Cechy

Siła	10 / +0
Zręczność	16 / +3
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	10 / +0
Mądrość	16 / +3
Charyzma	14 / +2

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	13
Zaskoczona	14

W lekkim pancerzu

Rzuty obronne

Refleks	+7
Wytrzymałość	+8
Siła Woli	+8

Punkty życia	30
Inicjatywa	+3
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	kosą
Trafienie	+7
Obrażenia	2k4+4
Krytyk	x4

Atak	długim łukiem
Trafienie	+7
Obrażenia	1k8
Krytyk	x3

Manewry

CMB	+4 / do Przewracania +7
CMD	17 / przeciwko Przewróceniu 19

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: Przewracaniu

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Ukrywanie się	+7
Pływanie	+4
Percepcja	+7
Wspinaczka	+4
Medycyna	+9
Akrobatyka	+7
Przetrwanie	+7
Przebranie	+6
Wiedza (religia)	+6
Dyplomacja	-2
Zastraszanie	-2
Blef	-2
Opieka nad zwierzętami	-2

Błogosławieństwo

Każdego dnia po modlitwach o zmierzchu uzyskujesz 6 punktów Błogosławieństwa i w danej chwili nie możesz mieć ich więcej niż 6
- Za każdym razem kiedy zabijesz istotę będącą realnym dla ciebie zagrożeniem za pomocą kosy lub wykonasz przeciwko niej trafienie krytyczne kosą odzyskujesz jeden punkt Błogosławieństwa.
- Wydanie punktów Błogosławieństwa jest możliwe tylko posiadając święty symbol Pani Grobu

Leczenie: jako akcja błyskawiczna możesz wydać punkt Błogosławieństwa aby uleczyć się za k6+1 punktów życia. Jako akcja standardowa możesz dotknąć inną istotę aby użyć tej zdolności na niej

Przebranie: jako akcja standardowa możesz wydać punkt Błogosławieństwa aby okryć się iluzją na 20 minut. Jest to miraż wpływający jedynie na zmysł wzroku (więc brzmisz i pachniesz normalnie), ale pozwala Ci wyglądać jak dowolna istota o zbliżonym do ciebie rozmiarze i kształcie. Skuteczność a zatem ST testu Percepcji aby przejrzeć tę iluzję wynosi wynik testu Przebrania z dodatkowym bonusem +10

Zatarcie pamięci: jako akcja standardowa możesz wydać punkt Błogosławieństwa aby wskazana przez ciebie istota w zasięgu 9 metrów (30 ft) musiała wykonać test Siły Woli ST 14 albo zapomni co się wydarzyło przez ostatnie kilka chwil, co zwykle pozwala wykonać ponownie np. nieudany test Dyplomacji, Zastraszania, Blefu czy Ukrywania się

Parowanie: kiedy ktoś ma wykonać przeciwko tobie atak wręcz możesz wydać punkt Błogosławieństwa oraz atak okazyjny aby spróbować to sparować. Wykonujesz przeciwstawny atak wręcz z karą -2 za każdą kategorię rozmiaru różnicy jeżeli cel jest większy od ciebie. Jeżeli twoj wynik wynosi więcej niż wynik testu ataku wroga, jego atak cię nie trafia
- Jeżeli po udanym parowaniu pozostał ci choć jeden punkt Błogosławieństwa możesz jako akcja nagła wykonać atak wręcz przeciwko temu wrogowi

Zdeterminowany: jako akcja standardowa możesz wydać punkt Błogosławieństwa aby usunać z siebie Zmęczenie (fatigued) lub Przestraszenie (shaken) lub Schorowanie (sickened)
- Jeżeli efekt miał trwać ponad godzinę lub był permanentny, to po godzinie wróci

Niepowstrzymany: kiedy masz stracić przytomność z powodu ran (ale nie umrzeć od razu) możęsz wydać punkt Blogosławieństwa jako akcja nagła aby automatycznie się ustabilizować i nie stracić przytomności. Możesz nadal działać, choć tylko wykonując albo akcję ruchu albo standardową w turze. Nie stracisz przytomności aż nie otrzymasz nowych obrażeń

Stanowczy: kiedy masz wykonać rzut obronny na Siłę Woli lub Wytrzymałosć, możesz przed rzutem wydać punkt Blogosławieństwa aby rzucić dwiema kośćmi k20 i wybrać lepszy wynik

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Niebiański

Zrodzony w służbie śmierci: efekty magiczne traktują cię jako istotę pozaplanarną, a nie jako humanoida
- widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów (60 ft)
- jako akcja ruchu możesz ustalić czy dana istota w zasięgu 18 metrów jest nieumarła oraz jak potężną ma aurę. Może to też wykryć nekromantyczne fetysze lub inne przedmioty powiązane z nieumarłymi. Istnieją sposoby zablokowania tej zdolności
- przeciwko nieumarłym otrzymujesz bonus +1 do CMB, trafienia i obrażeń

Aura Śmierci: jako święty wojownik Pani Grobu masz wykrywalną przez magię aurę śmierci i praworządności
- wyczuwają ją dodatkowo zwierzęta i z własnej woli nie zbliżą się do ciebie na mniej niż 9 metrów. Jeździec czy właściciel musi zdać test ST 20 Jeździectwa lub Opieki nad zwierzętami aby je do tego zmusić. Familiary czy zwierzęcy towarzysze lub inne istoty powiązane z daną osobą odczują strach, ale nie trzeba ich zmuszać.
- otrzymujesz bonus +2 do rzutów obronnych przeciwko śmierci, negatywnej energii oraz zdolnioścom lub czarom nieumarłych
- nie możliwe jest abyś stał się nieumarłym

Zapomnienie: bardzo łatwo innym zapomnieć szczegóły interakcji z tobą lub wręcz zwrócić na ciebie uwagę = otrzymujesz karę -4 do testów Umiejętności opartych na Charyżmie, poza Przebraniem (już wliczone)

Śmierć nie straszna: dwa razy w ciągu dnia jako akcja nagła kiedy sprzymierzeniec w zasięgu 9 metrów (30 ft) miałby umrzeć od ataku lub nie zdanego rzutu obronnego możesz przejąć na siebie obrażenia od tego ataku. Nie wykonywany jest kolejny atak lub rzut obronny

Zguba Nieumarłych: jako akcję ruchu możesz stworzyć w dłoni kosę która będzie istnieć tak długo jak jej nie puścisz lub nie użyjesz tej zdolności ponownie.
- liczy się ona jako magiczna i jest w pełni skuteczna również przeciwko istotom niematerialnym (ghost touch)
- dostajesz bonus +2 do Przewracania kiedy używasz do tego kosy
- w walce kosą używasz wyłącznie Zręczności zamiast Siły do trafienia i obrażeń

Wyrok: raz dziennie jako akcja błyskawiczna możesz wskazać istotę i jeżeli jest ona Zła otrzymać przeciwko niej bonus +2 do trafienia, obrażeń i Klasy Pancerza. Efekt utrzyma się do śmierci któregoś z was lub do świtu
- W trakcie trwania efektu twoje ataki ignorują wszystkie zdolności celu mające zmniejszyć otrzymane obrażenia
- Jeżeli istota nie jest Zła umiejętność jest zmarnowana
- Pierwsze udane trafienie po Wyroku w nieumarłego, złego smoka lub złą istotę pozaplanarną zadaje dodatkowe 2 punkty obrażeń

Szeroki Zamach: kiedy wykonujesz test Przewracania jako akcja standardowa (czyli nie kiedy robisz to zamiast ataku okazyjnego) przy sukcesie możesz od razu wykonać kolejny test Przewracania przeciwko celowi znadującym się obok pierwszego a będącym w twoim zasięgu