Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	16 / +3
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	16 / +3
Charyzma	12 / +1

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	14
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+6
Siła Woli	+4

Dodatkowo: +1 przeciwko magicznym urokom i przymusom

Punkty życia	39
Inicjatywa	+3
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	rapierem
Trafienie	+7
Obrażenia	k6
Krytyk	19-20 / x2

Atak	pięścią/kopniakiem
Trafienie	+7
Obrażenia	k3
Krytyk	x2

Atak	promieniem z różdżki
Trafienie	+7
Krytyk	x2

Umiejętności

Pływanie	+5
Percepcja	+8
Wspinaczka	+5
Medycyna	+7
Kunszt magiczny	+4
Akrobatyka	+7
Zastraszanie	+7
Zwinne ręce	+7
Blef	+5
Profesja (hazardzista)	+7
Profesja (żeglarz)	+7
Przetrwanie	+7
Jeździectwo	+7
Sztuka (taniec)	+7
Wiedza (lokalna)	+4
Używanie magicznych urządzeń	+5

Manewry

CMB	+4
CMD	18

Zdolności

Znane języki: Handlowy

Przy wykonywaniu ataków zasięgowych w stosunku do celów walczących wręcz nie otrzymujesz kary -4 do trafienia

Wada charakteru: Papla - w momencie kiedy poznasz jakieś poufne lub tajne informacje musisz wykonać test Mądrości ST 15 albo w ciągu 24 godzin je komuś zdradzisz (nawet swojemu wrogowi). Jeżeli fizycznie ci to zostanie uniemożliwione (np. zakneblowanie) to przez cały czas tego utrudnienia oraz przez godzinę później jesteś Przestraszony (-2 do wszystkich testów k20)

Wzmocnienie ciała - jako akcję błyskawiczną możesz wzmocnić swoje ciało magią aby uzyskać jeden z poniższych efektów. W danej chwili możesz korzystać tylko z jednego, ale kolejna akcja błyskawiczna pozwala je nadpisać/zmienić.
- dostajesz 3 tymczasowe Punkty Życia (tracone są jako pierwsze przy zranieniu, nie kumulują się z nimi tymczasowymi Punktami Życia)
- zwiększasz Prędkość o 10ft, co przekłada się też na bonus +4 do Akrobatyki przy skakaniu
- dostajesz bonus +3 do testów walki wręcz, CMB, Pływania i Wspinaczki

Oburęczność - jako akcję standardową możesz wykonać ataki bronmi trzymanymi w obu rękach z karą -2.
- Jeżeli w "drugiej" ręce trzymasz broń inną niż lekka to kara rośnie do -4.
- Możesz użyć tej umiejętności również w przypadku używania różdżek, które traktujesz jako broń lekka, ale tylko jeżeli są w "drugiej" ręce.
- Jeżeli w głównej ręce masz broń do walki wręcz której używasz przy Oburęczności to użycie różdżki wykonującej atak zasięgowy nie wywołuje ataku okazyjnego
- Jeżeli oba ataki Oburęczności, w tym jeden różdżką, zranią tę samą istotę, możesz od razu wykonać atak różdżką w inny cel w zasięgu

Dla każdego coś miłego - jeżeli w rundzie w której używasz Oburęczności zranisz dwie różne istoty różnymi broniami to w przyszłej rundzie otrzymujesz bonus +2 do obrażeń przeciwko nim

Taneczny Krok - w każdej rundzie w której akcją standardową wykonałeś przynajmniej jeden atak, po każdym udanym trafieniu bronią jednoręczną możesz przesunąc się o kratkę bez wywoływania ataku okazyjnego od trafionego celu.

Brawura

Zaczynasz dzień z 4 punktami Brawury i odzyskujesz je za zadanie krytycznych obrażeń różdżką lub zabicie jakiejś groźnej istoty różdżką lub "brawurowe" zachowanie. W jednej chwili możesz mieć ich max 4.

Improwizator - raz na rundę możesz wydać punkt Brawury zamiast punktu mocy z różdżki

Szuler - Możesz wydać punkt Brawury przed rzutem na Blef / Profesję (hazardzista) / Zwinne ręce / Wyczucie pobudek aby dodać k6 do wyniku rzutu. Przy 6 dorzucasz kolejne k6 (max 3 kości)

Awanturnik - Jeżeli masz przynajmniej jeden punkt Brawury to:
- liczysz się jako wytrenowany w walce bez broni - nie powodujesz ataku okazyjnego ataki pięści/kopniakami i możesz zadawać wtedy zwykłe obrażenia, a nie Stłuczenia
- jako akcję całorundową możesz w widowiskowych sposób zrobić kilka sztuczek trzymaną różdżką, aby wykonać test Zastraszania z bonusem +2 przeciwko wszystkim wrogom w zasięgu 9 metrów.
- jako akcję ruchu możesz zwiększyć celność różdżki, co zwiększa jej zasięg o 6 metrów (możesz wydać punkt Brawury aby zrobić to jako akcję darmową)
- przed użyciem różdżki możesz zadeklarować wykonanie sztuczki:

Przestrzel zamek - zamiast zwykłego efektu możesz próbować rozwalić zamek (im mniejszy, im lepiej wykonany, im lepiej magicznie zabezpieczony -> tym trudniejsze to będzie). Wykonywane jest specjalny rzut na trafienie, w przypadku sukcesu zamek jest niszczony, a przedmiot/drzwi mogą być normalnie otwarte. W przypadku porażki zamek jest uszkodzony i zakleszczony, tak że zwykły klucz/kombinacja już nie zadziała (choć magia może nadal go otworzyć), można go próbować otworzyć Rozbrajaniem pułapek lub wyważyć ale jest to trudniejsze niż przed przestrzeleniem.

Przypal - rozgrzanym końcem różdżki przypalasz ranę, aby przestała Krwawić (zatrzymanie ciągłej utraty Punktów Życia). Możesz użyć na sobie lub sprzymierzeńcu w zasięgu dotyku. Zamiast wykonać zwykły atak/efekt różdżki możesz jej użyć w niegroźny sposób (wystrzelić w powietrze czy inaczej wykorzystać aby nie osiągnąc nic poza zatrzymaniem krwawienia)

Przesuń - możesz wycelować różdżkę w jakiś drobny przedmiot w zasięgu i wykonać test trafienia (zwykłe ST około 5-10). Przy sukcesie przedmiotowi nic się nie dzieje, ale jest przesunięty o 4.5 metra dalej od ciebie. Przy porażce zadajesz mu normalne obrażenia od różdżki

Ośli Upór - pierwszy raz danego dnia kiedy zdasz rzut obronny przeciwko magicznemu urokowi lub przymusowi zyskujesz punkt Brawury

Różdżki

Potrafisz tworzyć unikalne różdżki bojowe, których używać możesz jedynie ty. Przeznaczyłeś na to większość pieniędzy których nie straciłeś w kasynach. Stworzenie różdżki wymaga kosztownych magicznych komponentów i kilku dni pracy.

Użycie różdżki to akcja standardowa i nie wywołuje ataków okazyjnych, choć wystrzelenie promienia z niej już tak (chyba, że zasłaniasz się Oburęcznością)

Różdżki mają w sobie miejsce na punkt mocy - zapas energii magicznej aby wzmocnić ich działanie. Same go nie regenerują, ale też nie stracą z upływem czasu. Raz dziennie możesz wydać punkt Brawury aby naładować różdżkę punktem mocy i zmagazynować tę energię. Jest to oddzielna kwestia niż używanie Improwizatora.

Różdżka Kolczastej Pułapki - użycie jej tworzy niewidzialną pułapkę w dotkniętej nie-zajętej kratce (1.5x1.5 metra). Pułapka utrzyma się do 20 minut.
- Pierwsza istota która w nią wejdzie aktywuje pułapkę. Otrzyma k4+1 obrażeń ciętych i przez 24 godziny lub do momentu otrzymania jakiegokolwiek leczenia (co pierwsze) będzie miała zmniejszoną Prędkość o połowę. Wydanie punktu mocy zwiększa obrażenia do 2k4+1.
- Po aktywacji pułapki kratkę przez minutę pokrywają ostre kolce. Każda istota która w nie wejdzie musi wykonać test Refleksu albo otrzyma punkt obrażeń i zmniejszona zostanie jej Prędkość. Istota poruszająca się ostrożnie (z połową prędkości) przez to pole unika testu Refleksu, ale ktoś biegnący lub szarżujący przy niezdanym teście musi zakończyć ruch w tej kratce.Kolce można zniszczyć zadając im 2 punkty obrażeń
-Test Refleksu ST 14 pozwala zmniejszyć obrażenia o połowę i uniknąć zmniejszenia Prędkości. To samo ST jest używane przy testach Percepcji i Rozbrajania pułapek
- W danej chwili różdżka może stworzyć jedną pułapkę i kolejne użycie rozwiewa istniejącą. Wyjątkiem jest wydanie punktu mocy przy tworzeniu pułapki aby zignorować ten limit

Różdżka Drenującego Bicza - różdżka pozwala stworzyć łańcuch który przy trafieniu w zasięgu 10 metrów zadaje k4+1 Stłuczeń i wyciąga z celu punkt mocy jeżeli ten go posiada (lub komórkę/użycie zaklęcia 1-2 kręgu). Drenowane punkty mocy przekazywane są różdżce. Przy użyciu można wydać punkt mocy aby zwiększyć obrażenia do 2k4+1
- Obrażenia można zmniejszyć o połowę testem Wytrzymałości ST 14, co też blokuje drenowanie.
- Bicz utrzymuje się tak długo jak będziesz podtrzymywać go koncentracją jako akcję standardową lub jeżeli wydasz punkt mocy aby istniał sam przez 2 rundy, choć nawet wtedy nie możesz puścić różdżki.
-Tak długo jak cel jest nim skrępowany, nie może się oddalić od ciebie dalej niż jego długość (początkowo odległość pierwszego ataku, do dostosowywana akcją błyskawiczną na max. 10 metrów) oraz w każdej rundzie otrzymuje ponownie obrażenia k4+1 i rzut obronny aby je zmniejszyć oraz uniknąć drenowania.
- Łańcuch można zniszczyć: ma 14 punktów życia, twardość 1, Klasę Pancerza 5 i ST 15 do złamania Siłą jako akcje standardową.
- W danej chwili mogą istnieć tylko 2 łańcuchy, stworzenie trzeciego rozwieje jeden z istniejących.

Różdżka Mini-tornada - różdżka pozwala stworzyć małe tornada zajmujące jedną kratkę w zasięgu 10 metrów. Istota która znajduje się w tej kratce musi wykonać test Refleksu ST 14 albo otrzyma k6 punktów Stłuczeń i wykonany przeciwko niej zostanie darmowy manewr Przewracania z bonusem +5 przeciwko CMD celu.
- Tornado utrzyma się tak długo jak w swojej turze akcją ruchu je podtrzymasz, co pozwala ci też nim przelecieć o maksymalnie 7.5 metra. Musi pozostać w zasięgu 10 metrów od ciebie i zatrzyma się w kratce pierwszej istoty którą spotka na swojej drodze (która musi wykonać test Refleksu aby uniknąć obrażeń i przewrócenia). Możesz wydać punkt mocy aby tornado utrzymało się samo przez 2 rundy.
-Każda istota przechodząca przez kratkę z tornadem musi testować refleks aby uniknać tego efektu.

Różdżka Palącego Światła - różdżka pozwala zaatakować światłem zadającym 2k8+3 obrażeń od ognia przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza jako atak wręcz (bez wywołania ataku okazyjnego) albo jako promień o zasięgu 10 metrów. Wydanie punktu mocy zwiększa obrażenia do 4k8+5. Gorąco promienia jest zbyt duże i krótkotrwałe, żeby poza uszkodzeniem/nadtopieniem czegoś wywoływało pożar.

Różdżka Pioruna - przy użyciu wybierasz kratkę w zasięgu 42 metrów w którą uderza piorun. Istoty w tej kratce otrzymują 2k6+1 obrażeń od elektryczności, które mogą zmniejszyć o połowę testem Refleksu ST 15.
- Przy użyciu można wydać punkt mocy aby zwiększyć obrażenia do 4k6+1 i/lub zwiększyć obszar uderzenia pioruna do okręgu o promieniu 3 metrów.