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)

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 Opetania (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. 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.

Broń Władcy - w ramach Opętania broni możesz sprawić aby przez cały czas trwania Opętania działał na nią dowolny wariant Wzmocnienia Oręża bez potrzeby wydawania punktów mocy lub koncentracji

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.

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)

Wzmocnienie oręża - jako akcja standardowa możesz sprawić aby broń Opętanej istoty lub twój widmowy miecz otoczyła świetlista aura. Efekt utrzyma się jeżeli będziesz go podtrzymywał koncentracją jako akcja ruchu co turę lub 3 minuty jeżeli wydasz punkt mocy. Za każdym razem decydujesz czy ma to:
- **Zwiększyć Skuteczność**: aura daje bonus +2 do trafienia i obrażeń daną bronią
- **Nadać cechę Energii**: aura zadaje k6+2 obrażeń przy trafieniu. Typ obrażeń wybierasz przy Manifestacji spośród ognia / elektryczności / kwasu / zimna. Twój widmowy miecz może wtedy ranić istoty materialne (choć zadawać tylko te obrażenia energetyczne)
- **Przekroczyć Osnowę**: aura sprawia, że broń jest w stanie równie skutecznie ranić istoty materialne i niematerialne. Trzymając ją nie możesz przenikać przez przedmioty.

Wzmocnienie pancerza - jako akcja standardowa możesz sprawić aby tarcza lub zbroja Opętanej istoty lub twoja stały się skuteczniejsze. Oznacza to bonus +2 do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza. Efekt utrzyma się jeżeli będziesz go podtrzymywał koncentracją jako akcja ruchu co turę lub 3 minuty jeżeli wydasz punkt mocy.

Wsparcie - wydanie punktu mocy jako akcja standardowa pozwala Ci wzmocnić siebie lub Opętaną istotę na 5 godzin co zwiększa Klasę Pancerza o 2.
Alternatywnie możesz zapewnić Wsparcie w postaci:
- **Obronności**: wrogie istoty w zasięgu 3 metrów wokół Opętanej istoty mają karę -2 do trafienia przeciwko wszystkim innym celom niż Opętana istota
- **Antymagii**: cel uzyskuje 25% szans, że magiczny promień odbije się i z tym samym testem trafienia zostanie skierowany przeciwko jego autorowi. Naturalne 20 na teście trafienia ignoruje tę ochronę.
- **Rewanżu**: za każdym razem kiedy cel otrzyma obrażenia od ataku wręcz lub zasięgowego, atakujący otrzymuje 2 bolesne Stłuczenia (obrażenia które nie służą zabiciu a doprowadzeniu do nieprzytomności)

Wykrycie - minuta koncentracji pozwala Ci dostroić 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:
- **Lojalność** (odnośnie istot w zasięgu poznajesz 3 najważniejsze dla nich obszary bez znacznych szczegółów, ale w kolejności od najważniejszego - np. Religia/Społeczność/Ktoś dla miejscowego kapłana który się zakochał czy Państwo/Honor/Ja dla patriotycznego rycerza)
- **Charakter** (w danej chwili wykrywasz aury Zła, Dobra, Praworządności lub Chaosu. Śmiertelni nie posiadający boskiego wsparcia jak kapłani zwykle nie mają aur. Zawsze mają je wybitne jednostki, nieumarli, smoki i potężne bestie lub istoty pozaplanarne)
- **Zdolności Obronne** (jesteś w stanie ustalić która spośród istot w zasięgu ma najniższą Klasę Pancerza a która najwyższą. Przy skupieniu się na Rzutach Obronnych wiesz który jest najniższy dla danej istoty a który najwyższy)
- **Powiązania Genealogiczne** (stopień pokrewieństwa albo z Tobą albo z Opętaną istotą)

Dekret Ochrony - wydanie punktu mocy jako akcji standardowej pozwala zapewnić wskazanej istocie w zasięgu 10 metrów wsparcie przeciwko istotom Zła lub Chaosu (wybrane podczas Manifestacji) na 3 minuty. Otrzymują wtedy bonus +1 do trafienia, Klasy Pancerza, Rzutów Obronnych. Są one również odporne na efekty przejmujące mentalną kontrolę lub podobne do Opętania jeżeli autorem jest istota danego charakteru. Jeżeli są już pod takim efektem to otrzymują dodatkowy rzut obronny w ramach otrzymania Dekretu.

Dekret Bólu -jako akcję standardową możesz zadać wskazanej istocie w zasięgu 10 metrów k4+2 Stłuczeń. Przez 1 rundę cel ma karę -4 do Umiejętności opartych na cechach mentalnych (zwykle niemal wszystko poza Ukrywaniem się, Wspinaczką, Pływaniem). Możesz wydać punkt mocy aby efekt powtarzał się sam jeszcze dodatkowe 2 rundy.

Błogosławieństwo - kiedy sprzymierzeniec w zasięgu 10 metrów ma wykonać test trafienia, Rzutu obronnego lub Umiejętności możesz wydać punkt mocy aby pobłogosławić ich starania. Rzucają wtedy dwiema kośćmi k20 i wybierają lepszy wynik. Musisz to zadeklarować przed wykonaniem przez nich rzutu

Potępienie - jako akcja standardowa wybierasz istoty Złe lub Chaotyczne. Wszystkie w zasięgu 6 metrów wokół ciebie muszą zdać test Wytrzymałości ST 15 albo otrzymają losowy z tych efektów (nawet jeżeli normalnie byłyby na niego odporne):
- oślepienie na 1 rundę
- utrata słuchu na 2k4 rundy
- utrata jednej akcji przez k4 rundy (pozostaje im albo standardowa albo ruchu)
- znaczny ból przez k4 rundy (-2 do wszystkich testów k20 oraz obrażeń bronią)
- oszołomienie na 1 rundę (nie mogą wykonywać żadnych akcji, ale nie są bezbronne)
- przestraszenie przez k4 rundy (-2 do wszystkich testów)