Cechy

Siła	16 / +3
Zręczność	13 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	10 / +0
Charyzma	16 / +3

Klasa pancerza

Zwykła	15
Dotykowa	15
Zaskoczona	10

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+4

Punkty życia	35
Inicjatywa	+1
Prędkość	40 ft / 8 kratek

Manewry

CMB	+6
CMD	17

Ofensywa

Atak	długim mieczem
Trafienie	+8
Obrażenia	k8+3

Atak	samodzielne ugryzienie
Trafienie	+6
Obrażenia	k6+3

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+6
Ukrywanie się	+7
Dyplomacja	+7
Percepcja	+8
Wiedza (lokalna)	+4
Wspinaczka	+15
Wiedza (arkana)	+4
Wiedza (szlachta)	+4
Kunszt magiczny	+4
Akrobatyka	+5
Zastraszanie	+9
Blef	+7
Wiedza (historia)	+4
Wiedza (geografia)	+4
Wiedza (religia)	+4

Atak	ugryzienie przy ataku bronią
Trafienie	+1
Obrażenia	k6+1

Zdolności

W przypadku sukcesu przy teście Refleksu przy efektach obszarowych nie otrzymujesz żadnych obrażeń zamiast połowy

Znane języki: Handlowy, Nekril

Przy atakowaniu nieumarłych masz +1 do trafienia i obrażeń

Trudno Cię zaskoczyć - w rundzie zaskoczenia lub dla ataków niewidzialnych wrogów używasz Zwykłej Klasy Pancerza zamiast Zaskoczonej

Jako akcja całorundowa możesz wyczuć obecność i ślady aur nieumarłych w zasięgu 42 metrów

Możesz wspinać się / chodzić po ścianach i sufitach z prędkością 20 ft (4 kratki)

Możesz w dowolnej chwili wydłużyć i wzmocnić swoje kły, aby mogły służyć jako broń

Widzisz w absolutnej ciemności na odległość 18 metrów

Nie umiesz i nie używasz zbroi - do Klasy Pancerza doliczana jest nie tylko Zręczność, ale też Charyzma z bonusem +1

Magia

Twoja magia opiera się na nawiązywaniu połączenia z krwią innych istot. Możesz spróbować takie połączenie nawiązać jako akcję standardową. Cel może się oprzeć Wytrzymałością ST 15 (krwawiący lub poważnie ranny ma karę -4).

W przypadku sukcesu połączenie utrzyma się tak długo jak się koncentrujesz (akcja standardowa co rundę) + 2 rundy. Możesz wydać punkt mocy aby połączenie samo utrzymało się 6 rund.

Cel może spróbować rozwiać to połączenie poprzez nowy rzut Wytrzymałości jako akcję standardową.

Cele odporne na krwawienie lub nieposiadające krwi są odporne - choć te żywiące krwią są podatne.

W momencie nawiązania połączenie wybierasz jeden z efektów który działa tak długo jak trwa połączenie. Każdy z efektów możesz zastosować na sobie - liczysz siebie jako cel ze stałym połączeniem.

Posiadasz 7 punktów mocy każdego dnia w celu wywołania silniejszych efektów

Efekt: Możesz wymusić krwawienie celu (na początku jego tury traci on 4 punkty życia). Zatrzymanie krwawienia wymaga testu Medycyny ST 19 lub udanego testu mocy przy magicznym leczeniu. Efekt ten nie sumuje się ze sobą - cel nie będzie tracił więcej niż 4 Punkty Życia co rundę.

Efekt: możesz wywołać krzepnięcie krwi co zmniejsza obrażenia z krwawieniu u celu o 2 oraz może w pełni zablokować efekty wywołujące krwawienie

Efekt: za punkt mocy, możesz jednorazowo wyrwać celowi znaczną ilość sił życiowych (k2*poziom celu) aby uzdrowić o tyle samo punktów życia inny cel z którym masz połączenie. Można to ponawiać akcją standardową i kolejnymi punktami mocy tak długo jak istnieje połączenie

Efekt: możesz sprawić aby krew uderzyła celowi do głowy i zaburzyć jego zmysły na czas trwania połączenia (-2 do wszystkich rzutów d20 oraz rzutów na obrażenia bronią). Jeżeli wydasz punkt mocy będzie to niesamowicie silna migrena (cel przez czas trwania efektu ma tylko akcję ruchu na rundę / wyjątkiem jest próba przerwania połączenia jako jedyne działanie w rundzie)

Jako akcję standardową możesz wykonać zwykły atak bronią i w przypadku zranienia od razu próbować nawiązać połączenie z celem. Jeżeli ma już nawiązane połączenie to możesz jako akcję darmową wywołać jeden z Efektów

Jeżeli ktokolwiek w zasięgu 40 metrów straci punkty życia z powodu krwawienia możesz jako akcję darmową przekazać je dowolnemu celowi z którym masz połączenie. Liczą się one jako punkty tymczasowe (czyli w danej chwili jeden cel może mieć je tylko z jednego użycia tej zdolności i są tracone jako pierwsze) które utrzymają się max 4 minuty.