Cechy

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

Klasa pancerza

Zwykła	18
Dotykowa	13
Zaskoczona	15

Manewry

CMB	+3
CMD	16

Punkty życia	26
Inicjatywa	+3
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	kijkiem
Trafienie	+7
Obrażenia	k6+1

Rzuty obronne

Refleks	+10
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+7

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Ukrywanie się	+7
Dyplomacja	+5
Pływanie	+4
Percepcja	+7
Wspinaczka	+5
Medycyna	+7
Akrobatyka	+7
Zwinne ręce	+7
Zastraszanie	+5
Rozbrajanie pułapek	+7
Blef	+5
Przetrwanie	+8
Uwalnianie się	+9
Wiedza (każda)	+7

Zdolności

Znane języki: Handlowy

Dobroduszny ulicznik - z jakiegoś powodu pieniądze i ekwipunek się ciebie nie trzyma. Wszelkie pieniądze szybko rozdajesz, ale nie oznacza to, że starasz się ich nie przyjmować, wręcz przeciwnie (powinieneś przyjmować uczciwą część nagród, ale pomimo różnych chęci z jakiegoś powodu oddasz je charytatywnie).
- wystarczą ci jedynie proste ubrania (lepsze szybko się niszczą albo tak się składa, że znajdzie się ktoś potrzebujący któremu je oddajesz)
- choć jesteś gotów używać czyiś magicznych przedmiotów, to sam ich z reguły nie posiadasz albo zostaną w jakiejś formie oddane światu
- wyjątkiem od tej przypadłości jest pewien zestaw ekwipunku który zwykle masz przy sobie i który co ciekawe zawsze kiedy znajdujesz się mieście z przynajmniej 1500 mieszkańcami jesteś w stanie na bierząco i bezpłatnie uzupełniać

Ekwipunek:
- proste ubrania
- plecak, bukłak, koc
- zestaw wytrychów
- lina z kotwiczką
- zapasy na 10 dni dla jednej osoby
- kilka rekwizytów do sztuczek ulicznych
- dwie fiolki kwasu
- dwie fiolki poświęconej wody
- dwa mieszki proszku (jeden wywołuje uporczywe kichanie, drugi swędzenie)
- dwie talie kart, jedna znaczona
- apteczka z 10 użyciami
- kilka kartek papieru różnej jakości, ołówki
- kreda, hubka i krzesiwo, małe lusterko, parę innych drobnostek

Anioł Stróż - niebiosa nad tobą roztoczyły pewną ochronę co sprawia, że jesteś chroniony od efektów pogody lub wysokich czy niskich temperatór, a także ich pomoc zapewnia Ci bonus +5 do Klasy Pancerza jakbyś nosił zbroję (już wliczony)
- otrzymujesz też bonus +2 do Rzutów Obronnych przeciwko wszelkim efektom mającym Cię unieruchomić, sparaliżować czy splątać. Jeżeli nie zdasz testu przeciwko takiemu efektowi, możesz go zawsze ponowić rundę później. Zdanie przy drugim podejściu niweluje efekt tak jakbyś zdał go za pierwszym razem
- jako akcja darmowa może wokół ciebie pojawić się lub zniknąć łuna anielskiego światła która rozświetli obszar na kilka metrów wokół ciebie oraz sprawi, że wszelkie Dobre istoty ją widzące uświadomią sobie jak czyste jest twoje serce (czyli wiedzą, że jesteś Dobry), co dodatkowo daje Ci bonus +2 do Dyplomacji oraz Wyczucia Pobudek w stosunku do nich
- każda broń którą użyjesz liczy się jakby była wykonana z umagicznionego zimnego żelaza w kontekście omijania odporności wrogów, co również zwiększa jej wytrzymałość jeżeli miała gorszą. Otrzymujesz również bonus +1 do trafienia i obrażeń (już wliczone)

Intuicja - do testów Wiedzy używasz Mądrości a nie Inteligencji (już wliczone)

Pokaranie - kiedy atakujesz cel który cierpii z powodu jakiejkolwiek klątwy (np. jednej z twoich lub jakiegoś stałego efekty z innego źródła) otrzymujesz bonus +2 do trafienia oraz +3 do obrażeń

Spryciarz - potrafisz rozbrajać magiczne pułapki i otrzymujesz bonus +2 do testów Percepcji i Rozbrajania Pułapek przeciwko pułapkom

Klątwy

Jako akcja błyskawiczna możesz na głos źle życzyć istocie lub przedmiotowi w zasięgu 42 metrów. Nie wywołuje to ataku okazyjnego, wymaga jednak choć przybliżonej wiedzy gdzie znajduje się cel.

W danej chwili możesz mieć aktywne po jednym przypadku każdej znanej Ci klątwy, choć możesz dowolną rozproszyć jako akcję darmową

Klątwy działają tak długo aż ich nie rozproszysz albo aż nie minie minuta od kiedy ostatnio miałeś jakikolwiek kontakt z celem (widziałeś, słyszałeś czy w inny sposób byłeś go świadomy)

Klątwy mogą wymagać rzutu obronnego którego ST wynosi 15, chyba że cel jest flankowany (nawet nie musi być przez Ciebie), wtedy ST wynosi 17

Klątwa Utykania - istota traci albo możliwość wykonywania kroku pięciostopowego i akcji wycofania albo jego Prędkość spada o połowę (zaokrąglana w dół). W drugim przypadku otrzymujesz bonus 15ft do twojej Prędkości

Klątwa Nieposłusznej Broni - przeklęta broń może oprzeć się testem Sily Woli użytkownika albo na czas trwania klątwy ataki za jej pomocą otrzymują karę -2 do trafienia i obrażeń

Klątwa Splątanego Języka - istota może się oprzeć testem Wytrzymałości albo otrzyma karę -4 do wszystkich Umiejętności werbalnych (takich jak Blef, Dyplomacja czy Zastraszanie) oraz będzie miała 20% szans niepowodzenia przy używaniu magii z komponentem werbalnym

Klątwa Niedowidzenia - cel może się oprzeć testem Siły Woli albo straci wybrany przez ciebie specjalny zmysł (psi węch, widzenie w ciemnościach, wyczuwanie wibracji itd.). Jeżeli go nie posiada to otrzymuje karę -4 do Pecepcji