Cechy

Siła	18 / +4
Zręczność	12 / +1
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	12 / +1
Charyzma	16 / +3

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	11
Zaskoczona	16

Punkty życia	31
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+5

Dodatkowo: -1 przeciwko efektów pozytywnej energii oraz +2 przeciwko chorobom i truciznom

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+6
Ukrywanie się	+5
Dyplomacja	+8
Percepcja	+7
Akrobatyka	+5
Zastraszanie	+7
Blef	+7
Profesja (każda)	+3
Wiedza (podziemia)	+7
Wiedza (szlachta)	+8
Wiedza (inne)	+4

Manewry

CMB	+7
CMD	18

Ofensywa

Atak	Czystą Śmiercią
Trafienie	+9
Obrażenia	2k6+4

Specjalne: celujesz w Dotykową Klasę Pancerza a nie Zwykłą

Większy zasięg: możesz wykonać atak z zasięgiem 9 metrów ale kosztuje Cię to albo 4 Punkty Życia albo akcję ruchu (gdzie bardzo widowiskowo koncentrujesz energię) albo użycie Wyssania. Trafiasz wtedy z bonusem +6

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Nekril

Nie otrzymujesz kar z powodu wyssanych poziomów i po 24 godzinach automatycznie pozywasz się tymczasowych negatywnych poziomów

Styczność z energią śmierci sprawia, że pozytywna energia Cię rani zamiast leczyć. Negatywna zaś leczy zamiast ranić.

Wrażliwość na Światło - w silnym świetle masz karę -1 do Percepcji i trafienia

Widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów. W kiepskim świetle widzisz 2 razy lepiej niż zwykły człowiek

Czysta Śmierć - możesz w dowolnej chwili stworzyć w dłoni broń jednoręczną z negatywnej energii. Jej efektywność jest zawsze taka sama, ale za każdym razem może wyglądać inaczej (choć zawsze jest niepokojąca i nienaturalna). Istotom nieumarłym lub konstruktom/przedmiotom zadaje ona połowę obrażeń.

Nie potrzebujesz pić ani jeść aby przetrwać, choć możesz to robić dla przyjemności

W danej chwili możesz sprawić aby jedna istota była otoczona cieniem który chroni ją od silnego światła. Alternatywnie możesz zwiększyć jej udźwig o połowę i dać jej bonus +4 do testów skakania za pomocą Akrobatyki

Przyjaźń - raz dziennie możesz spróbować zahipnotyzować jednego humanoida w zasięgu 9 metrów - o ile cel nie oprze się Siłą Woli ST 15 to przez 4 godziny wierzy, że jesteś jego zaufanym przyjacielem. Używanie w walce daje mu bonus +5 do rzutu.

Komenda - raz dziennie możesz wydać istocie w zasięgu 9 metrów krótki rozkaz i jeżeli nie zda Siły Woli ST 15 to w swojej turze musi go wykonać. Musi ona zrozumieć co mówisz. Możliwe rozkazy: podejść, upuść, padnij, uciekaj, stój (nie może opuścić swojej kratki).

Twoje długie życie zaznajomiło Cię z wieloma różnymi zawodami - masz na tyle wiedzy, że liczysz się jako wyszkolony w każdej profesji i zawsze możesz ją testować

Wyssanie - 4 razy dziennie możesz jako akcja darmowa wyssać energię życiową ze swojej okolicy (promień 300 metrów), czyli nie może być to pustkowie lub inne miejsca bez życia. Oznacza to śmierć wszelkich insektów, drobnych zwierzątek, osłabienie roślinności (przez rok będą o połowę mniej produktywne) oraz zmniejszenie płodności wszystkich innych istot. Jest to czyn czystego zła. Dany obszar zwykle wymaga miesiąca aby można go było ponownie Wyssać .

Wyssanie daje ci pozwala użyć jakiejś zdolności bez płacenia Punktami Życia lub uzdrowić się 2k6+4. Jeżeli użyjesz chociaż jedno Wyssanie danego dnia to przez ten dzień się nie starzejesz (skrupulatne powtarzanie daje Ci wieczną młodość).

Kontrola - w zamian za 4 Punkty Życia lub w ramach użycia Wyssania możesz spróbować przejąć kontrolę nad dowolnym nieumarłym w zasięgu 10 metrów na 4 dni. Bezmyślne szkielety, zombie itd nie mają prawa do rzutu obronnego. Inteligentne nieumarłe istoty mogą próbować się mu oprzeć Siłą Woli ST 15. Bezmyślny nieumarły wysłucha każdego wypowiedzianego rozkazu. Inteligentny będzie postrzegał Twoje rozkazy w najlepszym możliwym świetle, ale nie posłucha się samobójczych. W przypadku konfliktu pragnień może być wymagany test sporny Charyzmy, bez możliwości powtórzenia