

NEKROMANTI

EN MAGISKOLA TILL

KOPPARHAVETS HJÄLTAR

TEXT: LEON OR, BILD: EMIL GRADÉN

NEKROMANTI

Nekromanti, förmågan att tala med, väcka och kontrollera de döda, är en riktning inom skolmagin som ses med misstro eller avsky i många av Kopparhavets länder. Men det är en konst som också kan ses som en länk till döda släktingar och förfäder, eller till forntidens helgon, för att inte tala om de hemligheter de döda tagit med sig. Utövarna är ofta säregna enstöringar eller makt-hungriga besvärjare som har begränsat tålamod med de levande och deras kortsiktiga bekymmer.

De levande döda, eller odöda, som kan skapas genom nekromantins konst fruktas och avskys i de flesta kulturer, och de nekromantiker som ägnar sig åt att uppväcka sådana håller ofta låg profil. Många kulturer har mer tålamod med nekromantiker som ägnar sig åt att ledsaga och tala med de dödas själar, och mindre tålamod med dem som väcker dem till oheligt vanliv.

Grunden i nekromantins konst är förmågan att tala med de döda. Denna enkla besvärjelse är grunden till nekromantins olika grenar - vare sig det rör sig om att väcka de kvardröjande livs-gnistorna i ett ruttnande lik, att resonera med en osalig vålnad eller att bege sig till dödsriket för att återuppväcka en mäktig själ.

Att bli nekromantiker

För att bli nekromantiker måste du först lära dig besvärjelsen Tala med döda, som öppnar portarna till dödens magi. Det enklaste sättet att uppnå detta är att välja förmågan Dödsmagiker från spelstart, men det finns flera andra vägar att gå.

NYA FÖRMÅGOR

Dödsmagiker

Du har lärt dig dödens hemligheter, och är därmed nekromantiker. Din förmåga ger dig till-

gång till skolmagins magitradition, och du får därtill besvärjelsen Tala med döda. De döda behandlar dig som om du vore en av dem eller en välkommen gäst i dödsriket. Detta kan bero på att du har ett lämpligt ämbete, som präst till en döds-gud, att du har genomgått en rit där du dött och återvänt eller att du tar på dig rollen av en av de döda, kanske med masker eller genom att du klär dig i benknotor och de dödas relikier.

Om du väljer förmågan Dödsmagiker som din värvsförmåga får du tillgång till äventyrsfärdigheterna *Läkekonst* och *Förleda*, istället för *Lag-kunskap* och *Status*.

Odöd

Du är odöd och tillhör inte längre de levandes skara. Folk fruktar och hatar dig. Direkt solljus smärtar (1T6 skada/scen), och du föredrar mörkret. Du behöver inte äta, andas, sova eller vila, och du är helt immun mot tillstånd och effekter som kvävande och utmattad. Din *Utstrålning* sänks med 4T6, och du måste ersätta alla dina Särdrag med ett enda: "Levande död". Du kan numera inte ha mer än ett Särdrag. Slå en gång på tabellen nedan för att se vilken odöd kraft du förbannas med.

Psykopomp

Krav: Tala med död, Själafärd

Du är van vid att valla de dödas själar till dödsriket. Du känner dödsrikenas väktare och vet vilka vägar som leder rätt. När du befinner dig i dödsriket kan du öppna alla slag för Stigvana två snäpp. När du möter en av dödsrikets väktare, vilket kan vara en demon, en högre odöd, en trehövdad varg eller någon annan best, kan du slå ett motsatt slag för *Status* mot *Viljestyrka* för att övertala väktaren att släppa förbi dig och de som färdas med dig.

NEKROMANTI OCH ALVER

Alver saknar själar i egentlig mening, och kan därför inte kontaktas eller åkallas genom nekromantiska besvärjelser. Det enda undantaget är Väcka lik - de själsrester som dröjer i andra folkslags lik efter döden finns även i alvlik - det är själens fäste i kroppen. Därför går alvkroppar att uppliva precis som andra lik.

ODÖDA KRAFTER

1	Hypnotisk blick	Hypnotisk attack inom samma zon.
2	Dödens blick	Skräckattack, 2T6 Skada
3	Dödsgrepp	Strupgrepp (Slagsmål), Fångande och Kvävande
4	Blodtörst	Bitattack (Slagsmål), Fångande, gör 3T6 Skada på Hälsa/runda, livsstöld.
5	Suga livskraft	Magisk attack (Insikt), Skada 4T6, magisk, livsstöld
6	Hamnskiftare	Får monsteregenskapen Hamnskiftare. Kan skifta till 1t6: 1) Fladdermus, 2) Varg, 3) Korp, 4) Varg, 5) Hyena, 6) Krokodil.

NEKROMANTISK PAKT

Det går också att använda förmågan Magisk pakt för att lära sig Tala med döda, och därigenom de andra nekromantiska besvärjelserna. Du antas ha slutit pakt med en högre odöd, dödsdemon eller annan Beskyddare som lärt dig besvärjelsen. Till skillnad från Dödsmagiker får du inte besvärjelsen automatiskt utan måste köpa den som vanligt

Ha detta i åtanke när du skapar din beskyddare. Besvärjelsen Åkalla beskyddare (se sida 79 i Regelboken) ändras också, och din beskyddare kan lära ut *Läkekonst* istället för *Lärdom*.

BESVÄRJELSER

Utöver de besvärjelser som presenteras här nedan lär sig nekromantiker ofta även besvärjelserna Fördriva och Stjälva livskraft.

Tala med döda

Krav: Dödsmagiker, Nekromantisk pakt

Kostnad: 1T6 Svårighet: Utmanande

Slag: Trolldom

Du kan tala med lik, själar och odöda intelligenta varelser. Vanliga lik saknar egentlig själ och har bara rester av den intelligens som de en gång besatt kvar. De kan bara svara på enkla frågor, som:

- ❖ När dog du?
- ❖ Vad var dödsorsaken?
- ❖ Vad var ditt namn?

Spöken och gastar kan i vissa fall kommunicera med de levande, men Tala med döda gör att Nekromantikern kan tala även med stumma vålnader. Om du tar dig ner till dödsriket kan du genom besvärjelsen tala med de döda där. De är ofta oförmögna eller ovilliga att själva bryta dödens tystnad.

Den döde har sällan tydliga minnen av vad som hände precis innan sin död. De är också ofta ovilliga informanter — en god nekromantiker är därför bra på att övertala.

Vid exceptionellt lyckade slag kan nekromantikern få extra information — antingen vem eller vad som dödade personen, eller personens namn på ett av de Höga språken. Spelledaren avgör.

Spiritistik seans

Krav: Tala med döda

Kostnad: 3T6 Svårighet: Svår

Slag: (Ritual) Trolldom, Legender, Insikt, Viljestyrka; (Kontrollera) Trolldom mot Viljestyrka (Typiskt 50)

Du kan lokalisera en persons själ i dödsriket och upprätta en kontakt som tillåter dig att tala med den. För att uppnå en sådan kontakt behöver du personens lik, personens namn på ett av de Höga språken eller en av personens direkta närstående. Det går även att försöka med bara en kroppsdel,

personens ägodelar eller en mer avlägsen släkting, men då stängs slaget för *Trolldom* fem snäpp.

Du kan föra ett kort samtal med den döde som om denne fortfarande levde. Den döde har sällan tydliga minnen av vad som hände precis innan sin död. De är också ofta ovilliga informanter.

Väcka lik

Krav: Tala med döda

Kostnad: 2T6 Svårighet: Utmanande

Slag: (Ritual) Trolldom, Läkekonst, Insikt, Viljestyrka; (Kontrollera) Trolldom mot Viljestyrka (Typiskt 50)

Animerar ett lik i samma zon. Den odöde följer dina befallningar så länge du är i samma grannskap. Kan även användas som vanlig besvärjelse för att ta kontroll över ett vandrande lik. För varje ytterligare odöd utöver det första som magikern väcker ökar ritualens kostnad med 1T6 Skuld. En befallning måste vara oerhört enkel och kort — t.ex. "Flytta sten" eller "Gräv grop". Varje ny befallning kostar 1T6 Skuld.

Välj eller slå på förruttnelsetabellen för hur den odöde ser ut och vilka egenskaper den har.

För ytterligare 2T6 Skuld kan besvärjaren röra sig fritt och behöver inte vara i samma grannskap som den odöde. Besvärjaren kan även befalla den odöde att följa en annan, högre, odöds instruktioner.

Frammana Gast

Krav: Tala med döda

Kostnad: 3T6 Svårighet: Svår

Slag: (Ritual) Trolldom, Lärdom, Insikt, Viljestyrka; (Kontrollera) Trolldom mot Viljestyrka (Typiskt 50)

Du sliter en själ från dödsriket och tvingar den att hemsöka Athos som en gast. Du kan inte välja vilken själ, och gästen har bara fragmentariska minnen av sitt tidigare liv. Om ritualen lyckas med begränsad framgång så materialiseras gästen endast delvis, som en fantom. Om du får en god framgång manifesteras istället en mörker-gast. Du kan beordra gästen att:

- ❖ **Hemsöka en plats.** Gästen angriper alla levande som kommer till zonen.
- ❖ **Hemsöka en person.** Gästen förföljer en levande person och angriper denne nattetid tills antingen gästen besegrats eller personen är död.
- ❖ **Vråla.** Gästen följer dig till nästa soluppgång och utstöter fruktansvärda vrål och ylningar. Du får egenskapen Fasansfull.

Frammana Vålnad

Krav: Tala med döda

Kostnad: 2T6 Svårighet: Svår

Slag: (Ritual) Trolldom, Lärdom, Insikt, Viljestyrka; (Kontrollera) Trolldom mot Viljestyrka (Typiskt 50)

Du väcker en osalig själ som dröjer kvar på Athos. Du kan inte välja vilken själ, och vålnaden har

bara fragmentariska minnen av sitt tidigare liv. Vålnader saknar fysisk form. Vid god framgång frammanar du ett spöke, vid begränsad framgång frammanar du istället en skepnad. Du kan beordra vålnaden att:

- ❖ **Hemsöka en plats.** Vålnaden försöker skrämman bort de som kommer till platsen.
- ❖ **Hemsöka en person.** Vålnaden hemsöker en person genom mardrömmar och nattfasor. Slå ett motsatt slag mot Viljestyrka. Om vålnaden vinner är personen Utmattad nästa dag. Platsbundna vålnader som skepnader kan, av naturliga skäl, inte utföra denna handling.
- ❖ **Varsla.** Vålnaden dröjer kvar på platsen där den frammanades och lämnar ett budskap till de som kommer till zonen under nattetid. Budskapet är som mest ett par meningar långt, och framförs med gravlik stämma. Även de som inte har Tala med död kan höra budskapet.

Dödens ord

Krav: Tala med döda

Kostnad: 4T6 Svårighet: Utmanande

Slag: Motsatt slag Trolldom mot Viljestyrka

Du skiljer ditt offers själ från dess kropp på samma sätt som annars sker under dödsögonblicket. Offret blir Paralyserat så länge besvärjelsen varar. Så länge själen är skild så räknas den som en död persons själ, och du kan använda nekromantiska besvärjelser för att påverka den.

Dödens ord varar till scenens slut. För 2T6 extra varar den till nästa soluppgång. Därefter måste du kasta besvärjelsen igen för varje dygn du vill upprätthålla effekten.

Åkalla själ [Namn]

Krav: Tala med döda

Kostnad: 1T6/2T6/3T6

Svårighet: Utmanande

Slag: (Ritual) Trolldom, Legender, Insikt, Viljestyrka; (Kontrollera) Viljestyrka mot Viljestyrka (Typiskt 50/70/90)

Varje själ är en unik besvärjelse. Kostnaden beror på själens styrka - Viljestyrka 50, 70 eller 90. En Åkallad själ står under din kontroll till nästa soluppgång och återvänder därefter till dödsriket om den inte förankrats i de levandes värld på något sätt (se Skapa Mumie, Skapa Dödsriddare, Skapa Dödsgast). Under denna period kan du tala med själen, och går det att använda den som rådgivare eller lärare, se tabellen nedan för att se vilka tidigare kunskaper en själ kan ha.

För att lära dig Åkalla själ för en specifik persons själ måste du först lära dig personens namn och lite om vem denne var. Detta sker under äventyrets gång, och spelaren måste beskriva vad denne letar efter och vilken information den hittar. Slag för Lärdom och Legender kan krävas för att hitta viss information, men det räcker inte att slå ett färdighetsslag för att hitta den information som krävs.

Dödshand

Kostnad: 3T6 **Svårighet:** Svår

Slag: Motsatt slag. Trolldom mot Uthållighet

Du skickar en magisk hand mot din motståndares bröst och försöker klösa ut motståndarens hjärta. Om du vinner det motsatta slaget gör du 3T6 i skada mot Hälsa. Målet skyddas inte av rustning. Besvärjelsen varar så länge du kan upprätthålla koncentrationen. Att upprätthålla besvärjelsen kostar din huvudhandling i varje runda och kräver ett motsatt slag. Blir du skadad bryts koncentrationen direkt.

Med dödshand kan du angripa mål i samma zon.

Fånga själ

Kostnad: 2T6 **Svårighet:** Svår

Slag: Motsatt slag. Trolldom mot Viljestyrka

Du fångar en själ som har skiljts från sin kropp. Själen kan vara en irrande vålnad som separerats från kroppen efter en våldsam död, eller genom övernaturliga medel som besvärjelsen Dödens ord. Du måste befinna dig i samma zon som själen. Osaliga andar som inte hittar till dödsrikena hemsöker ofta Athos som vålnader. Själen fångas i en särskilt förberedd artefakt eller behållare, ofta en flaska, en urna eller en låda, som måste hållas förseglad. Om den öppnas släpper själen ut. Den fångade själen kan användas för att skapa vissa typer av odöda, som mumier. En odöd som redan besitter en kropp, som en mumie, dödsriddare eller dödsghost, påverkas inte av fånga själ.

Skapa Mumie

Krav: Väcka lik, Fånga själ

Kostnad: 2T6/3T6/4T6 **Svårighet:** Svår

Slag: (Ritual) Trolldom, Läkekonst, Insikt, Viljestyrka; (Kontrollera) Viljestyrka mot Viljestyrka (Typiskt 70)

Du skapar en mumie som besätts av en mäktig själ. Den mumifierade kroppen måste tillhöra samma individ som själen. Det går att finna existerande mumifierade kroppar i gamla gravkammare och masuolér, men det går också att skapa en mumie av ett färskt lik själv. Detta sker som en längre ritual. Lägg till Hantverk till utmaningen, som nu tar 1T6 dagar.

För att besjåla Mumien krävs rätt själ, som ännu inte färdats till dödsrikena. Denna kan antingen ha fångats vid ett tidigare tillfälle (se besvärjelsen Fånga själ), eller så påbörjas ritualen medan den tilltänkta mumien ännu är vid liv. I vissa kulturer mumifieras viktiga personer med syfte att senare återuppväckas. Då förvaras deras själar ofta förseglade i urnor i anslutning till den mumifierade kroppen.

När mumien skapats är den självständig, och det krävs ett motsatt slag för Viljestyrka för att få den under besvärjarens kontroll. Första gången varje dag som du vill ge mumien ett kommando måste du slå för att kontrollera den. Vinner Mu-

mien blir den fri. Du kan också lägga mumien uppdraget att vakta en specifik zon. Detta kräver ett motsatt slag enligt ovan, men mumien kommer därefter att stanna i den zonen utan att det krävs ytterligare slag tills den får en ny uppgift, och angripa allt levande som kommer in i zonen.

ATT MUMIFIERA SIG SJÄLV

Det är möjligt att utföra ritualen på sig själv, vilket leder till att man återuppstår som mumie. Ritualen fungerar enligt besvärjelsen Skapa mumie. Du tar skada varje dag som ritualen pågår, och när den är klar dör du och återuppstår följande dag. Det är oundgängligt att ha en medhjälpare som utför de sista handpåläggningarna och skyddar din kropp innan du tar din nya odöda form. Medhjälparen behöver inte ha några specifika färdigheter.

Som mumie får du förmågan Odöd och höjer Styrka med 4T6 och Insikt med 4T6. Du får även ett slag på Odöda krafter. Mumien har egenskapen Fnöske.

Skapa Dödsriddare

Krav: Frammana Gast, Åkalla [Själ] (måste vara lämplig själ med Viljestyrka 70 eller över)

Kostnad: 4T6 **Svårighet:** Mycket svår

Slag: (Ritual) Trolldom, Legender, Insikt, Viljestyrka; (Kontrollera) Viljestyrka mot Viljestyrka (Typiskt 70)

Åkallar en själ och binder den till ett skelett, som förbereds under ritualen Nekromantikern skapar en Dödsriddare som besätts av en mäktig själ. Om kroppen och själen tillhör samma individ öppnas slaget för Trolldom fem snäpp. Öka även den odödes Hälsa med 5 poäng om du har Dödsriddarens eget lik.

När dödsriddaren skapats är den självständig, och det krävs ett motsatt slag för kontrollera för att få den under besvärjarens kontroll. Första gången varje dag som besvärjaren vill ge dödsriddaren ett kommando måste han slå för kontroll igen. Vinner dödsriddaren kommer den försöka dräpa besvärjaren, väcka denne som dödsstrål och är sedan fri.

Besvärjaren kan binda dödsriddaren till en specifik zon med ett slag för kontrollera. dödsriddaren kan därefter inte lämna zonen om den inte löses av besvärjaren eller en annan magiker med Skapa dödsriddare. Dödsriddaren kommer att försöka dräpa allt levande i zonen och återuppväcka dem som dödsstrålar.

Skapa Dödsghost

Krav: Frammana Gast, Åkalla [Själ] (måste vara lämplig själ med Viljestyrka 90 eller högre)

Kostnad: 5T6 **Svårighet:** Mycket svår

Slag: (Ritual) Trolldom, Utstrålning, Insikt, Viljestyrka; (Kontrollera) Viljestyrka mot den döde Viljestyrka (Typiskt 90);

Om du har dödsghostens lik får den förmågan att se ut som under sitt liv.

När Dödsghosten skapats är den självständig, och det krävs ett motsatt slag för Kontrollera för att få den under besvärjarens kontroll. Varje morgon måste han slå för kontroll igen. Vinner Dödsghosten kommer den försöka dräpa besvärjaren och är sedan fri.

BLI DÖDSRIDDARE ELLER DÖDSGAST

En död rollperson kan försöka återvända till de levandes värld som dödsghost eller dödsriddare. Det är en fruktansvärd handling som ger avkall på all frid i livet efter detta. Endast de som har en järnvilja har kraft nog att lyckas med detta utan magisk hjälp. För att återkomma som Dödsriddare måste rollpersonen ha minst 70 i Viljestyrka och åtminstone en Stridsfärdighet eller Taktik. För att återkomma som dödsghost måste rollpersonen ha 90 i Viljestyrka och minst 70 i en av Trolldom, Insikt eller Förleda.

Kampen för att manifestera sig i Athos tar formen av en mycket svår utmaning mot Viljestyrka, Insikt, Uthållighet och Legender. Rollperson får förmågan Odöd och slår på tabellen för odöda krafter Dödsriddare slår ett slag och dödsghost slår två slag. En dödsriddare får +10 i Hälsa och Gard, en Dödsghost får +5 i Hälsa och Gard. En dödsriddare får 4T6 extra i Styrka, en dödsghost får 6T6 extra i Insikt.

Själaferd

Krav: Tala med döda

Kostnad: 4T6 **Svårighet:** Mycket svår

Slag: (Ritual) Trolldom, Lärdom, Insikt, Viljestyrka

Din själ lämnar din kropp och färdas till ett av dödsrikena. Du anländer till dödsrikets gräns och står framför dess väktare. För +1T6 kostnad kan du ta med dig en villig själ, till exempel en osalig vålnad, och lämna över själen till dödsrikets väktare.

Du kan även försöka tränga in i dödsrikets utkanter. Detta innebär en ytterligare kostnad på +2T6, och att du tar dig förbi dödsrikets väktare. Detta bör vara en dramatisk scen, men kan även hanteras genom en motsatt utmaning mot Trolldom, Lärdom, Insikt och Viljestyrka (utgå från att väktaren har 90 i alla dessa färdigheter). Vidare resor inom dödsriket tar sig formen av ett äventyr.

Under själaferden befinner sig din fysiska kropp i trans. Skulle din själ fastna i dödsriket finns en risk för att din kropp törstar och hunger ihjäl, särskilt om din själ tas upp bland de döda.

Evig vila

Krav:Tala med döda
 Kostnad: 1T6 Svårighet: Lätt
 Slag: Trolldom
 Besvärjelsen skyddar den avlidnes lik från att uppväckas som kroppslig odöd, och från att användas för nekromantiska besvärjelser. Det går exempelvis inte att kasta Tala med död på liket eller att använda likresterna till en besvärjelse för att Åkalla den dödes själ från dödsrikena. Besvärjelsen är verkningslös mot existerande odöda. Evig vila påverkar den dödes kropp, men inte dess själ, så det går fortfarande att åkalla den dödes själ från dödsriket utan stöd från dennes kvarlevor.

ATT SLUMPA FRAM DEN DÖDE

Varje död själ är unik. De som är mäktiga nog att kunna vakna som högre odöda är extraordinära individer. Det viktigaste elementet är den råa viljestyrkan, som kan vara nog i sig för att återvända från de döda, eller som kan betvingas och kanaliseras av en främmande besvärjare som vill skapa en odöd.

Men vad den döde gjort i sitt tidigare liv är också det viktigt. Vissa Högre Odöda kan bara skapas ur de som har rätt erfarenhet. En Dödsriddare måste till exempel ha erfarenhet som krigare eller krigsledare.

Den dödes själ

Den dödes Viljestyrka avgör dennes förmåga att manifestera sig som en Högre odöd. För att kunna bli Dödsriddare krävs en Viljestyrka på minst 70, för att kunna bli Dödsgast minst 90.

Den dödes kropp

Ibland är det viktigt att veta vilket tillstånd ett lik är i. Särskilt om du planerar att använda besvärjelsen Väcka lik - likets tillstånd avgör om besvärjelsen skapar ett vandrande lik eller ett skelett. Tillståndet avgör också hur mycket av den dödes själ som dröjer kvar i liket, och hur många frågor man kan ställa med Tala med död.

MUMMIA

Mummia är en essens eller ett balsam som kopplas till balsamerade lik och högre odöda. Den anses utgöra en länk mellan livets och dödens krafter, och mellan nekromanti och alkemi. Mummia kan malas ned och användas som ingrediens i helande droger eller för att tätä skeppsbord. Det är en Legendarisk ingrediens. En dos Mummia är värd 20 s, och kan användas för att öppna slag för Trolldom för nekromantiska besvärjelser två snäpp. Detta förbrukar en dos.

MOTSTÅNDARE OCH TJÄNARE

Dödsriddare

En dödsriddare är en mäktig odöd som genom stark viljestyrka eller förbjudna ritualer kunnat manifestera sig i en särskilt kraftfull form. Dödsriddaren tar formen av ett högrest skelett omgiven av förtätat mörker, fullt rustad i en sliten rustning, och ofta ridande på en odöd häst. Dödsriddaren är full av hat och är skoningslös mot de levande.

TYPISK DÖDSRIDDARE (HÖGRE ODÖD)

Gard: 40 Hälsa: 40
 Egenskaper: Fasansfull, Mörkersyn, Väcka dödsträl (se ruta)
 Turordning: 2T6
 Anfall:
 Förbannat vapen 8o, skada 6T6
 Mörkerblick 5o, Skräckattack, Paralyserande

Isande strupgrepp 7o, skada 3T6, Fångande, Kvävande
 Försvar: 7o
 Typiskt skydd: Helrustning 3T6
 Färdigheter: Grund 35, Vapen 8o, Taktik 8o, Viljestyrka 7o,
 Typisk utrustning: Odöd häst (Egenskaper: Snabb, Stor)

DÖDSTRÄL (LÄGRE ODÖD)

Gard: 15 Hälsa: 25
 Egenskaper: Skrämmande
 Turordning: 2 högsta av 3T6
 Anfall:
 Typiskt vapen 4o, skada 4T6
 Dödsgrepp 3o, skada 2T6, Fångande
 Försvar: 3o
 Färdigheter: Grund 35
 Legendarisk ingrediens: Mummia (3o s)

TIDIGARE LIV

2T6	Tidigare syssla	Färdigheter	Kan bli
2	Legendarisk krigare	Viljestyrka 90, 2 stridsfärdigheter 90, Taktik 70, Insikt 70	Mumie, Dödsriddare, Dödsgast
3	Vapenmästare	Viljestyrka 70, 1 stridsfärdighet 90, Taktik 60	Mumie, Dödsriddare
4	Riddare	Viljestyrka 70, 1 stridsfärdighet 70, Rida 70, Taktik 60	Mumie, Dödsriddare
5	Kapare	Viljestyrka 70, 1 stridsfärdighet 70, Sjömanskap 8o, Taktik 60	Mumie
6	Jägare	Viljestyrka 50, Jakt 50, Stigvana 50, Skytte 6o	Mumie
7	Tjuv	Viljestyrka 50, Fingerfärdighet 70, Skytte 6o	Mumie
8	Köpman	Viljestyrka 50, Handel 90, Status 50	Mumie
9	Präst	Viljestyrka 60, Legender 8o	Mumie
10	Krönikör	Viljestyrka 70, Lärdom 90, Legender 70	Mumie
11	Besvärjare	Viljestyrka 90, Trolldom 70, Insikt 70, 2 Besvärjelser	Mumie, Dödsgast
12	Magikerfurste	Viljestyrka 90, Trolldom 90, Insikt 90, 8 Besvärjelser	Mumie, Dödsgast

FÖRRUTTNELSE

1T6	Tillstånd	Väcka lik	Tala med död
1	Dagsfärskt lik. Kan i vissa fall misstas för en levande varelse	Vandrande lik	Tre frågor
2	Maskätet lik. Ovanligt äckligt.	Vandrande lik	Två frågor
3	Ruttnande lik. Slamsorna hänger	Vandrande lik	Två frågor
4	Förruttnat lik. Bara slamsor kvar.	Skelett	En fråga
5	Förtorkade knotor. Några få rester som hänger.	Skelett	En fråga
6	Förtorkade knotor. Helg renskrapat.	Skelett	Omöjligt

Väcka dödsträl

Genom en enkel handberöring kan dödsriddaren väcka ett lik till vanliv i sin tjänst. Detta kräver inget färdighetsslag. Om liket är färskt och orört kan det passera som en blek levande. Dödsträlens ögon blir dock svarta. Dödsträlen är viljelös, och agerar som en förlängning av dödsriddaren. Dödsriddaren ser allt trälen ser och kan tala och agera genom den. En dödsriddare kan kontrollera upp till tre trälar, och förlorar kontakten om de lämnar grannskapet.

Dödsgast

Dödsgastar är skräckinjakande odöda andar som brutit sig fria från dödens bojar genom ren viljestyrka eller mäktig trolldom. De har kroppslig form av förtäta dödsskugga, med röda brinnande ögon.

TYPISK DÖDYGAST (HÖGRE ODÖD)

Gard: 30 Hälsa: 40

Egenskaper: Fasansfull, 8 besvärjelser, Flera anfall (2)

Turordning: två högsta av 4T6

Anfall:

Suga livskraft: 80, skada 4T6, magisk, livsstöld

Förintande blick: 60, skada 2T6, skräckattack

Försvar: 50

Språk: Valfria

Färdigheter: Grund 60, Viljestyrka 90, Trolldom 90, Insikt 65

Legendarisk ingrediens: Svart sekret (-s)

Mumie

Mumie är förtorkade lik vars själar återförtstill den förberedda kroppen. Huden är ofta seg, gulaktig och läderaktig, och kan glappa från köttet. Ofta pryds mumier med dyrbara smycken och vackra kläder.

TYPISK MUMIE (HÖGRE ODÖD)

Gard: 15 Hälsa: 50

Egenskaper: Fasansfull, 4 besvärjelser, fnöske

Turordning: högst av 2T6

Anfall:

Nävar, 60, skada 4T6

Hypnotisk blick, 50, hypnotisk

Försvar: 30

Språk: Valfria

Färdigheter: Grund 60, Styrka 90, Trolldom 70, Insikt 70

Typiska besvärjelser: Dödshand, Stjäla livskraft, Vindstöt, Väcka lik

Legendarisk ingrediens: Mummia (30 s)



SKELETT (LÄGRE ODÖD)

Gard: 10 Hälsa: 25

Egenskaper: Skrämmande, Benrangel,

Turordning: 2 högsta av 4T6

Anfall:

Rostig kroksabel: 65 , skada 5T6

Försvar: 20

Färdigheter: Grund 20

Legendarisk ingrediens: Bendamm (1 s)

VANDRANDE LIK (LÄGRE ODÖD)

Gard: 5 Hälsa: 30

Egenskaper: Skrämmande,

Turordning: högsta av 3T6

Anfall:

Bett och naglar: 45 , skada 3T6, smitta

Försvar: -

Färdigheter: Grund 20

Legendarisk ingrediens: Ruttnat kött (- s)

Fantom

En fantom är en odöd ande som klamrar sig fast i de levandes värld för att hämnas en oförrätt, fullborda ett livsverk eller fullgöra en plikt. De har inte kroppslig form, men kan manifesteras sig delvis och i korta perioder.

TYPISK FANTOM

Gard: 20 Hälsa: 10

Egenskaper: Skrämmande, Flyktig

Turordning: 2T6

Anfall:

Brinnande blick: 60, skada 1T6, skräckattack

Fysisk attack: 50 skada 4T6

Försvar: 40

Språk: Valfritt

Färdigheter: Grund 45, Viljestyrka 60

Legendarisk ingrediens: Dödsriksstoff (3 s)

Mörkergast

En gast är en hämndlysten odöd ande som manifesterat sig fysiskt som en svart skuggliknande skepnad. Den drivs av hat och hämnd angriper ofta de levande. Även om de inte är lika fasansfulla som Dödsghastar sprider de ändå skräck runt sig

TYPISK GAST

Gard: 20 Hälsa: 20

Egenskaper: Fasansfull, skuggkropp

Turordning: 2T6

Anfall:

Förintande blick: 60, skada 3T6, skräckattack

Gastklor: 70 skada 5T6

Försvar: 40

Språk: Valfritt

Färdigheter: Grund 45, Viljestyrka 60

Legendarisk ingrediens: Svart sekret (- s)

Skepnad

En skepnad är en osalig ande som hemsöker de levande. De är immateriella och orörliga, och står ofta fast på platsen de dog som en varning.

TYPISK SKEPNAD

Gard: - Hälsa: 5

Egenskaper: Immateriell, Skrämmande, Platsbunden

Turordning: 2T6

Anfall: -

Försvar: -

Språk: valfritt

Färdigheter: Grund 20, Viljestyrka 50

Legendarisk ingrediens: Dödsriksstoff (3 s)

Spöke

Ett spöke är en osalig ande som hemsöker de levande. De är immateriella och framstår som skenbilder snarare än fysiska varelser. Ofta visar de de sår som en gång dödade dem.

TYPISKT SPÖKE

Gard: 5 Hälsa: 10

Egenskaper: Immateriell, Skrämmande

Turordning: 2 högsta av 3T6

Anfall:

Gastkramning: 45, skada 2T6, Skräckattack

Försvar: -

Språk: valfritt

Färdigheter: Grund 20, Viljestyrka 50

Legendarisk ingrediens: Dödsriksstoff (3 s)

Monsteregenskaper

Flyktig: Monstret har bara stundvis fast form och kan därför bara skadas med vanliga fysiska vapen direkt efter att monstret har anfallit, i samma runda. Monstret kan alltid skadas av magiska vapen och attacker. Det kan därför vara klokt att spara sin handling om man slåss mot ett delvis immateriellt monster.

Skuggkropp: Varelsens kropp består av förtäta mörker, vilket gör den svår att urskilja i skugga och mörker. Under sådana omständigheter stängs alla slag för att träffa varelsen två snäpp. Fnöske. Varelsen är särskilt känslig för eld, och tar dubbelt så hög skada av tillståndet Antänd (2t6/runda).

Vapenegenskap

Skräckattack: Detta anfall sker som ett motsatt anfallslag mot offrets Viljestyrka. Målet tar skada genom mental chock. Rustning hjälper inte. Om målet tar skada mot Hälsa på grund av en skräckattack måste det klara ett slag mot Viljestyrka för att inte bli skräckslaget. Om målet misslyckas är monstret fasansfullt. En skräckattack kan utföras på valfri person inom samma zon.

