Cechy

Siła	-
Zręczność	14 / +2
Kondycja	-
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	16 / +3
Charyzma	18 / +4

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	16
Zaskoczona	14

Manewry

CMB	+3
CMD	17

Punkty “życia”	32
Inicjatywa	+2
Prędkość	20 ft / 4 kratki

Ofensywa

Atak	widmowym mieczem
Trafienie	+4
Obrażenia	k8+2
Krytyk	x2

Rzuty obronne

Refleks	+5
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+8

Dodatkowo: +1 przeciwko efektom mającym przerwać Opętanie

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+9
Dyplomacja	+10
Percepcja	+10
Lingwistyka	+5
Kunszt magiczny	+5
Zastraszanie	+8
Blef	+8
Profesja (władca)	+8
Wiedza (religia)	+5
Wiedza (historia)	+6
Wiedza (lokalna)	+5
Wiedza (geografia)	+5
Wiedza (szlachta)	+6
Wycena	+5

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Niebiański

Duch - jako duch nawiedzający śmiertelników nie masz już ich wielu “wad”. Nie musisz spać, jeść ani oddychać.
- Jesteś odporny na trucizny, efekty snu, paraliż, zmęczenie, ogłuszanie, choroby.
- Jesteś też odporny na różnorodne magiczne uroki i inne efekty wpływające na umysł.
- Nie otrzymujesz dodatkowych obrażeń z trafień krytycznych, obrażeń do cech fizycznych czy zwykłych Stłuczeń. Obrażenia precyzyjne otrzymujesz tylko jeżeli zostaną zadane bronią magicznie dostosowaną do niszczenia zjaw
- Jako, że nie przekroczyłeś jeszcze granicy celowego i okrutnego Opętywaniem niewinnych i niechętnych to twoja natura nie jest Zła = w odróżnieniu od wielu nieumarłych leczy Cię pozytywna energia, a negatywna rani, zaś magia wykrywająca nieumarłych jest w stanie tę różnicę odnotować
- Poświęcona ziemia jest dla ciebie równie przychylna jak zbeszczeczona nieumarłym
- Regenerujesz Punkty Życia tylko poprzez odpoczynek w Relikwii
- Widzisz też w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów

Jeżeli opuścisz Relikwię, ale nie w celu Opętania jakiegoś celu to manifestujesz się jako niematerialna dusza:
- można Cię normalnie atakować, ale niemagiczne lub zwykłe magiczne bronie zadają Ci połowę obrażeń
- ty nie jesteś w stanie wpłynąć samemu na cokolwiek materialnego (twoje ataki ranią tylko innych niematerialnych).
- Efekty z materialnych źródeł nie mające zadawać Ci obrażeń mają 20% szans nie zadziałać. Efekty czystej energii ignorują tę szansę
- Możesz się poruszać ze swoją Prędkością, a przenikanie przez przedmioty (maksymalna grubość 1.5 metra na raz) traktujesz jako trudny teren
- Bez oparcia na stałym lub płynnym podłożu powoli opadasz choć możesz “przelecieć” krótkie dystanse
- Każda tura spędzona w takiej formie zadaje Ci punkt Stłuczeń, które regenerujesz jedynie w Relikwii lub Opętując istotę (1 punkt na minutę) lub Opętując inny przedmiot (1 punkt na godzinę)

Manifestacje

Każdego dnia po odpoczynku w Relikwii uzupełniasz pulę 8 punktów mocy którymi możesz wzmacniać efekty magiczne. Same efekty wymagają jedynie twojej koncentracji, bez gestykulacji lub inkantacji - to czysta determinacja je napędza (ma to swoją wadę, że testy koncentracji wywołane np. atakiem w trakcie tworzenia Manifestacji, mają ST zwiększone o 10 o ile nie skupisz się dodatkowo jako akcja ruchu). Są one jednak niezwykle niesubtelne - każdy świadek instynktownie ogólnie wie na czym polegają.
- Podtrzymanie ich za pomocą koncentracji (czyli pierwszej akcji w turze aby się nie rozwiały) wymaga jedynie akcji ruchu a nie standardowej

Wróżbita - minuta koncentracji pozwala przywołać widmowego wróżbitę za pomocą którego dostrajasz się do tego pasma rzeczywistości odpowiadającego za energię magiczną. Postrzegasz wtedy aury, w tym zaklęć rzucanych w niedalekiej przeszłości, oraz magicznych przedmiotów. Aby utrzymać efekt musisz się koncentrować jako akcja całorundowa. Manifestacja zajmie tylko akcję standardową jeżeli wydasz punkt mocy. Wykrycie ma zasięg 40 metrów, ale jest blokowane przez lite powierzchnie. Alternatywnie, zamiast magicznych aur możesz wykryć:
- **Niematerialność** (dowiadujesz się czy w zasięgu znajdują się istoty niematerialne albo np. konstrukty stworzone z czystej energii. Poznajesz też siłę ich aur, choć nie lokalizację)
- **Powiązania Genealogiczne** (stopień pokrewieństwa albo z Tobą albo z Opętaną istotą)

Sługa - jako akcja standardowa możesz przywołać widomego służącego aby telekinetycznie wpłynąć na otoczenie w zasięgu 45 metrów (150 ft). Pozwala to na podniesienie i przeniesienie przedmiotu lub chętnej istoty do 7.5 metrów (25ft), choć musi pozostać w zasięgu i musisz ją ciągle widzieć. O ile nie podtrzymasz efektu koncentracją jako akcja ruchu w kolejnych turach to przedmiot zamiast wisieć w powietrzu spadnie. Istota musi być nie większa od niziołka lub psa (rozmiar small) a przedmiot nie powinien ważyć więcej niż do ~18kg
- możesz podnieść niechętną temu istotę jeżeli wydasz punkt mocy a ona nie zda testu Siły Woli ST 16, który będzie mogła ponawiać w kolejnych rundach jeżeli efekt zostanie utrzymany
- jako akcja przygotowana możesz spróbować użyć telekinezy na wystrzelonym pocisku aby go przechwycić, ale strzelający może to zablokować testem Siły Woli ST 16
- wydanie punktu mocy sprawi, że efekt telekinezy utrzyma się przez 5 minut, choć bez aktywnego kierowania cel po prostu będzie lewitował w miejscu. Jako akcja ruchu możesz wydać prostą instrukcję, np. aby cel podążał za wskazaną istotą
- możesz wykonywać telekinezą nie tylko proste czynności, a nawet używać różnych Umiejętności, choć z racji braku przeszkolenia zwykle testy są wykonywane z łącznym bonusem +1
- alternatywnie widmowy sługa może pojawić się z jakimś przydatnym narzędziem lub rekwizytem, co pomoże komuś innemu wykonanie odpowiedniego testu Umiejętności z bonusem +2 (np. z młotkiem, nożycami, rekwizytem teatralnym, instrumentem muzycznym albo jakąś pomocną książką) dzięki takim “mistrzowskim narzędziom”.

Wojownik - jeżeli Sługa ma podnieść coś co może służyć za broń lub nią po prostu jest, to jako akcję standardową możesz jednocześnie podtrzymać efekt koncentracją i przesunąć przedmiot wykonując po drodze lub na jej koniec odpowiedni atak wręcz lub zasięgowy
- kość obrażeń zależy od rozmiaru i twardości przedmiotu, a bronie używają swojej normalnej. Do obrażeń doliczany jest modyfikator +4. Test trafienia wykonywany jest z modyfikatorem +6
- w ramach wykonywania ataku możesz przyjąć karę -3 do trafienia aby wykonać dwa ataki zamiast jednego, a do obrażeń drugiego ataku doliczasz jedynie +2 a nie +4
- Bronie trzymane przez Wojowników pozwalają ci “zagrażać” obszarom wokół nich i dzięki temu wykonywać ataki okazyjne “rękami” dowolnego Wojownika
- Możesz przywołać Sługę od razu w formie Wojownika, który pojawia się uzbrojony w długi miecz z kostką obrażeń k8, ale nie ma już innego zastosowania niż bojowe

Tarczownik - jeżeli Sługa podniesie coś co może służyć za tarczę lub inną osłonę o podobnym kształcie może on wejść w kratkę danej istoty aby dać jej bonus do Klasy Pancerza jakby używała ona tarczy (nie pozwala istocie korzystać z dwóch źródeł bonusu do Klasy Pancerza z używania tarczy).
- W przypadku wydania punktu mocy aby Sługa utrzymał się 5 minut możesz mu wydać polecenie podążania za jakąś istotą aby nie traciła ona bonusu przemieszczając się
- Możesz przywołać Sługę od razu w formie Tarczownika, który nic innego nie może robić niż w ten sposób bronić innych istot dając im bonus +2 do Klasy Pancerza z równowartości ciężkiej tarczy

Więziennik - jako akcję standardową możesz przywołać widmowego więziennika i wskazać mu dowolne dwa cele (istoty lub przedmioty) które znajdują się nie dalej niż 9 metrów (30 ft) od siebie a nie dalej niż 45 metrów (150 ft) od ciebie.
- Przedmioty będące w czyimś posiadaniu lub niechętne temu istoty mogą oprzeć się spętaniu testem Refleksu ST 16. Jeden sukces wystarczy aby efekt się rozwiał, ale w przeciwnym wypadku cele nie będą mogły się od siebie oddalić o więcej niż 9 metrów tak długo jak łączą ich łańcuchy.
- Jeden z celi może się poruszać ale musi ciągnąć drugi cel za sobą co może wymagać testów CMB (jeżeli drugim celem jest istota stawiająca opór) i odpowiedniej Siły
- Łańcuchy można zerwać udanym testem Siły ST 16 wykonanym jako akcja ruchu
- Łańcuchy utrzymają się tak długo jak się będziesz na tym koncentrować jako akcja ruchu co turę oraz 5 tur po tym jak przestaniesz. Alternatywnie możesz wydać punkt mocy aby utrzymały się 5 minut.

Atleta - jako akcja standardowa możesz przywołać Sługę w formie zręcznego Atlety który użyje przeciwko dowolnemu celowi w zasięgu 45 metrów (150 ft) od ciebie manewru Kradzieży, Rozbrajania, Przesunięcia, Przewrócenia, Brudnej Zagrywki lub Zapasów używając łącznego bonusu +9 jako twojego CMB dla tego manewru przeciwko CMD celu.
- W przypadku udanych Zapasów cel ma prawo wykonać albo test CMB/Uwalniania się przeciwko CMD 19 albo test Siły Woli ST 16 aby rozwiać efekt.
- Samo wykonanie manewru nie powoduje ataku okazyjnego, ale użycie Manifestacji może.
- Jeżeli masz aktywnego Wojownika to możesz w ramach akcji przywołania Atlety wykonać jeden atak bronią trzymaną przez Wojownika, ale otrzymujesz do obu testów (trafienia i CMB) karę -2 oraz zadajesz mniejsze obrażenia o 2. W tej kombinacji Atleta może wykonać tylko manewr Przesunięcia, Kradzieży albo Brudnej Zagrywki.

Opętanie - jako akcję standardową możesz spróbować opętać cel w zasięgu 1.5 metra od Ciebie lub aktualnie Opętanego celu. Możesz tego użyć w stosunku do obiektu lub istoty.
- Istota musi być na to otwarta, mentalny opór całkowicie zablokuje opętanie. Opętanie utrzyma się godzinę, ale może być przedłużone o kolejną jeżeli istota się na to godzi.
- Opętanie przedmiotu kosztuje punkt mocy i trwa godzinę (jeżeli jest dzierżony to może być to zablokowane testem Siły Woli ST 16)
- Ta zdolność może zostać w pełni zablokowana odpowiednimi zaklęciami ochronnymi na celu
- Aby się ciebie pozbyć istota musi zdać test Siły Woli ST 16, choć jeżeli nie zda to nie będzie już miała takiej możliwości do momentu zakończenia trwania Opętania (i pewnie nie zgodzi się na jego przedłużenie)
- Umysł istoty jest świadomy co się dzieje, więc możecie się ze sobą komunikować telepatycznie albo ignorować (choć jak druga strona krzyczy to nie jest to łatwe)
- Nadal możesz wywoływać Manifestacje
- Za każdym razem kiedy Opętany cel otrzymuje obrażenia możesz połowę z nich wziąć na siebie = to jedyny sposób aby Cię “zabić”
- “Śmierć” dla ciebie oznacza przerwanie Opętania i powrót do Relikwii jeżeli jest w zasięgu 30 metrów (110ft). Jeżeli nie ma jej w zasięgu to zmieniasz się w bezmyślną zjawę w danym miejscu i “po jakimś czasie” próbujesz Opętać dowolną istotę którą napotkasz (w jej podświadomości “raczej” uda Ci się pozbierać “po pewnym czasie”) = z racji wielu niewiadomych wolisz uniknąć tego ryzyka
- Jeżeli Opętana istota straci przytomność uzyskujesz możliwość kontroli jej ciała, ale ze znacznymi utrudnieniami: masz wtedy tylko akcję ruchu lub standardową w turze
- Możesz zakończyć Opętanie w dowolnym momencie jako akcja darmowa lub nagła.

Relikwia - twoim schronienem jest konkretny przedmiot, który możesz Opętać bez wydawania punktu mocy. W danej chwili możesz mieć tylko jedną Relikwię, możesz związać się z nową w formie godzinnego rytuału jeżeli dany przedmiot jest dla ciebie znaczący. Jest to jedyny przedmiot który przy Opętaniu pozwala Ci normalnie mówić (możesz go w minimalnym stopniu animować lub po prostu sprawić aby wydobywał się z niego twój głos) - jeżeli Opętana istota założy Relikwię to możesz przemawiać z samej Relikwii lub przez usta tej istoty za jej zgodą.

Silna dusza - zarówno tobie i jak Opętaniej przez ciebie istocie efekty czystej negatywnej energii zadają o 5 obrażeń mniej. Dodatkowo każdego dnia wybierasz inny typ energii (ognia / elektryczności / kwasu / zimna), aby otrzymać na niego Odporność 3 (którą również udzielasz w ramach Opętania)

Prawda za grobu - raz dziennie jako akcję standardową roztoczyć wokół siebie aurę bezlitosnej prawdomówności w obszarze o promieniu 6 metrów na 4 minuty. Każda istota która się w nim znajdzie w trakcie trwania efektu musi zdać test Siły Woli ST 16 aby móc kłamać w jakimkolwiek stopniu (choć nadal mogą mówić wymijająco lub odmówić odpowiedzi). Pomimo, że jest to efekt wpływający na umysł to jesteś na niego podatny i nie masz prawa do rzutu obronnego (co wyczuwają wszyscy w twoim otoczeniu)

Wspaniałomyślność Władcy - 7 razy dziennie jako akcję standardową możesz wyzwolić z siebie falę pozytywnej energii która leczy istoty żywe w zasięgu 9 metrów o 2k6 Punktów Życia. Nieumarli zamiast być uleczonymi otrzymują tyle samo obrażeń. Rzut obronny Siły Woli ST 15 pozwala obniżyć je o połowę.

Doświadczony Dowódca - otrzymujesz bonus +4 do testów Wiedzy (historia) lub (lokalna) odnośnie tematów wojskowych jak strategie, historyczne bitwy, słynni żołnierze lub generałowie, wojskowa logistyka itd.

Możesz wykonywać 3 ataki okazyjne co turę a nie tylko jeden