

# 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
<b>1-11</b>	Fehlschlag	Fehlschlag	Fehlschlag	1 Würfel = Bruch
<b>12-13</b>	2 Würfel	1 Würfel	1 Würfel	2 Würfel = krank, Organ
<b>14-19</b>	3 Würfel	2 Würfel	1 Würfel	3 Würfel = Lähmung, Gift
<b>20-21</b>	4 Würfel	3 Würfel	2 Würfel	4 Würfel = blind, taub
<b>22+</b>	5 Würfel	4 Würfel	3 Würfel	

*max. ZS TW des Ziels anwenden*

## Unheiliges vertreiben

w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe + Glücksmod

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