Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	18 / +4
Kondycja	16 / +3
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	8 / -1
Charyzma	14 / +2

Punkty życia	36
Inicjatywa	+4
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Manewry

CMB	+4
CMD	18

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	14
Zaskoczona	13

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+7
Siła Woli	+3

Ofensywa

Atak	kindżałem
Trafienie	+3
Obrażenia	k4

Atak	strzał z długiego łuku
Trafienie	+7
Obrażenia	k8

Atak	dwa szybkie strzały z długiego łuku
Trafienie	2x +5
Obrażenia	k8
Specjalne:	akcja całorundowa

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+3
Ukrywanie się	+8
Dyplomacja	+6
Percepcja	+4
Wiedza (lokalna)	+4
Wiedza (arkana)	+4
Wiedza (religia)	+4
Kunszt magiczny	+4
Akrobatyka	+8
Zastraszanie	+6
Rozbrajanie pułapek	+9
Blef	+6
Przetrwanie	+3
Wiedza (szlachta)	+4
Przebranie	+6

Zdolności

Wada charakteru - Tchórzliwy: Twoja Prędkość rośnie o 5ft kiedy jesteś pod wpływem efektu strachu, ale kary wynikające z takiego efektu są silniejsze o 1.

Znane języki: Handlowy

Precyzyjny strzał - przy strzelaniu do celów walczących wręcz nie masz kary -4 do trafienia.

Przy strzelaniu do celów w zasięgu 30ft / 6 metrów masz +1 do trafienia i obrażeń

Bystry wzrok: widzisz 2x dalej w kiepskim świetle niż zwykły człowiek

Magia

Twoje czary nie wymagają wypowiadania magicznych formuł, gestykulacji czy dziwnych komponentów - wystarczy spokój ducha i koncentracja. Wadą jest fakt, że efekty strachu czy manipulujące emocje niemal uniemożliwiają czarowanie

Pomniejsze sztuczki (bez limitu)

Dotknięty przedmiot świeci się jak pochodnia przez 40 minut (jeden taki efekt na raz)

Czytanie magicznych zwojów

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Wykrycie przedmiotów/miejsc o głębokim znaczeniu historycznym lub silnej aurze emocjonalnej w zasięgu 18 metrów

Martwa paplanina - możesz zmusić dotnięte zwłoki do mówienia, ale niemal całkowicie będzie to bełkot. Na dane ciało działa to tylko raz i musi mieć ono narządy mowy. Szanse na przydatne informacje nie są zbyt duże, a ciało nie odpowiada na zadawane pytania.

Odgonienie śmierci - z odległości 10 metrów możesz ustabilizować nieprzytomną i krwawiącą istotę

Pierwszy krąg magii - użycia jednego dnia: 4

Duchowe leczenie - dotknięty cel przez minutę (10 rund) leczy 1 Punkt życia co rundę. Efekt jest niezwykle nieprzyjemny i napędzany konsumowaniem pomniejszych duchów, co na czas działania daje aurę zła celowi

Eteryczna ochrona - dotknięty cel otrzymuje na 4 godziny cel bonus +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza, nie działa ze zwykła zbroją (albo jeden albo drugi)

Zastrzyk adrenaliny (efekt tworzony jako akcja nagła) - do wykonania testu opartego na Sile/Zręczności/Kondycji możesz dodać bonus +8, ale potem jesteś Zmęczony przez jedną rudnę

Badanie istoty - po skupieniu się na celu w zasięgu 10 metrów wykonujesz test Wyczucia Pobudek ST 16. Za zdanie go otrzymujesz jedną z następujących informacji wybraną przez Ciebie (+1 za każde przebicie o 5 podczas testu): wiek, charakter, zdolności klasowe, wykształcenie, zawód, miejsce pochodzenia, rasa/etniczność, ojczysty język, wyznanie, orientacja seksualna.
- Istnieje szansa, że otrzymasz fałszywe informacje.

Drugi krąg magii - użycia jednego dnia: 2 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Niewidzialność - dotknięty cel staje się niewidzialny na 4 minuty. Dowolne bezpośrednie efensywne działanie rozmywa efekt.

Duch broni - manifestujesz ducha broni do walki wręcz która przez 4 rundy atakuje wybrany przez Ciebie cel. Jej bonus do trafienia wynosi +5 i zadaje k8+1 obrażeń. Możesz zmienić cel akcją ruchu

---

Duch

Siła	16 / +3
Zręczność	12 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	7 / -2
Mądrość	10 / +0
Charyzma	14 / +2

Punkty życia	28
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Manewry

CMB	+6
CMD	17

Klasa pancerza

Zwykła	13
Dotykowa	11
Zaskoczona	12

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+3

Ofensywa

Atak	widmową bronią
Trafienie	+7
Obrażenia	2k6 +2

Specjalne: jako akcja całorundowa może przeproadzić dwa takie ataki

Atak	Silny Cios widmową bronią
Trafienie	+6
Obrażenia	2k6 +4

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+4
Ukrywanie się	+5
Percepcja	+5
Wiedza (historia)	+2
Akrobatyka	+5
Zastraszanie	+9
Rozbrajanie pułapek	+5
Przetrwanie	+7

Widzi w absolutnej ciemności na 18 metrów (60ft)

Zawsze macie kontakt telepatyczny kiedy jest zmanifestowany

Jego ataki liczą się jako magiczne jeżeli chodzi o omijanie Odporności

Nawiedzony - jesteś opętany przez ducha swojego przodka. Nigdy Cię on tak naprawdę nie opuszcza i nie ma nadziei na jakikolwiek skuteczny egzorcyzm (prędzej unicestwi to obie dusze niż je rozłączy). Jest to duch czystego gniewu i wściekłości, czego skutekiem jest Twoja “ostrożność” - wyssał on niemal cały gniew i impulsywność z Ciebie.

Jego podstawowy stan to siedzenie w Twoim umyśle skąd może obserwować świat Twoimi zmysłami i z Tobą telepatycznie rozmawiać. Daje Ci on wtedy bonus +3 do rzutów Zastraszania i Przetrwania oraz bonus +4 do rzutów obronnych przeciw efektom wpływających na umysł.

Raz dziennie jeżeli nie obronisz się przed efektem mentalnym możesz przerzucić go na ducha, co zwykle niweluje dany problem.

Za pomocą 1 minutowej medytacji możesz umożliwić mu manifestację. Wybierasz czy ma być wtedy eteryczny czy ektoplasmatyczny. Możesz zmienić jego formę akcją całorundową. Po manifestacji ma on tyle punktów życia jak przy odwołaniu lub połowę maksimum jeżeli został odegnany.

Odwołanie - możesz go zawsze ściągnąc spowrotem do umysłu jako akcję standardową.
Odegnanie - jeżeli zadane mu zostanie tyle obrażeń ile miał Punktów Życia to ukryje się w Twojej podświadomości przez 24 godziny i nie będzie z nim kontaktu.

Zasięg ducha - w danej formie duch może pozostać bez problemu w pewnej odległości od Ciebie.
Forma eteryczna - 50 ft czyli 15 metrów jest absolutnym limitem, plus nie może być pomiędzy wami żadnych barier na dłużej niż 4 rundy na raz.
Forma ektoplasmatyczna - do 50 ft nie ma problemów, ale jeżeli jest w odległości do 30 metrów możesz podtrzymać go koncentracja jak akcja całorundowa. Przerwanie jej traktowanie jest jak Odegnanie.

Alternatywnie możesz jeżeli duch jest poza podstawowym zasięgiem zdecydować się podtrzymać go swoim życiem (wtedy nie ma żadnych limitów, ale musisz poświęcać Punkt Życia co rundę aby uniknać Odegnania)

Forma ektoplasmatyczna - składa się z ektoplazmy i może wpływać na materialne istoty lub przedmioty.
Otrzymuje Odporność 5 obrażenia fizyczne o ile nie są sieczne - każdy atak nie-sieczny zadaje o 5 mniej obrażeń.
Może jako akcja całorundowa przejść przez materialne bariery lub przeszkody o grubości do 5 metrów. Pozostawia wtedy ślady ektoplazmy

Forma eteryczna - nie może wejść w kontakt z materialnymi przedmiotami lub istotami. Widzi i może wejść w interakcję z istotami niematerialnymi.