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: +6

Manewry

- CMB: +0
- CMD: 11

- Punkty życia: 22
- Inicjatywa: +1
- Prędkość: 30 ft / 6 kratek

Umiejętności

- Wyczucie pobudek: +5
- Dyplomacja: +7
- Percepcja: +8
- Kunszt magiczny: +10
- Blef: +7
- Wiedza (arkana): +10
- Wiedza (historia): +9
- Wiedza (religia): +9
- Profesja (kupiec): +6
- Rzemiosło (alchemia): +8
- Rzemiosło (jubilerstwo): +8
- Wycena: +8
- Ukrywanie się: +6

Ofensywa

- Atak: promieniem
- Trafienie: +2

Zdolności

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

Masz spętaną resztkę duszy mędrca i raz dziennie możesz skorzystać z jego pomocy aby zamiast k20 rzucić dwiema kośćmi k20 i wybrać lepszy wynik. Musisz się nim posłużyć przed rzutem. Jeżeli wyrzucisz naturalne 20 to możesz tę zdolność wykorzystać ponownie tego samego dnia

Astma: dotrzymujesz karę -2 do wszystkich rzutów obronnych przed Zmęczeniem lub Przemęczeniem (fatigued i exhausted) albo przed efektami szkodliwych chmur, oparów, smogu lub pyłu. Możesz utrzymać oddech tylko przez 12 tur.

Prototyp Filakterium: za pomocą 8 godzinnego rytuału związałeś swoją duszę z wybranym przedmiotem. W momencie kiedy miałbyś umrzeć a przedmiot znajduje się w zasięgu do 170 metrów od ciebie (560 ft) możesz wydać punkt dusz jako akcja nagła aby twoja dusza ukryła się w nim na 4 minuty.
- Jeżeli w tym czasie twoje ciało otrzyma dość energii leczącej powrócisz do życia (choć na dobę otrzymasz karę -1 do wszystkich testów k20 i mocy magii oraz Twoja maksymalna pula punktów życia zmniejszy się o 5)

Pożywka ze Śmierci: kiedy istota która jest realnym zagrożeniem (ma ponad 1 poziom) nie zda rzutu obronnego przeciwko efektowi śmierci lub negatywnej energii w zasięgu 10 metrów (35 ft) od ciebie możesz jako akcja nagła otrzymać 4k6+2 tymczasowe punkty życia na 4 minuty. Są one tracone jako pierwsze i się nie kumulują ze sobą.
- Jako akcja darmowa możesz wydać punkt dusz aby zamienić aktualne tymczasowe punkty mocy z tej zdolności na magiczne leczenie swoich ran

Nos do Krwi: wykrywasz wszelkie krwawiące istoty w zasięgu 18 metrów (60 ft). Jako akcja błyskawiczna możesz wydać punkt dusz aby przez 4 tury móc używać Entropii na dowolnej krwawiącej istocie w tym zasięgu nawet jeżeli jej nie widzisz lub pomiędzy wami są przeszkody (efekt jest używany bezpośrednio na jej krwi więc możesz to robić np. przez ściany)

Szept i Krzyk Banshee: jeżeli tego chcesz to twój szept przyjmuje tak przenikliwą formę, że słyszą go wszystkie istoty w zasięgu od 9 do 170 metrów (od 30 do 560 ft), dla nich wydaje się jakbyś stał tuż obok nich, możesz jedynie wybrać odległość, ale słyszą go wszystkie możliwe cele. Szept ten przebija się nawet przez ściany czy inne bariery, tak długo jak nie są magiczne.
- Niemagiczne sposoby (jak kneblowanie czy zasłanianie ci ust) nie są wstanie powstrzymać cię od szeptania w ten sposób. Tylko magiczne lub nadzwyczajne metody (jak odcięcie ci języka…) są wstanie to zablokować
- otrzymujesz bonus +2 do rzutów obronnych przeciwko efektom dźwiękowym, opartym na języku (np. magicznym rozkazom) albo mającym cię uciszyć
- **Krzyk**: jako akcja standardowa możesz krzyknąć aby zadać wszystkim istotom w stożku o długości 4.5 metra (15 ft) 2k6 obrażeń dźwiękowych. W tej formie twój głos nie przebija się automatycznie przez ściany i przeszkody (choć przez szklane okno się przebije)

Świta

Potrafisz animować czaszki jako latające sługi - musisz dotknąć czaszkę lub odciętą głowę jako akcja standardowa i wydać punkt dusz aby animować takiego nieumarłego na 4 godziny. W danej chwili możesz mieć takich 8 tymczasowych sług.

Z reguły są one niemal identyczne - to bezmyślne i nieme sługi które potrafią jedynie wypełniać proste rozkazy. Poza lataniem i gryzieniem potrafią też pluć strumieniem jednego z żywiołów - przy animacji wybierasz ogień, kwas, zimno lub elektryczność.

Wyjątkiem jest na stałe animowana 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 intelektu i daleś umiejetność mówienia świszczącym szeptem. Potraficie przysyłać sobie emocje i proste komunikaty na odległość 1,5 kilometra. Jeżeli zostanie zniszczony to będzie to wymagało długiego i kosztownego rytuału aby go odtworzyć lub stworzyć zastępstwo

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
- Percepcja: +0
- Latanie: +11

Ofensywa

- Atak: ugryzienie
- Trafienie: +2
- Obrażenia: k2

- Atak: atak żywiołowy
- Trafienie: +4
- Obrażenia: k6

Specjalne: to atak dotykowy o zasięgu 9 metrów

Wolfgang

- Punkty życia: 11
- Inicjatywa: +2

Klasa pancerza

- Zwykła: 16
- Dotykowa: 14
- Zaskoczona: 14

Rzuty obronne

- Refleks: +2
- Wytrzymałość: +2
- Siła Woli: +4

- Prędkość latania: 40 ft / 8 kratek / perfekcyjna manewrowość

Ofensywa

- Atak: ugryzienie
- Trafienie: +2
- Obrażenia: k2

- Wyczucie pobudek: +4
- Dyplomacja: +2
- Kunszt magiczny: +4
- Blef: +3
- Wiedza (arkana): +4
- Wiedza (religia): +1
- Wiedza (historia): +1
- Wiedza (inne): -1
- Profesja (kupiec): -1
- Rzemiosło (alchemia): -1
- Rzemiosło (jubilerstwo): -1
- Percepcja: +7
- Latanie: +18
- Wycena: -1
- Ukrywanie się: +15

Energia dusz

Każdego dnia rano zbierasz energię z otoczenia co daje Ci 17 punktów dusz do używania magii. W danej chwili możesz mieć ich maksymalnie 19

Jako akcję całorundową możesz pochłonąć życie bezbronnej lub wykrwawiającej się 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

Entropia: jako akcja standardowa możesz wykonać atak wręcz lub zasięgowy w zasięgu 10 metrów (35 ft) przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza istoty aby jej zaszkodzić. Wymaga to nie bycia magicznie uciszonym oraz posiadanie wolnej dłoni i nie noszenie pancerza.
- **Zmęczenie**: W podstawowej wersji zaszkodzi to tylko istotom żywym, wywołując o nich Zmęczenie na 4 tury (-2 do Siły i Zręczności, brak możliwości biegania lub szarżowania) jeżeli nie oprą się temu testem Wytrzymałości ST 16. Przy wydaniu dodatkowego punktu dusz niezdany rzut Przemęczy je na 4 minuty (kara wynosi wtedy -6) a Zmęczy na 1 turę nawet przy zdanym rzucie obronnym

Alternatywnie:
- **Głód**: możesz wydać punkt dusz aby trafiony cel musiał wykonać test Siły Woli St 16. Nie zdanie go sprawi, że jego osłabione ciało będzie targane straszliwym głodem - będzie Zmęczony i otrzyma 4k8 Stłuczeń (obrażenia nonlethal), których nie będzie można zaleczyć aż czego nie zje. Efekt się nie kumuluje, choć dni w tym stanie (i nie zdane testy Kondycji) mogą pogorszyć stan celu
- **Poltergeist**: możesz przywiązać małego wrednego duszka do celu, po trafieniu możesz w dowolnym momencie w ciągu 4 tur jako akcja darmowa dać karę -3 do testu k20 wykonywanego przez ofiarę. Przy wydanym dodatkowym punkcie dusz możesz mu tą karę dawać co turę przez 4 tury. W danej chwili tylko jeden duszek może dręczyć daną istotę
- **Krwawienie**: trafiony cel zaczyna krwawić za 4 punkty życia (czyli tyle traci w momencie trafienia oraz na początku każdej swojej tury do momentu otrzymania magicznego leczenia lub opieki medycznej). Przy wydanym punkcie dusz może zwiększyć to krwawienie do 8. W danej chwili możesz tą zdolnością wywołać u danego celu maksymalnie Krwawienie za 8.
- **Krzywda Nieumarłego**: trafiony nieumarły cel otrzymuje 2k8 obrażeń, które może zmniejszyć o połowę testem Siły Woli ST 16. Przy wydanym punkcie dusz zamiast uszkadzać, leczysz trafionego nieumarłego za 2k8 punktów życia
- Użycie tej zdolności wywołuje ataki okazyjne chyba, że wykonasz udany test koncentracji k20+8 przeciwko ST 19, nieudany rzut marnuje akcję i wydane punkty dusz. O ile znajdujesz się kratkę poza zasięgiem wroga to możesz zgromadzić moc, zbliżyć się jako 5ft step (czyli nie wykonać innego ruchu) i wtedy wykonać atak wręcz bez wywołania ataku okazyjnego.

Alternatywnie, możesz skorzystać z sytuacji kiedy wróg nie ma możliwości wykonać takiego ataku

Grimuały

Poza nekromancją możesz używać zaklęć ze specjalnie przygotowanych księg zaklęć wydając punkty dusz i odczytując inkantacje z księgi. Im bardziej ta magia odbiega od twojej tym większa procentowa szansa, że użycie się nie powiedzie i albo stracisz kontrolę nad tym efektem albo wywołasz jakiś inny, często na swoją szkodę.

Improwizacja: jako akcja nagła kiedy zidentyfikujesz udanym testem Kunsztu magicznego zaklecie rzucone przez kogoś możesz spróbować się go tymczasowo nauczyć na 3 minuty wydając punkt dusz. W danej chwili możesz mieć 3 tak wyuczone talenty lub zaklęcia (do maksymalnie 2 kręgu) i używać ich za pomocą punktów dusz, ale za każdym razem jest 10% szansa, że stracisz kontrolę nad danym zaklęciem

Lecząca Tarcza: [3 punkty dusz, 10% szans niepowodzenia; rzucana 2 tury] wybrana dotknięta istota otrzymuje na 40 minut bonus +1 do Klasy Pancerza i CMD (typ deflection) oraz odzyskuje k8+4 punkty życia

Błogosławieństwo Czasu: [2 punkty dusz, 20% szans niepowodzenia; rzucana 2 tury] wybrana dotknięta istota otrzymuje na 40 minut bonus +1 do trafienia, Refleksu, Klasy Pancerza i CMD i +10 ft do Prędkości. Przy ataku jako akcja całorundowa może wykonać dodatkowy atak, a jezeli z tego nie skorzysta to dostaje możliwości wykonania dodatkowego ataku okazyjnego

Mentalna Bomba: [3 punkty dusz, 30% szans niepowodzenia; rzucana 2 tury] wybrana trójka humanoidów w zasięgu 10 metrów (35 ft) otrzymuje 2k6 Stłuczeń oraz jest ogłuszonych na 4 tury jeżeli nie zdadzą testu Siły Woli ST 16. Zdanie rzutu niweluje ogłuszenie i zmniejsza obrażenia o połowę. Na koniec swojej tury mogą wykonać test ponownie aby szybciej uwolnić się z ogłuszenia

Ogniste Inferno: [3 punkty dusz, 50% szans niepowodzenia; rzucana 2 tury] w zasięgu 42 metrów tworzysz sferę ognia o promieniu 3 metrów (10ft) która w momencie tworzenia zadaje wszystkiemu w swoim obszarze 4k6 obrażeń od ognia oraz podpala. Test Refleksu St 16 pozwala zmniejszyć to o połowę i uniknąć podpalenia. Jako akcja standardową możesz podtrzymać ten efekt przez 4 tury i za każdym razem przesunać sferę o do 12 metrów (40 ft), zadając obrażenia wszystkiemu co znajdzie się w jej obszarze, ale nie możesz jej oddalić od siebie o więcej niż 42 metry albo zniknie. Sfera zniknie po upływie czasu lub początku twojej tury którą nie rozpoczynasz akcją standardową aby efekt podtrzymać. Wszystkie istoty które wejdą w jej obszar otrzymają obrażenia i ryzykują podpalenie.

Klątwa Płonącego Kłamcy: [1 punkt dusz, 30% szans niepowodzenia; rzucana 2 tury] wybrana istota w zasięgu 10 metrów (35 ft) musi zdać test Siły Woli ST 16 albo zostanie przeklęta na 4 godziny. W tym czasie chwilę po tym jak skłamie jej ubranie/włosy/pióra zaczną się palić i co turę zadawać jej k6 obrażeń od ognia. Ogień można zgasić udanym testem Refleksu ST 16, wykonywanym co turę.

Leśna drabina: [1 punkt dusz, 20% szans niepowodzenia; rzucana całą turę] inkantacja sprawia, że w wolnej przestrzeni obok ciebie wyrasta w moment drzewo mające do 12 metrów (jeżeli się zmieści). Jego przeżycie długoterminowo zależy od warunków i przez długi czas będzie miało delikatną magiczną aurę, ale nie zniknie. Gałęzie ma tak dogodnie ułożone, że wspinanie się po nim wymaga jedynie testu Wspinaczki ST 5, co zwykle oznacza automatyczny sukces o ile nie ma jakiegoś dodatkowego zagrożenia lub ograniczonego czasu

Potężna Bariera: [4 punkty dusz, 40% szans niepowodzenia; rzucana 2 tury] tworzysz mistyczną barierę w formie ściany o długości do 12 metrów i wysokości do 3 metrów albo sfery wokół siebie o promieniu do 9 metrów. Utrzyma się ona przez 4 tury. Posiada 40 punktów życia, a ST testu Siły do zniszczenia jej wynosi 27. Istoty wybranego przez ciebie typu charakteru (dobre / złe / praworządne / chaotyczne) muszą zdać test Siły Woli ST 16 aby móc ją chociaż dotknąć w danej turze. Wszelkie pociski mające fizyczną postać zadają jej o 9 punktów obrażeń mniej. Bariera uzyskuje też odporność 14 na jeden typ obrażeń żywiołowych (ogień / kwas / zimno / elektryczność)

Wiedza Miasta: [3 punkty dusz, 30% szans niepowodzenia; rzucana 2 minuty] zaklęcie zadziała tylko będąc w obszarze miasta lub innej trwałej społeczności. Po udanym rzuceniu możesz podtrzymać je koncentracją co pozwoli po każdej turze wykonać test Dyplomacji aby z aury miasta poznać plotki lub informacje analogiczne do tych uzyskanych dzięki kilku godzinom wypytania mieszkańców z tym samym testem Dyplomacji. Na dany temat możesz otrzymać tylko jedną odpowiedź, nawet jak skupisz się na nim dłużej.
- Po uzyskaniu odpowiedzi możesz raz w ciągu działania zaklęcia zrezygnować z dalszych pytań aby stworzyć nieruchomy i niewidzialny sensor w miejscu powiązanym z uzyskaną odpowiedzią, przez który widzisz oraz słyszysz tak długo jak utrzymasz koncentrację. Wykrywalny jest testem Percepcji ST 24. Przestanie skupienia się na sensorze zakończy działanie zaklęcia