Cechy

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

Punkty życia	39
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	Złotem Głupców
Trafienie	+5
Obrażenia	1k8+4 ognia

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	12
Zaskoczona	14

W koszulce kolczej

Rzuty obronne

Refleks	+3
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+5

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Ukrywanie się	+6
Dyplomacja	+7
Percepcja	+6
Kunszt magiczny	+3
Akrobatyka	+6
Zastraszanie	+5
Blef	+7
Profesja (bankier)	+7
Wycena	+6
Wiedza (plany)	+5

Manewry

CMB	+3
CMD	15

Złoto Głupców - jako akcja standardowa lub jako atak okazyjny możesz stworzyć masę rozgrzanego piekielnego złota którym jako atak przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza oblewasz przeciwnika.
- Atak ten może być atakiem wręcz nie wywolującym ataków okazyjnych lub atakiem zasięgowym na dystans 9 metrów (30 ft) który jednak wywoła ataki okazyjne od wrogów stojących obok ciebie
- jako, że śmierć zwalnia z wielu długów, choć nie z piekielnych paktów, to przyciwko nieumarłym Złoto Głupcow zadaje połowę normalnych obrażeń (po uwzględnieniu odporności)
- wszelkie obrażenia od Złota Głupców zamieniają część ciała celu w piryt, co pozostawia niezaprzeczalny i unikalny ślad po twoim ataku, choć uleczenie obrażeń to niweluje
- jeżeli Złoto Głupców miałoby zabić istotę jest ona zamieniona w posąg z pirytu który staje się własnością Złotego Arcydiabła i którego poza pomniejszymi detalami nie da się dalej uszkodzić. Prosta analiza magicznej aury pozwala ustalić, że stosunkowo kosztowny i czasochłonny rytuał który zajmie zwykle kilka dni jest w stanie wykupić taką istotę z rąk piekła co przywraca ją do życia i leczy wszelkie rany. Daną istotę można tak wskrzesić raz do roku. Pocałunek prawdziwej miłości również jest w stanie to odczynić, ale rządzi się to innymi prawami…

Przekupienie Magii: jako akcja przygotowywana możesz spróbować rozproszyć dowolny magiczny efekt w momencie jego używania (np. zaklęcie czarodzieja, zionięcie smoka, zdolności czaropodobne demonów itd.). W ramach przygotowania akcji wskazujesz istotę w zasięgu 9 metrów / 30ft i jeżeli ona w swojej turze użyje zdolności magicznej to możesz zaciągnąć Dług aby wykonać test k20+4 przeciwko ST 11+poziom istoty. Przy zdanym teście zdolność nie jest zmanifestowana, nie wywiera żadnych efektów, a jej użycie się marnuje.
- Alternatywnie możesz jako akcja nagła zaciągnąć Dług aby wymusić na dowolnej istocie rzucającej zaklęcie w zasięgu 9 metrów do wykonania testu rzucania defensynwego (ST 15+2xpoziom zaklęcia). Jeżeli go nie zda to możesz wybrać nowy cel zaklęcia spośród dozwolonych (czyli takich który twórca mógł wybrać zgodniei z zasadami zaklęcia). Jeżeli nie ma innego legalnego celu to twoja akcja zostanie zmarnowana, ale Dług pozostaje

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Piekielny, Otchłanny, Niebiański

Infernalne pochodzenie - jesteś odporna na niektóre zaklęcia wymagajace aby cel był humanoidem, np. Zauroczenie Osoby, ponieważ liczysz się jako istota planarna
- otrzymujesz bonus +4 do testów Blefu kiedy komuś kłamiesz (czyli nie np. kiedy fintujesz albo ukrywasz informacje)
- za każdym razem jak masz otrzymać obrażenia od ognia, kwasu, zimna lub elektryczności zmniejszane są one o 5
- za każdym razem jak masz otrzymać obrażenia sieczne lub kłute (czyli nie obuchowe) zmniejszane są one o 2
- twoja bezpośrednia rodzina lub sługi Arcydiabła Bogactwa są w pełni odporni na wszelkie twoje nadnaturalne zdolności

Wrząca Krew - jako akcja nagłą możesz sprawić aby twoje ciało rozgrzało się na tyle, że dotknięcie go zadaje punkt obrażeń od ognia, a trzymanie (np. w ramach Zapasów / grapple) 2 punkty obrażeń na turę. Jako akcja nagła możesz też rozwiać ten efekt

Przywolanie Mammona - 7 razy dziennie jako akcja darmowa lub dowolną ilość razy jako akcja ruchu możesz zmanifestować wokół siebie blask i widmo Złotego Arcydiabła co sprawi, że mocno zaczynasz się świecić do początku swojej kolejnej tury (co daje ci karę -40 do Ukrywania się) i sprawia, że zasięg Złota Głupców rośnie do 36 metrów (120 ft) oraz możesz zamiast obrażeń od ognia zadać obrażenia od zimna, elektryczności lub kwasu (wybierane przed atakiem)
- Kiedy Przywołujesz jako akcja ruchu wszystkie niemagiczne ognie w zasięgu 9 metrów od ciebie rozbłyskują lepiej oświetlając teren a następnie gasną w pełni (chyba, że ktoś jako akcja nagła zabezpeiczny dany źródło ognia w zasięgu wręcz), a temperatura rośnie o kilka stopni na minutę. Musisz też wykonać test k20+7 przeciwko CMD wszystkim istot w zasięgu 9 metrów, odsuwając je odsiebie przy sukcesie (bull rush, maksymalnie o 10 ft). Jeżeli przebijesz CMD o 5 i odsuniesz istotę o 10 ft o ciebie to musi ona zdać test Refleksu ST 16 albo zostnie przewrócona

Dobre Oko - nie otrzymujesz kary -4 do trafienia kiedy wykonujesz atak dystansowy przeciwko celowi walczącemu wręcz

Piekielny Dług - 3 razy dziennie możesz opłacić zdolność Przekupienie Magii lub aktywację Przywołania Mamona jako akcję darmową zaciągniętym Długiem. Otrzymujesz wtedy 4 punkty Stłuczeń oraz zmniejszasz twoją maksymalną pulę Punktów Życia o 4. Oba efekty pozostaną do czasu kiedy się wyśpisz - tych obrazeń nie da się wyleczyc inaczej niż odpoczynkiem, a zmniejszenie puli jest kumulatywne.
- Przyjęcie Długu wywołuje takie same dodatkowe efekty co Przywołanie Mammona jako akcja ruchu
- 4 razy dziennie możesz pozbyć się jednego Długu kiedy jako akcję całorundową przerzucasz go na duszę istoty zmarłej w ciągu ostatniej minuty (musi to być ktos warty uwagi / dusza przynajmniej tak atrakcyjna i doświadczona jak twoja / CR 4+), co jest niezwykle plugawym i raniącym tę duszę czynem. Znacząco utrudnia to przywrócenie jej do życia (choć nie w przypadku rytualnego odwrócenia efektów Złota Głupców)