

Name Zwerg: Emet, Momor, Oyama, Sekhmet, Nero, Cega, Doriru, Berod, Airi, Rimna, Lahi  
 Mensch: Leoric, Nihlath, Myrkul, Azoth, Imhotep, Mordecai, Nija, Nihasa, Prosperine, Zente

### Aussehen Wähle jeweils eines

Augen verfluchte Augen, tote Augen oder schwarze Augen

Haar wildes Haar, Glatze, Kapuze oder gestyltes Haar

Kleidung zerrissene Robe, feine Robe, Zeremoniengewand oder Reisekleidung

Körper knochiger Körper, ausgezehrer Körper oder mumifizierter Körper

### Rüstung



### Trefferpunkte

Deine maximalen TP sind 6+ Konstitution



### Schaden

Dein Grundscha- den beträgt 1W6



### Gesinnung Wähle eine Gesinnung

- Gut  
Erfülle den letzten Wunsch einer Seele.
- Neutral  
Bringe ein Geheimnis über den Tod ans Licht.
- Böse  
Stifte Angst und Terror unter den Lebenden.

### Attribute

<input type="radio"/> Schwach -1	<input checked="" type="radio"/> Stärke <b>ST</b>	<input type="radio"/> Zittrig -1	<input checked="" type="radio"/> Geschicklichkeit <b>GE</b>	<input type="radio"/> Krank -1	<input checked="" type="radio"/> Konstitution <b>KO</b>
<input type="radio"/> Benommen -1	<input checked="" type="radio"/> Intelligenz <b>IN</b>	<input type="radio"/> Verwirrt -1	<input checked="" type="radio"/> Weisheit <b>WE</b>	<input type="radio"/> Verängstigt -1	<input checked="" type="radio"/> Charisma <b>CH</b>

### Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in mindestens eine dieser Leerstellen

Ich habe einem von \_\_\_\_\_ Ahnen geholfen Ruhe zu finden

Ich habe \_\_\_\_\_ von den Toren der Toten zurück gebracht

\_\_\_\_\_ Glaube an das Leben nach dem Tod ist falsch. Ich sollte versuchen ihm die Wahrheit zu zeigen.

### Spielzüge zu Beginn

Wähle ein Volk (du erhältst den zugehörigen Spielzug)

- Zwerg  
Du kannst eine veränderte Version des Klerikerzaubers „Weissagung“ nutzen wenn du eine Seele aus gibst. Du kannst aber nur vergangene Visionen von einem Toten sehen.
- Mensch  
So lange du wenigstens 1 Seele hast, erhältst du +1 auf Verhandeln

Du beginnst außerdem mit diesen Spielzügen

- Seelendieb  
Wenn du die letzten Riten über ein fühlendes humanoides Wesen ausführst und einen Fetisch von seinem Körper nimmst Würfle +IN. Bei einer 10+ erhältst du eine Seele. Bei einer 7-9 erhältst du eine Seele, aber die Geister des Verstorbenen verlangen etwas von dir. Wähle eines:

- Du nimmst 1W4 Schaden
- Der Geist des Verstorbenen verflucht dich; Du erhältst -1 auf deine nächste Aktion
- Du musst dem Geist einen Dienst erweisen

Die Maximalzahl der Seelen, die du bei dir tragen kannst, entspricht deinem Level +1  
 Du kannst eine Seele ausgeben um einen der folgenden Effekte auszulösen:

- Mit Geistern sprechen, wie der Magier Spruch
- Lege den „Mantel des Todes“ an, der den gleichen Effekt wie der Kleriker Zauber „Furcht auslösen“ besitzt. Belege ein beliebiges Ziel mit Furcht vor dir.
- Manifestiere ein Geisterlicht (Lichtquelle)

Wenn du +Seelen anstelle eines anderen Wertes nutzt kannst du nie mehr als deinen +Int Wert verwenden. Egal wie viele Seelen du gesammelt hast. Ein Fetisch hat 1 Gewicht.

- Hilfe aus dem Jenseits  
Wenn du „Hauen und Stechen“ nutzt, fügst du zusätzlichen Schaden in Höhe deiner Seelen zu.

- Vampirberührung  
Wenn du jemanden berührt und dich auf seine Lebensgeister konzentriert würfle +IN. Bei einer 10+ verursachst du deinen Schaden und heilst dich um denselben Wert. Bei einer 7-9, wähle eines:

- Du nimmst was du kriegen kannst und verursachst nur halben Schaden und Heilung
- Du verbrauchst eine Seele
- Du bringst dich in eine schlechte Position

- Verbotenes Wissen  
Wenn du Wissen über die Länder oder die Geister hinter den schwarzen Toren kund tust, erhalte +1

### Ausrüstung



Deine Tragkraft beträgt 7+ST.  
 Du beginnst mit Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht)

- Wähle deine Rüstung
- Leder Rüstung (Rüstung 1, 1 Gewicht)
  - Büchertasche (5 Anwendungen, 2 Gewicht)

- Wähle deine Waffe
- Zeremoniendolch (Hand, 1 Gewicht)
  - Sense (Kurz, 2-Händig, 1 Gewicht)

- Wähle eines
- Bandagen (3 Anwendungen)
  - Kerzen und Weihrauch (+1 für Seelendieb, 3 Anwendungen, 1 Gewicht)





### Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- Blutsauger**  
Wenn du Vampirberührung nutzt, verursache 1W8 Schaden.
- Todeswacht**  
Wenn du dich auf jemanden fokussierst kannst du erkennen wie viele Trefferpunkte derjenige hat.
- Ektoplasmaverteidigung**  
Solange du mindestens eine Seele besitzt erhältst du 2 Rüstung
- Leben spüren**  
Wenn du dich konzentrierst kannst du die Lebenskraft der Kreaturen um dich herum spüren
- Führer der Seelen**  
Wenn du deinen letzten Atemzug machst, nehme +Seelen auf deinen Wurf. Wenn der Tod dich zurück auf die Erde schickt, behält er die Seelen.
- Geisterjäger**  
Wenn du deine Waffe mit Ektoplasma behandelst und eine Seele aus gibst, zählt deine Waffe als magisch und fügt bis zum Ende des Kampfes +1 Schaden gegen Untote zu. Außerdem ignoriert sie unwirkliche Formen der Gegner (fügt Geistern etc. Schaden zu).
- Geisterzähne**  
Geschosse aus Seelenmagie. Füge einem Ziel pro ausgegebener Seele 2W4 Schaden zu. Dieser Schaden kann auf bis zu 2 Ziele aufgeteilt werden.
- Geisterwissen**  
Wenn du das erste Mal einer deiner Meinung nach wichtigen Kreatur, Gegend oder Gegenstand begegnest, welcher einen Bezug zu Geistern oder dem Leben nach dem Tod hat, kannst du den SL danach befragen. Der SL wird dir wahrheitsgemäß antworten.
- Seelendiener**  
Du kannst eine Seele einsetzen um einen kürzlich verstorbenen Leichnam zu reanimieren. Deine Gesamtseelenzahl verringert sich für jede reanimierte Kreatur unter deiner Kontrolle um 1. Wähle einen Vorteil für deinen Diener:
  - Der Geist sinnt nach Rache, +2 auf Schaden.
  - Ein ausdauernder Geist, +2 HP pro deiner Stufe
  - Unter ständiger Qual, erhält die Fähigkeit „Furchterregend“
  - Ein ruhiger und aufmerksamer Geist, +2 auf alle nicht-Angriffswürfe
  - Die zurückgebliebene Seele hat ein gewisses Maß an Bewusstsein und kann einfache Aufgaben für den Necromanten erledigen.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- Schwarze Pfeile**  
Du kannst Salve abgeben mit +Seele anstelle von +GE und deine Waffe erhält Rüstungsdurchschlag.
- Blutsaugender Teufel**  
*Ersetzt Blutsauger*  
Wenn du Vampirberührung nutzt, verursache 1W10 Schaden.
- Ektoplasmarüstung**  
*Ersetzt Ektoplasmaverteidigung*  
Solange du mindestens eine Seele besitzt erhältst du 4 Rüstung
- Gevatter Tod**  
Wenn du „Hauen und Stechen“ benutzt würfle +Seele anstelle von +ST. und deine Waffe erhält Rüstungsdurchschlag.
- Hinter dem Schleier**  
Nehme eine Seele und begeben dich zum Teil in die Schattenlande. Du bringst dich in eine unwirkliche Form und kannst dich durch solide Objekte hindurch bewegen. Herkömmliche Waffen können dich nicht treffen. Du kannst aber weiterhin durch magische oder energetische Waffen oder Zauber verletzt werden. Wenn du angreifst oder Zauber wirkst endet dieser Effekt.
- Verbesserte Geisterzähne**  
*Erfordert: Geisterzähne*  
Mehr Geschosse aus Seelenmagie, pro ausgegebener Seele füge einem Ziel 4W4 Schaden zu. Dieser Schaden kann auf bis zu 4 Ziele aufgeteilt werden
- Unbegrenzte Seelen**  
Du musst deine Seelen nicht mehr an einen Fetisch binden.
- Lebenskrafttransfer**  
Du kannst deine Vampirberührung nutzen um jemand anderen zu Heilen. Dafür musst du musst Beide in richtiger Reihenfolge berühren.
- Verstärkte Seelendiener**  
*Erfordert Seelendiener*  
Deine reanimierten Leichen werden durch schwarze Magie verstärkt. Ihr Schaden erhöht sich auf 1W8 und sie erhalten 2 Durchschlag und gelten als brutal. Zusätzlich: Wenn du keine Leiche zur Verfügung hast, kannst du einen Skelettkrieger erschaffen, welcher einen Vorteil des Seelendieners jedoch keinen Vorteil von „Verstärkte Seelendiener“ erhält.

