

7 Vorgefertigte Charaktere für Stufe 1 Abenteurer

Charaktere:

- alle haben gleichwertige Stats, mittelmäßig aber idealisiert:
67 Attributspunkte, +1 Modifikatorsumme, 1 Lebenspunkt über Erwartungswert
- leicht überdurchschnittliche Ausrüstung nach Stufe 0 Abenteurer (200-250 Gold), aber keine magischen Gegenstände

Krieger	Zweihandschwert (15), 3 Wurfspeere (3), Schuppenpanzer (80) [70 Gold Loot]	98 Gold	5w12 Gold	32,5	4,5
Zwerg	Kriegshammer (5), Schild (10), Handaxt (4) Schuppenpanzer (80) [70 Gold Loot]	99 Gold	5w12 Gold	32,5	3,5
Kleriker	Kriegshammer (5), Schild (10), Schuppenpanzer (80), Heiliges Symbol (25) [80 Gold Loot]	120 Gold	4w20 Gold	42	2
Magier	Waffenrock (5) [-10 Gold Loot]	5 Gold	3w10 Gold	16,5	51,5
Elb	Langbogen (40+5), Waffenrock (5) [40 Gold Loot]	50 Gold	2w12 Gold	13	3
Dieb Chaos	Totschläger (3), Garrotte (2), Kurzbogen (25+5), Diebeswerkzeug (25), Waffenrock (5) [50 Gold Loot]	65 Gold	3w10 Gold	16,5	1,5
Hobbit	Kurzbogen (25+5), Verstärkte Lederrüstung (45) [45 Gold Loot]	75 Gold	3w20 Gold	31,5	1,5

Bitte:

- Klasse auswählen
- Geschlecht festlegen und Beruf auswürfeln: w100, Waffe & Berufsgegenstand
- Gegenstand auswürfeln und hinzufügen: w24
- Gesinnung festlegen (außer Dieb)
- Namen festlegen
- Zaubersprüche ziehen: 5 für Kleriker, 5 für Magier, 4 für Elb

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) **w16+1**

Stufe 1

Erfahrung 10

Bewegung 9m

Heldenwürfel w3

Krit. 19-20 w12/111

Datzer w12

Rüstung 14 **Schuppenpanzer**

Lebenspunkte 12 (w12+1)

Stärke 16 +2

Geschick 12 **Reflex +1**

Ausdauer 14 +1 **Zähigkeit +2**

Persönlichkeit 8 -1 **Willen -1**

Intelligenz 7 -1 **Sprachen Gemeinsprache**

Glück 10 **Schicksal im Sattel gezeugt: berittener Angriff +1**

Angriff Schaden

Nahkampf +w3+2 +w3+2

Fernkampf +w3 +w3

Lieblingswaffe Zweihandschwert +0

Nahkampfwaffen Angriff Schaden

Zweihandschwert w20+w3+2 w10+w3+2 _____

unbewaffnet w20+w3+2 w3+w3+2 _____

Fernkampfwaffen Angriff Schaden Reichweite -/-2/-w

3 Wurfspere w20+w3 w6+w3 9/18/27 _____

Ausrüstung 4 Gold 5 Silber 33 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

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

1H: Langschwert w8, Kriegshammer w8, Speer w8 3/6/9,
Kurzschwert w6, Handaxt w6 3/6/9, Streitkolben w6, Flegel w6,
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: darf eine auswählen, Glücks-Modifikator (fest) addiert



Name _____
 Beruf _____
 Gesinnung _____

Stufe **1**
 Erfahrung **10**
 Bewegung **6 m**

Fertigkeiten **-4**
 Rüstungsklasse **15** Rüstung **Schuppenpanzer+Schild**

Heldenwürfel **w3**
 Volltreffer **w10/III**
 Patzer **w12**

Lebenspunkte **___/11 (w10+1)**

Angriff Schaden

Stärke **13 +1**

Nahkampf **+w3+1 +w3+1**

Geschick **12** Reflex **+1**

Fernkampf **+w3+1**

Ausdauer **13 +1** Zähigkeit **+2**

Lieblingswaffe **Kriegshammer+0**

Persönlichkeit **8 -1** Willen **+0**

Intelligenz **10** Sprachen **Gemeinsprache, Zwergisch, Gnomisch**

Glück **11** Schicksal **Trotzkopf: Willen +1**

Nahkampfwaffen Angriff Schaden

Kriegshammer **w20+w3+1 w8+w3+1**

Schildstoß **w14+w3 w3+w3+1**

unbewaffnet **w20+w3 w3+w3+1**

Fernkampfwaffen Angriff Schaden Reichweite (-/-2 Angriff/-w Angriff)

Handaxt **w20+w3 w6+w3 3/ 6/ 9**

Ausrüstung **3 Gold 5 Silber 33 Kupfer**

Heldentat

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

Beispiele für Heldenwurf = 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; ...

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

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

2H: Zweihandschwert w10, Kriegsaxt w10,

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

Lieblingswaffe: darf eine auswählen, Glücks-Modifikator (fest) addiert



Name _____ Stufe **1**
 Beruf _____ Erfahrung **10**
 Gesinnung _____ Initiative **w20** Bewegung **9 m**
 Gott _____ Ungnade **1** 00000 00000 00000 00000
 Fertigkeiten **-4** Volltreffer **w8/III**
 Rüstungsklasse **15** Rüstung **Schuppenpanzer+Schild** Patzer **w12**
 Lebenspunkte **___/8** (w8) Angriff Schaden
 Stärke **13 +1** Nahkampf **+1 +1**
 Geschick **9** Reflex **+0** Fernkampf **+0**
 Ausdauer **12** Zähigkeit **+1**
 Persönlichkeit **15 +1** Willen **+2** Zauberstufe **1** Zauber **+1**
 Intelligenz **6 -1** Sprachen **Gemeinsprache**
 Glück **12** Schicksal **Reines Herz: Unheiliges vertreiben +1**

Nahkampfwaffen Angriff Schaden

Kriegshammer w20+1 w8+1 _____
unbewaffnet w20+1 w3 _____

Fernkampfwaffen Angriff Schaden Reichweite (-/-2 Angriff/-w Angriff)

Schleuder w20 w4 **12/24/48** 20 Geschosse 00000 00000
 00000 00000
Weihwasser w20 w4 **3/6/9** gegen Untote & Unheilige 00
 _____ / / _____

Ausrüstung

1 Gold **10** Silber **33** Kupfer

Heiliges Symbol, Fläschchen Weihwasser _____

Hände auflegen:

w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = **w20+2**

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 + Persönlichkeitmod + Zauberstufe + Glücksmod **w20+2**

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

für TW>1 alles entsprechend reduziert

Zauber (4 + Persönlichkeitsmod = 5): w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = **w20+2**

Um göttlichen Beistand bitten: w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = **w20+2**

immer Ungnade +10,

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

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 der 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

Neutrale Götter:

Amun Tor: Gott der Rätsel, **Ildavir:** Göttin der Natur, **Pelagia:** Göttin der See,

Cthulhu: Priester der Alten, **Lotan:** die Verschlingerin, Herrin der Tiefsee

Götter des Chaos:

Ahriman: Gott des Todes, **Azi Dahaka:** Dämonenfürst der Stürme & Wüsten,

Bobugbubilz/Schnatermann: Dämonenfürst der Amphibien, **Cadixtat:** Chaostitan,

Nimlurun: Herr des Unrats, **Malotoch:** Aaskrähengott

erlaubte Waffen:

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

Neutral: Zweihänder w10, Langschwert w8, Kurzschwert w6, Streitkolben w6,

Stab w4, Dolch w4, Schleuder w4

Chaos: Streitaxt w10, Handaxt w6, Flegel w6, Dolch w4,

Langbogen w6, Kurzbogen 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)

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	-

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.



Name _____ Stufe **1**
 Beruf _____ Erfahrung **10**
 Gesinnung _____ Initiative **w20** Bewegung **9 m**
 Patron _____ Fertigkeiten **+0** Volltreffer **w6/I Zauber+1**
 Rüstungsklasse **11** Rüstung **Schwere Robe (Waffenrock)** Patzer **w8**
 Lebenspunkte **___/6 (w8)** Angriff Schaden
 Stärke **11** Nahkampf **+0 +0**
 Geschick **11** Reflex **+1** Fernkampf **+0**
 Ausdauer **10** Zähigkeit **+0**
 Persönlichkeit **9** Willen **+1** Zauberstufe **1**
 Intelligenz **14 +1** Sprachen **Gemeinsprache, Elben, Echsenmenschen**
 Glück **12** Schicksal **Reiselustig: Anzahl der Sprachen +1**

<u>Nahkampfwaffen</u>	Angriff	Schaden
Kurzschwert	w20	w6
unbewaffnet	w20	w3
Stab	w20	w4

<u>Fernkampfwaffen</u>	Angriff	Schaden	Reichweite (-/-2 Angriff/-w Angriff)
Schleuder	w20	w4	12/24/48 20 Geschosse

ooooo oooooo
ooooo oooooo

Ausrüstung **51 Gold 5 Silber 33 Kupfer**
Zauberfoliant _____

Zauber (4 + Intelligenzmod = **5**): w20 + Intelligenzmod + Zauberstufe - Fertigkeit = **w20+2**

Verderbnis: _____

Magier Stufe	Angriff	Volltreffer-würfel/ Tabelle	Aktions-würfel	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 Eselohren 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 Schwimhäute 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.

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 _____ Stufe **1**
 Beruf _____ Erfahrung **10**
 Gesinnung _____ Initiative **W20+1** Bewegung **9 m**
 Patron _____ Fertigkeiten **+0** Volltreffer **w6/II Zauber+1**
 Rüstungsklasse **12** Rüstung **Waffenrock** Patzer **w8**
 Lebenspunkte **___/7 (w6)** Angriff Schaden
 Stärke **10** Nahkampf **+1 +0**
 Geschick **13 +1** Reflex **+2** Fernkampf **+2 +1**
 Ausdauer **9** Zähigkeit **+1** Lieblingszauber _____ **+0**
 Persönlichkeit **8** Willen **+0** Zauberstufe **1**
 Intelligenz **15 +1** Sprachen **Gemeinsprache, Elbisch, Feen, Gnoll**
 Glück **12** Schicksal **Adlerauge: Fernkampfschaden +1**

Nahkampfwaffen Angriff Schaden

Mithril-Langschwert **w20 w8** _____
unbewaffnet **w20 w3** _____

Fernkampfwaffen Angriff Schaden Reichweite (-/-2 Angriff/-w Angriff)

Langbogen **w20+2 w6 21/42/63 30 Pfeile** **oooo ooooo ooooo**
oooo ooooo ooooo
 _____ / / _____

Ausrüstung **2 Gold 10 Silber 33 Kupfer**
Zauberfoliant _____

Zauber (3 = 3): w20 + Zauberstufe - Fertigkeit = w20+1

Pakt mit einem Patron **Anrufung des Patrons** _____

Verderbnis: _____

Spezialfähigkeiten Elben

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

Elb Stufe	Angriff	Volltreffer -würfel/Tabelle	Aktionswürfel	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 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 verschrumpeln und klappen nach hinten.
- 7 Frösteln: du zitterst permanent und kannst wegen seiner 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 Schwimhäute 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.

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	_____			Stufe	1
Beruf	_____			Erfahrung	10
Gesinnung		Initiative	w20	Bewegung	6 m
		Fertigkeiten	-2	Volltreffer	w8/III+2
Rüstungsklasse	15	Rüstung	Verstärkte Lederrüstung	Patzer	w8-2
Lebenspunkte	___/7	(w6)		Angriff	Schaden
Stärke	11			Nahkampf	+1 +0
Geschick	10	Reflex	+1	Fernkampf	+1
Ausdauer	9	Zähigkeit	+1		
Persönlichkeit	8 -1	Willen	+0		
Intelligenz	13 +1	Sprachen	Gemeinsprache, Schrate, Goblins		
Glück	16 +2	Schicksal	Drachenblut: Rüstklasse +2		

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	
Kurzschwert	w20+1	w6	_____
2 Kurzscherter unbewaffnet	2 w16+1	w6	Volltreffer bei 16, Patzer nur bei doppel-1
unbewaffnet	w20+1	w3	_____
unbewaffnet	2 w16+1	2w3	Volltreffer bei 16, Patzer nur bei doppel-1
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite (-/-2 Angriff/-w Angriff)	
Kurzbogen	w20+1	w6	15/30/45	30 Pfeile ooooo ooooo ooooo
				ooooo ooooo ooooo
_____	_____	_____	_/_/	_____

Ausrüstung **1 Gold 5 Silber 33 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, Kurzbogen w6 15/30/45

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



Name	_____			Stufe	1
Beruf	_____			Erfahrung	10
Gesinnung	<i>Chaos (Meuchler)</i>	Initiative	w20+1	Bewegung	9 m
				Glückswürfel	w3
Rüstungsklasse	12	Rüstung	Waffenrock	Fertigkeiten	+1
Lebenspunkte	___/5		(w6-1)	Volltreffer	w10/II+1 (hinterh.)
Stärke	11			Patzer	w8-1
Geschick	15 +1	Reflex	+2	Nahkampf	+0 +3 +0
Ausdauer	8 -1	Zähigkeit	+0	Fernkampf	+1 +4
Persönlichkeit	7 -1	Willen	-1		
Intelligenz	13 +1	Sprachen:	Gemeinsprache, Rotwelsch, Goblin		
Glück	13 +1	Schicksal:	Meistertalent: alle Fertigkeiten +1		

<u>Nahkampfwaffen</u>	Angriff	Schaden	Hinterh.	
Dolch	w20	w4	w10	_____
Garrote	w20	0	3w4	_____
Totschläger	w20	w3	2w6	_____
Kurzschwert	w20	w6	w6	_____
unbewaffnet	w20	w3	w3	_____

<u>Fernkampfwaffen</u>	Angriff	Schaden	Hinterh.	Reichweite (-/-2 Angriff/-w Angriff)		
Blasrohr	w20+1	w3	w5	6/12/18	20 Pfeile	0000 0000 0000 0000
Kurzbogen	w20+1	w6	w6	24/48/72	20 Pfeile	0000 0000 0000 0000

Ausrüstung **1 Gold 5 Silber 33 Kupfer**
Diebeswerkzeug _____

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	+3	Lautlos schleichen*	+3+2	Im Schatten verstecken*	+1+2
Taschendiebstahl*	+0+2	Fassadenklettern*	+1+2	Schlösser knacken*	+1+2
Fallen entdecken†	+1+1	Fallen entschärfen*	+0+2	Urkunden fälschen*	+0+2
Verkleiden‡	+3-1	Sprachen lesen†	+0+1	Gift mischen	+3
Schriftrolle wirken†	w10				

* +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

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

