Cechy

Siła	16 / +3
Zręczność	12 / +1
Kondycja	16 / +3
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	16 / +3
Charyzma	9 / -1

Klasa pancerza

Zwykła	19
Dotykowa	11
Zaskoczona	18

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+8
Siła Woli	+6

Dodatkowo: +3 w przypadku magii lub trucizn

Punkty życia	36
Inicjatywa	+1
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Manewry

CMB	+6
CMD	17 / 21 przeciwko Przewróceniu lub Przepchnięciu

Ofensywa

Atak	rzut toporem
Trafienie	+6
Obrażenia	k10+4

Atak	strzał z ciężkiej kuszy
Trafienie	+4
Obrażenia	k10

Atak	widmowym toporem
Trafienie	+8
Obrażenia	k10+4

Atak	silny cios widmowym toporem
Trafienie	+7
Obrażenia	k10+6

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+9
Ukrywanie się	+5
Pływanie	+7
Percepcja	+12
Wiedza (natura)	+4
Wspinaczka	+7
Wiedza (lokalna)	+4
Medycyna	+7
Wiedza (historia)	+6
Kunszt magiczny	+4
Rzemiosło (pułapki)	+4
Profesja (żołnierz)	+7
Przetrwanie	+7
Wiedza (arkana)	+4
Wiedza (geografia)	+4
Lingwistyka	+4

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Krasnoludzki, Orczy

Przy tropieniu za pomocą Przetrwania masz bonus +1 do rzutów

Jako akcja ruchu możesz wybrać jeden cel - Ty i Twoi sprzymierzeńcy macie bonus +1 do trafienia i obrażeń przeciwko niemu. Efekt działa do śmierci celu lub ponownego użycia tej zdolności

Widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów (60 ft)

Możesz próbować zaprzyjaźnić się ze zwierzętami za pomocą Dzikiej Empatii. Zajmuje to minutę i wymaga rzutu z modyfikatorem +0 jak w przypadku Dyplomacji

W przypadku otrzymania trafienia krytycznego możesz jako akcję nagłą zdecydować się Uszkodzić swoją tarczę lub zbroję aby zmienić to trafienie w zwykły atak. Jeżeli użyjesz tego na Uszkodzonej zbroi/tarczy jest ona kompletnie zniszczona.

Jako akcję błyskawiczną możesz przywołać Upiorną Broń. Ma ona kształt widomowego przydziałowego topora którego używali wszyscy członkowie Twojego dawnego oddziału. Jest to magiczna broń potrafiąca łatwo ranić istoty niematerialne oraz może przewodzić Twoją magię.

Istnieje tak długo jak chcesz lub do kilku chwil po wypuszczeniu (więc można nią rzucać). Kiedy nie jest zmanifestowana to jej energia wzmacnia Twoje dłonie umożliwiając efektywne używanie ich w walce. Broń nie jest samoświadoma ani nawet inteligentna, ale posiada szczątkowe emocje ponieważ częściowo z nich się składa

Otrzymujesz bonus +2 do testów Percepcji do zauważenie nietypowych elementów kamiennych jak ukryte drzwi czy pułapki. W odległości 3 metrów zawsze masz prawo do testu nawet jak nie szukasz aktywnie

Jesteś dość odporna na temperatury. Każdy efekt ognia lub zimna zadaje Ci o 1 punkt obrażeń mniej, a temperaturę traktujesz jako 10 stopni niższą/wyższą zależnie co będzie lepsze.

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)

Dotyk zmęczenia - dotknięty cel musi zdać test Wytrzymałości ST 13 aby nie być Zmęczony na 4 rundy. Możesz przekazać go dłonią (Dotykowa Klasa Pancerza) lub bronią (Zwykła Klasa Pancerza)

Bardzo powolne naprawianie przedmiotów (przynajmniej 10 minut medycji, a zwykle bliżej godziny)

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Szept - sprawiasz, żę przez 40 minut Twój szept dociera do wskazanych celów z odległości 40 metrów jeżeli istnieje ścieżka którą wiatr mógł go przenieść. Ktoś obok celu może usłyszeć co powiedziałeś

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

Uzdrowienie - dotknięty cel jest wyleczony 2d8+4 Punktów Życia. Rani nieumarłych. Możesz przekazać go dłonią (Dotykowa Klasa Pancerza) lub bronią (Zwykła Klasa Pancerza)

Widmowe przyspieszenie - Twoja Prędkość rośnie o 30ft na 4 minuty

Niezdarność - Możesz sprawić aby cel w zasięgu 9 metrów
A) upuścił niewielki przedmiot którego nie trzyma w dłoni (np. z kieszeni, u paska). Test Percepcji ST 14 pozwoli mu to zauważyć.
B) Testujesz przeciwko CMD wroga z modyfikatorem +7 aby duchy ukradły coś wrogowi lub go rozbroiły. Ten wariant jest jawny

Mrożący dotyk - do momentu rzucenia kolejnego zaklęcia przy 4 następnych przypadkach kiedy Ty lub Upiorna Broń dotkniecie dowolnej istoty otrzyma ona k6 obrażeń od negatywnej energii i musi testować Wytrzymałość albo straci 1 punkt Siły. Nieumarłe istoty zamiast obrażeń testują Siłę Woli albo wpadają w panikę na k4+4 rund.