



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, 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 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 verschrumpeln 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.