Cechy

Siła	9 / -1
Zręczność	10 / +0
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	18 / +4
Charyzma	14 / +2

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	12
Zaskoczona	16

Rzuty obronne

Refleks	+2
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+8

Dodatkowo: +2 przeciwko efektom śmierci

Manewry

CMB	+4
CMD	15

Punkty życia	23
Inicjatywa	+0
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Ofensywa

Atak	kosą
Trafienie	+7
Obrażenia	2k4+2
Krytyk	x4

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+10
Dyplomacja	+6
Wycena	+5
Percepcja	+9
Medycyna	+8
Kunszt magiczny	+5
Profesja (architekt)	+8
Wiedza (arkana)	+5
Wiedza (religia)	+5
Wiedza (historia)	+5
Wiedza (plany)	+5
Wiedza (szlachta)	+5

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Nekril, Celestialny

Fala Energii - 6 razy dziennie jako akcję standardową możesz zaprezentować światu święty symbol i wyzwolić z niego falę negatywnej enegii która rani istoty żywe w zasięgu 9 metrów poza Tobą i leczy nieumarłych. Zadaje to 2k6 punktów obrażeń (ale leczy o 50% więcej) i Siła Woli ST 15 pozwala obniżyć to o połowę.

Przed wykonaniem ataku kosą możesz zadeklarować, że chcesz wykorzystać jedno z użyć Fali Energii. Jeżeli trafisz to cel jest traktowany jakby znalazł się z jej zasięgu (takie same obrazenia i rzut obronny)

Kontrola - jako akcję standardową możesz wykorzystać jedno z użyć Fali Energii aby spróbować przejąć kontrolę nad nieumarłym w zasięgu 9 metrów. Możesz w danej chwili kontrolować za pomocą tej umiejętności tylko ograniczoną ilość nieumarłych (4 szkielety, 2 zombie lub jedną trochę potężniejszą istotę). Bezmyślny cel nie ma rzutu obronnego, ale inteligentny może oprzeć się Siłą Woli ST 15 oraz może wykonywać ten rzut obronny co 24 godziny aby się wyrwać.

Żniwa - po trafieniu celu kosą możesz jako akcję błyskawiczną 4 razy dziennie otrzymać Tymczasowe Punkty Życia na 1 minutę w ilości zadanych obrażeń. Ponowne użycie nadpisze ilość Punktów Życia o ile jeszcze jakieś będą

Wzrok śmierci - przed Twoimi oczami życie się nie ukryje. W ramach obserwacji dowolnej istoty w zasięgu 9 metrów zawsze jesteś świadom czy jest ona:
- martwa
- wrażliwa (ranna, zostały jej ostatnie punkty życia)
- walczy ze śmiercią (ranna)
- zdrowa
- nieumarła
- ani żywa ani martwa (np. golem)

Pocałunek Śmierci - jako akcję standardową 7 razy dziennie możesz w dowolny sposób dotknąć istotę - przez minutę będzie ona reagować na magię leczącą jak nieumarły a leczyć będzie ją negatywna energia

Animowane sługi

Z zaklęcia Animacja Nieumarłego w danej chwili możesz kontrolować 16 szkieletów lub 8 zombie lub jakąś kombinację (2 szkielety zajmuje tyle uwagi co 1 zombie).
Są one całkowicie bezmyślne, więc ślepo wykonają rozkazy nie wymagające rozumowania. Wydawanie komend wymaga aby były w zasięgu Twojego głosu.

Szkielet

Punkty Życia: 4
Klasa Pancerza: 16/12/14
Atak: (2x) szpon +2
Obrażenia: k4+2
Wytrzymałość: +0
Refleks: +2
Siła Woli: +2
CMB: +2
CMD: 14
Inicjatywa: +6
Percepcja: +0

Specjalne:
- obrażenia nie-obuchowe są zmniejszane o 5
- widzi w ciemności na 16 metrów

Zombie

Punkty Życia: 12
Klasa Pancerza: 12/10/12
Atak: pięść +4
Obrażenia: k6+4
Wytrzymałość: +0
Refleks: +0
Siła Woli: +3
CMB: +4
CMD: 14
Inicjatywa: +0
Percepcja: +0

Specjalne:
- może w rundzie wykonać tylko akcję ruchu lub standardową lub szarżę
- obrażenia nie-cięte są zmniejszane o 5
- widzi w ciemności na 16 metrów

W ramach poświęcenia kapłańskiego rycerz zakonny złożył śluby służby aż do Twojej śmierci. Rytualnie powiązano jego śmierć z Twoim życiem - teraz jako kościany wojownik Cię broni i wspiera.

Raz dziennie za pomocą 2 godzinnego rytuału nad dowolnym humanoidalnym ciałem możesz go przyzwać jeżeli został pokonany. Ciało zostanie unicestwione, ale znowu u Twego boku znajdzie się Sir Revan. Powraca z ekwipunkiem który posiadał w momencie pokonania (jego ciało i sprzęt rozpadają się w pył wtedy).

Sir Revan

Punkty Życia: 20
Klasa Pancerza: 21/12/19

Atak: długim mieczem +7
Obrażenia: k8+3

Silny Cios długim mieczem +6
Obrażenia: k8+5

Wytrzymałość: +3
Refleks: +1
Siła Woli: +3
CMB: +5
CMD: 16
Inicjatywa: +5
Ukrywanie się -1
Percepcja: +6
Zastraszanie +8

Specjalne:
-jest inteligentny, ale nie potrafi mówić
- obrażenia nie-obuchowe są zmniejszane o 5
- odporny na zimno
- bonus +4 do Rzutów Obronnych przeciwko efektom pozytywnej energii
- widzi w ciemności na 16 metrów
- raz na rundę może zasłonić przed jednym atakiem sojusznika który obok niego stoi co daje bonus +2 z tarczy do Klasy Pancerza, ale nie pomoże jeżeli sojusznik już ma tarczę

Magia

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 4+1

Domenowe: Strach - wskazany cel w zasięgu 9 metrów musi zdać Siłę Woli ST 15 albo zacznie panicznie uciekać od ciebie przez k4 rundy. Zdanie rzutu Przestraszy go na rundę (-2 do rzutów d20). Nie działa na potężne istoty.

Mniejsza krzywda - dotknięty cel traci k8+4 Punktów Życia, zdanie Siły Woli ST 15 zmniejsza obrażenia o połowę. Leczy nieumarłych.

Tarcza wiary na 4 minuty daje +2 do Klasy Pancerza dotniętemu celowi

Błogosławieństwo - wszyscy żywi sprzymierzeńcy w promieniu 30 metrów dostają bonus +1 do trafienia i +1 przeciwko strachowi na 4 minuty

Mniejsze Uzdrowienie - dotknięty cel jest leczony d8+4 jednego celu, wymaga dotknięcia. Rani nieumarłych.

Przekleństwo - wszyscy wrogowie w promieniu 30 metrów dostają karę -1 do trafienia i -1 przeciwko strachowi na 4 minuty. Każdy może oprzeć się Siłą Woli ST 15

Ochrona przed złem/dobrem/chaosem na jeden cel na 4 minuty - +2 do Klasy Pancerza, Rzutów Obronnych i ochrona przed magiczną dominacją - wszystko tylko przeciw atakom i efektom od danego charakteru. Wybór charakteru ma miejsce w trakcie przygotowywania

Bańka Powietrza - głowa dotkniętej istoty lub dotknięty przedmiot przez 4 minuty otoczone są sferą czystego powietrza co pozwala np. oddychać pod wodą. Przedmioty śa chronione przed zamoknięciem

Zakaz - wydajesz istocie w zasięgu 9 metrów krótki zakaz i jeżeli nie zda SIły Woli ST 15 to w swojej turze nie może czegoś zrobić. Musi ona zrozumieć co mówisz. Możliwe zakazy: atakowanie, czarowanie, poruszanie się (nie moze opuścić swojej kratki), porozumiewanie się, dobywanie.

Rozkaz - wydajesz 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 moze opuścić swojej kratki).

Gorące rozbrojenie - metalowa broń wskazanego wroga w zasięgu 10 metrów na moment rozgrzewa się do czerwoności. Ma on wybór - albo przyjmie 4k4 obrażeń od ognia albo spróbuje zdać test Refleksu ST 15 aby upuścić broń na czas

Tłumacz - dotknięty cel przez 40 minut rozumie w podstawowym stopniu wszystkie możliwe języki i niemalgiczne zapiski

Rozgłos - dotknięty cel przez 40 minut może mówić tak donośnym głosem, że słychać go na duże odległości (np. na całe pole poważnej bitwy)

Wykrycie dobra/zła/chaosu/prawa - W stożku o długości 18 metrów - w pierwszej rundzie koncentracji wyczuwasz obecność aur, w drugiej ich ilość, a w trzeciej dokładną siłę i źródła. Aurę zawsze mają potężni śmiertelnicy, istoty pozaplanarne, kapłani, nieumarli czy smoki - słabi/zwykli śmiertelnicy mogą ją mieć tylko jezeli przepełniają ich emocje/myśli o danym nastawieniu. W momencie przygotowania decydujesz jakie aury będziesz wykrywać

Wygoda - Obrona przed temperaturą, wilgocią i pogodą przez 24 godziny na dotknięty cel

Ukrycie przed śmiercią - zaklęcie możesz rzucić na do 4 istot jednocześnie. Przez 40 minut bezmyślni nieumarli nie są w stanie w jakikolwiek sposób je zauważyć. Inteligentni nieumarli mogą to zrobic dzieki Sile Woli ST 15, a nawet nie zdając mogą dalej próbować na ślepo atakować. Czar zakończy się dla wszystkich jeżeli któryś cel wykona jakikolwiek atak, dotknie nieumarłego lub użyje dużej ilości pozytywnej energii.

Morderczy rozkaz - jeżeli cel w zasięgu 10 metrów nei zda SIły Woli ST 15 to w swojej rundzie musi do maksimum możliwości skrzywdzić swojego najbłższego sojusznika.

Mgła - tworzy mgłę w promieniu 3 metrów wokół czarującego, przez która nic nie widać dalej niż 1.5 metra. Trwa 3 minuty, chyba że rozwieje jąwiatr. Mgła jest nieruchoma po stworzeniu.

Sanktuarium - dotknięta istota jest chroniona przed atakami przez 4 rundy. Jeżeli ktoś spróbuje ją zaatakować, aby to faktycznie zrobić musi zdać Siłę Woli ST 15 albo zmarnuje akcję. Ochrona rozwiewa się jeżeli cel sam wykona ofensywną akcję

Ochrona przed strachem - 2 istoty w zasięgu 9 metrów na 40 minut otrzymuja bonus +4 do testów przeciwko strachowi. Jeżeli cel już doświacza efektu strachu lub przerażenia kiedy otrzyma ochronę to efekt ten jest zniwelowany na czas trwania zaklęcia

Ochrona przed chorobami - istota zasięgu 9 metrów na 40 minut otrzymuje bonus +4 do testów przeciwko chorobom czy efektom wywołującym osłabienie lub mdłości. Jeżeli cel już doświacza takiego efektu kiedy otrzyma ochronę to efekt ten jest zniwelowany na czas trwania zaklęcia

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

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

Udźwig Mrówki - przez 8 godzin dana istota jest w stanie udźwignąć trzy razy większe ciężary

Szczęście Rzemieślnika - dany cel ma bonus +5 do następnego testu Rzemiosła

Mniejsze przywołanie - jako akcja całorundowa w zasięgu 9 metrów materializujesz szkieleta które utrzyma się przez 4 rundy

Twoja magia wymaga “przygotowania” czyli każdego dnia o świcie modlisz przez około godzinę, aby zapełnić w dowolnej kombinacji komórki dla każdego kręgu magii spośród znanych ci zaklęć z danego lub niższego kręgu. Do następnego dnia każda komórka pozwala stworzyć jednorazowy efekt.

Każde przygotowane zaklęcie możesz wykorzystać aby zamiast zwykłego efektu rzucić Mniejszą Krzywdę lub Krzywdę (zależnie od kręgu przygotowanego zaklęcia).

Na każdym kręgu masz dodatkowo komórkę domenową którą możesz zapełnić tylko zaklęciami domenowymi z tego lub niższego kręgu. Niektóre z nich inaczej nie jesteś w stanie przygotować

Pomniejsze modły (bez limitu użyć) - 4 komórki

Dotknięty przedmiot świeci się przez 40 minut

Czytanie magicznych zwojów

Oczyszczenie - modlitwa usuwa trucizny i niweluje zepsucie jedzenia oraz napojów

Wigor - dotknięty cel dostaje na minutę 1 tymczasowy Punkt Życia

Wykrycie czy dany przedmiot lub istota jest trująca/zatruta

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

Naprawa uszkodzeń przedmiotu (min. 10 minut koncentracji)

Wykrycie i powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów

Łzy płaczki - tworzy we wskazanym pojemniku kilka litrów lekko słonawej wody

Drugi krąg magii - komórki jednego dnia: 3+1 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

Domenowy (i tylko tak) Dotyk Ghoula - dotknięty cel musi zdać Wytrzymałości ST 16 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

Krzywda - dotknięty cel jest traci 2k8+4 Punktów Życia, zdanie Siły Woli ST 16 zmniejsza obrażenia o połowę. Leczy nieumarłych.

Odnowienie - usuwa Zmęczenie (ale nie Przemęczenie) jednego celu i leczy d4 obrażeń do jednej Cechy

Uzdrowienie - dotknięty cel jest wyleczony 2d8+4 Punktów Życia. Rani nieumarłych.

Widmowa broń - tworzysz widmową broń do walki wręcz która przez 4 rundy atakuje wybrany przez Ciebie cel. Jej bonus do trafienia wynosi +8 i zadaje k8+1 obrażeń. Możesz zmienić cel akcją ruchu

Grupowy ciężar - do 4 dotkniętych istot ma przez godzinę trzy razy większy udźwig

Siła Byka / Wytrzymałość Niedźwiedzia / Splendor Orła / Mądrość Sowy - wariant wybierasz przy przygotowaniu. Cel otrzymuje bonus +4 na 4 minut do odpowiednio SIły / Kondycji / Charyzmy lub Mądrości

Status - przez 4 godziny wiesz gdzie znajduje się dotnięty sojusznik oraz w jakim jest stanie. Znasz kierunek i odległość do niego oraz jesteś świadom czy jest zatrucy/chory/ranny/spanikowany/nieprzytomny itd.

Krzyk - wywołujesz donośny grzmot w obszarze o promieniu 3 metrów w zasięgu 10 metrów. Wszyskie istoty w tym obszarze otrzymują k8 obrażeń sonicznych oraz muszą zdać test Wytrzymałości ST 16 albo zostaną oszołomione na jedną rundę (stracą wszystkie akcje w najbliższej turze).

Cisza - przez 4 rundy obszar o promieniu 6 metrów wokól dotniętego przedmiotu/istoty w zasięgu 9 metrów któRa nei zda Siły Woli ST 16 lub wokoł konkretnego punktu jest całkowicie cichy. Nie możliwe jest w nim cokolwiek usłyszeć lub powiedzieć

Odporność Żywiołowa - dotknięta istota uzyskuje na 40 minut Odporność 10 na ogień/kwas/elektryczność/zimno (wybrane przy rzucaniu), czyli każdy efekt danego żywiołu zadaje o 10 punktów obrażeń mniej.

Paraliż osoby - jeżeli humanoid w zasięgu 10 metrów nie zda SIły Woli ST 16 to jest całkowicie sparaliżowany na 4 rundy. W swojej turze może próbować przerzucać ten test jako akcję całorundową.

Chmura Mgły - w zasięgu 35 metrów tworzy mgłę o promieniu 6 metrów, przez która nic nie widać dalej niż 1.5 metra. Trwa 4 minuty, chyba że rozwieje jąwiatr. Mgła jest nieruchoma po stworzeniu.

Animacja Nieumarłego - tym zaklęciem dotykowym możesz animować martwe ciało jako bezmyślnego sługę. Efektem może być zombie lub szkielet zależnie od stanu zwłok. Musisz zużyć onyksy przy każdym użyciu i ich wartość musi być odpowiednia do mocy nieumarłego. Masz limit nieumarłych których możesz kontrolować w danej chwili z tego zaklęcia - stworzenie ich więcej sprawi, że utracisz kontrolę nad najstarszymi

Wróżba - minuta modlitw przy zużyciu pewnej ilości specjalnych kadzideł pozwala Ci wywróżyć z kości konsekwencje jakiegoś czynu (dobry / złe / oba typy / brak). Prawdziwość: 70% (tajny rzut). Wróżba wybiega co najwyżej godzinę w przyszość

Kościana Ochrona - zaklęcie rzucone na dużą 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.

Otucha - procesy rozkładu dotkniętego ciała zostają zatrzymane na 4 dni

Przywołanie - jako akcja całorundowa w zasięgu 9 metrów materializujesz k3 szkielety które utrzymają się przez 4 rundy

Szept zmarłych - przez 40 minut słyszysz szept dusz które zamieszkiwały Twoje otoczenie. Daje Ci to bonus +4 do odpowiedniej Wiedzy (np. Natury w lesie albo Lokalnej/Religii w kościele) i pozwala testować nawet jeżeli normalnie nie jesteś w niej wyszkolony