	nożem
Trafienie	+7
Obrażenia	k3+3
Krytyk	19-20 / x2
Zasięg	przy rzucie każde kolejne 9 metrów to -2 do trafienia, do maksiumum 45 metrów

Manewry

CMB	+5 / +7 do brudnej zagrywki
CMD	10 / 12 brudna zagrywka

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: brudnej zagrywce

Techniki

Zaczynasz dzień z 3 punktami Skupienia. które możesz wykorzystać na różne techniki. Skupienie możesz odzyskać na jeden z następujacych sposobów (tylko jeden punkt na rundę, niezależnie którą metodą). Znaczący wróg oznacza istotę samodzielnie będącą w stanie Ci zagrozić.
- skuteczne zastosowanie brudnej zagrywki na znaczącego wroga
- doprowadzenie do nieprzytomności lub śmierci znaczącego wroga
- zadasz obrażenia znaczącemu wrogowi z całkowitego ukrycia (nawet nie wie, że się znajdujesz obok)

Technika Niewidzialności - za punkt Skupienia jako akcję błyskawiczną możesz stać się niewidzialny na 4 rundy (około 24 sekundy). Niewidzialność rozwieje się po dowolnym ataku

Technika Szybkiego Czaru - możesz rzucić zaklęcie jako akcję błyskawiczną zamiast standardową jeżeli wydasz 1 punkt Skupienia (pomniejsze sztuczki) lub 2 punkty (pierwszy krąg)

Technika Wiru - za 2 punkty Skupienia jako akcję całorundową + błyskawiczną możesz przesunąć się o 10ft (2 kratki) i wykonać dwa ataki nożem

Technika Uzdrawiającego Dotyku - za punkt skupienia możesz jako akcja standardowa uleczyć dotkniętą istotę za k8+4 Punkty Życia lub jako błyskawiczną użyć tego na sobie

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+9
Ukrywanie się	+14
Dyplomacja	+8
Przebranie	+8
Percepcja	+9
Wspinaczka	+1
Medycyna	+2
Kunszt magiczny	+5
Akrobatyka	+10
Kieszonkostwo	+6
Zastraszanie	+8
Rozbrajanie pułapek	+8
Blef	+10
Profesja (majordomo)	+8
Rzemiosło (trucizny)	+5
Rzemiosło (gotowanie)	+5
Wiedza (arkana)	+5
Wiedza (lokalna)	+6
Wiedza (inżynieria)	+5
Wiedza (szlachta)	+6
Wycena	+5
Uwalnianie się	+8
Lingwistyka	+5

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Nizołczy, Elfi, tajemny migowy

Wada charakteru - Nadopiekuńczy: jeżeli Twój sprzymierzeniec straci przytomność w walce otrzymujesz karę -2 do wszystkich rzutów jeżeli jesteś dalej niż 3 metry od niego

Podstęp - w stosunku do flankowanych wrogów zamiast premii +2 do trafienia możesz nie wywołać ataku okazyjnego przy dowolnym manewrze poza brudną zagrywką (która nigdy nie wywołuje dla ciebie). Jeżeli jednak zdecydujesz się na brudną zagrywkę to bonus z flankowania rośnie do +4

Brudna zagrywka to manewr innowacyjnego zaszkodzenia wrogowi. Przy dobrym rzucie efekt trwa więcej niż 1 rundę, ale cel zawsze może go usunąć akcją ruchu. Fabularnie piasek w oczach / kopniak w czułe miejsc / przecięcie paska u spodni itd.
Mechanicznie to jeden z: oślepienie, utrata słuchu, przestraszenie, ból/nudności, zaplątanie

Podstępny Cios - przy atakowaniu celu nie mogącego skorzystać z bonusu ze Zręczności do Pancerza (czyli np. wroga związanego, ogłuszonego, zaskoczonego, sparaliżowany lub oślepionego) lub flankowanego celu dodajesz 2k6 do obrażeń. Jeżeli nie może skorzystać z bonusu ze Zręczności to masz jeszcze bonus +1 do trafienia. W przypadku rzutu nożem, Podstępny Cios zadziała tylko na odległość maksymalnie 9 metrów.

Nożownik - zasięg rzucania noży wrazsta dla ciebie trzykrotnie (już wiliczone) oraz zarówno do trafienia i obrażeń możesz używać Zręczności zamiast Siły (już wliczone). Możesz dobyć nawet ukrytego noża jako akcję darmową.

Bez śladu - jeżeli chcesz próby tropienia ciebie i/lub małej grupy z którą podróżujesz otrzymują karę -10 kiedy zacierasz ślady.

Niewinne oczy - otrzymujesz bonus +10 do testów Blefu w sytuacji kiedy starasz się wydawać absolutnie niewinny i niezdolny do popełnienia zarzucanych Ci czynów. Dodatkowo możesz otrzymać bonus +3 do testów Dyplomacji lub Blefu jeżeli mają służyć uniknięciu kary ze strony prawowitej władzy lub przełożonych.

Zawsze się liczysz jakbyś miał rozpęd do skoku (ST testu Akrobatyki nie rośnie x2)

Potrafisz zakamuflować lekki pancerz pod ubraniem tak, aby wymagany był zdany test Percpecji ST 21 aby go zauważyć. Klasa Pancerza i wartości umiejętności opartych na Sile i Zręczności zakładają ukrycie pod garniturem majordomusa ćwiekowanej zbroi skórzanej.

Magia

Twoja magia nie wymaga wypowiadania inkatnacji, a jedynie wykonania skomplikowanych gestów do czego musisz mieć wolną dłoń

Pomniejsze sztuczki (bez limitu)

Naprawa przedmiotów, wymaga aby wszystkie fragmenty były dostępne, zajmuje przynajmniej 10 minut koncentracji

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Wykrycie trucizn w/na danym przedmiocie, istocie (zatruta/jadowita) czy niewielkim obszarze. Ustalenie natury trucizny wymaga udanego testu Rzemiosło(trucizny). Istnieją różnorodne sposoby blokowania/oszukania tej sztuczki

Iluzyjne dźwięki - mogą być tak głośne jak ryk lwa, ale nie mogą być zrozumiałą mową, mogą trwać/powtarzać się przez 24 sekundy

Różnorodne magiczne sztuczki: manipulacja czystości, koloru, temperatury przedmiotów lub tworzenie drobnych iluzji

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 4

Ukrycie Ciała - dotknięte zwłoki stają się niewidzialne na 40 minut dla wszystkich poza Tobą. Nie działa na nieumarłych. Wszystko co znajduje się na ciele w momencie rzucenia zaklęcia również staje się niewiedzialne, ale jeżeli straci kontakt z ciałem to stanie się widzialne.

Ślad Krwi - umagiczniasz kroplę Twojej krwi która nakładasz na dowolną dotkniętą broń. Jeżeli w ciągu minuty zostanie wykonany udany test ataku tą bronią to kropla próbuje wniknąć do krwioobiegu ofiary. Jeżeli nie zda ona Wytrzymałości ST 16 to aż do zdjęcia tej klątwy/rozproszenia efektu jesteś w stanie jako akcja ruchu ustalić kierunek i odległość do tej istoty

Niewidzialna Dłoń - możesz nią w zasięgu 10 metrów albo wykonać test Rozbrajania Pułapek albo Kieszonkostwa (ale cel ma bonus +2 do Percepcji aby zauważyć kradzież), choć ukradziony drobny przedmiot sam przylatuje do twojej dłoni (lub z niej leci do kieszeni celu), wymaga to jednak twojej pełnej uwagi i więcej czasu niż jedną rundę. Alternatywnie, jako akcję standardową w sposób całkowicie jawny (nie da się ukryć co się wydarzyło i z jakiego źródła) możesz wykonać manewr Rozbrojenia (czegoś co trzyma w dłoni lub inaczej pilnuje) lub kradzieży(czegoś czego nie ma w dłoni) z łącznym modyfikatorem +8 bez wywołania ataku okazyjnego.

Morderczy Rozkaz - wpływasz na umysł wybranej istoty w zasięgu 10 metrów i jeżeli nie zda rzutu obronnego Siły Woli ST 15 to w swojej rundzie musi spróbować zaatakować swojego najbliżej się znajdującego sprzymierzeńca. Jeżeli nie ma sprzymierzeńca w swoim zasięgu to spędzi turę jak najbardziej się zbliżając do niego.