Cechy

Siła	9 / -1
Zręczność	12 / +1
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	18 / +4
Mądrość	12 / +1
Charyzma	14 / +2

Klasa pancerza

Zwykła	11
Dotykowa	11
Zaskoczona	10

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+5

Manewry

CMB	+1
CMD	12

Punkty życia	21
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+5
Dyplomacja	+7
Percepcja	+8
Kunszt magiczny	+10
Blef	+6
Wiedza (arkana)	+10
Wiedza (historia)	+10
Profesja (kupiec)	+6
Rzemiosło (alchemia)	+8
Rzemiosło (jubilerstwo)	+8
Wycena	+8

Ofensywa

Atak	nożem
Trafienie	+1
Obrażenia	k4-1

Świta

W magicznym worku posiadasz 13 czaszek które animowałeś jako swoje sługi.

12 z nich jest bardzo podobnych - to bezmyślne i nieme sługi które potrafią jedynie wypełniać proste rozkazy. Poza lataniem i gryzieniem potrafią też pluć strumieniem jednego z żywiołów - po 3 używa ognia, kwasu, zimna i elektryczności.

Ostatnia czaszka to czaszka Twojego dawnego lojalnego sługi którego zachowałeś w swojej służbie pomimo jego śmierci. Choć nie umie on pluć np. kwasem to za to odtworzyleś część jego intelekut i dałeś umiejetność mówienia świszczącym szeptem. Potraficie przysyłać sobie emocje i proste komunikaty na odległość 1,5 kilometra

Jako nieumarłe istoty widzą one w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów oraz są odporne na wiele różnych efektów jak zmęczenie, krwawienie, choroby, trucizny itd.

Bezmyślne sługi

Punkty życia	4
Inicjatywa	+2
Prędkość latania	40 ft / 8 kratek / perfekcyjna manewrowość

Klasa pancerza

Zwykła	14
Dotykowa	14
Zaskoczona	12

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+0
Siła Woli	+2

Ofensywa

Atak	czaszką
Trafienie	+2
Obrażenia	k2

Atak	atak żywiołowy
Trafienie	+4
Obrażenia	k6

Specjalne: to atak dotykowy o zasięgu 9 metrów

Percepcja	+0
Latanie	+11

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Nekril, Piekielny, Smoczy

Masz spętaną restkę duszy mędrca i raz dziennie możesz skorzystać z jego pomocy aby zamiast k20 rzucić 2k20 i wybrać lepszy wynik. Jeżeli wyrzucisz naturalne 20 to możesz tą zdolność wykorzystać ponownie tego samego dnia

Normalnie wiele zaklęc wymaga kosztownych komponentów, co jest szczególnie prawdziwe przy magii nekromantycznej, ale ty potrafisz obejśc ten wymóg dzięki wykorzystaniu świętych symboli, talizmanów i totemów. Wystarczy, że posiadasz jakiś wartościowy symbol dowolnej wiary.

Znasz się na mrocznej magii i potrafisz ją niemal wszędzie załatwić. Nawet jeżeli w danym miejscu nie powinna byc ona dostępna to potrafisz znaleźć do zakupienia zapiski, zwoje i mikstury mrocznej magii z niezła zniżką.
Masz bonus +4 do Wiedzy (arkana), Używania Magicznych Urządzeń i Kunsztu Magicznego jeżeli chodzi o mroczną magię.

Energia dusz

Każdego dnia rano zbierasz energię z otoczenia co daje Ci 5 punktów dusz. W danej chwili możesz mieć ich maksymalnie 7

Jako akcję całorundową możesz pochłonąć życie bezbronnej istoty aby uzyskać 1 punkt dusz (silne istoty dadzą Ci 2 punkty). Wbrew plotkom młode i niedoświadczone osoby nie zapewnią Ci żadnego zysku lub mocy - im bardziej doświadczona dusza tym lepszy będzie efekt

Możesz wydać punkt dusz aby w ramach rzucania zaklęcia je wzmocnić. Zwykle przekłada się to na większą ilość obrażeń, zwiększenie ST o 1 i/lub przedłużenie jego czasu działania lub zasięgu

Jako akcję błyskawiczną możesz stworzyć wokół siebie barierę z dusz na 4 minuty która zawiera 6 punktów życia. Każdy udany atak najpierw zabierze punkty życia z tej bariery zamaist z twojego ciała, a istota która ją zniszczy do końca otrzyma 6 punktów obrażeń od negatywnej energii. Pierwsze stworzenie bariery danego dnia kosztuje 1 punkt dusz, a każde kolejne o 1 punkt więcej.

W ramach akcji ruchu możesz wydać punkt dusz aby zamienić 5 ft czyli 1 kratkę ruchu na teleportację na odległość 40ft czyli 8 kratek. Możesz to zrobić w dowolnym momencie swojego ruchu i nie powoduje to ataków okazyjnych. Musisz widzieć obszar docelowy teleportacji

Wolfgang

Punkty życia	10
Inicjatywa	+2
Prędkość latania	40 ft / 8 kratek / perfekcyjna manewrowość

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	14
Zaskoczona	14

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+2
Siła Woli	+4

Ofensywa

Atak	czaszką
Trafienie	+2
Obrażenia	k2

Wyczucie pobudek	+4
Dyplomacja	+2
Kunszt magiczny	+4
Blef	+1
Wiedza (arkana)	+4
Wiedza (natura)	-1
Wiedza (religia)	+2
Wiedza (historia)	+1
Wiedza (plany)	-1
Wiedza (lokalna)	-1
Wiedza (geografia)	-1
Wiedza (inżynieria)	-1
Wiedza (szlachta)	-1
Wiedza (podziemia)	-1
Profesja (kupiec)	-1
Rzemiosło (alchemia)	-1
Rzemiosło (jubilerstwo)	-1
Percepcja	+7
Latanie	+18
Wycena	-1
Ukrywanie się	+14

Magia

Twoja magia łączy cechy magii “przygotowanej” jak i “spontanicznej”. Każdego dnia możesz przez godzinę przestudiować swoją księgę zaklęć aby “przygotować” pewną ilość gotowych do użycia zaklęć z każdego opanowanego przez ciebie kręgu magii. Z każdego z nich musi być to przynajmniej po jednym zaklęciu nekromantycznym. W ciągu dnia masz pewną ilość użyć każdego kręgu które mozesz wykorzystać w dowolnej kombinacji aby rzucić przygotowane zaklecia z danego lub niższego kręgu.

Pierwszy krąg magii - 3 przygotowane zaklęcia i 5 użyć dziennie

Nekromancja: Naprawa nieumarłych - dotknięty nieumarły odzyskuje k8+4 Punktów “Życia”

Nekromancja: Rozkład - dane martwe ciało bardzo szybko się rozkłada - po chwili jest juz tylko sam szkielet

Nekromancja: Odbudowa - dane marwe rozkładajace się ciało lub szkielet wracają do stanu w momencie śmierci

Wierzchowiec - przywołuje na 6 godzin osiodłanego konia lub kuca

Znikanie - dotknięty cel staje się niewidzialny na 3 rundy, czyli 18 sekund. Dowolne bezpośrednie ofensywne działanie rozmywa efekt.

Wachlarz kolorów - stożek 4.5 metra długości, wszystkie istoty muszą zdaćtest SIły Woli ST 16 albo zostaną oślepione i/lub ogłuszone na kilka rund. Efekt i czas trwania zależy od ich potęgi.

Wartownik - jedna istota może czuwać/wartować do 8 godzin i tak długo jak nie będzie robić nic męczącego odpocznie tak dobrze jakby spała przez ten okres. Walka lub intensywny wysiłek rozprasza efekt

Zbroja Maga - na 4 godziny cel ma bonus +4 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza, nie działa ze zwykła zbroją (albo jeden albo drugi)

Piekielne leczenie - wymaga kropli krwii diabła lub demona ale przez minutę wyleczy celowi 10 Punktów Życia, choć będzie to bardzo nieprzyjemne

Cichy Obraz - zasięg 200 metrów, tworzy iluzję jednego efektu (istotę, przedmiot lub widok itd.) który może mieć rozmiar pięciu sześcianów o boku 3 metrów. Jest jedynie mirażem i nie posiada zapachu, temperatury czy dźwięku. Nie mozesz powstać w miejsce czegoś innego - jedynie w pustej przestrzeni.

Interakcja (czyli dotknięcie lub dokładne przyjrzenie się itd.) pozwala zdawać Siłę Woli ST 14 aby uświadomić sobie, że to iluzja (staje się dla danej osoby niemal przezroczysta). Przekazanie tej informacji innym daje im +4 do rzutu.

Trwa tak długo jak podtrzymujesz ją koncentracją (akcja standardowa co rundę) - rozwieje się jak tylko przestaniesz.

Kościane Pociski - tworzysz dwa widmowe pociski z kości i dla kazdego wybierasz dowolny cel w zasięgu 42 metrów, może być to ten sam. Każda kość zadaje k4+1 obrażeń, szczególnie skuteczne na istoty Widmowe.

Adaptacja - przystosowanie Twoich dłoni i stóp pozwala Ci przez 4 minuty wspinać się pewnie jak małpa i pływać jak ryba. Wadą jest wolna prędkość (10ft czyli 2 kratki na jedną akcję).

Fałszywa Twarz - na 4 godziny możesz przybrać nową postać. Zawsze jest to przeciętny mężczyzna o Twoim wieku i etniczności, ale nie masz kontroli jak dokładnie będziesz wyglądał.Wyjątkiem jest sytuacja kiedy chcesz wykorzystać już poprzednio “wylosowany” wygląd - wtedy zawsze się to udaje.

Tłuszcz - możesz stworzyć warstwę tłuszczu na osobie, przedmiocie lub obszarze o promieniu 1.5 metra aby odpowienio ułatwić Wyrywanie się, utrudnić trzymanie/używanie oraz przewracać cele. Oprzeć można się testem Refleksu ST 16

Świadomość Sekretu - podczas rzucania zaklęcia pytasz dotnięty cel czy zna jakiś sekret o danej kwestii/osobie/przedmiocie/miejscu itd. Jeżeli nie zda Siły Woli ST 15 to odpowie Ci prawdziwie czy zna informację którą uważa za sekret na dany temat oraz nie będzie świadom całej tej sytuacji. Jeżeli zda rzut obronny to nie dość, że nie odpowie to będzie wiedzieć, że zapytałeś

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć) - 6 przygotowanych zaklęć

Nekromacja: Widmowe Światło - promień zadajacy k6 obrażeń nieumarłym. Zasięg 9 metrów, wymaga trafienia Dotykowej Klasy Pancerza (z bonusem +3)

Nekromacja: Dotyk Zmęczenia - o ile dotknięta istota nie zda Wytrzymałości ST 15 to jest Zmęczona na 4 rundy

Cztery widmowe pochodnie lub latarnie latają w zasięgu 30 metrów przez minutę wedle woli

Dotknięty przedmiot świeci się przez 50 minut

Wskazany łatwopalny przedmiot w zasięgu 10 metrów zajmuje się ogniem

Iluzyjne dźwięki - moga być tak głośne jak ryk lwa, ale nie mogą być zrozumiałą mową, mogą trwać/powtarzać się przez 30 sekund

Niewidzialna dłoń - pomniejsza telekineza o ograniczonym zasięgu i ciężarze

Kwasowy pocisk o zasięgu 10 metrów zadajacy k3 punktów obrażeń trafionemu celowi

Szybkie przepisywanie dzięki telekinezie na piórze - 1 strona na minutę koncentracji

Wskazany cel w zasięgu 40 metrów słyszy Twój szept - wymaga szeptania i wskazania palcem

Zostawienie Twojej osobistej magicznej runy na dotkniętym przedmiocie lub istotcie. Może być niewidzialna (pojawi się tylko przy wykrywaniu magii) lub widzialna.

Czytanie magicznych zwojów

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Naprawa uszkodzeń przedmiotu (min. 10 minut koncentracji)

Różnorodne magiczne sztuczki: manipulacja czystości, koloru, temperatury przedmiotów lub tworzenie drobnych iluzji

Drugi krąg magii - 1 przygotowane zaklęcie i 3 użycia dziennie (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Ślepota / Głuchota - przy rzucaniu zaklecia wybierasz jeden ze zmysłów i istotę w zasięgu 42 metrów. Jeżeli nie zda on Wytrzymałości ST 17 to traci ten zmysł aż do czasu zdjęcia tej klątwy

Animacja Nieumarłego - tym zaklęciem dotykowym możesz martwe ciało animować jako bezmyślnego sługę. Efektem może być zombie, szkielet lub latająca czaszka zaleznie od stanu zwłok. Normalnie wymaga to zużycia onyksów, ale potrafisz to obejść talizmanami wiary. Masz limit nieumarłych których możesz kontrolować w danej chwili - stworzenie ich więcej sprawi, że utracisz kontrolę nad najstarszymi

Kościana Ochrona - zaklęcie rzucone na duszą kość biodrową sprawia, że zaczyna ona wokół ciebie lewitować. Przez następne 4 godziny będzie ona pochłaniała część obrażeń ze skutecznych ataków na ciebie. Może ona pochłaniać obrażenia sieczne i kłute, maksimum 5 z każdego ataku i łacznie do 20 punktów obrażeń zanim się rozpadnie.

Dotyk Ghoula - dotknięty cel musi zdać Wytrzymałości ST 17 albo zostanie sparaliżowany na k6+2 rundy. Zacznie też niesamowicie śmierdzieć co wszystkim poza tobą w jego bezpośrednim otoczeniu da status Schorowanych o ile nie zdadzą takiego samego rzutu obronnego

Kontrola Nad Nieumarłym - tym zaklęciem o zasięgu 10 metrów możesz spróbować przejąć kontrolę nad dowolnym nieumarłym na 4 dni. Bezmyślne szkielety, zombie itd nie mają prawa do rzutu obronnego. Inteligentne nieumarłe istoty mogą probówać się mu oprzeć Siłą Woli ST 17. 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