

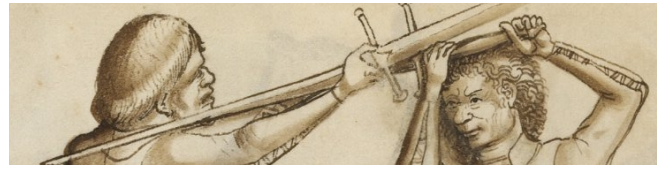
Charakterbögen Stufe 1+ für KGK (DCC)

Krieger Zwerg, Kleriker, Zauberer, Elb, Dieb, Hobbit

Regeln:

- w20, 1=Patzer, 20=Volltreffer, +/- Modifikatoren & Rettungswürfe,
- Fertigkeiten über Beruf, Volk, Klasse (w10)
- pro Runde: **1.** Bewegung/Waffe ziehen/fallenlassen/Tür öffnen, **2.** Aktion (Angriff)
- Glück modifiziert: + Volltreffer, – Patzer, – Verderbnis, + Lieblingswaffe, + Lieblingszauber, + Unheiliges vertreiben
- alle: nach Wurf Glück verbrennen (Boni für Dieb und Hobbit), aber
3: **-3**, 4-5: **-2**, 6-8: **-1**, 9-12: **±0**, 13-15: **+1**, 16-17: **+2**, 18: **+3**
- Magier & Elb: vor Zauberwurf körperliche Attribute verbrennen (Blutmagie)
Blut, 1 Pfund Fleisch, Finger, Hand, Ohr, Nase, Auge, Haare, Brandzeichen
- Kampfwut nach manchen Volltreffern: Intelligenz & Persönlichkeit verbrennen
je Attributspunkt +w12 Schaden
- Verlorene Attributspunkte außer Glück heilen mit 1 Punkt pro Nacht.
- 0 Lebenspunkte: Stufe (d.h. hier: 1) Runde zum heilen –1 Attributspunkt, sonst tot
- +1 Lebenspunkt pro Nachtruhe und Tag im Bett, +1 Attributspunkt dergleichen
- beidhändig: Geschick 16-17: wie Hobbit, normale Patzer, Volltreffer nicht automatisch/nur rechts; allgemein: –(Geschickmod-3)w, ≤w14 keine Volltreffer
- Rückzug im Nahkampf: freier Gelegenheitsangriff
- in Nahkampf schießen: wenn nicht getroffen 50% Gefährten zu treffen
- brennen: w6 Schaden/Runde, löschen: Reflex 10
- fallen: w6 pro 3m, 6=Knochenbruch (Stärke oder Geschick –1), vom Pferd: w4
- Festhalten: Stärke Vergleichswurf pro Runde
- nicht-tödlicher Schaden: –1w
- unbewaffnet/Stein werfen: w3 Schaden
- Konzentration (Zauber): keine Aktionen außer Bewegung/2, Treffer: Willen 11
- Zauber umkehren: –w (w16 statt w20)
- Sturmangriff: min. ½ Bewegung, Angriff +2, Rüstungsklasse–2
- Reiterkampf: immer RK+1; jede Heldentat: Schild zerschmettert/RK-1;
abwerfen/umstoßen: Zähigkeit 10-Heldenwurf; gegen Fußkämpfer: Angriff+1;
Pferd erschreckt/verwundet: Reflex; vom Pferd fallen: w4 Schaden, am Boden;
Sturmangriff: Lanze/Speer doppelter Schaden
- 20 Punkte Zauberbrand: automatische 20 (kein Wurf nötig)
- Zauberbrand & Patzer: 1 Attributspunkt permanent verloren
- Rituale, Zauberkreis, Zutaten
- Verteidigen statt Angriff: w20=AC

Krieger



Name

Beruf

Gesinnung

Initiative

Stufe

Erfahrung

Bewegung

Heldenwürfel

Krit.

Patzer

Rüstung

Leben

Stärke

Geschick

Ausdauer

Persönlichkeit

Intelligenz

Glück

Malus

Angriff

Schaden

Nahkampf

Fernkampf

Aktionswürfel

Lieblingswaffe

Waffen

Angriff Schaden

Reichweite Munition

Besitz

Gold

Silber

Kupfer

Spezialfähigkeit: Heldentat

Heldentat vor Wurf ansagen, Heldenwürfel zu Angriff und Schaden addieren wenn Angriff erfolgreich und Heldenwürfel = 3: Heldentat gelingt

Beispiele für Heldenwürfel (HW) = 3:

über Abhang schubsen; Gegner 3m zurückstoßen; über Abgrund springen; auf erhöhte Position/in Deckung springen, Angriff+2; umstoßen, Reflex gegen Angriffswurf oder am Boden; aus dem Gleichgewicht bringen, Angriff-HW; Rüstung beschädigen, RK-2; Schild zerschmettern; defensiv, RK+HW; schützen, Gefährten-RK+HW; Rundumschlag, 1/n Schaden für n Gegner; Kampfschrei, Gefährten Angriff+1; Objekt treffen/zerstören; entwaffnen, Zähigkeit Angriffswurf; weiterer Angriff-2; Hinterhalt ermöglichen; ...

Krieger Stufe	Heldenwürfel	Volltrefferwürfel/Tabelle	Volltrefferbereich	Aktionswürfel	Reflex	Zähigkeit	Willen
1	w3	w12/III	19-20	w20	+1	+1	+0
2	w4	w14/III	19-20	w20	+1	+1	+0
3	w5	w16/IV	19-20	w20	+1	+2	+1
4	w6	w20/IV	19-20	w20	+2	+2	+1
5	w7	w24/V	18-20	w20+w14	+2	+3	+1
6	w8	w30/V	18-20	w20+w16	+2	+4	+2
7	w10+1	w30/V	18-20	2w20	+3	+4	+2
8	w10+2	2w20/V	18-20	2w20	+3	+5	+2
9	w10+3	2w20/V	17-20	2w20	+3	+5	+3
10	w10+4	2w20/V	17-20	2w20+w14	+4	+6	+3

Nahkampf:

2H: Reiterlanze 2w12, Stangenwaffe w10, Zweihänder w10, Kriegsaxt w10

1H: Langschwert w8, Kriegshammer w8, Speer w8 3/6/9,
 Kurzschwert w6, Streitkolben w6, Flegel w6, Handaxt w6 3/6/9,
 Knüppel w4, Stab w4, Dolch w4 3/6/9

Fernkampf:

2H: Armbrust w6 24/48/72, Langbogen w6 21/42/63, Kurzbogen w6 15/30/45

1H: Wurfspeer w6 9/18/27, Schleuder w4 12/24/48, Wurfpeil w4 6/12/18

Lieblingswaffe: auf Stufe 1 auswählen, Glücks-Modifikator (fest) addiert

Initiative: +Stufe

Patzer w8–w20

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Deine Gefährten werden noch lange über diesen Schlag lachen.
- 2 Dein ungeschickter Angriff ermutigt deine Gegner dich zuerst anzugreifen.
- 3 Du verlierst dein Gleichgewicht und erleidest für 1 Runde RK-2.
- 4 Du stolperst, kannst dich aber mit Reflex 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend (-1w/RK-2) verbringen.
- 5 Du beschädigst deine Waffe. Sie macht -1 Schaden bis du sie reparierst.
- 6 Du zögerst zu lange und verlierst deine Initiative. (letzter in nächster Runde)
- 7 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Nächster Angriff -2.
- 8 Deine Waffe ist schwer beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann in 10 Minuten repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 9 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 10 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird deine Rüstklasse um 1 reduziert, bis du sie 10 Minuten lang in Ordnung bringst.
- 11 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 12 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (Stein, Mauer, Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 13 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 14 Du hättest deine Rüstung besser pflegen sollen! Die Gelenke verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für 1w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 15 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 16 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf gegen diesen Gefährten.
- 17 Du stolperst übel und fällst hart: 1w3 Schaden und du liegst am Boden
- 18 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/RK-2), bevor du dich aufrichten kannst.
- 19 Du schaffst es irgendwie dich mit dem Angriff selbst zu verletzen.
- 20+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst Schaden+1. Außerdem fällst du auf den Rücken und kannst nur mit Geschick 16 aufstehen.

Volltreffer Tabelle III für Kleriker, Hobbits, Krieger (1-2) und Zwerge (1-3)

- 0- Blinde Kampfwut! +2w8 Schaden, aber auch w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Kraftvoller Schlag: +w6 Schaden.
- 2 Angriff wirft den Gegner zu Boden (Gegner am Boden: +2).
- 3 Gegner läuft genau in den Schlag: +w8 Schaden.
- 4 Schlag lässt den Gegner in die Knie gehen. Greife gleich nochmal an.
- 5 Nase explodiert in Wolke von Blut: +w6 Schaden, w4 Runden ohne Geruch
- 6 Brutaler Treffer, mehrere Rippen gebrochen! +w8 Schaden.
- 7 Treffer auf die Hand! Seine Waffe fliegt w6+1,5 m weit weg.
- 8 Schlag streift den Kopf! +1w6 Schaden und er ist für 6 Tage taub.
- 9 Oberschenkelhalsknochen zerschmettert! +2w6 Schaden und -3 m Bewegung bis geheilt.
- 10 Du zerschmetterst die Waffe des Gegners, Metallsplitter fliegen umher.
- 11 Bauchtreffer verursacht starke Blutung. Ohne Heilung in w5 Runden tot.
- 12 Treffer auf die Schläfe! Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird bewusstlos.
- 13 Unterkiefer gebrochen! Blut und Zähne fliegen umher: +w8 Schaden
- 14 Körpertreffer! +2w8 Schaden
- 15 Schulter ausgerenkt: +w8 Schaden und der Schildarm hängt kraftlos herab
- 16 Schlag zerschmettert die Waffenhand: -4 auf alle Angriffswürfe
- 17 Schlag schmettert Gegner zu Boden: greife gleich nochmal an.
- 18 Stirn getroffen, graue Pampe rinnt herab. +w8 Schaden, -w4 Intelligenz und -w4 Persönlichkeit
- 19 Brustkorb getroffen: +2w8 Schaden
- 20 Brust getroffen: +w8 Schaden und Betäubung für w3 Runden.
- 21 Bein zertrümmert: +2w6 Schaden, halbe Bewegung. Greife gleich nochmal an.
- 22 Waffenarm zertrümmert! Arm nicht mehr benutzbar, Waffe am Boden.
- 23 Loch im Kopf: +2w8 Schaden, -w4 Intelligenz und -w4 Persönlichkeit.
- 24 Volltreffer auf Kehlkopf: +2w8 Schaden und stolpert für w4 Runden umher.
- 25 Rippen durch die Lunge getrieben: Gegner verliert 50% der LP und kotzt Blut.
- 26 Gesicht zerschmettert, Augen zerstört: +2w8 Schaden und Gegner ist blind.
- 27 Volltreffer auf Brust: +3w8 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder bewusstlos
- 28+ Wirbelsäulentreffer: +3w8 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder gelähmt

Volltreffer Tabelle IV für Krieger (3-4) und Zwerge (4+)

- 0- Blinde Kampfwut: +2w8 Schaden, aber w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Herkules wäre stolz: +2w12 Schaden
- 2 Waffenhand amputiert: +w12 Schaden
- 3 Gegner zu Boden geschmettert: +w12 Schaden und greife den Gegner am Boden gleich nochmal an (+2).
- 4 Hammerschlag treibt Nasenrücken ins Gehirn: +w12 Schaden und -w6 INT
- 5 Waffe zerschmettert oder w12 Schaden falls Gegner keine Waffe hat. *
- 6 Brustbein zerschmettert: Zähigkeit 15 + deine Stufe oder bewusstlos.
- 7 Treffer treibt Gegner zurück: +2w12 Schaden, Gegner verliert nächsten Angriff.
- 8 Betäubender Schlag! +w8 Schaden und greife gleich nochmal an.
- 9 Kehlkopftreffer: +2w12 Schaden und der Gegner ist für w4 Wochen stumm
- 10 Schläfentreffer: Zähigkeit 15 + deine Stufe oder w4 Runden blind.
- 11 Gesicht zu Matsch geschlagen: +2w12 Schaden kann keine harten Konsonanten mehr artikulieren.
- 12 Du siehst rot: +1w12 Schaden und du wirst von Kampfwut überwältigt.#
- 13 Unterkiefer gebrochen! Blut und Zähne fliegen umher: +w8 Schaden.
- 14 Körpertreffer püriert kleinere Organe: +2w12 Schaden.
- 15 Gegner liegt in seinem Blut und krümmt sich für w4 Runden am Boden.
- 16 Wuchtschlag! +2w12 Schaden, verliert Schild oder ist für w4 Runden betäubt.
- 17 Kniescheibe explodiert: +2w12 Schaden, kann nicht mehr laufen und greife gleich nochmal an.
- 18 Vorderhirn weg: +w12 Schaden, w4 Runden betäubt und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er verliert sein Gedächtnis.
- 19 Waffenarm ins eigene Gesicht getrieben: Dreifacher Schaden und ist für w4 Runden betäubt.
- 20 Wirbelsäulentreffer: +3w12 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er ist gelähmt.
- 21 Organe zertrümmert! Gegner stirbt in w8 Runden.
- 22 Gegner ausgeweidet, Innereien liegen auf dem Boden: stirbt in w6 Runden.
- 23 Treffer ins Herz: +3w12 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er stirbt.
- 24+ Schädel platzt wie eine Melone: +3w12 Schaden und Zähigkeit 20 + deine Stufe oder er stirbt in w3 Runden.

Volltreffer Tabelle V für Krieger (5+) und Zwerge (6+)

- 0- Blinde Kampfwut: +3w8 Schaden, aber auch w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Waffe zerschmettert oder 3w12 Schaden wenn Gegner keine Waffe hat.*
- 2 Wütender Angriff: Gegner wird w3 m zurückgetrieben und andere Gegner treffen versehentlich ihn.
- 3 Ohr zu Brei geschlagen: +w12 Schaden und Gegner ist taub.
- 4 Magentreffer: Zähigkeit 20 + deine Stufe oder er kotzt für 2 Runden.
- 5 Gegner wirft Waffe weg und winselt um Gnade: +w12 Schaden und greife gleich nochmal an.
- 6 Kopf skalpiert! Blut läuft übers Gesicht und Gegner ist blind bis geheilt.
- 7 Gegner durch deine Waffe behindert: RK-6 und greife gleich nochmal an.
- 8 Du siehst rot: +w12 Schaden und du wirst von Kampfwut überwältigt.#
- 9 Kehlkopftreffer: +2w12 Schaden und der Gegner ist für w4 Wochen stumm.
- 10 Schläfentreffer: Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er ist für w4 Runden blind.
- 11 Gesicht zu Matsch geschlagen: +2w12 Schaden und er kann keine harten Konsonanten mehr artikulieren.
- 12 Du siehst rot: +w12 Schaden und du wirst von Kampfwut überwältigt.#
- 13-14 Treffer treibt Waffenarm ins Gesicht: Vierfacher Schaden und Gegner lässt Waffe fallen.
- 15 Wuchtschlag: +2w12 Schaden und Gegner verliert Schild oder Zähigkeit 20+deine Stufe um nicht bewusstlos zu werden.
- 16 Wirbelsäule gestaucht: Gegner wird 15 cm kleiner und RK-4
- 17 Gegner ausgeweidet, Innereien liegen auf dem Boden! Gegner stirbt.
- 18 Gesicht zerschmettert: Gegner ist blind (RK-2) und taub und kann nur noch gurgelnde Geräusche machen
- 19 Schädeldecke entfernt: Gegner stirbt in 3w3 Runden.
- 20 Schildarm abgeschlagen: +2w12 Schaden, ab heute nur noch Einhandwaffen.
- 21 Eleganter Doppelschlag: +3w12 Schaden, falls Gegner stirbt greife einen zweiten innerhalb 3 m an.
- 22 Bein amputiert: +2w12 Schaden, Gegner jault w4 Runden vor Schmerzen, kann nicht mehr laufen.
- 23 Schädeltreffer: w4+1 Runden betäubt (+1w), -w12 Intelligenz und greife gleich nochmal an.
- 24 Waffenarm amputiert! +2w12 Schaden, der Arm ist ab und die Waffe weg.
- 25 Organe zerquetscht: Gegner verliert 50% LP und alle Würde.
- 26 Kehle zerschmettert: Gegner ertrinkt in w4 Runden im eigenem Blut.
- 27 Wirbelsäule getroffen: +4w12 Schaden, Gegner ist gelähmt.
- 28+ Gegner geköpft: greife andere Gegner innerhalb 3 m an bis du verfehlst.



Name

Beruf

Gesinnung

Initiative

Stufe

Erfahrung

Bewegung

Heldenwürfel

Krit.

Patzer

Rüstung

Leben

Stärke

Geschick

Ausdauer

Persönlichkeit

Intelligenz

Glück

Malus

Angriff

Schaden

Nahkampf

Fernkampf

Aktionswürfel

Lieblingswaffe

Reflex

Zähigkeit

Willen

Sprachen

Schicksal

Waffen

Angriff Schaden

Reichweite Munition

Besitz

Gold

Silber

Kupfer

Spezialfähigkeiten Zwerge

Dunkelsicht 18 m, riecht Gold und Edelsteine auf 12 bis 30 m, unterirdische Fallen entdecken +1, schräge Gänge +1, sich verschiebende Wände +1, Schildstoss

Spezialfähigkeit: Heldentat

Heldentat vor Wurf ansagen, Heldenwürfel zu Angriff und Schaden addieren, wenn Angriff erfolgreich und Heldenwürfel = max: Heldentat gelingt Beispiele für Heldenwürfel (HW) = 3:

über Abhang schubsen, Gegner 3m zurückstoßen, über Abgrund springen, auf erhöhte Position/in

Deckung springen: Angriff+2, umstoßen, Reflex gegen Angriffswurf oder am Boden, aus dem

Gleichgewicht bringen: Angriff-HW, Rüstung beschädigen: RK-1, Schild zerschmettern, defensiv:

RK+HW, schützen, Rundumschlag, 1/n Schaden für n Gegner, Kampfschrei: Gefährten Angriff+1;

Objekt zerstören, entwaffnen, Hinterhalt ermöglichen

Patzer w8–w20

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Deine Gefährten werden noch lange über diesen Schlag lachen.
- 2 Dein ungeschickter Angriff ermutigt deine Gegner dich zuerst anzugreifen.
- 3 Du verlierst dein Gleichgewicht und erleidest für 1 Runde RK-2.
- 4 Du stolperst, kannst dich aber mit Reflex 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend (-1w/RK-2) verbringen.
- 5 Du beschädigst deine Waffe. Sie macht -1 Schaden bis du sie reparierst.
- 6 Du zögerst zu lange und verlierst deine Initiative. (letzter in nächster Runde)
- 7 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Nächster Angriff -2.
- 8 Deine Waffe ist schwer beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann in 10 Minuten repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 9 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 10 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird deine Rüstklasse um 1 reduziert, bis du sie 10 Minuten lang in Ordnung bringst.
- 11 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 12 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (Stein, Mauer, Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 13 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 14 Du hättest deine Rüstung besser pflegen sollen! Die Gelenke verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für 1w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 15 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 16 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf gegen diesen Gefährten.
- 17 Du stolperst übel und fällst hart: 1w3 Schaden und du liegst am Boden
- 18 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/RK-2), bevor du dich aufrichten kannst.
- 19 Du schaffst es irgendwie dich mit dem Angriff selbst zu verletzen.
- 20+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst Schaden+1. Außerdem fällst du auf den Rücken und kannst nur mit Geschick 16 aufstehen.

Volltreffer Tabelle III für Kleriker, Hobbits, Krieger (1-2) und Zwerge (1-3)

- 0- Blinde Kampfwut! +2w8 Schaden, aber auch w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Kraftvoller Schlag: +w6 Schaden.
- 2 Angriff wirft den Gegner zu Boden (Gegner am Boden: +2).
- 3 Gegner läuft genau in den Schlag: +w8 Schaden.
- 4 Schlag lässt den Gegner in die Knie gehen. Greife gleich nochmal an.
- 5 Nase explodiert in Wolke von Blut: +w6 Schaden, w4 Runden ohne Geruch
- 6 Brutaler Treffer, mehrere Rippen gebrochen! +w8 Schaden.
- 7 Treffer auf die Hand! Seine Waffe fliegt w6+1,5 m weit weg.
- 8 Schlag streift den Kopf! +1w6 Schaden und er ist für 6 Tage taub.
- 9 Oberschenkelhalsknochen zerschmettert! +2w6 Schaden und -3 m Bewegung bis geheilt.
- 10 Du zerschmetterst die Waffe des Gegners, Metallsplitter fliegen umher.
- 11 Bauchtreffer verursacht starke Blutung. Ohne Heilung in w5 Runden tot.
- 12 Treffer auf die Schläfe! Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird bewusstlos.
- 13 Unterkiefer gebrochen! Blut und Zähne fliegen umher: +w8 Schaden
- 14 Körpertreffer! +2w8 Schaden
- 15 Schulter ausgerenkt: +w8 Schaden und der Schildarm hängt kraftlos herab
- 16 Schlag zerschmettert die Waffenhand: -4 auf alle Angriffswürfe
- 17 Schlag schmettert Gegner zu Boden: greife gleich nochmal an.
- 18 Stirn getroffen, graue Pampe rinnt herab. +w8 Schaden, -w4 Intelligenz und -w4 Persönlichkeit
- 19 Brustkorb getroffen: +2w8 Schaden
- 20 Brust getroffen: +w8 Schaden und Betäubung für w3 Runden.
- 21 Bein zertrümmert: +2w6 Schaden, halbe Bewegung. Greife gleich nochmal an.
- 22 Waffenarm zertrümmert! Arm nicht mehr benutzbar, Waffe am Boden.
- 23 Loch im Kopf: +2w8 Schaden, -w4 Intelligenz und -w4 Persönlichkeit.
- 24 Volltreffer auf Kehlkopf: +2w8 Schaden und stolpert für w4 Runden umher.
- 25 Rippen durch die Lunge getrieben: Gegner verliert 50% der LP und kotzt Blut.
- 26 Gesicht zerschmettert, Augen zerstört: +2w8 Schaden und Gegner ist blind.
- 27 Volltreffer auf Brust: +3w8 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder bewusstlos
- 28+ Wirbelsäulentreffer: +3w8 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder gelähmt

Volltreffer Tabelle IV für Krieger (3-4) und Zwerge (4+)

- 0- Blinde Kampfwut: +2w8 Schaden, aber w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Herkules wäre stolz: +2w12 Schaden
- 2 Waffenhand amputiert: +w12 Schaden
- 3 Gegner zu Boden geschmettert: +w12 Schaden und greife den Gegner am Boden gleich nochmal an (+2).
- 4 Hammerschlag treibt Nasenrücken ins Gehirn: +w12 Schaden und -w6 INT
- 5 Waffe zerschmettert oder w12 Schaden falls Gegner keine Waffe hat. *
- 6 Brustbein zerschmettert: Zähigkeit 15 + deine Stufe oder bewusstlos.
- 7 Treffer treibt Gegner zurück: +2w12 Schaden, Gegner verliert nächsten Angriff.
- 8 Betäubender Schlag! +w8 Schaden und greife gleich nochmal an.
- 9 Kehlkopftreffer: +2w12 Schaden und der Gegner ist für w4 Wochen stumm
- 10 Schläfentreffer: Zähigkeit 15 + deine Stufe oder w4 Runden blind.
- 11 Gesicht zu Matsch geschlagen: +2w12 Schaden kann keine harten Konsonanten mehr artikulieren.
- 12 Du siehst rot: +1w12 Schaden und du wirst von Kampfwut überwältigt.#
- 13 Unterkiefer gebrochen! Blut und Zähne fliegen umher: +w8 Schaden.
- 14 Körpertreffer püriert kleinere Organe: +2w12 Schaden.
- 15 Gegner liegt in seinem Blut und krümmt sich für w4 Runden am Boden.
- 16 Wuchtschlag! +2w12 Schaden, verliert Schild oder ist für w4 Runden betäubt.
- 17 Kniescheibe explodiert: +2w12 Schaden, kann nicht mehr laufen und greife gleich nochmal an.
- 18 Vorderhirn weg: +w12 Schaden, w4 Runden betäubt und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er verliert sein Gedächtnis.
- 19 Waffenarm ins eigene Gesicht getrieben: Dreifacher Schaden und ist für w4 Runden betäubt.
- 20 Wirbelsäulentreffer: +3w12 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er ist gelähmt.
- 21 Organe zertrümmert! Gegner stirbt in w8 Runden.
- 22 Gegner ausgeweidet, Innereien liegen auf dem Boden: stirbt in w6 Runden.
- 23 Treffer ins Herz: +3w12 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er stirbt.
- 24+ Schädel platzt wie eine Melone: +3w12 Schaden und Zähigkeit 20 + deine Stufe oder er stirbt in w3 Runden.

Volltreffer Tabelle V für Krieger (5+) und Zwerge (6+)

- 0- Blinde Kampfwut: +3w8 Schaden, aber auch w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Waffe zerschmettert oder 3w12 Schaden wenn Gegner keine Waffe hat.*
- 2 Wütender Angriff: Gegner wird w3 m zurückgetrieben und andere Gegner treffen versehentlich ihn.
- 3 Ohr zu Brei geschlagen: +w12 Schaden und Gegner ist taub.
- 4 Magentreffer: Zähigkeit 20 + deine Stufe oder er kotzt für 2 Runden.
- 5 Gegner wirft Waffe weg und winselt um Gnade: +w12 Schaden und greife gleich nochmal an.
- 6 Kopf skalpiert! Blut läuft übers Gesicht und Gegner ist blind bis geheilt.
- 7 Gegner durch deine Waffe behindert: RK-6 und greife gleich nochmal an.
- 8 Du siehst rot: +w12 Schaden und du wirst von Kampfwut überwältigt.#
- 9 Kehlkopftreffer: +2w12 Schaden und der Gegner ist für w4 Wochen stumm.
- 10 Schläfentreffer: Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er ist für w4 Runden blind.
- 11 Gesicht zu Matsch geschlagen: +2w12 Schaden und er kann keine harten Konsonanten mehr artikulieren.
- 12 Du siehst rot: +w12 Schaden und du wirst von Kampfwut überwältigt.#
- 13-14 Treffer treibt Waffenarm ins Gesicht: Vierfacher Schaden und Gegner lässt Waffe fallen.
- 15 Wuchtschlag: +2w12 Schaden und Gegner verliert Schild oder Zähigkeit 20+deine Stufe um nicht bewusstlos zu werden.
- 16 Wirbelsäule gestaucht: Gegner wird 15 cm kleiner und RK-4
- 17 Gegner ausgeweidet, Innereien liegen auf dem Boden! Gegner stirbt.
- 18 Gesicht zerschmettert: Gegner ist blind (RK-2) und taub und kann nur noch gurgelnde Geräusche machen
- 19 Schädeldecke entfernt: Gegner stirbt in 3w3 Runden.
- 20 Schildarm abgeschlagen: +2w12 Schaden, ab heute nur noch Einhandwaffen.
- 21 Eleganter Doppelschlag: +3w12 Schaden, falls Gegner stirbt greife einen zweiten innerhalb 3 m an.
- 22 Bein amputiert: +2w12 Schaden, Gegner jault w4 Runden vor Schmerzen, kann nicht mehr laufen.
- 23 Schädeltreffer: w4+1 Runden betäubt (+1w), -w12 Intelligenz und greife gleich nochmal an.
- 24 Waffenarm amputiert! +2w12 Schaden, der Arm ist ab und die Waffe weg.
- 25 Organe zerquetscht: Gegner verliert 50% LP und alle Würde.
- 26 Kehle zerschmettert: Gegner ertrinkt in w4 Runden im eigenem Blut.
- 27 Wirbelsäule getroffen: +4w12 Schaden, Gegner ist gelähmt.
- 28+ Gegner geköpft: greife andere Gegner innerhalb 3 m an bis du verfehlst.

Kleriker

Name

Beruf

Gesinnung

Gott

Initiative

Ungnade

Stufe

Erfahrung

Bewegung

Zauberstufe

Krit.

Patzer

Rüstung

Leben

Stärke

Geschick

Ausdauer

Persönlichkeit

Intelligenz

Glück

Malus

Nahkampf

Fernkampf

Aktionswürfel

Zauber

Angriff

Schaden

Waffen

Angriff Schaden

Reichweite Munition

Besitz

Gold

Silber

Kupfer

Zauber

w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe

Hände auflegen

w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe

Gesinnung:	Gleich	Angrenzend	Gegensätzlich	Zustand heilen
1-11	Fehlschlag	Fehlschlag	Fehlschlag	1 Würfel = Bruch
12-13	2 Würfel	1 Würfel	1 Würfel	2 Würfel = krank, Organ
14-19	3 Würfel	2 Würfel	1 Würfel	3 Würfel = Lähmung, Gift
20-21	4 Würfel	3 Würfel	2 Würfel	4 Würfel = blind, taub
22+	5 Würfel	4 Würfel	3 Würfel	

max. ZS TW des Ziels anwenden

Unheiliges vertreiben

w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe + Glücksmod

1-11	Fehlschlag, Ungnade+1	12-13	auf 9m 1 vertreiben, Willen negiert
14-17	auf 9m w3+ZS vertreiben, W. neg.	18-19	auf 9m w4+ZS vertreiben, W. neg.
20-23	auf 18m w6+ZS vertreiben, W. neg.	24-27	auf 18m w8+ZS vertr., w3 Schaden
28-29	auf 18m 2w6+ZS vertr., w4 Schaden	30-31	auf 36m w8+ZS tot
32+	auf 72m 2w6+ZS tot		<i>für TW>1 alles entsprechend reduziert</i>

Um göttlichen Beistand bitten

w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe

immer Ungnade +10,

Effekt z.B.: Kerze anzünden: 10, Flammensäule: 18

Kleriker Stufe	Angriff	Volltrefferwürfel/Tabelle	Aktionswürfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Zauber pro Stufe					
							1	2	3	4	5	
1	+0	w8/III	w20	+0	+1	+1	4	-	-	-	-	-
2	+1	w8/III	w20	+0	+1	+1	5	-	-	-	-	-
3	+2	w10/III	w20	+1	+1	+2	5	3	-	-	-	-
4	+2	w10/III	w20	+1	+2	+2	6	4	-	-	-	-
5	+3	w12/III	w20	+1	+2	+3	6	5	2	-	-	-
6	+4	w12/III	w20+w14	+2	+2	+4	7	5	3	-	-	-
7	+5	w14/III	w20+w16	+2	+3	+4	7	6	4	1	-	-
8	+5	w14/III	2w20	+2	+3	+5	8	6	5	2	-	-
9	+6	w16/III	2w20	+3	+3	+5	8	7	5	3	1	-
10	+7	w16/III	2w20	+3	+4	+6	9	7	6	4	2	-

Erlaubte Waffen

Ordnung: Kriegshammer w8, Streitkolben w6, Stab w4, Knüppel w4, Schleuder w4

Neutral: Schwerter w6-10, Streitkolben w6, Stab w4, Dolch w4, Schleuder w4

Chaos: Äxte w6-10, Flegel w6, Dolch w4, Bögen w6, Wurfpeil w4

Unheilige Wesen

- Ordnung: Untote, Dämonen, Teufel, chaotische Externare, Monster (Basilisk, Medusa), Chaos Primare, chaotische Humanoide (Orks), chaotische Drachen
- Neutral: Tiere, Untote, Dämonen, Teufel, Monster (Basilisk, Medusa), Werwölfe, Unnatürliche Wesen (Otyughs, Schleime)
- Chaos: Engel, Paladine, rechtschaffene Drachen, Fürsten der Ordnung, rechtschaffene Primare und Humanoide mit rechtschaffener Gesinnung (z. B. Goblins)

Ungnade

ein misslungener Zauber bewirkt Ungnade+1

ein Zauberwurf im Bereich der Ungnade oder eine gewürfelte 1 bewirkt Ungnade+1 und einen Wurf die Ungnade-Tabelle

Opfergabe: 50 Gold für -1 Ungnade

die Ungnade wird jede Nacht auf 1 zurückgesetzt

Götter

- Ordnung: **Shul**: Mondgott,
Klazath: Kriegsgott,
Ulesh: Friedensgott,
Choranus: Schöpfungsgott,
Daentharr: Herr von Erde & Fleiß,
Gorhan: Gott der Rache und Tapferkeit,
Justitia: Göttin der Gerechtigkeit und Gnade,
Aristemis: Göttin der Seher und Strategen
- Neutral: **Amun Tor**: Gott der Rätsel,
Ildavir: Göttin der Natur,
Pelagia: Göttin der See,
Cthulhu: Priester der Alten,
Lotan: die Alles-Verschlingerin, Herrin der Tiefsee
- Chaos: **Ahriman**: Gott des Todes,
Azi Dahaka: Dämonenfürst der Stürme & Wüsten,
Bobugbubilz/Schnatermann: Dämonenfürst der Amphibien,
Cadixtat: Chaostitan,
Nimlurun: Herr des Unrats,
Malotoch: Aaskrähengott

Patzer w8–w20

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Deine Gefährten werden noch lange über diesen Schlag lachen.
- 2 Dein ungeschickter Angriff ermutigt deine Gegner dich zuerst anzugreifen.
- 3 Du verlierst dein Gleichgewicht und erleidest für 1 Runde RK-2.
- 4 Du stolperst, kannst dich aber mit Reflex 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend (-1w/RK-2) verbringen.
- 5 Du beschädigst deine Waffe. Sie macht -1 Schaden bis du sie reparierst.
- 6 Du zögerst zu lange und verlierst deine Initiative. (letzter in nächster Runde)
- 7 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Nächster Angriff -2.
- 8 Deine Waffe ist schwer beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann in 10 Minuten repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 9 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 10 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird deine Rüstklasse um 1 reduziert, bis du sie 10 Minuten lang in Ordnung bringst.
- 11 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 12 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (Stein, Mauer, Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 13 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 14 Du hättest deine Rüstung besser pflegen sollen! Die Gelenke verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für 1w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 15 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 16 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf gegen diesen Gefährten.
- 17 Du stolperst übel und fällst hart: 1w3 Schaden und du liegst am Boden
- 18 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/RK-2), bevor du dich aufrichten kannst.
- 19 Du schaffst es irgendwie dich mit dem Angriff selbst zu verletzen.
- 20+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst Schaden+1. Außerdem fällst du auf den Rücken und kannst nur mit Geschick 16 aufstehen.

Volltreffer Tabelle III für Kleriker, Hobbits, Krieger (1-2) und Zwerge (1-3)

- 0- Blinde Kampfwut! +2w8 Schaden, aber auch w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Kraftvoller Schlag: +w6 Schaden.
- 2 Angriff wirft den Gegner zu Boden (Gegner am Boden: +2).
- 3 Gegner läuft genau in den Schlag: +w8 Schaden.
- 4 Schlag lässt den Gegner in die Knie gehen. Greife gleich nochmal an.
- 5 Nase explodiert in Wolke von Blut: +w6 Schaden, w4 Runden ohne Geruch
- 6 Brutaler Treffer, mehrere Rippen gebrochen! +w8 Schaden.
- 7 Treffer auf die Hand! Seine Waffe fliegt w6+1,5 m weit weg.
- 8 Schlag streift den Kopf! +1w6 Schaden und er ist für 6 Tage taub.
- 9 Oberschenkelhalsknochen zerschmettert! +2w6 Schaden und -3 m Bewegung bis geheilt.
- 10 Du zerschmetterst die Waffe des Gegners, Metallsplitter fliegen umher.
- 11 Bauchtreffer verursacht starke Blutung. Ohne Heilung in w5 Runden tot.
- 12 Treffer auf die Schläfe! Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird bewusstlos.
- 13 Unterkiefer gebrochen! Blut und Zähne fliegen umher: +w8 Schaden
- 14 Körpertreffer! +2w8 Schaden
- 15 Schulter ausgerenkt: +w8 Schaden und der Schildarm hängt kraftlos herab
- 16 Schlag zerschmettert die Waffenhand: -4 auf alle Angriffswürfe
- 17 Schlag schmettert Gegner zu Boden: greife gleich nochmal an.
- 18 Stirn getroffen, graue Pampe rinnt herab. +w8 Schaden, -w4 Intelligenz und -w4 Persönlichkeit
- 19 Brustkorb getroffen: +2w8 Schaden
- 20 Brust getroffen: +w8 Schaden und Betäubung für w3 Runden.
- 21 Bein zertrümmert: +2w6 Schaden, halbe Bewegung. Greife gleich nochmal an.
- 22 Waffenarm zertrümmert! Arm nicht mehr benutzbar, Waffe am Boden.
- 23 Loch im Kopf: +2w8 Schaden, -w4 Intelligenz und -w4 Persönlichkeit.
- 24 Volltreffer auf Kehlkopf: +2w8 Schaden und stolpert für w4 Runden umher.
- 25 Rippen durch die Lunge getrieben: Gegner verliert 50% der LP und kotzt Blut.
- 26 Gesicht zerschmettert, Augen zerstört: +2w8 Schaden und Gegner ist blind.
- 27 Volltreffer auf Brust: +3w8 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder bewusstlos
- 28+ Wirbelsäulentreffer: +3w8 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder gelähmt

Tabelle 5-7: Göttliche Ungnade

- 1 Du musst Buße tun und darfst 10 Minuten nur noch Gesänge und Gebetslieder von dir geben. *
- 2 Du musst sofort um Vergebung bitten und dazu mindestens eine Stunde am Stück beten. Gelingt es dir in den folgenden 2 Stunden nicht, erntest du das Missfallen deiner Gottheit und erhältst -1 auf alle Zauberwürfe, bis du die volle Stunde beendet hast. *
- 3 Du musst die Macht deines Gottes mehren, indem du bis zum Sonnenaufgang einen neuen Anhänger findest oder für 24 Stunden -1 auf alle Würfe erleidest.
- 4 Du erleidest sofort -1 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
- 5 Du musst dich einer Prüfung deiner Demut unterziehen. Für den Rest des Tages musst du dich allen anderen Charakteren und Wesen fügen, als wären sie deine Oberen. Versagst du dabei (nach Ermessen des Richters), verlierst du sofort für den Rest des Tages sämtliche Zauberfähigkeiten (auch Heilung und Hände auflegen).
- 6 Du erleidest einen sofortigen Malus von -1 auf Hände auflegen, bis du dich auf eine Heilungs-Queste begibst. Die Queste bestimmst du selbst, aber es sollte um die Heilung von Verletzten, Blinden, Lahmen und Kranken gehen. Ist die Mission vollendet, hebt dein Gott den Malus auf. Solange er besteht, gilt er für Hände auflegen, auch wenn der normale Ungnadebereich auf 1 zurückgefallen ist.
- 7 Du musst dich einer Glaubensprüfung unterziehen. Du wirst mit einer Krankheit geschlagen, die dich je 1 Punkt Stärke, Geschicklichkeit und Ausdauer kostet. Die Attributspunkte heilen auf natürliche Weise um 1 Punkt pro Tag. Dir ist es verboten, sie magisch zu heilen. Falls du die Prüfung bestehst, wird alles wie vorher, falls nicht vergrößert sich dein Ungnadebereich permanent um einen Punkt.
- 8 Du erleidest für einen Tag -4 auf Zauberwürfe für den Zauber, durch den du in Ungnade gefallen bist. Dies beinhaltet auch Hände auflegen und Unheiliges Vertreiben, falls diese die Ungnade einbrachten.
- 9 Du erleidest sofort -2 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
- 10 Du verlierst für einen Tag den Zugriff auf einen zufällig bestimmten Zauber des ersten Grades.
- 11 Dir wird von deiner Gottheit befohlen, deinen Glauben zu vertiefen, um ein besseres Verständnis über deine Missetaten zu erlangen. Du erleidest sofort -2 auf alle Zauberwürfe. Die einzige Möglichkeit, diesen Malus aufzuheben, ist Meditation. Pro vollen Tag, den du in Meditation verbringst, darfst du einen Willenskraftwurf (Schwierigkeit 15) machen. Bei Erfolg wird der Malus aufgehoben.
- 12 Du wirst vorübergehend von deinem Gott verstoßen. Heute kannst du keine Erfahrung mehr sammeln. Nachher kannst du wieder Erfahrung verdienen, aber es gibt keine Nachzahlung.
- 13 Du verlierst den Zugriff auf zwei zufällig bestimmte Zauber des ersten Grades für 1 Tag.
- 14 Deine Gottheit wünscht zu prüfen, ob du wirklich den Glauben über die Freuden der Welt stellst. Berechne dein Gesamtvermögen in Goldmünzen. Du erleidest dauerhaft -4 auf alle Zauberwürfe bis du dich von 40% deines Gesamtvermögens trennst (+1 pro 10%). Opfern bedeutet: zerstören, widmen, spenden, daraus einen Tempel oder eine Statue errichten etc.
- 15 Deine Gottheit ist heute nicht sehr nachsichtig. Wenn du dich zur Nachtruhe legst, wird dein Ungnadebereich am kommenden Morgen nicht zurückgesetzt. Er wird auf den neuen Tag übertragen.
- 16 Dein Gott versagt dir für die nächsten w4 Tage deine Fähigkeit Hände aufzulegen.
- 17 Du verlierst für 24 Stunden den Zugriff auf w4+1 zufällig bestimmte Zauber.
- 18 Du bist für w4 Tage nicht in der Lage, Unheiliges zu vertreiben.
- 19 Du wirst mit einem körperlichen Mal deiner Treulosigkeit befleckt. Es hat die Gestalt eines Stigmas, einer Tätowierung oder eines Geburtsmals, je nach deinem Glauben und deiner Verfehlung. Dieses Zeichen ist für alle die dem gleichen Glauben angehören deutlich sichtbar, selbst durch Kleidung. Für andere könnte es hingegen unsichtbar sein. Wer es sieht und dich darauf anspricht, dem musst du deine Sünden und deine Sühne beschreiben. Bewahrst du eine Woche trotz des Mals deinen Glauben, verschwindet das Zeichen.
- 20+ Deine Fähigkeit Hände aufzulegen ist eingeschränkt. Du kannst sie für 24 Stunden nur einmal pro Wesen einsetzen.

* Du musst sobald möglich beginnen. Im Kampf kannst du anfangen wenn die Gefahr vorüber ist.

Zauberer

Name

Beruf

Gesinnung

Patron

Initiative

Stufe

Erfahrung

Bewegung

Zauberstufe

Krit.

Patzer

Rüstung

Leben

Stärke

Geschick

Ausdauer

Persönlichkeit

Intelligenz

Glück

Malus

Angriff

Schaden

Nahkampf

Fernkampf

Aktionswürfel

Lieblingszauber

Reflex

Zähigkeit

Willen

Sprachen

Schicksal

Waffen

Angriff Schaden

Reichweite Munition

Besitz

Gold

Silber

Kupfer

Zauber

Zaubergrad

w20 + Intelligenzmod + Zauberstufe - Malus

Verderbnis

Zauberer Stufe	Angriff	Volltreffer -würfel/ Tabelle	Aktionswürfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Beherrschte Zauber	Max. Grad
1	+0	w6/l	w20	+1	+0	+1	4	1
2	+1	w6/l	w20	+1	+0	+1	5	1
3	+1	w8/l	w20	+1	+1	+2	6	2
4	+1	w8/l	w20	+2	+1	+2	7	2
5	+2	w10/l	w20+w14	+2	+1	+3	8	3
6	+2	w10/l	w20+w16	+2	+2	+4	9	3
7	+3	w12/l	2w20	+3	+2	+4	10	4
8	+3	w12/l	2w20	+3	+2	+5	12	4
9	+4	w14/l	2w20	+3	+3	+5	14	5
10	+4	w14/l	2w20+w14	+4	+3	+6	16	5

Nahkampf: Langschwert w8, Kurzschwert w6, Stab w4, Dolch w4 3/6/9

Fernkampf: Langbogen w6 21/42/63, Kurzbogen w6 15/30/45

Tabelle 5-3: Geringfügige Verderbnis

- 1- Schreckliche Pusteln bedecken dein Gesicht. Sie sind nicht heilbar. -1 Persönlichkeit
- 2 Deine Haut scheint einer bestimmten Stelle zu schmelzen. Sie zerfließt wie warmes Wachs und bildet immer wieder neue Krater und Hügel. Diese ständige Fließen juckt permanent und ruft in anderen Abscheu hervor. Für die Körperstelle wirf w6: (1) Gesicht; (2) Arme; (3) Beine; (4) Oberkörper; (5) Hände; (6) Füße.
- 3 Eines deiner Beine wächst um w14+1 Zentimeter und du entwickelst einen komischen Gang.
- 4 Veränderte Augen, würfle mit w4: (1) deine Augen leuchten in einer unheimlichen Farbe; (2) deine Augen werden lichtempfindlich (-1 auf alle Würfe bei Tageslicht); (3) du entwickelst Infravision und kannst bis auf 30 m Wärmemuster wahrnehmen; (4) deine Augen werden größer und blinzeln nicht mehr, wie bei einem Fisch.
- 5 Auf Brust und Beinen bilden sich schmerzhafte Wunden und auf deinen Händen und Beinen entstehen offene Stellen die nicht verheilen.
- 6 Deine Ohren mutieren, würfle w5: (1) deine Ohren laufen spitz zu; (2) die Ohrmuscheln fallen ab, aber du kannst nach wie vor normal hören; (3) sie wachsen zu Elefantenoehren; (4) die Ohren verlängern sich zu Eselsohren und dein Lachen wird wiehernd; (5) die Ohren schrumpeln und klappen nach hinten.
- 7 Frösteln: du zitterst permanent und kannst wegen deiner klappernden Zähne nie still sein.
- 8 Dein Gesicht wird dauerhaft entstellt: bei Feuermagie werden deine Augenbrauen versengt und deine Haut glüht rot; bei Kältemagie wird deine Haut kreidebleich und die Lippen laufen blau an; bei anderer Magie erscheinen deine Züge ausgemergelt und du verlierst dauerhaft 3kg Gewicht.
- 9 Dein Haar wird von dunkler Energie durchdrungen, würfle w4: (1) Es wird schneeweiß; (2) es wird pechschwarz; (3) es fällt vollständig aus; (4) es steht dauerhaft zu Berge.
- 10+ Du wirst für w6 Stunden ohnmächtig. Du kannst nur auf energische Weise geweckt werden.

Tabelle 5-4: Ernsthafte Verderbnis

- 1- Fieber: Über w4 Monate wirst du langsam schwächer und erleidest -1 Stärke pro Monat.
- 2 Auf deinem Rücken wächst ein zweites Gesicht. Es sieht aus wie dein erstes und Augen, Nase sowie Mund kannst du unabhängig benutzen.
- 3 Auszehrung: Dein Körper ernährt sich von deiner eigenen Masse. In einem Monat verlierst du 2w5 kg und erleidest -1 Ausdauer.
- 4 Fettleibigkeit: In einem Monat nimmst du 6w6kg zu. Diese Zunahme verursacht -1 Geschicklichkeit und reduziert die Bewegungsrate um 1,5 m.
- 5 Du knisterst vor Energie, die sich als Flammen, Blitze, Kältewellen usw. manifestiert, je nach deinem Lieblingszauber.
- 6 Deine Größe verändert sich um 2w24-25 cm. Dein Gewicht bleibt aber gleich und du wirst entsprechend dünn oder dick.
- 7 Dämonischer Makel, w3: (1) Deine Finger verlängern sich zu Klauen, die als Angriff w6 Schaden verursachen; (2) deine Füße werden gespaltene Hufe; (3) deine Beine werden ziegenartig.
- 8 Deine Haut nimmt eine unnatürliche Färbung oder Struktur an. w10: (1) Albino; (2) pechschwarz (3) durchsichtig; (4) schimmernd; (5) dunkelblau; (6) gelb; (7) aschfahl; (8) Fischschuppen; (9) dichtes Bärenfell; (10) Reptilienschuppen.
- 9 Dir wachsen kleine Hörner. Im ersten Monat gleichen sie dem kammartigen Wulst eines Gorillas. Im zweiten Monat bilden sich Stirnzapfen aus, die dann im dritten Monat zu Ziegenhörnern werden. Nach sechs Monaten schließlich haben sie die Größe von Stierhörnern angenommen.
- 10+ Deine Zunge spaltet sich und deine Nasenlöcher verengen sich zu Schlitzern. Du bist ist in der Lage, wie eine Schlange mit der Zunge zu riechen.

Tabelle 5-5: Schwerwiegende Verderbnis

- 1- Ein Teil deiner Seelenenergie wird vom Dämonenprinz geraubt. 3w6 Schaden durch überirdische Schmerzen, -2 auf alle Attribute und zusätzlich -2 auf Glück.
- 2 Verwesung: Einem Zombie gleich löst sich dein Fleisch in Brocken von den Knochen. Pro Tag verlierst du w4 Lebenspunkte. Lediglich magische Heilung kann die Verwesung hinauszögern.
- 3 Dein Kopf verwandelt sich in einer schmerzhaften Transformation über Nacht in einen Tierkopf. w6: (1) Schlange; (2) Ziege; (3) Stier; (4) Ratte; (5) Insekt; (6) Fisch.
- 4 Deine Gliedmaßen werden zu Tentakeln mit Saugnäpfen. Vier Monate lang wird pro Monat eine. Nach vier Monaten ist es unmöglich, deine unmenschliche Natur zu verbergen.
- 5 Um Mund und Augen des Charakters wachsen kleine Tentakel. Die anfänglich nur madengroßen Tentakel wachsen pro Monat um 2,5cm, bis sie mit 30cm ausgewachsen sind.
- 6 Drittes Auge, w4: (1) mittig auf der Stirn; (2) auf der Handfläche; (3) Brust; (4) am Hinterkopf.
- 7 Die Finger einer Hand wachsen zusammen und der Daumen vergrößert sich. Nach einer Woche hat sich die Hand in eine Krebsschere verwandelt. Du erhältst einen w6 Angriff aber kannst damit keine Waffe mehr greifen.
- 8 Dir wächst über w7 Tage ein Schwanz. w6: (1) Skorpionschwanz (w4 Schaden plus Gift: Zähigkeit 10 oder das Ziel verliert permanent w4 Stärke); (2) geschuppter Schlangenschwanz; (3) gespaltener Dämonenschwanz (+1 Geschicklichkeit); (4) fleischiger Schwanz mit einer funktionsfähigen, dritten Hand; (5) zusammenhängende Knorpelglieder, die in einem stacheligen Stummel enden (Angriff: w6 Schaden); (6) buschiger Pferdeschwanz.
- 9 Körperliche Transformation: w4: (1) Dir wachsen am ganzen Körper Schuppen; (2) dir wachsen Kiemen; (3) dir wachsen Federn; (4) dir wachsen Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen
- 10+ Deine Lippen ziehen sich zusammen und wachsen sich in w12 Monaten zu einem richtigen Schnabel aus. Du erhältst einen w3 Bissangriff.

Patzer w8–w20

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Deine Gefährten werden noch lange über diesen Schlag lachen.
- 2 Dein ungeschickter Angriff ermutigt deine Gegner dich zuerst anzugreifen.
- 3 Du verlierst dein Gleichgewicht und erleidest für 1 Runde RK-2.
- 4 Du stolperst, kannst dich aber mit Reflex 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend (-1w/RK-2) verbringen.
- 5 Du beschädigst deine Waffe. Sie macht -1 Schaden bis du sie reparierst.
- 6 Du zögerst zu lange und verlierst deine Initiative. (letzter in nächster Runde)
- 7 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Nächster Angriff -2.
- 8 Deine Waffe ist schwer beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann in 10 Minuten repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 9 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 10 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird deine Rüstklasse um 1 reduziert, bis du sie 10 Minuten lang in Ordnung bringst.
- 11 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 12 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (Stein, Mauer, Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 13 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 14 Du hättest deine Rüstung besser pflegen sollen! Die Gelenke verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für 1w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 15 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 16 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf gegen diesen Gefährten.
- 17 Du stolperst übel und fällst hart: 1w3 Schaden und du liegst am Boden
- 18 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/RK-2), bevor du dich aufrichten kannst.
- 19 Du schaffst es irgendwie dich mit dem Angriff selbst zu verletzen.
- 20+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst Schaden+1. Außerdem fällst du auf den Rücken und kannst nur mit Geschick 16 aufstehen.

Volltreffer Tabelle I für Stufe 0 und Zauberer

- 0- Die Kraft des Schlags lässt die Waffe aus deinem Griff gleiten. +w6 Schaden, aber du bist entwaffnet.#
- 1 Gelegenheitstreffer: +w3 Schaden
- 2 Dem Gegner ins Auge gestoßen: hässliche Quetschungen und +w4 Schaden
- 3 Betäubender Schlag auf die Stirn. Füge mit diesem Schlag +w3 Schaden zu, und der Gegner fällt die nächste Runde ans Ende der Initiativreihenfolge.
- 4 Ein Schlag auf die Kniescheibe: +w4 Schaden und der Gegner erleidet -3 m auf die Bewegungsrate, bis er geheilt ist.
- 5 Fester Schlag auf den Oberkörper: +w6 Schaden
- 6 Glückstreffer entwaffnet den Gegner: Du erhältst einen freien Angriff, wenn er sich bückt, um seine Waffe aufzuheben.
- 7 Die Hand des Gegners wird zerschmettert: +2w3 Schaden
- 8 Betäubender Treffer: Fluchend vor Schmerzen kann der Gegner die nächste Runde nicht angreifen.
- 9 Die Nase des Gegners wird zerschmettert: +2w4 Schaden und Blut strömt über das Gesicht des Gegners.
- 10 Der Gegner stolpert über seine eigenen Füße und geht für den Rest der Runde zu Boden.
- 11 Durchbohrender Treffer: +2w4 Schaden
- 12 Schlag in den Unterleib: Zähigkeit 15 oder der Gegner verbringt die nächsten 2 Runden mit Würgen.
- 13 Der Schlag zerschmettert den Knöchel des Gegners: seine Bewegungsrate wird halbiert.
- 14 Treffer streift die Schläfe. Blut blendet den Gegner für w3 Runden.
- 15 Die Waffenhand des Gegners wird getroffen. Die Waffe geht verloren und wird w3 + 1,5 m weit weggeschlagen.
- 16 Du entgehst knapp dem Gegenschlag des Gegners: führe einen weiteren Angriffswurf aus. Wenn der 2. Angriff trifft, zusätzlich +w6 Schaden.
- 17 Ein Schlag auf den Hals. Der Gegner taumelt 2 Runden lang herum und kann weder sprechen, noch Zauber wirken oder angreifen.
- 18 Der Gegner gerät direkt in deinen Angriff. Er nimmt +2w6 Schaden und verflucht dein Glück.
- 19 Überraschungstreffer. Zähigkeit 20 oder er wird bewusstlos.
- 20+ Glücklicher Schlag knackt den Schädel des Gegners: +2W6 Schaden und wenn der Gegner keinen Helm trägt, dauerhaften -w4 Intelligenz.

Pakt mit einem Patron:

Grad 1, 1 Woche plus Aufgaben, Reichweite: selbst oder Berührung, Dauer: lebenslang

Du verpflichtest dich in dieser Zeremonie einem übernatürlichen Wesen (Gott, Dämon, Chaosfürst, Engel, ...) zu dienen. Du musst seine Aufgaben erfüllen und kannst um seine Hilfe bitten.

Besitzt du bereits einem Pakt kannst du auch einen Gefährten in den Pakt einbeziehen.

- 1** Fehlschlag, Makel des Patrons, Zauber ist für einen Monat verloren
- 2-11** Fehlschlag, Zauber ist für einen Monat verloren
- 12+** Pakt geschlossen: Verhältnis zu Patron entsprechend Wurf, mindestens einmal täglich kann der Patron angerufen werden. Der Patron kann Gegenleistungen verlangen.

Anrufung des Patrons:

Grad 1, 1 Runde, Reichweite: selbst, Dauer: variiert

Du rufst deinen Patron an und bittest ihn um Hilfe. Erfordert immer Zauberbrand (Blutmagie).

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
3- Verderbnis & Makel des Patrons **4-5** Verderbnis **6+** Makel
- 2-11** Fehlschlag
- 12+** Entscheidung des Richters

Makel des Patrons

Du erleidest eine dauerhafte Veränderung, ähnlich der Verderbnis.

Patronszauber

Dein Patron kann dir die Fähigkeit gewähren einen seiner Zauber zu wirken.



Name

Beruf

Gesinnung

Patron

Initiative

Stufe

Erfahrung

Bewegung

Zauberstufe

Krit.

Patzer

Rüstung

Leben

Malus

Angriff

Schaden

Stärke

Geschick

Ausdauer

Persönlichkeit

Intelligenz

Glück

Reflex

Zähigkeit

Willen

Sprachen

Schicksal

Nahkampf

Fernkampf

Aktionswürfel

Lieblingszauber

Waffen

Angriff Schaden

Reichweite Munition

Besitz

Gold

Silber

Kupfer

Zauber

Zaubergrad

w20 + Zauberstufe

Verderbnis

Spezialfähigkeiten Elben

Dunkelsicht 18 m, Geheimgänge entdecken +4/auf 3 m automatisch, Immun gegen Schlaf & Lähmung, eisenempfindlich: 1 Schaden/Tag wenn du Eisen berührst

Elb Stufe	Angriff	Volltreffer -würfel/Tabelle	Aktions- würfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Beherrschte Zauber	Max. Grad
1	+1	w6/II	w20	+1	+1	+1	3	1
2	+1	w8/II	w20	+1	+1	+1	4	1
3	+2	w8/II	w20	+1	+1	+2	5	2
4	+2	w10/II	w20	+2	+2	+2	6	2
5	+3	w10/II	w20+w14	+2	+2	+3	7	3
6	+3	w12/II	w20+w16	+2	+2	+4	8	3
7	+4	w12/II	2w20	+3	+3	+4	9	4
8	+4	w14/II	2w20	+3	+3	+5	10	4
9	+5	w14/II	2w20	+3	+3	+5	12	5
10	+5	w16/II	2w20+w14	+4	+4	+6	14	5

Nahkampf: Zweihandschwert w10, Lanze w12, Langschwert w8, Speer w8 3/6/9,
Kurzschwert w6, Stab w4, Dolch w4 3/6/9

Fernkampf: Langbogen w6 21/42/63, Kurzbogen w6 15/30/45, Wurfspeer w6 9/18/27

Tabelle 5-3: Geringfügige Verderbnis

- 1- Schreckliche Pusteln bedecken dein Gesicht. Sie sind nicht heilbar. -1 Persönlichkeit
- 2 Deine Haut scheint einer bestimmten Stelle zu schmelzen. Sie zerfließt wie warmes Wachs und bildet immer wieder neue Krater und Hügel. Diese ständige Fließen juckt permanent und ruft in anderen Abscheu hervor. Für die Körperstelle wirf w6: (1) Gesicht; (2) Arme; (3) Beine; (4) Oberkörper; (5) Hände; (6) Füße.
- 3 Eines deiner Beine wächst um w14+1 Zentimeter und du entwickelst einen komischen Gang.
- 4 Veränderte Augen, würfle mit w4: (1) deine Augen leuchten in einer unheimlichen Farbe; (2) deine Augen werden lichtempfindlich (-1 auf alle Würfe bei Tageslicht); (3) du entwickelst Infravision und kannst bis auf 30 m Wärmemuster wahrnehmen; (4) deine Augen werden größer und blinzeln nicht mehr, wie bei einem Fisch.
- 5 Auf Brust und Beinen bilden sich schmerzhaft Wunden und auf deinen Händen und Beinen entstehen offene Stellen die nicht verheilen.
- 6 Deine Ohren mutieren, würfle w5: (1) deine Ohren laufen spitz zu; (2) die Ohrmuscheln fallen ab, aber du kannst nach wie vor normal hören; (3) sie wachsen zu Elefantenoehren; (4) die Ohren verlängern sich zu Eselsohren und dein Lachen wird wiehernd; (5) die Ohren schrumpeln und klappen nach hinten.
- 7 Frösteln: du zitterst permanent und kannst wegen deiner klappernden Zähne nie still sein.
- 8 Dein Gesicht wird dauerhaft entstellt: bei Feuermagie werden deine Augenbrauen versengt und deine Haut glüht rot; bei Kältemagie wird deine Haut kreidebleich und die Lippen laufen blau an; bei anderer Magie erscheinen deine Züge ausgemergelt und du verlierst dauerhaft 3kg Gewicht.
- 9 Dein Haar wird von dunkler Energie durchdrungen, würfle w4: (1) Es wird schneeweiß; (2) es wird pechschwarz; (3) es fällt vollständig aus; (4) es steht dauerhaft zu Berge.
- 10+ Du wirst für w6 Stunden ohnmächtig. Du kannst nur auf energische Weise geweckt werden.

Tabelle 5-4: Ernsthafte Verderbnis

- 1- Fieber: Über w4 Monate wirst du langsam schwächer und erleidest -1 Stärke pro Monat.
- 2 Auf deinem Rücken wächst ein zweites Gesicht. Es sieht aus wie dein erstes und Augen, Nase sowie Mund kannst du unabhängig benutzen.
- 3 Auszehrung: Dein Körper ernährt sich von deiner eigenen Masse. In einem Monat verlierst du 2w5 kg und erleidest -1 Ausdauer.
- 4 Fettleibigkeit: In einem Monat nimmst du 6w6kg zu. Diese Zunahme verursacht -1 Geschicklichkeit und reduziert die Bewegungsrate um 1,5 m.
- 5 Du knisterst vor Energie, die sich als Flammen, Blitze, Kältewellen usw. manifestiert, je nach deinem Lieblingszauber.
- 6 Deine Größe verändert sich um 2w24-25 cm. Dein Gewicht bleibt aber gleich und du wirst entsprechend dünn oder dick.
- 7 Dämonischer Makel, w3: (1) Deine Finger verlängern sich zu Klauen, die als Angriff w6 Schaden verursachen; (2) deine Füße werden gespaltene Hufe; (3) deine Beine werden ziegenartig.
- 8 Deine Haut nimmt eine unnatürliche Färbung oder Struktur an. w10: (1) Albino; (2) pechschwarz (3) durchsichtig; (4) schimmernd; (5) dunkelblau; (6) gelb; (7) aschfahl; (8) Fischschuppen; (9) dichtes Bärenfell; (10) Reptilienschuppen.
- 9 Dir wachsen kleine Hörner. Im ersten Monat gleichen sie dem kammartigen Wulst eines Gorillas. Im zweiten Monat bilden sich Stirnzapfen aus, die dann im dritten Monat zu Ziegenhörnern werden. Nach sechs Monaten schließlich haben sie die Größe von Stierhörnern angenommen.
- 10+ Deine Zunge spaltet sich und deine Nasenlöcher verengen sich zu Schlitzern. Du bist ist in der Lage, wie eine Schlange mit der Zunge zu riechen.

Tabelle 5-5: Schwerwiegende Verderbnis

- 1- Ein Teil deiner Seelenenergie wird vom Dämonenprinz geraubt. 3w6 Schaden durch überirdische Schmerzen, -2 auf alle Attribute und zusätzlich -2 auf Glück.
- 2 Verwesung: Einem Zombie gleich löst sich dein Fleisch in Brocken von den Knochen. Pro Tag verlierst du w4 Lebenspunkte. Lediglich magische Heilung kann die Verwesung hinauszögern.
- 3 Dein Kopf verwandelt sich in einer schmerzhaften Transformation über Nacht in einen Tierkopf. w6: (1) Schlange; (2) Ziege; (3) Stier; (4) Ratte; (5) Insekt; (6) Fisch.
- 4 Deine Gliedmaßen werden zu Tentakeln mit Saugnäpfen. Vier Monate lang wird pro Monat eine. Nach vier Monaten ist es unmöglich, deine unmenschliche Natur zu verbergen.
- 5 Um Mund und Augen des Charakters wachsen kleine Tentakel. Die anfänglich nur madengroßen Tentakel wachsen pro Monat um 2,5cm, bis sie mit 30cm ausgewachsen sind.
- 6 Drittes Auge, w4: (1) mittig auf der Stirn; (2) auf der Handfläche; (3) Brust; (4) am Hinterkopf.
- 7 Die Finger einer Hand wachsen zusammen und der Daumen vergrößert sich. Nach einer Woche hat sich die Hand in eine Krebsschere verwandelt. Du erhältst einen w6 Angriff aber kannst damit keine Waffe mehr greifen.
- 8 Dir wächst über w7 Tage ein Schwanz. w6: (1) Skorpionschwanz (w4 Schaden plus Gift: Zähigkeit 10 oder das Ziel verliert permanent w4 Stärke); (2) geschuppter Schlangenschwanz; (3) gespaltener Dämonenschwanz (+1 Geschicklichkeit); (4) fleischiger Schwanz mit einer funktionsfähigen, dritten Hand; (5) zusammenhängende Knorpelglieder, die in einem stacheligen Stummel enden (Angriff: w6 Schaden); (6) buschiger Pferdeschwanz.
- 9 Körperliche Transformation: w4: (1) Dir wachsen am ganzen Körper Schuppen; (2) dir wachsen Kiemen; (3) dir wachsen Federn; (4) dir wachsen Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen
- 10+ Deine Lippen ziehen sich zusammen und wachsen sich in w12 Monaten zu einem richtigen Schnabel aus. Du erhältst einen w3 Bissangriff.

Patzer w8–w20

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Deine Gefährten werden noch lange über diesen Schlag lachen.
- 2 Dein ungeschickter Angriff ermutigt deine Gegner dich zuerst anzugreifen.
- 3 Du verlierst dein Gleichgewicht und erleidest für 1 Runde RK-2.
- 4 Du stolperst, kannst dich aber mit Reflex 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend (-1w/RK-2) verbringen.
- 5 Du beschädigst deine Waffe. Sie macht -1 Schaden bis du sie reparierst.
- 6 Du zögerst zu lange und verlierst deine Initiative. (letzter in nächster Runde)
- 7 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Nächster Angriff -2.
- 8 Deine Waffe ist schwer beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann in 10 Minuten repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 9 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 10 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird deine Rüstklasse um 1 reduziert, bis du sie 10 Minuten lang in Ordnung bringst.
- 11 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 12 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (Stein, Mauer, Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 13 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 14 Du hättest deine Rüstung besser pflegen sollen! Die Gelenke verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für 1w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 15 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 16 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf gegen diesen Gefährten.
- 17 Du stolperst übel und fällst hart: 1w3 Schaden und du liegst am Boden
- 18 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/RK-2), bevor du dich aufrichten kannst.
- 19 Du schaffst es irgendwie dich mit dem Angriff selbst zu verletzen.
- 20+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst Schaden+1. Außerdem fällst du auf den Rücken und kannst nur mit Geschick 16 aufstehen.

Volltreffer Tabelle II für Diebe und Elben

- 0- Daneben! Dein Zögern kostet dich den perfekten Treffer.
- 1 Treffer verfehlt kritische Organe. Immerhin +2w3 Schaden.
- 2 Kopftreffer, Ohr abgeschlagen. Das gibt +w6 Schaden und eine hässliche Narbe.
- 3 Klarer Treffer am Rücken, +2w6 Schaden.
- 4 Schlag auf die Brust, der Gegner stolpert. Greife gleich nochmal an.
- 5 Treffer auf die Nieren, +3w3 Schaden und der Gegner ist für 1 Runde betäubt.
- 6 Der Gegner ist durch deinen wilden Angriff verwirrt, seine Geschwindigkeit und Aktionen sind halbiert.
- 7 Schlag auf die Brust trifft wichtiges Organ, +3w4 Schaden.
- 8 Schlag streift die Stirn des Gegners, vom herunterlaufenden Blut ist er für w4 Runden blind.
- 9 Der Gegner stolpert durch der Wucht deines Angriffs und liegt auf dem Boden. Greife gleich nochmal an.
- 10 Meisterlicher Treffer! +2w6 Schaden.
- 11 Treffer an der Kehle. Der Gegner ist stumm wie ein Karpfen.
- 12 Harter Schlag! Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird ohnmächtig.
- 13 Der Gegner ist durch deine Schläge desorientiert: -4 auf alle Angriffe für w4 Runden.
- 14 Kopftreffer, Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird vor Schmerzen ohnmächtig.
- 15 Du schmetterst den Gegner zu Boden, +2w6 Schaden und der Gegner liegt da.
- 16 Du schlägst ein Auge aus dem Kopf. Es baumelt herum und er ist für w3 Runden handlungsunfähig.
- 17 Dein Schlag durchbohrt die Lunge. +2w6 Schaden und der Gegner hat in der nächsten Runde nur 1 Aktion.
- 18 Volltreffer am Hinterkopf. +w8 Schaden und Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er ist bewusstlos.
- 19 Schlagader getroffen! +w10 Schaden und Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird vom Blutverlust und Schock bewusstlos.
- 20 Kehle durchtrennt! +2w6 Schaden und Zähigkeit 13 + deine Stufe oder er stirbt in w4 Runden.
- 21 Wirbelsäule getroffen! +3w6 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er ist gelähmt.
- 22 Brustkorb geöffnet, Organe liegen frei! +2w6 Schaden und Zähigkeit 13 + deine Stufe oder er stirbt in w4 Runden.
- 23 Durch die Ohröffnung direkt ins Gehirn! +2w6 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er stirbt sofort.
- 24+ Herz durchbohrt! +3w6 Schaden und Zähigkeit 20 + deine Stufe oder er stirbt sofort.

Spezialfähigkeiten Elben

Dunkelsicht 18 m, Geheimtüren entdecken +4/auf 3 m automatisch, Immun gegen Schlaf & Lähmung, eisenempfindlich: 1 Schaden/Tag wenn du Eisen berührst

Pakt mit einem Patron:

Grad 1, 1 Woche plus Aufgaben, Reichweite: selbst oder Berührung, Dauer: lebenslang

Du verpflichtest dich in dieser Zeremonie einem übernatürlichen Wesen (Gott, Dämon, Chaosfürst, Engel, ...) zu dienen. Du musst seine Aufgaben erfüllen und kannst um seine Hilfe bitten.

Besitzt du bereits einem Pakt kannst du auch einen Gefährten in den Pakt einbeziehen.

- 1** Fehlschlag, Makel des Patrons, Zauber ist für einen Monat verloren
- 2-11** Fehlschlag, Zauber ist für einen Monat verloren
- 12+** Pakt geschlossen: Verhältnis zu Patron entsprechend Wurf, mindestens einmal täglich kann der Patron angerufen werden. Der Patron kann Gegenleistungen verlangen.

Anrufung des Patrons:

Grad 1, 1 Runde, Reichweite: selbst, Dauer: variiert

Du rufst deinen Patron an und bittest ihn um Hilfe. Erfordert immer Zauberbrand (Blutmagie).

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
3- Verderbnis & Makel des Patrons **4-5** Verderbnis **6+** Makel
- 2-11** Fehlschlag
- 12+** Entscheidung des Richters

Makel des Patrons

Du erleidest eine dauerhafte Veränderung, ähnlich der Verderbnis.

Patronszauber

Dein Patron kann dir die Fähigkeit gewähren einen seiner Zauber zu wirken.

Dieb

Name

Beruf

Gesinnung

Initiative

Stufe

Erfahrung

Bewegung

Glückswürfel

Krit.

Patzer

Rüstung

Leben

Stärke

Geschick

Ausdauer

Persönlichkeit

Intelligenz

Glück

Malus

Nahkampf

Fernkampf

Aktionswürfel

Angriff

Schaden

Reflex

Zähigkeit

Willen

Sprachen

Schicksal

Waffen

Angriff Schaden Hinterh. Reichweite Munition

Besitz

Gold

Silber

Kupfer

Spezialfähigkeiten

Glückswürfel pro verbranntem Glück, +Stufe Glücksregeneration pro Nacht, Hinterhalt = hinter & Gegner nicht gewahr, automatischer Volltreffer bei Hinterhalt, verstecken=Aktion, verstecken&schleichen=Runde, Rotwelsch

Hinterhältiger Angriff	Lautlos schleichen*	Im Schatten verstecken*
Taschendiebstahl*	Fassadenklettern*	Schlösser knacken*
Fallen entdecken†	Fallen entschärfen*	Urkunden fälschen*
Verkleiden‡	Sprachen lesen†	Gift mischen
Schriftrolle wirken†	* +GES+Fertigk.	† +INT
		‡ +PER

Dieb Stufe	Angriff	Volltrefferwürfel/Tabelle	Aktionswürfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Glückswürfel
1	+0	w10/II	w20	+1	+1	+0	w3
2	+1	w12/II	w20	+1	+1	+0	w4
3	+2	w14/II	w20	+2	+1	+1	w5
4	+2	w16/II	w20	+2	+2	+1	w6
5	+3	w20/II	w20	+3	+2	+1	w7
6	+4	w24/II	w20+w14	+4	+2	+2	w8
7	+5	w30/II	w20+w16	+4	+3	+2	w10
8	+5	w30+2/II	2w20	+5	+3	+2	w12
9	+6	w30+4/II	2w20	+5	+3	+3	w14
10	+7	w30+6/II	2w20	+6	+4	+3	w16

Nahkampf: Langschwert w8, Kurzschwert w6, Stab w4,
Totschläger w3/2w6, Garrote -/3w4, Dolch w4/w10 3/6/9

Fernkampf: **2H:** Armbrust w6 24/48/72, Kurzbogen w6 15/30/45
1H: Wurfspeer w6 9/18/27, Schleuder w4 12/24/48,
Wurfpfeil w4 6/12/18, Blasrohr w3/w5 6/12/18

Patzer w8–w20

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Deine Gefährten werden noch lange über diesen Schlag lachen.
- 2 Dein ungeschickter Angriff ermutigt deine Gegner dich zuerst anzugreifen.
- 3 Du verlierst dein Gleichgewicht und erleidest für 1 Runde RK-2.
- 4 Du stolperst, kannst dich aber mit Reflex 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend (-1w/RK-2) verbringen.
- 5 Du beschädigst deine Waffe. Sie macht -1 Schaden bis du sie reparierst.
- 6 Du zögerst zu lange und verlierst deine Initiative. (letzter in nächster Runde)
- 7 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Nächster Angriff -2.
- 8 Deine Waffe ist schwer beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann in 10 Minuten repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 9 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 10 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird deine Rüstklasse um 1 reduziert, bis du sie 10 Minuten lang in Ordnung bringst.
- 11 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 12 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (Stein, Mauer, Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 13 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 14 Du hättest deine Rüstung besser pflegen sollen! Die Gelenke verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für 1w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 15 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 16 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf gegen diesen Gefährten.
- 17 Du stolperst übel und fällst hart: 1w3 Schaden und du liegst am Boden
- 18 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/RK-2), bevor du dich aufrichten kannst.
- 19 Du schaffst es irgendwie dich mit dem Angriff selbst zu verletzen.
- 20+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst Schaden+1. Außerdem fällst du auf den Rücken und kannst nur mit Geschick 16 aufstehen.

Volltreffer Tabelle II für Diebe und Elben

- 0- Daneben! Dein Zögern kostet dich den perfekten Treffer.
- 1 Treffer verfehlt kritische Organe. Immerhin +2w3 Schaden.
- 2 Kopftreffer, Ohr abgeschlagen. Das gibt +w6 Schaden und eine hässliche Narbe.
- 3 Klarer Treffer am Rücken, +2w6 Schaden.
- 4 Schlag auf die Brust, der Gegner stolpert. Greife gleich nochmal an.
- 5 Treffer auf die Nieren, +3w3 Schaden und der Gegner ist für 1 Runde betäubt.
- 6 Der Gegner ist durch deinen wilden Angriff verwirrt, seine Geschwindigkeit und Aktionen sind halbiert.
- 7 Schlag auf die Brust trifft wichtiges Organ, +3w4 Schaden.
- 8 Schlag streift die Stirn des Gegners, vom herunterlaufenden Blut ist er für w4 Runden blind.
- 9 Der Gegner stolpert durch der Wucht deines Angriffs und liegt auf dem Boden. Greife gleich nochmal an.
- 10 Meisterlicher Treffer! +2w6 Schaden.
- 11 Treffer an der Kehle. Der Gegner ist stumm wie ein Karpfen.
- 12 Harter Schlag! Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird ohnmächtig.
- 13 Der Gegner ist durch deine Schläge desorientiert: -4 auf alle Angriffe für w4 Runden.
- 14 Kopftreffer, Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird vor Schmerzen ohnmächtig.
- 15 Du schmetterst den Gegner zu Boden, +2w6 Schaden und der Gegner liegt da.
- 16 Du schlägst ein Auge aus dem Kopf. Es baumelt herum und er ist für w3 Runden handlungsunfähig.
- 17 Dein Schlag durchbohrt die Lunge. +2w6 Schaden und der Gegner hat in der nächsten Runde nur 1 Aktion.
- 18 Volltreffer am Hinterkopf. +w8 Schaden und Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er ist bewusstlos.
- 19 Schlagader getroffen! +w10 Schaden und Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird vom Blutverlust und Schock bewusstlos.
- 20 Kehle durchtrennt! +2w6 Schaden und Zähigkeit 13 + deine Stufe oder er stirbt in w4 Runden.
- 21 Wirbelsäule getroffen! +3w6 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er ist gelähmt.
- 22 Brustkorb geöffnet, Organe liegen frei! +2w6 Schaden und Zähigkeit 13 + deine Stufe oder er stirbt in w4 Runden.
- 23 Durch die Ohröffnung direkt ins Gehirn! +2w6 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er stirbt sofort.
- 24+ Herz durchbohrt! +3w6 Schaden und Zähigkeit 20 + deine Stufe oder er stirbt sofort.

Ordnung (Pate)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Hinterhältiger Angriff	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Lautlos schleichen +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Im Schatten verstecken +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Taschendiebstahl +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fassadenklettern +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Schlösser knacken +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fallen entdecken +INT	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Fallen entschärfen +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Urkunden fälschen +GES+Fertigkeit			+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Verkleiden +PER		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Sprachen lesen +INT			+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Gift mischen		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Schriftrolle wirken +INT	w10	w10	w12	w12	w14	w14	w16	w16	w20	w20

Neutral (Betrüger)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Hinterhältiger Angriff		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Lautlos schleichen +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Im Schatten verstecken +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Taschendiebstahl +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Fassadenklettern +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Schlösser knacken +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fallen entdecken +INT	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fallen entschärfen +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Urkunden fälschen +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Verkleiden +PER			+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Sprachen lesen +INT		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Gift mischen			+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Schriftrolle wirken +INT	w12	w12	w14	w14	w16	w16	w20	w20	w20	w20

Chaos (Attentäter)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Hinterhältiger Angriff	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Lautlos schleichen +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Im Schatten verstecken +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Taschendiebstahl +GES+Fertigkeit		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Fassadenklettern +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Schlösser knacken +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fallen entdecken +INT	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fallen entschärfen +GES+Fertigkeit		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Urkunden fälschen +GES+Fertigkeit			+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Verkleiden +PER	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Sprachen lesen +INT			+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Gift mischen	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Schriftrolle wirken +INT	w10	w10	w12	w12	w14	w14	w16	w16	w20	w20

hobbit

Name

Beruf

Gesinnung

Initiative

Stufe

Erfahrung

Bewegung

Rüstung

Leben

Stärke

Geschick

Ausdauer

Persönlichkeit

Intelligenz

Glück

Malus

Krit.

Patzer

Angriff

Schaden

Nahkampf

Fernkampf

Aktionswürfel

Reflex

Zähigkeit

Willen

Sprachen

Schicksal

Waffen

Angriff Schaden

Reichweite Munition

Besitz

Gold

Silber

Kupfer

Spezialfähigkeiten Hobbits

Dunkelsicht 9 m, beidhändig (je w16, Volltreffer bei 16, Patzer nur bei doppel-1), +2 pro verbranntem Glück, Glücksbringer, +Stufe Glücksregeneration pro Nacht

Hobbit Stufe	Angriff	Volltrefferwürfel/Tabelle	Aktionswürfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Schleichen & Verstecken
1	+1	w8/III	w20	+1	+1	+1	+3
2	+2	w8/III	w20	+1	+1	+1	+5
3	+2	w10/III	w20	+2	+1	+2	+7
4	+3	w10/III	w20	+2	+2	+2	+8
5	+4	w12/III	w20	+3	+2	+3	+9
6	+5	w12/III	w20+w14	+4	+2	+4	+11
7	+5	w14/III	w20+w16	+4	+3	+4	+12
8	+6	w14/III	2w20	+5	+3	+5	+13
9	+7	w16/III	2w20	+5	+3	+5	+14
10	+8	w16/III	2w20	+6	+4	+6	+15

Nahkampf: Kurzschwert w6, Streitkolben w6, Handaxt w6 3/6/9,
Knüppel w4, Stab w4, Dolch w4 3/6/9

Fernkampf: **2H:** Armbrust w6 24/48/72, Kurbogen w6 15/30/45
1H: Wurfspeer w6 9/18/27, Schleuder w4 12/24/48

Patzer w8–w20

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Deine Gefährten werden noch lange über diesen Schlag lachen.
- 2 Dein ungeschickter Angriff ermutigt deine Gegner dich zuerst anzugreifen.
- 3 Du verlierst dein Gleichgewicht und erleidest für 1 Runde RK-2.
- 4 Du stolperst, kannst dich aber mit Reflex 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend (-1w/RK-2) verbringen.
- 5 Du beschädigst deine Waffe. Sie macht -1 Schaden bis du sie reparierst.
- 6 Du zögerst zu lange und verlierst deine Initiative. (letzter in nächster Runde)
- 7 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Nächster Angriff -2.
- 8 Deine Waffe ist schwer beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann in 10 Minuten repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 9 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 10 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird deine Rüstklasse um 1 reduziert, bis du sie 10 Minuten lang in Ordnung bringst.
- 11 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 12 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (Stein, Mauer, Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 13 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 14 Du hättest deine Rüstung besser pflegen sollen! Die Gelenke verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für 1w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 15 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 16 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf gegen diesen Gefährten.
- 17 Du stolperst übel und fällst hart: 1w3 Schaden und du liegst am Boden
- 18 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/RK-2), bevor du dich aufrichten kannst.
- 19 Du schaffst es irgendwie dich mit dem Angriff selbst zu verletzen.
- 20+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst Schaden+1. Außerdem fällst du auf den Rücken und kannst nur mit Geschick 16 aufstehen.

Volltreffer Tabelle III für Kleriker, Hobbits, Krieger (1-2) und Zwerge (1-3)

- 0- Blinde Kampfwut! +2w8 Schaden, aber auch w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Kraftvoller Schlag: +w6 Schaden.
- 2 Angriff wirft den Gegner zu Boden (Gegner am Boden: +2).
- 3 Gegner läuft genau in den Schlag: +w8 Schaden.
- 4 Schlag lässt den Gegner in die Knie gehen. Greife gleich nochmal an.
- 5 Nase explodiert in Wolke von Blut: +w6 Schaden, w4 Runden ohne Geruch
- 6 Brutaler Treffer, mehrere Rippen gebrochen! +w8 Schaden.
- 7 Treffer auf die Hand! Seine Waffe fliegt w6+1,5 m weit weg.
- 8 Schlag streift den Kopf! +1w6 Schaden und er ist für 6 Tage taub.
- 9 Oberschenkelhalsknochen zerschmettert! +2w6 Schaden und -3 m Bewegung bis geheilt.
- 10 Du zerschmetterst die Waffe des Gegners, Metallsplitter fliegen umher.
- 11 Bauchtreffer verursacht starke Blutung. Ohne Heilung in w5 Runden tot.
- 12 Treffer auf die Schläfe! Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird bewusstlos.
- 13 Unterkiefer gebrochen! Blut und Zähne fliegen umher: +w8 Schaden
- 14 Körpertreffer! +2w8 Schaden
- 15 Schulter ausgerenkt: +w8 Schaden und der Schildarm hängt kraftlos herab
- 16 Schlag zerschmettert die Waffenhand: -4 auf alle Angriffswürfe
- 17 Schlag schmettert Gegner zu Boden: greife gleich nochmal an.
- 18 Stirn getroffen, graue Pampe rinnt herab. +w8 Schaden, -w4 Intelligenz und -w4 Persönlichkeit
- 19 Brustkorb getroffen: +2w8 Schaden
- 20 Brust getroffen: +w8 Schaden und Betäubung für w3 Runden.
- 21 Bein zertrümmert: +2w6 Schaden, halbe Bewegung. Greife gleich nochmal an.
- 22 Waffenarm zertrümmert! Arm nicht mehr benutzbar, Waffe am Boden.
- 23 Loch im Kopf: +2w8 Schaden, -w4 Intelligenz und -w4 Persönlichkeit.
- 24 Volltreffer auf Kehlkopf: +2w8 Schaden und stolpert für w4 Runden umher.
- 25 Rippen durch die Lunge getrieben: Gegner verliert 50% der LP und kotzt Blut.
- 26 Gesicht zerschmettert, Augen zerstört: +2w8 Schaden und Gegner ist blind.
- 27 Volltreffer auf Brust: +3w8 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder bewusstlos
- 28+ Wirbelsäulentreffer: +3w8 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder gelähmt