Cechy

Siła	4 / -3
Zręczność	20 / +5
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	10 / +0
Charyzma	18 / +4

Klasa pancerza

Zwykła	20
Dotykowa	19
Zaskoczona	15

Manewry

CMB	-3
CMD	16

Punkty życia	27
Inicjatywa	+5
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Ofensywa

Atak	Cieniem
Trafienie	+10
Obrażenia	d2+5

Atak	ugryzieniem
Trafienie	+9
Obrażenia	1 Stłuczenie

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+7

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+5
Ukrywanie się	+17
Dyplomacja	+8
Percepcja	+6
Wspinaczka	+11
Kunszt magiczny	+6
Akrobatyka	+11
Kieszonkowstwo	+10
Zastraszanie	+4
Blef	+9
Wiedza (arkana)	+6
Wiedza (natura)	+6
Wiedza (plany)	+7
Wiedza (lokalna)	+6
Wiedza (szlachta)	+6
Wiedza (podziemia)	+6

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Aklo, Sylvan, Shae

Cienista wiewiórka - potrafisz mówić. Jesteś malutkim zwierzęciem (choć dużym jak na wiewiórkę) co oznacza, że zwykle musisz wejść w czyjąś kratkę aby móc coś zrobić lub go dotknąć.
- W kiepskim świetle widzisz 2x lepiej niż zwykły człowiek, a w ciemności widzisz bez problemów na odległość 18 metrów
- Potrafisz się świetnie wspinać ze swoją normalną Prędkością i zawsze możesz “wziąć 10” na testy Wspinaczki

Manipulacja - jak akcja całorundowa możesz spróbować zaszkodzić iluzjami lub cieniami celowi w zasięgu 42 metrów. Wymaga to wykonania zasięgowego dotykowego ataku z łącznym bonusem +9, co wywołuje ataki okazyjne. Przy trafieniu zadaje mu to 2k8 obrażeń i na minutę daje niekumulującą się karę -1 do testów Siły Woli przeciwko twoim zdonlościom. 6 razy dziennie możesz zrobić to jako akcja standardowa.

Cień - jako akcja błyskawiczna możesz animować twój cień jako dodatkową kończynę/broń. Wygląda to niezwykle nienaturalnie (i wymaga aby twój cień był widoczny), ale posiada on wtedy zasięg 5ft / 1 kratki (jak broń wręcz w rękach człowieka). Możesz też uzywać go do zrobienia dowolnej rzeczy wymagającej jednej sprawnej dłoni. Cień jest animowany aż do momentu kiedy anulujesz ten efekt akcją darmową lub znajdziesz się w miescu tak oświetlonym, że nie ma tam cieni.
- W momencie trafienia wroga możesz jako akcja błyskawiczna użyć na nim Cienistego Czychacza
- Twoje CMB rośnie o 7 przy używaniu cienia do wykonywania Manewrów (np. Rozbrajania lub Przewracania), choć nadal wywołuje to ataki okazyjne. Cień nie może byc uszkodzony lub atakowany jako oddzielna istota.

Precyzja - kiedy wykonujesz test Percepcji (np. jako akcja ruchu w walce) jesteś dużo precyzyjniejszy w ocenie np. ilości, prędkości, odległości, wagi.
- Przy zdanym teście Percepcji jesteś w stanie jednym rzutem oka ocenić ilość obszerwowanych przedmiotów/istot albo dokładny ciężar trzymanego przedmiotu.
- Przebicie ST Percepcji o 5 pozwala np. ocenić ilość osób z dźwięku kroków, dystans od źródła dźwięku itd.
- Jako akcja standardowa możesz bardzo uważnie obserwować jedną istotę co sprawia, że przy następnym teście ataku w ciągu minuty wykonujesz dwa rzuty i wybierasz lepszy z nich. W danej chwili możesz obserwować tylko jeden cel w ten sposób.

Cienisty Czychacz - jako akcja standardowa możesz wydać punkt mocy aby stworzyć cienistą kopię istoty w zasięgu 42 metrów. Może się ona oprzeć testem Siły Woli 16.
- Efektem będzie pojawienie się obok jawnie iluzorycznej kopii wykonanej z cienia celu (który nie posiada cienia w trakcie istnienia kopii). Posiada ona wszystkie Cechy i atuty oryginału, choć nie zdolności klasowe lub magiczne. Ma jedynie 8 punktów Życia. Jest uzbrojona w niemagiczne kopie ekwipunktu oryginału (choć przedmioty alchemiczne nie funkcjonują) i utrzyma się przez 40 minut lub do zniszczenia lub oddalenia o więcej niż 42 metry od oryginału.
- Kopia jest Ci w pełni lojalna i słucha się twoch rozkazów. W ramach swojej tury może wykorzystać Umiejętności oryginału lub jako akcja standardowa wykonać atak tak jak oryginał (ale bez umagicznienia broni i bez zdolności klasowych) który zada połowę obrażeń jakie zadałby oryginał. Kopia zagraża i może wykonywać ataki okazyjne zgodnie z posiadanym ekwipunkiem lub atakimi naturalnymi
- Kopie nia może wykonywać części Manewrów (jak Zapasy) które nie są odpowiednikiem ataku (np. może Rozbrajać)
- Jeżeli kopia zostanie zniszczona lub oddali się za bardzo to cień wraca z hukiem do oryginału co ogłusza go na 1 turę (nie może wykonywać wtedy żadnych akcji i upuszcza to co trzyma w ręku). Zarówno kopia jak i oryginał mogą jako akcja ruchu rozwiać ten efekt aby cień bezpiecznie wrócił do oryginału bez ogłuszania
- Nie ważne w jakich okolicznościach, kiedy cień wraca do oryginału ten dowiaduje się o wszystkim co kopia zrobiła lub zaobserwowała

Magia

Każdego dnia po odpoczynku dostajesz 8 punktów mocy na dany dzień

Twoja magia nie wymaga gestykulacji lub inkantacji, a jedynie skupienia, choć nadal wywołuje ataki okazyjne od istot znajdujących się obok ciebie

Wzmocnienie - możesz wydać punkt mocy i dotknąć siebie lub chętną istotę aby była ona wzmocniona na następujący sposób tak długo jak znajduje się w ciemności lub półmroku.
- **Ciemnowidzenie**: przez 4 godziny istota widzi w ciemności na odległość 18 metrów lub o dodatkowe 9 metrów jeżeli już posiada taką zdolność
- **Pożarcie Cieni**: przez 4 minuty cel będący w zacienionym miejscu odzyskuje Punkt Życia na rundę (czyli do 40 Punktów Życia w 4 minuty)
- **Krok przez Cień**: przez 4 godziny cel uzyskuje możliwość przeniesienia się jako akcja ruchu pomiędzy dowolnymi dwoma punktami oddalonymi o maksimum 9 metrów tak długo jak oba są w ciemności lub kiepskim świetle. **Dla ciebie ten efekt jest zawsze aktywny za darmo.**

Kłąb lub Plama Ciemności - jako akcja standardowa możesz stworzyć efekt ciemności o promieniu 6 metrów w zasięgu 42 metrów.
- Obszar jest nieruchomy po stworzenia i rozchodzi się od wybranego puntu, bez przenikania przez ściany lub przeszkody
- Jeżeli ma to być Kłąb Ciemności to wypałenia ona wybraną przestrzeń i sprawia że silne światło (np. słoneczne) staje się słabe. Normalne i słabe oświetlenie staje się ciemnością w której widzą tylko istoty widzące w ciemności. Niemagiczne źródła normalnego świata (np. pochodnie lub latarnie) rozświetlają tylko obszar bezpośrednio obok nich jako słabe oświetlenie. Magiczne efekty świetlne mogą uniemożliwić stowrzenie Kłębu ciemności lub go zniwelować w swoim obszarze dzialania (efey przeciwstawnych rzutów przy konflikcie)
- Plama Ciemności tworzy tworzy jedynie magiczną powkłokę na powierzchniach w obszarze działania i nie wypływa na poziom oświetlenia lub źródła światła, choć nadal magiczne światło może ją rozproszyć
- Będzie on trwał tak długo jak go podtrzymasz koncentracją jako akcja sntadardowa co turę + jeszcze jedną turę przestaniesz, chyba że wydasz punkt mocy aby sam utrzymał się przez 4 minuty.
- Przy tworzeniu Kłębu lub Plamy możesz dodatkowo wybrać jedną cechę która działa na wszystkie istoty w obszarze Kłębu lub dotykające powierzchnie Plamy:
- **Głód**: każda istota w obszarze ciemności w momencie tworzenia, lub te wchodzace w jej obszar później, muszą zdać test Wytrzymałości ST 16 albo stracą 1 punkt Kondycji. Na koniec każdej twojej następnej tury istoty znajdujące się w obszarze ciemności muszą znowu wykonać test Wytrzymałości albo stracą kolejny punty Kondycji. Istota może stracić tylko jeden punkt Kondycji z tego powodu w trakcie rundy, nawet jeżęli wchodzi/wychodzi z obszaru Ciemności wiele razy. Utrata Kondycji wpływa na testy Wytrzymałości oraz ilość Punktów Życia.
- **Letargia**: wymaga wydania dodatkowego punktu mocy. W momencie pierwszego kontaktu z Ciemnością istoty muszą zdać test Siły Woli ST 16 albo staną się słaniające (staggered, w swoje turze mają tylko akcję ruchu lub standardową), co może oznaczać że stracą resztę swojej tury jeżeli weszły w Ciemość w ramach swojej akcji. Na początku każdej twojej następnej tury istoty słaniające się i ciągle w obszarze Ciemności muszą zdać kolejny test Siły Woli albo zasną na 4 rundy albo do momentu opuszczenia ciemności. Zdany dowolny test uodparnia istotę przeciwko temu konkretnemu przypadkowi Ciemności i usuwa dotychczasowe kary. Ofiara na którą Ciemność zadziałała nawet jeżeli opuści jej obszar (i dzięki temu pozbędzie się efektów) znowu musi wykonywać testy Siły Woli jezeli ponownie znajdzie się w jej obszarze
- **Podstepność**: raz na turę jako akcja darmowa możesz wykonać test Kieszonkowstwa (przeciwko ST 20, ale cel może nie zauważy tej próby, cel nie może być świadom twojej obecności lub widzieć tej zdolności w akcji wcześniej) lub Kradzieży (z bonusem +8 przeciwko CMD celu, cel jest zawsze świadomy, nadal nie może być to coś co trzyma w ręku) przeciwko dowolnej istocie w obszarze Ciemności. Skradziony przedmiot pojawia się obok ciebie lub w łapce. Alternatywnie możesz sprawić aby dowolny nie trzymany/noszony przez inną istotę przedmiot pojawił się w twoich łpakch lub obok ciebie bez wykonania testu. W obu przypadkach nie możesz tego użyć przeciwko obiektom cięższym niż 9 kg.