



# Segler auf sternloser See

Pen and Paper Erfahrung?

DCC Erfahrung? (altes DnD?)

## Was ist DCC

- Stufe 0 Trichter, 3-4 Zufallscharaktere, mindestens einer sollte überleben
- ich würfle offen, werde euch nicht verschonen, TPK ist eure Schuld
- ich versuche einen Charakter pro Spieler am Leben zu halten
- einfache Regeln (Trichter: sogar sehr einfach)
- komische Würfel
- Ordnung=Inquisitor/Mafia, **Neutral=Natur & Chthulu**, Chaos=Individualist...
- kein Glück verbrennen in diesem Oneshot
- Spieler seid schlau, Charakter-Werte sind weniger wichtig!
- ihr seid ein Mob, alle drauf
- Charaktere können sterben, manchmal besser fliehen/vermeiden/...
- es gibt etliche geheime Orte und Fallen
- einige Ungeheuer oder Fallen könnt ihr nicht überwinden
- nutzt jeden Gegenstand und jeden Trick der euch einfällt
- sagt möglich spezifisch was und wie ihr etwas tun wollt: suchen
- bitte Charakterspiel! aber nicht enttäuscht sein...

## Dieses Abenteuer:

gilt als eins der Besten

blutig, eklig, gruselig, evtl. PvP

## Einleitung

Schon immer seid ihr im Schatten der alten Feste eurem mühseligen Tagewerk nachgegangen. Der Ursprung der Ruine ist rätselhaft und die Quelle manches Aberglaubens – ein Geheimnis, das nach Meinung der anderen im Dorf am besten sich selbst überlassen bleiben sollte.

Aber jetzt rührt sich etwas unter den bröckelnden Mauern. Tiermensen heulen in der Nacht und immer mehr Dorfnachbarn werden nachts aus ihren Betten entführt. Viele Häuser stehen schon leer. Der Herr und seine Bewaffneten sind geflohen. Es ist nur eine Frage der Zeit bis euer ganzes Dorf menschenleer sein wird. Wer wird sich jetzt noch zur Wehr setzen? Ihr müsst etwas tun! Einige werden sicher ihr Leben lassen müssen, aber was bleibt euch anderes übrig? Immerhin seid ihr Viele.

## Vorstellung der Gefährten:

Name, Beruf, Schicksal, Besonderheiten & Besitz, Tiere!!!

## w10 Gerüchte und Aberglauben

- 1                    Unter der Burg liegt die riesige Schatzkammer  
                      einer untergegangenen Dynastie verborgen.
- 2                    Die Burg liegt über einem uralten Schrecken,  
einer so verruchten Saat des Bösen, dass sie jeden verdirbt, der sich ihr nähert.
- 3                    Obwohl die Burg von den Armeen des Guten eingenommen wurde,  
                      schlummert ihr verdorbenes Erbe dort nach wie vor.  
Das Böse schwärt weiter innerhalb der zerstörten Mauern und wartet  
sehnsuchtsvoll auf den Tag, an dem es wieder nach außen dringen kann.
- 4                    Einige der nachts entführten Dorfbewohner kehren als wilde,  
                      blutrünstige Bestien zurück!
- 5                    Die Burg wurde vor Jahrhunderten von Chaosfürsten regiert.  
Obwohl sie schließlich unterlagen, wurden ihre Leichen nie entdeckt.
- 6                    Unter der Burg haust ein schlafender Drache. Wer seinen Auftrag annimmt,  
                      dem wird er die Erfüllung eines Wunsches gewähren.
- 7                    Hüte dich vor dem Brunnen!  
                      Er hat schon so manche arme Seele verschlungen.
- 8                    Es kann nichts Gutes dabei herauskommen,  
                      wenn man in den verfluchten Ruinen herumstöbert.  
Ihr werdet nur den Schrecken unter dem Hügel befreien.
- 9                    Suche nach dem Schatz im einzigen verbliebenen Turm der Burg.  
                      Unmengen an Gold und Edelsteinen liegen dort versteckt.
- 10                   Die Burg wurde einst von zwei Brüdern beherrscht.  
Zwei mächtigen Chaosfürsten, den verruchtesten Streitern des Bösen,  
die jemals einen Fuß auf dieses Land setzten.

D

er brennende Sturm er reinigt die Welt,  
Der härtende Glanz das Leben festhält,  
Der rote Rausch erhört kein Flehn,  
Der grollende Hass lässt die Freundschaft vergehn,  
Vier Flüche leg' ich auf dieses Portal:  
Feuer wie Eis, Rausch dazu Hass, sie seien fatal.

## 2 Rankenschrecken:

Chaos

Ini w20+2

Bewegung 6m

RK 13 (10 gegen Feuer)

LP 10

Nahkampf: **2x** Ranke w20+2, w3 Schaden

Umschlingen: wenn beide Rankenangriffe erfolgreich: w6 Schaden in nächster Runde, Stärke Schwierigkeit 15 für Befreiung

Zähigkeit +2

Reflex +0

Willen +2

verwelken & vertrocknen

\_\_\_ (+2) oooooo oooooo

\_\_\_ (+2) oooooo oooooo

Erwachsene Tochter und Sohn des Schmieds:

Tochter: **Zierdolch w4 (25 Gold), nur Suche: 13 Silber im Gürtel**

Sohn: **grobes Kurzschwert w6 (20 Gold), nur Suche: 5 Gold im Stiefel**



## Burg

Vordermauer, Tor & Turm intakt, Zugbrücke durch Planken ersetzt,

5 m tiefer Graben, Tor mit verrostetem Fallgitter, halb hochgezogen (2 von 4 m)

Schnüffeln und Scharren von Tieren, Bewegung hinter Schießscharten

Linke Mauer zerstört, große Steinbrocken aufeinander getürmt

rechte Seite Erdeinbruch/Sinkloch

Letzte Gruppe, niedrigstes Glück: Reflex 15 => Glocke läutet

## Burghof

Brunnen Verkohle Kapelle

Steinplatte

Erdeinbruch

Turmeingang

Rolle/Kette **Büßet!** Bronzetüren

Inschrift

Nebel

eisenbeschlagen

## Zerstörte Mauer

zerstörte Außenmauer aus großen Granitblöcken, ca. 15 hoch aufgetürmt

**stabil?** Normalos: INT 10; Zwerge, Steinmetze, Bergarbeiter, Buddler INT 8:

oberster Block kann sich lösen

wer steht oben? etc

**klettern:** Geschick 10 (Zwerge, Steinmetze, Bergarbeiter, Buddler Geschick 8)

mit Seil 6/8

## Felans Grab

Lawine legt Erdspalte frei: führt 50m in die Tiefe  
kleiner Raum (3m, max. 5 Leute) mit ausgebrannten  
Kerzen,

Felsspalt weiter in die Tiefe,

massive Steintür mit elbischer Inschrift (Intelligenz 12)

**Der brennende Sturm er reinigt die Welt,  
Der härtende Glanz das Leben festhält,  
Der rote Rausch erhört kein Flehn,  
Der grollende Hass lässt die Freundschaft  
vergehen,**

**Vier Flüche leg' ich auf dieses Portal:**

**Feuer wie Eis, Rausch dazu Hass sie seien fatal.**

4 leuchtende Runen auf Umlauf (Intelligenz 18)



Tür öffnen (Stärke 20)

hellrot: Feuerstoß 3m w10, Reflex 15 halbiert

eisblau: Frost (in Kammer)

tief blutrot: täglicher Blutausch (Fluch)

gelb: täglicher Hass (Fluch) → ungutes Gefühl als du eintrittst

## Vereiste Grabkammer (Felan)

unnatürlich kalt, Atem gefriert, Boden und alles mit Eis bedeckt

Steinbahre mit totem Barbarenkrieger in Fellrüstung mit Streitaxt,

**Felan:** 2m groß, gebaut wie ein Bär, Basiliskenfell & Polarwurmleder, riesige schwere  
Barbaren-Streitaxt aus Meteroiteneisen,

jede Runde in Kammer: Zähigkeit 12 oder Bewegung -3 m

nach 5 Runden: w4 Kälteschaden

Finger brechen & Axt nehmen: Stärke 16

Barbaren-Streitaxt: min Stärke 16, w10, +1 krit,

täglich Willen 15 oder Blutausch: Schaden +w12 und 1 PER/INT oder Gefährte w4)

Fellrüstung nehmen: 2x Stärke 16

## Steinplatte

1,5 mal 2,5 m mal 0,3m, 3t, Elbisch (Schwierigkeit 12) : „**Bis der Tod vergeht**“

Balken+Ketten+Seil+Rolle anheben: Schwierigkeit 15 (evtl. +Mod)

Bergleopardenfell 50 Gold

20 cm Steingötze von Nimlurun (2 Gold) [Gott der Krankheiten und des Unrats]

Juwelenbesetztes Langschwert w8 (75 Gold)

(Angeknackster) Langbogen w6, 25 Pfeile, zerbricht bei <=5, 1 Schaden

5 Verbände

10 Pergamentumschläge mit grünem Pulver (mit Wasser oder Wein TW+1 LP)

## Kapelle

Fries mit krötengesichtigen Wasserspeiern, schwere Bronzetüren, **Büßet!**,

außen schwere Eichenbalken, angesengt

Wärme schlägt entgegen, riecht verbrannt, leichtes rotes Glühen, Boden mit allerlei

Gerümpel bedeckt, verkohlte Gegenstände, 6 Skelette

rundes Becken (2m) gefüllt mit blubbernder Teer-artiger Flüssigkeit

Kröte mit glitzernd roten Augen (Stein 1,2m hoch), Teerrinnsal aus ihrem Maul

Zwerge: Geruch nach Gold

[Bobugbubilz hierzulande Schnatermann genannt: Gott aller Amphibien,

Würmer und Maden, Herrscher über Sümpfe, Moore und Marschen.]

Will jemand ihn anbeten? Persönlichkeit 12: Amphibien schützen, Insekten,

Schlangen und Fische fressen.

2 Rubinaugen je 75 Gold

3 verkohlte Kettenhemden RK+4, Patzer w12, -5, Bewegung-1,5 m, 80 Gold

1 alter Kriegsflegel, w6, 5 Gold

3 verkohlte Streitkolben w6, 3 Gold

Goldenes Weihrauchschiffchen, 65 Gold

Eisernes Kästchen mit Pech versiegelt: 3 Weihrauchhütchen

## Teerschlick:

Neutral

Ini immer zuletzt

Bewegung: 1,5m inkl. Klettern

RK 10 (Klingen & Stich halbiert)

**dampft & sinkt zurück**

LP 10

zuletzt ooooo ooooo

Nahkampf: Pseudopodien w20+4, w4 Feuerschaden, w4 danach

Zähigkeit +6

Reflex -8

Willen -6

**bei anzünden Sofortangriff**

## Seelenbrunnen

runder Steinbrunnen mit dickem Holzgestell, Umlaufrolle, schwere Eisenkette

2-3m: leichtes Schwindelgefühl, Tor in die Unendlichkeit

am Rand: sehr dunkel, ein entferntes Seufzen, du fühlst dich angezogen

Blick hinein: tintenartige Schwärze, Willen 13 oder es zieht dich hinein

andere Chars: Reflex 15 um festzuhalten

Fallender: Reflex 15 um Kette zu packen

an Kette: w10+Glücksmod auf geringe Verderbnis

### Tabelle 5-3: Geringfügige Verderbnis w10

- 1- Schreckliche Pusteln bedecken dein Gesicht. Sie sind nicht heilbar und bewirken -1 auf 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. w6:  
**1** Gesicht    **2** Arme    **3** Beine    **4** Oberkörper    **5** Hände    **6** Füße
- 3 Eines deiner Beine wächst um w14+1 Zentimeter. Dadurch entwickelst du einen komischen Gang.
- 4 Veränderte Augen, w4:
  - 1 deine Augen leuchten in einer unheimlichen Farbe: **1** gelb    **2** rot    **3** lila
  - 2 deine Augen werden lichtempfindlich (-1 auf alle Würfe bei Tageslicht)
  - 3 du bekommst Dunkelsicht und kannst bis auf 30 m Wärmemuster sehen
  - 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, w5:
  - 1 deine Ohren laufen spitz zu;
  - 2 die Ohrmuscheln fallen ab aber du kannst nach wie vor normal hören;
  - 3 sie wachsen zu Elefantenohren;
  - 4 die Ohren verlängern sich zu Eselohren 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 seine 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 2,5kg an Gewicht.
- 9 Dein Haar wird von dunkler Energie durchdrungen, 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.

## Turm I

halbdunkel, riecht ekelhaft nach verfaultem Stroh, Verwesung und Moder

Felle, Häute und Müll auf dem Boden

3-5 angekettete Dörfler, hängen an den Wänden

Wendeltreppe hoch, Treppe runter

Zwerge: es riecht leicht nach Gold/Edelsteinen

## 6+2 Tiermenschen (Turm+Torhaus):

Chaos

Ini w20+1

RK 12

LP 3-4

Bewegung: 9m

Nahkampf: Speer w20, w6 Schaden

Zähigkeit +1

Reflex +1

Willen -1



Dickes, stacheliges Fell und der Kopf eines Bären **brüllt laut auf** \_\_\_ (+1) 0000

Ein buckliger, haariger Rücken mit einem 2. winzigen Kopf

**2. schreit wie ein Wahnsinniger** \_\_\_ (+1) 0000

Dichtes Federkleid und der Kopf eines Geiers **schnappt hilflos mit Schnabel** \_\_\_ (+1) 0000

Ein aufgedunsener Kopf der Maden, Larven und Fliegen aus Maul, Ohren & Augen weint

**Würmer & Maden fliehen** \_\_\_ (+1) 0000

Dicke, ledrige Haut und der Kopf einer Ratte **fletscht lautlos die Zähne** \_\_\_ (+1) 0000

Dunkle, glänzende Haut und der Kopf einer Fliege

**Facettenaugen erlöschen & werden stumpf** \_\_\_ (+1) 0000

Salamander \_\_\_ (+1) 000

Karpfen \_\_\_ (+1) 000

(Wolf)

## Tiermenschen-Anführer „Taurus Krummdreher“:

Chaos (2,1 m groß)

Ini w20+1

Bewegung: 9m

RK 12

LP 4

**brüllt laut auf, Zunge herausgestreckt** \_\_\_ (+1) 0000

Zaubern: Vergrößern (w20+1) auf selbst

Nahkampf: Axt w20+2, **w6+2** Schaden, 50 Gold

Zähigkeit +1

Reflex +1

Willen -1





## Turm II

Anführer: silberner Halsreif (Torq) +1 Zauber, 100 Gold

3 Fackeln, 6+2 Speere, Axt

## Turm Bodenfach

unter verrotteten Häuten und Fellen krabbeln Silberfischchen und Käfer

=> Fäulniskäfer

23 Gold, 53 Silber, 2 Kupfer,

Elben Kurzsword w6 (150gp)

Grüner Umhang (anziehen → Schatzkarte)

## Fäulniskäfer:

Neutral

Ini immer zuletzt

Bewegung: Unterarm-Oberarm-Schulter

RK 10

**hässliches Knirschen & zerplatzt**

LP 1

zuletzt o

Nahkampf: durch Haut bohren (Reflex),

Zähigkeit +0

Reflex -4

Willen +2

## Torhaus

Müll

Winden für Fallgitter und Zugbrücke

Alarmglocke

halb gegessener Wolfskadaver

Tisch mit menschlicher Gestalt:

Körper eines Menschen, mit dicker Kordel ist grob ein Wolfskopf angenäht

scheint nicht vollständig tot zu sein

## Treppe nach unten

~200 steile Stufen in den Fels gehauen

unten Gang, grob behauene Wände

suchen: rechts enger Felsspalt, führt 50m nach oben → siehe oben **Felans Grab**

Elben: links Geheimtür, steht einen Spalt weit offen

## Leere Schatzkammer

dunkel, 3 umgeworfene Truhen aus schwerem dunklem Hartholz

Zwerge: leichter Goldgeruch

4 Gold 5 Silber, 11 Kupfer zwischen den Truhen

Intelligenz 12: eine Truhe ist innen zu klein, doppelter Boden?

abtasten: scharfes Klacken, kleine gebogene Klinge, Reflex 15, w4 Finger ab

Seidenschärpe mit Chaos Symbol (5 Gold), 2 Silber Ringe je 15 Gold,

2 Phiolen mit schwarzer öliger Flüssigkeit (Schwarzes Lotusöl 1 Stunde +w10 LP,

Zähigkeit 10 oder w4 Schaden) [Gelehrter: gefährliches Heilmittel]

## 3 Goldstücke in einer Reihe auf den Stufen

## Wasserbecken Raum

langer gekachelter Raum mit Wasserbecken (2m x 10m, 5m tief),

schmutziges Wasser voller Algen, 1 Schädel mit rot

leuchtenden Augenhöhlen und eingeritzter Chaorsune auf

Stirn schwimmt auf,

West- und Ostwand mit Mosaik (beschreiben!)

4 Alkoven mit je 1 Seidenrobe: fadenscheinig, lila mit gelber Chaorsune

alle: Glück 12, wertvolle Schädel am Boden des Beckens

Taucher (Waffen & Rüstung ablegen!): Glück 15, Bronzering 30cm

Bronzering gedreht: Reflex 10 oder 1 Schaden => Abfluss/verborgene Kaverne

Schädel: vibrieren in Hand, w3 Schaden, w6+1 auf chaotische Wesen



## Verborgene Kaverne

1,2m hoch, nur 30 cm Luft, schlickiger Boden,

unter Wasser Abfluss in den See (nahe Kieselstrand)

Glück oder Intelligenz 12: finde Sezrakans Ring des Feuers:

einfacher Eisenring, 3 winzige Rubinsplitter pulsieren, Inschrift „Sezrakan“

Gelehrter etc: „Sezrakan der Ältere“

- **Zaubern +1**
- **Links: 3x täglich Magisches Geschoss**
- **Mitte: 2x täglich Magischer Schild**
- **Rechts: 1x täglich Sengender Strahl**

## Kieselstrand

Drachenboot: 20m vom Ufer, bewegt sich nicht  
oben in einiger Entfernung: Licht scheint von Decke herein (Erdfall)  
hunderte Meter entfernt auf dem Wasser: Bewegung  
noch weiter weg: schwaches Leuchten & dumpfe Musik (Trommeln & Gesang)

## Menhir

3m hoher Pyramidenstumpf, bedeckt mit hypnotischem Muster, ist es eine Schrift?,  
schmale Treppe zur Spitze, (halb abgebrannte Kerze obenauf)  
wer versucht zu lesen: großes dunkles altes mächtiges Wesen unten im See,  
ist es ein alter Gott? Willen 15 oder opfere schlagendes Herz eines Gefährten  
Kerze anzünden: ruft Schiff ans Ufer

Strand absuchen: w20 Silber

(gefesselte Dörfler?)

(evtl.: wenn alle an Bord: Schiff fährt los)



## Leviathan (Lotan):

Neutral

Ini w20

RK 15

LP 66 bis Rückzug

Bewegung: 15 m

Nahkampf: Tentakel umschlingt, Reflex 15 entkommt

Zähigkeit +10

Reflex -2

Willen +6

8 Tentakel 10m lang, bilden Kreis um Schiff, eine stoppt Weiterfahrt

Reaktion?

Tentakel greifen je 1 Gefährten (Stärke 18 um sich zu befreien)

Reaktion?

Tentakel verschwinden mit Gefährten (Stärke 20 um sich zu befreien)

Gelehrter etc:

Leviathan ist Lotan, die alles Verschlingende, Göttin der Tiefsee und aller ihrer Wesen

## Ziggurat

Stufenpyramide mit 4 Ebenen, Schiff legt an unterster an

Gruppen von Kultisten mit Gefangenen bilden Prozession zur Spitze:

11 Gruppen, alle sind beschäftigt und abgelenkt

je 2 Kultisten mit Trommel und Gesang, 4 Gefangene mit Handfesseln

Spitze (Stufe 4): 1 Schamane mit Goldener Götzenfigur (1m) und 2 Akolythen

insgesamt  $22+3=25$  Kultisten, 44 Dörfler

+-----+

| +-----+ |

| | +-----+ | |

| | | O | | |

| | +-----+ | |

| +-----+ |

+-----+

4. Stufe: 1 Schamane + 2 Akolythen

3. Stufe: 2x2, Persönlichkeit 15 oder entdeckt

2. Stufe: 4x2, Persönlichkeit 12 oder entdeckt

1. Stufe: 6x2, Persönlichkeit 10 oder entdeckt

Gruppe gemeuchelt: Persönlichkeit Malus -2

wenn meucheln: nach jeder Gruppe Glückswurf (12, 14, 16, 18, 20, 22)

wenn entdeckt: unverständliches Anknurren, Reaktion?

wenn Angriff/Laufen: 1. Runde frei

Schamane unbeirrt, Akolythen assistieren (Gold und Gefangene)

Kultisten versuchen zunächst Gefährten zu packen: unbewaffnet W20

wenn gepackt: Stärke 15 oder eine Stufe hoch/in Grube werfen

wenn Schamane tot:

Chaosfürst **Molan** erwacht: höllischer, gehörnter Humanoider mit einem einzelnen zyklopenartigen Auge, schwingt einen übermenschlich großen Flegel und trägt eine mit rot leuchtenden dämonischen Zeichen verzierte Rüstung

3-facher Flegel, Dämonenrüstung RK+5 -2 Bewegung: -1,5 m

**Beben: w4+2 verdeckt =>** Runden Zeit um aufs Schiff zu kommen

Kultisten versuchen Gefährten zu töten (Speer w6)

2 Runden = 4 Aktionen zum Laufen: 4→3, 3→2, 2→1, 1->Schiff

Glück 17 Wurf als letzte Rettung

## 22 Kultisten: (11 Gruppen mit je 2 plus 4 Gefangenen)

Chaos

Ini w20+1 \_\_\_\_ (+1) 000 000 000 000  
RK 12 \_\_\_\_ (+1) 000 000 000 000 000 000 000 000  
LP 3 \_\_\_\_ (+1) 000 000 000 000 000 000 000 000 000 000 000  
Bewegung: 9m  
Nahkampf: unbewaffnet w20, **w3** Schaden, Speer W20, **w6** Schaden  
Zähigkeit +1  
Reflex +1  
Willen -1

### 1 Tiermensch-Schamane:

Chaos

Ini w20+1  
RK 10  
LP 6 \_\_\_\_ (+1) 000000  
Bewegung: 9m  
Nahkampf: Bildnis w20, **w4+2** Schaden  
Zähigkeit +1  
Reflex +0  
Willen +3

### 2 Tiermensch-Akolythen:

Chaos

Ini w20+1  
RK 12 \_\_\_\_ (+1) 00000  
LP 5 \_\_\_\_ (+1) 00000  
Bewegung: 9m  
Nahkampf: Klaue w20, **w4** Schaden  
Zähigkeit +1  
Reflex +1  
Willen -1

### 1 Wiedererwecker Chaosfürst:

Chaos

Ini w20 **reißt einziges Auge weit auf, zerfließt zu Lava**  
RK 13 **Dämonenrüstung RK+4/-4**  
LP 20 \_\_\_\_ (+0) 00000 00000 00000 00000  
Bewegung: 6m  
1. Phase Nahkampf: Flegel w20+6/+4, w6+1 Schaden **Flegel +1/+3 vs. Ordnung**  
2. Phase Nahkampf: Magma w20+2, w4+3 Schaden  
Zähigkeit +8  
Reflex +4  
Willen +4

## Änderungen

- Burgmauer klettern gefährdet 1 Char pro Spieler
- Erdloch führt zu See, ist von See aus sichtbar
- Felans Grab: Schutzrunen klarer formuliert, Inschrift angepasst
- Tiermenschen-Boss im Turm kann zaubern (weil Torq), zaubert Vergrößern
- Torhaus über Eingang: 2 verängstigte Tiermenschen geben auf, Leiche mit Wolfskopf auf Tisch, halb gegessener Wolfskadaver (Ursprung Tiermenschen)
- untere Ebene ist etwa 100m tief unter der Oberfläche
- Leviathan (chaotisch) → Lotan die alles Verschlingende (neutral/Cthulu), damit 3 Möglichkeiten für Kleriker: Nimlurun/C, Schnatermann/C, Lotan/N
- Ziggurat: 4 Stufen statt Helix damit Bewegung eindeutiger ist

## Stufenaufstieg im Abenteuer:

- **Kleriker:** bringt Nimlurun, Schnatermann oder Lotan ein Opfer und hat richtige Gesinnung
- **Magier/Elb:** zaubert erfolgreich aus Zauberbuch (Zauberlehrling, Magieschülerin, Hexentochter) oder benutzt Sezrekans Ring
- **Krieger/Zwerg/Halbling:** tötet ca. 3 Gegner
- **Alle:** blockiert Fallgitter, steigt vor über die Mauer, steigt in den Seelenbrunnen, überlebt Fäulniskäfer, knackt Schloss, entschärft Falle, schleicht erfolgreich, etc

## **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.

## **Patzer** w4–w16

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

- 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: +w4 und hässliche Quetschungen.
- 3 Betäubender Schlag: +w3 Schaden, er fällt ans Ende der Initiative.
- 4 Ein Schlag auf die Kniescheibe des Gegners. +w4 Schaden, der Gegner erleidet -3 m auf die Bewegungsrate, bis er geheilt ist.

### **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. +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, der Gegner ist für 1 Runde betäubt.
- 6 Du verwirrst durch wilden Angriff. Bewegung 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 w4 Runden blind. (Gegner blind: +2)
- 9 Der Gegner stolpert durch der Wucht deines Angriffs und liegt auf dem Boden. Greife gleich nochmal an. (Gegner am Boden: +2)
- 10 Meisterlicher Treffer! +2w6 Schaden.

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

- 0- Blinde Kampfwut! +2w8 Schaden für den Gegner, aber auch w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten. (optional: -1 INT/PER für +w12 Schaden)
- 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 einer Wolke von Blut: +w6 Schaden, w4 Runden ohne Geruchssinn.
- 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! +w6 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, Metallsplinter 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.

## **Krieger**

Lebenspunkte: +w12 Reflex +1 Zähigkeit +1  
Volltreffer (Krit.): w12/III, 19-20  
Heldenwürfel w3 +Angriff, +Schaden, 3→Heldentat  
Lieblingswaffe: darf eine auswählen, Glücksmod (fest) addiert

## **Zwerg**

Lebenspunkte: +w10 Reflex +1 Zähigkeit +1 Willen +1  
Volltreffer (Krit.): w10/III  
Heldenwürfel w3 +Angriff, +Schaden, 3→Heldentat  
Schildstoß w14+Heldenwürfel, w3+Heldenwürfel Schaden

## **Kleriker**

Gott, Gesinnung

Lebenspunkte: +w8 Zähigkeit +1 Willen +1  
Volltreffer (Krit.): w8/III  
Hände auflegen: w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe  
Unheiliges vertreiben: w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe + Glücksmod  
Zauberstufe 1 4 Zauber + Persönlichkeitsmod

## **Magier**

Lebenspunkte: +w4 Zähigkeit +1 Willen +1  
Volltreffer (Krit.): w6/I  
Zauberstufe 1 4 Zauber + Intelligenzmod

## **Elb**

Lebenspunkte: +w6 Reflex +1 Zähigkeit +1 Willen +1  
Volltreffer (Krit.): w6/II Angriff +1  
Geheimtüren +4 (innerhalb 3m automatischer Wurf)  
Zauberstufe 1 3 Zauber + Intelligenzmod  
automatisch: Pakt mit einem Patron & Anrufung des Patrons  
Lieblingszauber: darf einen auswählen, Glücksmod (fest) addiert

## **Dieb**

Lebenspunkte: +w6 Reflex +1 Zähigkeit +1  
Volltreffer (Krit.): w10/II  
Hinterhältiger Angriff: Dolch: w10, automatischer Volltreffer (Krit.)  
Schleichen/Schatten: w20 + Geschickmod + 3  
Fallen: w20 + Intelligenzmod + 1

## **Hobbit**

Lebenspunkte: +w6 Reflex +1 Zähigkeit +1 Willen +1  
Angriff +1  
Volltreffer (Krit.): w8/III  
Beidhändig: 2x w16, 16 krit, nur doppel-1 Patzer  
Schleichen&Verstecken +3

## **Krieger**

LP	+w12	Reflex +1	Zähigkeit +1
Krit.	w12/III,	19-20	
Heldenwürfel	w3	Beine, entwaffnen, vorbeigehen, RK-1	

Waffen: Lanze w12, Stangenwaffe w10, jedes Schwert w6-10, jede Axt w6-10, Kriegshammer w8, Streitkolben w6, Speer w6, Flegel w6, Dolch w4, Knüppel w4, Stab w4, Armbrust w6, jeden Bogen w6, Wurfspeer w6, Schleuder w4, Wurfpeil w4

Lieblingswaffe: darf eine auswählen, Glücksmod (fest) addiert

## **Zwerg**

LP	+w10	Reflex +1	Zähigkeit +1	Willen +1
Krit.	w10/III			
Kriegerwürfel	w3	Beine, entwaffnen, vorbeigehen, RK-1		
Schildstoß	w14, w3 Schaden			

Waffen: jedes Schwert w6-10, jede Axt w6-10, Kriegshammer w8, Speer w6, Streitkolben w6, Dolch w4, Knüppel w4, Armbrust w6, Kurzbogen w6, Wurfspeer w6, Schleuder w4

## Magier

Zauberstufe	1	4 Zauber+Intelligenzmod
LP	+w4	Zähigkeit +1 Willen +1
Verderbnis	1	Zauberbrand
Krit.	w6/I	

Waffen: Langschwert w8, Kurzschwert w6, Stab w4, Dolch w4,  
jeder Bogen w6

Zusatzsprachen: 2/Intelligenzmod

## Elb

Zauberstufe	1	3 Zauber+Intelligenzmod	automatisch Patron-Zauber
LP	+w6	Reflex +1	Zähigkeit +1 Willen +1
Verderbnis	1	Zauberbrand	
Angriff	+1		
Krit.	w6/II		

Waffen: Lanze w12, jedes Schwert w6-10, Speer w6, Dolch w4, Stab w4,  
jeder Bogen w6, Wurfspeer w6

kein Eisen (Waffe, Rüstung): 1LP Schaden/Tag

Geheimtüren entdecken +4, innerhalb 3m automatischer Wurf

Lieblingszauber: darf einen auswählen, Glücksmod (fest) addiert

automatisch: Pakt mit einem Patron & Anrufung des Patrons

## Stufe 1 Zauber w26 (w12):

1 Anrufung des Patrons**	2 Ausbessern	1	3 Bauchreden	2
4 Brennende Hände	5 Ekims mystische Maske		6 Energie formen	3
7 Erstickende Wolke	8 Federfall		9 Kalte Hand	4
10 Magie entdecken*	11 Magie lesen	5	12 Magischer Schild	6
13 Magisches Geschoss 7	14 Pakt mit einem Patron**		15 Pers. Bezaubern	8
16 Portal versperren	17 Runenalphabet d. Sterb.		18 Schlaf	
19 Seilmagie	20 Spinnenklettern	9	21 Sprachen verst.	10
22 Sprühende Farben	23 Tiere beschwören	11	24 Vergrößern	12
25 Vertrauten finden	26 Zaubertrick		27 Patronzauber***	

\* Wie Klerikerzauber aber -2 Malus

\*\* Pakt & Anrufung des Patrons immer zusammen, gelten als 1 Zauber

\*\*\* Ignorieren falls kein Patron

## Kleriker

Gott, Gesinnung, Sprache des Gottes?

Zauberstufe 1 4 Zauber + Persönlichkeitsmod  
LP +w8 Zähigkeit +1 Willen +1  
Ungnade 1

### erlaubte Waffen:

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

Neutral: jedes Schwert w6-10, Streitkolben w6, Dolch w4, Stab w4,  
Schleuder w4

Chaos: jede Axt w6-10, Flegel w6, Dolch w4,  
jeden Bogen w6, Wurfpeil w4

### **Hände auflegen: w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe**

Zauberwurf Gleich Angrenzend Gegensätzlich

**1-11** Fehlschlag Fehlschlag Fehlschlag

**12-13** 2 Würfel 1 Würfel 1 Würfel

**14-19** 3 Würfel 2 Würfel 1 Würfel

**20-21** 4 Würfel 3 Würfel 2 Würfel

**22+** 5 Würfel 4 Würfel 3 Würfel

### **Unheiliges vertreiben: w20 + Persönlichkeitmod + Zauberstufe + Glücksmod**

#### Unheiliges:

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 (Otyugh, Schleime)

Chaos: Engel, Paladine, rechtschaffene Drachen, Fürsten der Ordnung,  
rechtschaffene Primare und Humanoide mit rechtschaffener  
Gesinnung (z. B. Goblins)

### **Zauber: w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe**

Segnung, Lähmung, Schutz vor Bösem

1 Ungnadetabelle, 2-11 Ungnade +1 12+ Erfolg

### **Um göttlichen Beistand bitten: w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe**

Ungnade +10, Kerze anzünden: 10, Flammensäule: 18

### **Opfergabe**

50 Gold für -1 Ungnade

## Hobbit

LP +w6 Reflex +1 Zähigkeit +1 Willen +1  
Angriff +1  
Krit. w8/III

Waffen: Kurzsword w6, Dolch w4, Handaxt, Knüppel, Stab w4,  
Armbrust w6, Kurzbogen w6, Wurfspeer w6, Schleuder w4

Beidhändig: 2x w16, 16 krit, nur doppel-1 Patzer

Schleichen & Verstecken +3

## Dieb

Rotwelsch, Gaunerzinken

LP +w6 Reflex +1 Zähigkeit +1  
Krit. w10/II

Glückswürfel w3 pro Punkt verbranntes Glück (regeneriert 1/Nacht)

Waffen: Dolch w4/w10, Totschläger w3/2w6, Garrote 3w4,  
Langsword w8, Kurzsword w6, Stab w4,  
Blasrohr w3/w5, Armbrust w6, Schleuder w4, Wurfpeil w4

Hinterhältiger Angriff: automatischer Krit. (Dolch, Garotte, Totschläger, Blasrohr)

Diebeswerkzeug: Schlösser knacken, Fallen entschärfen, Fassadenklettern,  
(Seil, Fläschchen) Urkunden fälschen, Gift mischen, Fallen entdecken

\* Geschicklichkeitsmod wird angewandt

† Intelligenzmod wird angewandt

‡ Persönlichkeitsmod wird angewandt

<b><u>Ordnung (Pate):</u></b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Hinterhältiger Angriff	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Lautlos schleichen*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Im Schatten verstecken*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Taschendiebstahl*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fassadenklettern*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Schlösser knacken*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fallen entdecken†	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Fallen entschärfen*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Urkunden fälschen*	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Verkleiden‡	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Sprachen lesen†	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Gift mischen	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Schriftrolle wirken†	w10	w10	w12	w12	w14	w14	w16	w16	w20	w20
<b><u>Neutral (Betrüger):</u></b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Hinterhältiger Angriff	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Lautlos schleichen*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Im Schatten verstecken*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Taschendiebstahl*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Fassadenklettern*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Schlösser knacken*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fallen entdecken†	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fallen entschärfen*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Urkunde fälschen*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Verkleiden‡	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Sprachen lesen†	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Gift mischen	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Schriftrolle wirken†	w12	w12	w14	w14	w16	w16	w20	w20	w20	w20
<b><u>Chaos (Attentäter):</u></b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Hinterhältiger Angriff	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Lautlos schleichen*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Im Schatten verstecken*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Taschendiebstahl*	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Fassadenklettern*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Schlösser knacken*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fallen entdecken†	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fallen entschärfen*	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Urkunde fälschen*	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Verkleiden‡	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Sprachen lesen†	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Gift mischen	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Schriftrolle wirken†	w10	w10	w12	w12	w14	w14	w16	w16	w20	w20

## Kurze Zauberliste

### Foliant

Zauberlehrling: w12 Zauberauswahl, w10 Geringfügige Verderbnis, w20 Zauber

	<b>Regeln</b>	<b>Rules</b>
<b>Anrufung des Patrons</b>	<b>129</b>	<b>144</b>
<b>1 Ausbessern</b>	<b>129</b>	<b>147</b>
<b>2 Bauchreden</b>	<b>130</b>	<b>158</b>
<b>Brennende Hände</b>	<b>132</b>	<b>142</b>
<b>Ekims mystische Maske</b>	<b>133</b>	<b>137</b>
<b>3 Energie formen</b>	<b>135</b>	<b>143</b>
<b>Erstickende Wolke</b>	<b>136</b>	<b>134</b>
<b>Federfall</b>	<b>137</b>	<b>140</b>
<b>4 Kalte Hand</b>	<b>138</b>	<b>133</b>
<b>Magie entdecken*</b>	<b>267</b>	<b>260</b>
<b>5 Magie lesen</b>	<b>139</b>	<b>152</b>
<b>6 Magischer Schild</b>	<b>141</b>	<b>146</b>
<b>7 Magisches Geschoss</b>	<b>142</b>	<b>144</b>
<b>Pakt mit einem Patron</b>	<b>143</b>	<b>148</b>
<b>8 Personen bezaubern</b>	<b>147</b>	<b>131</b>
<b>Portal versperren</b>	<b>149</b>	<b>160</b>
<b>Runenalphabet der Sterbl,</b>	<b>151</b>	<b>154</b>
<b>Schlaf</b>	<b>152</b>	<b>155</b>
<b>Seilmagie</b>	<b>153</b>	<b>153</b>
<b>9 Spinnenklettern</b>	<b>154</b>	<b>156</b>
<b>10 Sprachen verstehen</b>	<b>156</b>	<b>136</b>
<b>Sprühende Farben</b>	<b>157</b>	<b>135</b>
<b>11 Tiere beschwören</b>	<b>158</b>	<b>129</b>
<b>12 Vergrößern</b>	<b>160</b>	<b>139</b>
<b>Vertrauten finden</b>	<b>161</b>	<b>141</b>
<b>Zaubertrick</b>	<b>162</b>	<b>130</b>
<b>Patronzauber</b>		

**10 Sengender Strahl [2] 183**

\* gleich Klerikerzauber



## Ausbessern/Zerreißen

Stufe 1, 1 Runde, 1,5 m, variable Dauer, Rettungswurf: keiner

Zauber w20+Intelligenz+Stufe:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis & Patzer      **1** Verderbnis      **2+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du reparierst einen einfachen gewöhnlichen Gegenstand für 1 Tag
- 14-17** Du reparierst einen einfachen gewöhnlichen Gegenstand für 1 Woche
- 18-19** Du reparierst einen einfachen gewöhnlichen Gegenstand dauerhaft
- 20-23** Du reparierst einen komplexen Gegenstand (z.B. Armbrust) dauerhaft
- 24-27** Du reparierst einen großen komplexen Gegenstand (z.B. Statue) in 30 m Entfernung dauerhaft
- 28-29** Du reparierst einen sehr großen komplexen Gegenstand (z.B. Turm) in 30 m Entfernung dauerhaft. Ca. 1 Runde pro tonne Gewicht
- 30-31** Du reparierst einen sehr großen auch magischen Gegenstand in 30 m Entfernung dauerhaft
- 32+** Du reparierst einen sehr großen auch magischen Gegenstand in 30 m Entfernung dauerhaft oder heilst ein Wesen mit 2w6 oder heilst eine schwere Einschränkung (z.B. abgetrennter Arm)

Zauberpatzer w6:

- 1** Deine Kleidung zerreißt und fällt zu Boden
- 2** alle Gurte, Schnallen und Knöpfe in 6m Umkreis öffnen sich
- 3** alle nicht-magischen Waffen in 3 m Umkreis rosten und machen -1 Schaden
- 4** grünliche Patina überzieht deine Metallgegenstände, polieren oder Wertverlust
- 5** der komplexeste Gegenstand (z.B. Armbrust) in 6 m Umkreis geht kaputt
- 6** Aua! Du stößt dir den großen Zeh: für 1 Phase -1 auf alle Würfe

Verderbnis:

geringfügige Verderbnis

## Bauchreden

Stufe 1, 1 Aktion, 9 m, Dauer 1+ Runde, Rettungswurf: manchmal Willen

### Zauber w20+Intelligenz+Stufe:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis & Patzer      **1-2** Verderbnis      **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du projizierst einen Satz deiner Stimme bis 9 m Entfernung in Sichtlinie. Willen erkennt den Ursprungsort
- 14-17** Du projizierst einen Satz einer beliebigen Stimme bis 9 m Entfernung in Sichtlinie. Willen erkennt den Ursprungsort
- 18-19** Du projizierst einen Satz einer beliebigen Stimme oder ein Geräusch bis 9 m Entfernung in Sichtlinie. Willen erkennt den Ursprungsort
- 20-23** Du projizierst einen Satz einer beliebigen Stimme oder ein Geräusch bis 9 m Entfernung in Sichtlinie
- 24-27** Du projizierst 1 Phase lang eine beliebige Stimme oder ein Geräusch bis 18 m Entfernung auch ohne Sichtlinie
- 28-29** Du projizierst 1 Stunde pro Phase Konzentration lang eine beliebige Stimme oder ein Geräusch bis 90 m Entfernung auch ohne Sichtlinie
- 30-31** Du projizierst 1 Tag pro Phase Konzentration lang eine beliebige Stimme oder ein Geräusch bis 1500 m Entfernung auch ohne Sichtlinie. Außerdem kannst du hören was dort passiert. Max. 30 Tage
- 32+** Du projizierst 1 Jahr lang eine beliebige Stimme oder ein Geräusch an jeden ihm bekannten Ort und in 1,5 km Umkreis– auch extraplanar. Außerdem kannst du hören was dort passiert.

### Zauberpatzer w4:

- 1** Du erzeugst ein mächtiges Donnern dort wo du stehst
- 2** du verwechselst w4+1 Stunden lang den Ursprung von Stimmen bis in 30 m
- 3** deine Stimme für w4 Stunden wird piepsig und scheint vom Boden zu kommen
- 4** du projizierst deine Stimme für w4 Stunden in eine Dämonen-Ebene, zu 25% erscheint ein verärgerter Dämon

### Verderbnis w12:

- 1-6** Deine Stimme klingt wie: 1 Pferd 2 Biene 3 Ziege 4 Schwein 5 Löwe 6 Hund
- 7-12** Deine Stimme klingt von deinen: 7 Füßen 8 linke Hand 9 Rücken 10 6 m hoch  
11 Waffe 12 nächste Person

## Energie formen

Stufe 1, 1 Aktion, 7,5 m, variable Dauer, Rettungswurf: keiner

### Zauber w20+Intelligenz+Stufe:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis & Patzer      **1-3** Verderbnis      **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du erschaffst für ZS Runden eine apfelgroße Energiekugel die du werfen kannst. 6W Schaden pro ZS innerhalb 7,5 m pro ZS.
- 14-17** Du formst für w6+ZS Phasen eine 1m breite Kraftscheibe 1m über dem Boden. Sie folgt dir und du kannst sie per Gedanken bis zu 7,5 m weit von dir wegbewegen. Sie trägt 50 kg pro ZS.
- 18-19** Du formst für 2w6 Runden in maximal 7,5 m eine turmschildgroße Energiewand die dir und deinen Nachbarn RK+4 gewährt.
- 20-23** Wie oben, aber 2 Schilde mit 50% Schutz gegen magisches Geschoss.
- 24-27** Du formst für 2w6+ZS Phasen eine ZSx3x3 m große unbewegliche und undurchdringliche Energiewand die bis zu insgesamt 50 Schaden absorbiert.
- 28-29** Du formst für w6+ZS Stunden eine ZSx3x3 m große unbewegliche und undurchdringliche Energiewand beliebiger Form die bis zu insgesamt 150 Schaden absorbiert.
- 30-31** Du formst für 2w6+ZS Stunden eine ZSx3x3 m große unbewegliche und undurchdringliche Energiewand beliebiger Form die bis zu insgesamt 150 Schaden absorbiert. Wirkt gegen alle Zauber und Drachenodem.
- 32+** Du formst für 2w6+ZS Tage eine ZSx6x6 m große mit 3 m pro Runde bewegliche und Energiewand beliebiger Form die bis zu insgesamt 300 Schaden absorbiert. Wirkt gegen alle Zauber und Drachenodem. Du selbst kannst durch die Wand zaubern.

### Zauberpatzer w4:

- 1** Du wirst von einem wuchtigen Schlag getroffen: ZÄH 13 oder du gehst zu Boden
- 2** Du schwebst für 1 Stunde 7,5 cm in der Luft und kannst nicht mehr gehen
- 3** Für w6 Runden bist du in einer Energiekugel eingeschlossen. Pro Runde Reflex 10 oder du rollst 9 m in eine zufällige Richtung
- 4** Du wirst von w4 Energiekugel verprügelt, je 1 Schaden

### Verderbnis w5:

- 1** Deine Hände sind wie von unsichtbaren Handschuhen umgeben: kein Tastsinn
- 2** Kleine Objekte in deiner Nähe werden umgeworfen
- 3** Du schwebst ständig 1cm über dem Boden als wenn du dicke Sohlen hättest
- 4** Dein Gesicht wird gelegentlich durchsichtig, nur dein Schädel ist zu sehen
- 5** einmal täglich versperrt eine Energiewand dir w3 Runden lang den Weg

## Kalte Hand

Stufe 1, 1 Aktion, Berührung, variable Dauer, Rettungswurf: Willen=Zauberwurf

Zauber w20+Intelligenz+Stufe:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis & Patzer      **1-3** Verderbnis      **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** **Deine Hände laden sich mit negativer Energie auf!\*** In der nächsten Runde erleiden deine Gegner zusätzlich w6 Schaden, Untote zusätzlich 2 Schaden.
- 14-17** \* In der nächsten Runde +2 auf Angriffswürfe und erleiden deine Gegner zusätzlich w6 Schaden, Untote zusätzlich 2 Schaden.
- 18-19** \* Für 1 Phase (10 Minuten) +2 auf Angriffswürfe und erleiden deine Gegner zusätzlich w6 Schaden, Untote zusätzlich 2 Schaden.
- 20-23** \* Für 1 Phase (10 Minuten) +2 auf Angriffswürfe und erleiden deine Gegner zusätzlich 2w6 Schaden, Untote zusätzlich 2 Schaden.
- 24-27** \* Für 1 Phase (10 Minuten) +4 auf Angriffswürfe und erleiden deine Gegner zusätzlich 2w6 Schaden und -w4 Stärke, Untote zusätzlich 4 Schaden.
- 28-29** \* Für 1 Stunde +4 auf Angriffswürfe und erleiden deine Gegner zusätzlich 2w6 Schaden und -w4 Stärke, Untote zusätzlich 4 Schaden.
- 30-31** \* Für 1 Stunde +6 auf Angriffswürfe und erleiden deine Gegner zusätzlich 3w6 Schaden und -w4 Stärke, Untote zusätzlich 6 Schaden.
- 32+** Dein ganzer Körper glüht in blassblauem Licht. Jedes Wesen im Umkreis von 3m erleidet w6 (Untote w6+2) Schaden pro Runde solange es darin bleibt. Bis zum nächsten Sonnenaufgang +8 auf Angriffswürfe und erleiden deine Gegner zusätzlich 3w6 Schaden, Untote zusätzlich 8 Schaden.

Zauberpatzer w3:

- 1** Du fügst dir selbst w4 Schaden durch nekromantische Energie zu
- 2** Du fügst einem zufällig bestimmten Gefährten w4 Schaden zu
- 3** Du schickst eine Entladung nekromantischer Energie in die nächstgelegene Leiche und erweckst sie als Untoten mit w6 LP. Keine Leiche, kein Effekt.

Verderbnis w8:

- 1** Dein Gesicht altert und trocknet aus, du siehst aus wie eine verdorrte Leiche
  - 2** Knochenhände: Haut und Fleisch fallen von deinen Händen ab
  - 3** Du bist dauerhaft von einer blassblauen Aura umgeben
  - 4** Du ziehst Untote an wie das Licht die Motten
- 5-6** geringfügig      **7** ernsthaft      **8** schwerwiegend

## Magie lesen

Stufe 1, 1 Runde, 1,5m, variable Dauer, kein Rettungswurf

### Zauber w20+Intelligenz+Stufe:

- 1** Kritischer Fehlschlag: w6+Glücksmod:  
**1-** Verderbnis **2+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du kannst 1 Runde lang magische Texte lesen, d.h. 1 Satz
- 14-17** Du kannst 1 Phase lang magische Texte lesen, d.h. 1 Spruch ZS 1
- 18-19** Du kannst 2 Phasen lang magische Texte, Runen und Glyphen lesen, z.B. 1 Spruch ZS 2 oder 2 Sprüche ZS 1
- 20-23** Du kannst 3 Phasen lang magische Texte, Runen und Glyphen lesen, z.B. 1 Spruch ZS 3 etc
- 24-27** Du und dein Nachbar können 1 Stunde lang magische Texte, Runen und Glyphen lesen, z.B. beliebige Sprüche
- 28-29** Du und deine Gefährten innerhalb 6m können 1 Tag lang magische Texte, Runen, Glyphen und weltliche Texte in max. w4 Sprachen lesen
- 30-31** Du und deine Gefährten innerhalb 6m können 1 Woche lang magische und weltliche Texte in max. w4+2 Sprachen lesen
- 32+** Du kannst 1 Monat lang alles in Sicht lesen, auch unsichtbare Schrift

### Verderbnis w6:

- 1-2** geringfügige Verderbnis
- 3** w6 leuchtende Runen-Tätowierungen erscheinen auf deiner Haut
- 4** beim lesen werden deine Augen von einem gelben Film überzogen
- 5** dauerhafte Tintenflecken erscheinen auf deinen Fingerkuppen
- 6** ernsthafte Verderbnis

### Patzer w6:

- 1** alle Buchstaben erscheinen durcheinander, du kannst w4 Tage nicht lesen
- 2** du verschlüsselst für w3 Stunden alle Schrift für dich und deine Gefährten
- 3** du machst den nächsten Text magisch, er ist nicht mehr normal lesbar
- 4** du verschlüsselst w6 Seiten Text in deiner Umgebung
- 5** du übersetzt das nächste Buch in eine zufällige Sprache
- 6** du hüllst dich vollständig in den Schild ein, der jede Bewegung oder

## Magischer Schild

Stufe 1, 1 Aktion, Berührung/selbst, variable Dauer, kein Rettungswurf

### Zauber w20+Intelligenz+Stufe:

- 1** Kritischer Fehlschlag: w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis & Patzer      **1–2** Verderbnis      **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du erschaffst einen schwachen Schild: w6 Runden lang RK+2
- 14-17** Du erschaffst einen Schild: 2w6 Runden lang RK+4
- 18-19** Du erschaffst einen Schild: w3 Phasen (je 10 Minuten) lang RK+4 für beliebiges berührtes Wesen
- 20-23** Du erschaffst einen Schild: w3 Phasen (je 10 Minuten) lang RK+4 für beliebiges berührtes Wesen. Magische Geschosse werden geblockt.
- 24-27** Du erschaffst einen Schild: w4+1 Phasen (je 10 Minuten) lang RK+4 für beliebiges berührtes Wesen. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -10.
- 28-29** Du erschaffst zwei Schilde: w4+1 Stunden lang RK+4 für dich und Gefährten innerhalb 3m. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -20. Gegenzauber +2.
- 30-31** Du erschaffst unzählige Schilde: w4 Stunden lang RK+4 für dich und alle Gefährten innerhalb 3m. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -10. Gegenzauber +4.
- 32+** Du erschaffst unzählige Schilde: bis Sonnenaufgang RK+8 für dich und alle Gefährten innerhalb 3m. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -10 Punkte, andere -2. Schilde sind beweglich. Gegenzauber +4.

### Verderbnis w8:

**1–4** geringfügig      **5–7** ernsthaft      **8** schwerwiegend

### Patzer w4:

- 1** Kraftentladung nach innen gerichtet ist und dir w4 Schaden zufügt
- 2** der beschworene Schild hilft versehentlich dem nächstgelegenen Feind und verleiht diesem w3 Phasen lang RK+4
- 3** du beschwörst den Schild versehentlich direkt unter deinen Füßen, wodurch du 1 m in die Luft gehoben wirst und für die nächsten w3+1 Runden darauf „gleiten“ kannst. Bewegungsrate +3 m, aber Malus von -1 auf Angriff, Zauber und Schaden sowie RK, da du planlos herumrutschst
- 4** du hüllst dich vollständig in den Schild ein, der jede Bewegung oder

**Interaktion mit dem Rest der Welt für w4 Runden blockt**

### **Magisches Geschoss**

Stufe 1, 1 Aktion, Reichweite: 45 m, Das Geschoss verfehlt niemals, kann aber durch Magie aufgehalten werden (z.B. Magischer Schild).

Zauber w20+Intelligenz+Stufe:

- 1- Kritischer Fehlschlag: w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis & Patzer      **1-3** Verderbnis      **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du verschießt ein Geschoss das 1 Schaden macht.
- 14-17** Du verschießt ein Geschoss das w4+Zauberstufe Schaden macht.
- 18-19** Du verschießt w4 Geschosse die w4+Zauberstufe Schaden auf ein Ziel bewirkt.
- 20-23** Du verschießt w4+2 Geschosse die je w6+Zauberstufe Schaden verteilt auf mehrere Ziele bewirken.
- 24-27** Du verschießt ein einzelnes Geschoss das 4w12+Zauberstufe Schaden bewirkt. 300 m Reichweite in Sichtlinie.
- 28-29** Du verschießt w6+3 Geschosse die je w8+Zauberstufe Schaden bewirken. Beliebige Reichweite in Sichtlinie.
- 30-31** Du verschießt 2w6+1 Geschosse die je w8+Zauberstufe Schaden bewirken. Beliebige Reichweite in Sichtlinie, selbst durch Portale o.ä. Magisches Schild schützt nur wenn höherer Zauberwurf mit 50% Wahrscheinlichkeit je Geschoss.
- 32+** Du verschießt 3w4+2 Geschosse die je w10+Zauberstufe Schaden bewirken. 150 km Reichweite in Sichtlinie oder via Haar etc. Wenn nicht in Sicht erst 1 Phase (10 Minuten) Konzentration, dann bis Geschosse im Ziel. 15 km/s ohne Hindernisse, Keine Ebenenwechsel.

Verderbnis w8:

- 1-4** Deine Hände und Unterarme verändern ihre Farbe entsprechend deinem Zauber:  
**1** Blitz: gelb    **2** Frost: Blau    **3** Säure: grün    **4** Feuer: rot
- 5** Deine Augen verlieren Pupille und Iris und deine Augäpfel sind jetzt kalkweiß
- 6** Deine Fingerspitzen werden durchsichtig und geisterhaft.
- 7** Ab jetzt wirst du jedes mal wenn du Magisches Geschoss wirkst für w6 Runden unsichtbar.
- 8** Ab jetzt umschwirrt deinen Kopf ein magischer Kraftstein der jedes Wesen das sich dir auf 1 m nähert trifft und Schmerz und 1 Schaden/Runde bewirkt. Das gilt auch für Gefährten und Heilversuche.

## Magisches Geschoss (Fortsetzung)

### Patzer w6:

- 1** Eine Explosion von Geschossen in alle Richtungen. Wesen innerhalb 30 m werden von w4-1 Geschossen für 1 Schaden getroffen.
- 2** Das Geschoss ist ein Querschläger und trifft dich selbst: w3-1 Schaden
- 3** Das Geschoss explodiert in deiner Hand: w6 Schaden auf dich und alle Wesen innerhalb 3 m (Reflex 10 halbiert)
- 4** Verzögerter Effekt: nichts passiert, aber innerhalb 24 Stunden bewirkt die erste natürliche 1 bei irgendeinem Wurf einen Zufallstreffer für w4 Schaden innerhalb 30 m. Nach 24 Stunden ist die Wirkung vergangen.
- 5** Du wirst von magischer Energie erfüllt. Das nächste Wesen das du berührst, erfährt einen Schlag von w6+1 Schaden und du selbst auch 1 Schaden.
- 6** Magische Energie zuckt in den Boden unter dir. Er löst sich w6 m tief auf und Du schwebst so weit hinunter. Sollte es darunter einen Hohlraum geben, fällst du hinein. Um herauszukommen musst du klettern.



## Person bezaubern

Stufe 1, 1 Runde, 36 m, Dauer variabel, Rettungswurf: Willen >= Wurf negiert

### Zauber w20+Intelligenz+Stufe:

- 1- Kritischer Fehlschlag: w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis & Patzer      **1-3** Verderbnis      **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du machst ein einzelnes Wesen für w4 Runden benommen: halbe Bewegungsrate und keine Aktionen, Willen>=Wurf negiert
- 14-17** Du machst ein einzelnes Wesen zu deinem guten Freund: -2 Malus auf alle Attribute und Würfe. Willen>=Wurf negiert  
erneuter Rettungswurf bei INT 3-6: 1 Monat, INT 7-9: 3 Wochen, INT 10-11: 2 Wochen, INT 12-15: 1 Woche, INT16-17: 3 Tage, INT 18+: 1 Tag
- 18-19** Du machst ein einzelnes Wesen zu deinem guten Freund, Willen>=Wurf negiert, erneuter Rettungswurf wie oben
- 20-23** Du machst ZS+1 Wesen zu deinen guten Freunden, Willen>=Wurf negiert, erneuter Rettungswurf wie oben
- 24-27** Du machst ZS+w6+1 Wesen zu deinen guten Freunden, Willen>=Wurf negiert, erneuter Rettungswurf wie oben
- 28-29** Du machst ZS+2w6+1 Wesen zu deinen guten Freunden, Willen>=Wurf negiert, erneuter Rettungswurf wie oben
- 30-31** Du machst ZS+3w6+1 Wesen zu deinen guten Freunden, Willen>=Wurf negiert nur wenn TW>deine Stufe, erneuter Rettungswurf wie oben
- 32+** Du machst bis zu 100 Wesen in Sicht zu deinen guten Freunden, Willen>=Wurf negiert nur wenn TW>deine Stufe, erneuter Rettungswurf wie oben

### Verderbnis w6:

- 1-3** geringfügig      **4-5** ernsthaft      **6** schwerwiegend

### Patzer w4:

- 1** Du verliebst dich in das Ziel
- 2** w4 umstehende zufällige Wesen verlieben sich ineinander
- 3** Du lässt das Ziel einschlafen, Willen>=Wurf negiert
- 4** Du machst das Ziel wütend auf dich

## Spinnenklettern

Stufe 1, 1 Aktion, selbst/Berührung, Dauer: 1 Phase/ZS, kein Rettungswurf

Zauber w20+Intelligenz+Stufe:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis & Patzer      **1-2** Verderbnis      **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Deine Hände werden klebrig und du kannst besser klettern (+10).  
Aber Objekte unter 2,5 kg kleben an den Händen und machen zaubern unmöglich.
- 14-17** Deine Hände werden klebrig und du kannst besser klettern (+20).  
Aber Objekte unter 2,5 kg kleben an den Händen und machen zaubern unmöglich.
- 18-19** Du kannst klettern wie eine Spinne – kopfüber, an der Decke etc.  
Du bist gegen Spinnennetz-Zauber immun. Aber Objekte unter 2,5 kg kleben an den Händen und machen zaubern unmöglich.
- 20-23** Du kannst klettern wie eine Spinne – kopfüber, an der Decke etc.  
Du bist gegen Spinnennetz-Zauber immun.
- 24-27** Du und ein berührter Gefährte könnt klettern wie Spinnen – kopfüber, an der Decke etc. Ihr seid gegen Spinnennetz-Zauber immun.
- 28-29** Du und deine Gefährten innerhalb 3 m könnt klettern wie Spinnen – kopfüber, an der Decke etc. Ihr seid gegen Spinnennetz-Zauber immun.
- 30-31** Du und deine Gefährten innerhalb 3 m könnt für 1 Stunde pro ZS klettern wie Spinnen – kopfüber, an der Decke etc. Ihr seid gegen Spinnennetz-Zauber immun.
- 32+** Du und deine Gefährten innerhalb 6 m könnt für 1 Tag klettern wie Spinnen – kopfüber, an der Decke etc. Ihr seid gegen Spinnennetz-Zauber immun. Ihr könnt klebrige Spinnweben über 15m verschießen (Fernangriff +4) die Gegner festkleben bis sie Geschick 16 würfeln. Eure Nahkampfangriffe sind giftig: Zähigkeit 16 oder w6 Schaden und -w4 Stärke.

Verderbnis w6:

- 1** dir wachsen vier Spinnenbeine aus dem Rücken
- 2** du kannst kleine Netze spinnen und diese 9 m weit werfen (Stärke oder Geschick 12 zum befreien)
- 3** dir wachsen kurze feine Haare auf der Haut wie bei einer Spinne
- 4** dir wachsen 6 zusätzliche Augen
- 5** aus deinen Händen und Füßen rinnt eine klebrige Flüssigkeit
- 6** geringfügige Verderbnis

## Spinnenklettern (Fortsetzung)

### Patzer w5:

- 1** Du klebst am Boden fest bis dir ein Stärkewurf 16 gelingt
- 2** deine Füße werden für w6 Runden schlüpfrig, Geschick 12 oder du fällst
- 3** dufeuerst eine klebrige Kugel auf einen Gefährten, Stärke oder Geschick 12 zum befreien
- 4** du rufst einen Schwarm giftige Spinnen herbei: nächste Runde müssen alle Wesen innerhalb 15m einen Zähigkeitswurf 8 bestehen oder erleiden 1 Schaden und für 1 Stunde Malus -1 auf alle Würfe
- 5** Du und w4 nahe Wesen laufen für w6 Stunden kopfüber in 2,5 Höhe in der Luft auf einem unsichtbaren Boden

## Sprachen verstehen

Stufe 1, 1 Phase (10 Minuten), selbst, Dauer: variabel, kein Rettungswurf

Zauber w20+Intelligenz+Stufe:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  
0- Verderbnis & Patzer      **1-3** Verderbnis      **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du kannst 1 Phase lang Schrift in einer irdischen Sprache verstehen.
- 14-17** Du kannst 1 Phase lang Schrift oder Gesprochenes in einer irdischen Sprache verstehen.
- 18-19** Du kannst 1 Phase lang eine irdische Sprache lesen, verstehen, schreiben und sprechen.
- 20-23** Du kannst 1 Stunde lang eine Sprache lesen, verstehen, schreiben und sprechen.
- 24-27** Du kannst Zauberstufen Stunden lang eine Sprache lesen, verstehen, schreiben und sprechen. Durch Berührung kannst du diese Fähigkeit an andere übertragen (Willen widersteht).
- 28-29** Du kannst Zauberstufen Tage lang eine Sprache lesen, verstehen, schreiben und sprechen. Durch Berührung oder im Umkreis von 6 m kannst du diese Fähigkeit an andere übertragen (Willen widersteht).
- 30-31** Du lernst eine Sprache dauerhaft.
- 32+** Du kannst Zauberstufen Tage lang eine beliebige Sprache lesen, verstehen, schreiben und sprechen. Auch vergessene Sprachen und mit nicht-intelligenten Wesen.

Verderbnis w8:

- 1** Deine Augen leuchten dauerhaft in gelbem Licht
- 2** deine Haut bedeckt eine schwach leuchtende Schrift-Tätowierung
- 3** wenn du sprichst, werfe w12, wenn 12: du sprichst in zufälliger Sprache
- 4** du verstehst alle irdischen Sprachen auf Kleinkind-Stufe: Konzentration-1
- 5** wenn du liest glühen deine Augen und du erwärmst das Material:  
wenn brennbar w4+1 Runden bis es brennt
- 6** zwei Dutzend kleine Tentakel wachsen aus deinen Augenrändern
- 7** geringfügige Verderbnis
- 8** ernsthafte Verderbnis

Patzer w4:

- 1** Du sprichst w4 Stunden lang nur noch in fremden Zungem
- 2** Dein nächster Gefährte spricht w4 Stunden in einer zufälligen Sprache
- 3** du und alle Wesen innerhalb 9 m sind w6 Minuten unfähig zu sprechen
- 4** du bist für w4 Tage Analphabet

## Tiere beschwören

Stufe 1, 1 Runde, 6 m Reichweite, variable Dauer, kein Rettungswurf  
benötigt tierisches Material

Zauber w20+Intelligenz+Stufe:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis & Patzer      **1-3** Verderbnis      **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Du rufst ein Tier mit 1 TW für 1 Stunde herbei und kannst es befehligen. Du kannst ihm nicht schaden und es wird zu 50% verschwinden wenn Du etwas Unnatürliches befehlst.
- 14-17** Du rufst ein Tier mit 2 TW oder 2 Tiere mit 1 TW für 1 Stunde herbei und kannst sie befehligen. Du kannst ihm nicht schaden und es wird zu 50% verschwinden wenn Du etwas Unnatürliches befehlst.
- 18-19** Du rufst ein Tier mit 2 TW oder 2 Tiere mit 1 TW für 2 Stunden herbei und kannst sie befehligen. Du kannst ihm nicht schaden und es wird zu 50% verschwinden wenn Du etwas Unnatürliches befehlst.
- 20-23** Du rufst ein Tier mit 4 TW oder 2 Tiere mit 2 TW oder 4 Tiere mit 1 TW für 2 Stunden herbei und kannst sie befehligen. Du kannst ihm nicht schaden und es wird zu 25% verschwinden wenn Du etwas Unnatürliches befehlst.
- 24-27** Du rufst ein Tier mit 8 TW oder 2 Tiere mit 4 TW oder 4 Tiere mit 2 TW oder 8 Tiere mit 1 TW für 2 Stunden herbei und kannst sie befehligen. Du kannst ihm nicht schaden und es wird zu 25% verschwinden wenn Du etwas Unnatürliches befehlst.
- 28-29** Du rufst ein Tier mit 8 TW oder 2 Tiere mit 4 TW oder 4 Tiere mit 2 TW oder 8 Tiere mit 1 TW für 2 Stunden herbei und kannst sie befehligen. Du kannst ihm nicht schaden und es wird zu 10% verschwinden wenn Du etwas Unnatürliches befehlst.
- 30-31** Du rufst ein Tier mit 16 TW oder 2 Tiere mit 8 TW oder 4 Tiere mit 4 TW oder 8 Tiere mit 2 TW für 1 Tag herbei und kannst sie befehligen. Du kannst ihm nicht schaden und es wird zu 10% verschwinden wenn Du etwas Unnatürliches befehlst.
- 32+** Du rufst eine große Gruppe von Tieren gleicher Art (z.B. Löwenrudel) mit insgesamt 100 TW für 1 Woche herbei und kannst sie befehligen. Du kannst ihnen nicht schaden aber sie tun alles und gehen auch in den Tod für dich.

## Tiere beschwören (Fortsetzung)

### Verderbnis w8:

- 1 Du erhältst ein kleineres Gesichtsmerkmal des beschworenen Tieres, z.B. Schnurrhaare, Ohren, Katzenaugen,
- 2 Du erhältst einen seltsamen Geruch der für Tiere unwiderstehlich ist
- 3-5 geringfügige Verderbnis
- 6-7 ernsthafte Verderbnis
- 8 schwerwiegende Verderbnis

### Patzer w4:

- 1 Du rufst einen Schwarm aggressiver Insekten herbei
- 2 Du lässt das nächststehende Tier für w4 Runden verschwinden, dann kommt es schmutzig, nass und wütend zurück
- 3 Du rufst nur einen Haufen Tiererteile herbei
- 4 Du rufst das Tier herbei, doch es verschmilzt mit einem Objekt in der Umgebung und stirbt.

### **Pony (1 TW):**

INI +1; A Huf -2 nah (w2); RK 11; TW w8 + 2 (8); BW 12 m; AW w20;  
RW ZÄH +2, REF +3, WIL -1; Neutral

### **Esel/Maultier (2 TW):**

INI -1; A Biss -1 nah (w2); RK 11; TW 2w8 (9); BW 9 m; AW w20;  
RW ZÄH +4, REF +2, WIL +2; Neutral

### **Gewöhnlicher Wolf (1 TW):**

INI +3; A Biss +2 nah (w4); RK 12; TW w6 (4); BW 12 m; AW w20;  
RW ZÄH +3, REF +2, WIL +1; Neutral

### **Schreckenswolf (2 TW):**

INI +5; A Biss +6 nah (w6 + 2); RK 14; TW 2w6 (7); BW 12 m; AW w20;  
RW ZÄH +4, REF +4, WIL +3; Neutral

### **Berglöwe (4 TW):**

INI +3; A Biss +2 nah w8, 2x Klaue +5 nah (w6); RK 14; TW 4w8 (14); BW 12 m, AW 2w20;  
RW ZÄH +6, REF +7, WIL +2; Neutral

### **Killerbiene (2 TW):**

INI +1; A Stachel +3 nah (w4 + Gift); RK 12; TW 2w8; BW fliegen 9 m; AW w20;  
BES Gift (ZÄH-RW mit SG 8 oder Tod); RW ZÄH +2, REF +3, WIL +1; Chaos

**Pferd (3 TW):**

INI +1; A Huf +2 nah (w4 + 2); RK 14; TW 3w8; BW 18 m; AW w20;  
RW ZÄH +4, REF +3, WIL +1; Neutral

**Schlachtross (4 TW):**

INI +1; A Huf +5 nah (w6 + 3); RK 14; TW 4w8; BW 18 m; AW w20;  
RW ZÄH +6, REF +4, WIL +2; Neutral

**Höhlengrille (3 TW):**

INI -1; A Biss -2 nah (w3); RK 13; TW 3w8; BW Sprung 24 m oder fliegen 9 m; AW w20;  
BES Zirpen w4; RW ZÄH +2, REF +0, WIL -3; Neutral

**Greif (7 TW):**

INI +2; A Biss +9 nah (2w6) und Klaue +5 nah (w6); RK 17; TW 7w10;  
BW 12 m, fliegen 24 m; AW 2w20; RW ZÄH +7, REF +8, WIL +4; Neutral

**Löwe (5 TW):**

INI +3; A Biss +2 nah w8+2, 2x Klaue +7 nah (w4+5); RK 15; TW 5w8; BW 12 m, AW 2w20;  
RW ZÄH +6, REF +7, WIL +2; Neutral

**Riesenskorpion (12 TW):**

INI +3; A Schere +12 nah (w10 + 4) oder Stachel +7 nah (w6 + 2 + Gift); RK 18; TW 2w10+12;  
BW 15 m oder klettern 9 m; AW 3w20;  
BES Gift (ZÄH-RW mit SG 15 oder tot in w4 Runden); RW ZÄH +9, REF +4, WIL -2; Neutral

## Vergrößern/Verkleinern

Stufe 1, 1 Runde, Berührung, Dauer: 1 Phase/Zauberstufe, kein Rettungswurf

### Zauber w20+Intelligenz+Stufe:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis & Patzer      **1-3** Verderbnis      **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag
- 12-13** Das Ziel erhöht seine Größe und Masse um 10%. Es wird sichtbar größer und möglicherweise einschüchternder, aber nicht so viel, als dass dies einen Bonus im Spiel verleiht. Je nach Situation könnte dadurch eine Kante oder andere Barriere erreicht und überwunden werden, die vorher außer Reichweite war. Ausrüstungsgegenstände des Ziels werden um den gleichen Betrag vergrößert.
- 14-17** Das Ziel erhöht seine Größe um 25%, was ihm einen Bonus von +1 auf Angriffe, Schaden und Rüstungsklasse verleiht.
- 18-19** Das Ziel erhöht seine Größe um 50%, was ihm einen Bonus von +2 auf Angriffe, Schaden und Rüstungsklasse verleiht.
- 20-23** Das Ziel verdoppelt seine Größe. Ein normaler Mensch wächst dadurch auf Ogergröße an, was ihm einen Bonus von +4 auf Angriffe, Schaden und Rüstungsklasse verleiht. Darüber hinaus erhält das Ziel zusätzlich 10 TP.\*
- 24-27** Das Ziel verdreifacht seine Größe. Ein normaler Mensch wächst dadurch auf Riesengröße an, was ihm einen Bonus von +6 auf Angriffe, Schaden und Rüstungsklasse verleiht. Darüber hinaus erhält das Ziel zusätzlich 20 TP.\*
- 28-29** Bis zu drei Ziele verdreifachen ihre Größe. Ein normaler Mensch wächst dadurch auf Riesengröße an, was ihm einen Bonus von +6 auf Angriffe, Schaden und Rüstungsklasse verleiht. Darüber hinaus erhalten die Ziele zusätzlich 20 TP.\*
- 30-31** Bis zu drei Ziele verdreifachen ihre Größe. Ein normaler Mensch wächst dadurch auf Riesengröße an, was ihm einen Bonus von +6 auf Angriffe, Schaden und Rüstungsklasse verleiht. Darüber hinaus erhalten die Ziele zusätzlich 20 TP.\* Die Dauer ist max. 1 Tag pro ZS.
- 32+** Das Ziel ver-17-facht seine Größe. Ein normaler Mensch wächst auf 30m, was ihm einen Bonus von +10 auf Angriffe, Schaden und Rüstungsklasse verleiht. Darüber hinaus erhält das Ziel zusätzlich 100 TP.\* Dauer 1 Phase/ZS.  $\text{Größe} \cdot \text{Dauer} = \text{const}$   $\text{Größe} / \text{Bonus} = \text{const}$
- \* *Diese TP werden bei Verletzungen als erstes reduziert.*

## Vergrößern (Fortsetzung)



### Verderbnis w16:

- 1-6** Eines deiner Körperteile wächst dauerhaft auf  $w3+1$  fache Größe:  
**1** Augen **2** Ohren **3** Nase **4** Hände **5** Beine **6** Füße
- 7-10** eines Deiner Körperteile schrumpft dauerhaft um die Hälfte:  
**7** Augen **8** Nase **9** Arme: Stärke-1 **10** Beine: Bewegung-1,5 m
- 11** stark behaart:  $w4$  Tage lang wächst deine Körperbehaarung unaufhörlich weiter und bedeckt deinen Körper mit einem Gorillafell
- 12** du wächst um  $2w16$  cm, wobei dein Gewicht um  $(w6+1) \times 5$  kg zunimmt und sich deine Stärke um +1 erhöht
- 13** deine Finger wachsen um  $w16$  cm (5 mal würfeln), Geschick-1
- 14** geringfügige Verderbnis
- 15** ernsthafte Verderbnis
- 16** schwerwiegende Verderbnis

### Zauberpatzer w4:

- 1** Der nächstgelegene Feind wird anstelle eines Verbündeten um 50% größer, was diesem einen Bonus von +2 auf seine Stärke verleiht. Wenn kein Feind in der Nähe ist passiert nichts
- 2** alle Feinde im Umkreis von 15 m verdoppeln ihre Größe und erhalten einen Bonus von +3 auf ihre Stärke
- 3** das Ziel wird verkleinert statt vergrößert und schrumpft um 25% für Stärke-1
- 4** alles im Umkreis von 30m schrumpft auf Mausgröße (1/12):  
Wesen, Gegenstände, Pflanzen, Gebäude und ähnliche Dinge – d. h. Menschen sind nur noch knapp 15cm groß, Gebäude werden im entsprechenden Verhältnis verkleinert, Waffen reduzieren sich auf die Größe von Zahnstochern usw.; den Betroffenen erscheint es so, als sei die Welt außerhalb des Wirkungsradius gerade exponentiell größer geworden; Betroffene bleiben verkleinert, selbst wenn sie sich aus dem Bereich herausbewegen; nach einem Tag wird ihre normale Größe wieder hergestellt, doch solange müssen sie versuchen, als winzige Wesen zu überleben.

## Sengender Strahl

Stufe 2, 1 Aktion, Reichweite 24m, Rettungswurf: Reflex 15 oder brennt\*

\* Jede folgende Runde erleidet das Ziel weitere w6 Schaden, bis Reflex 15 um zu löschen. Brennbare Gegenstände werden zu 75% vernichtet.

### Zauber w20+Intelligenz+Stufe:

- 1** Kritischer Fehlschlag w6+Glücksmod:  
**0-** Verderbnis & Patzer      **1-3** Verderbnis      **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag, Zauber ist verloren
- 12-13** Fehlschlag, aber Zauber ist nicht verloren
- 14-15** Ein Ziel erleidet w6+Zauberstufe Schaden. Zusätzlich muss dem Ziel ein Reflexwurf 15 gelingen oder es geht in Flammen auf.\*
- 16-19** Ein Ziel erleidet w8+Zauberstufe Schaden. Zusätzlich muss dem Ziel ein Reflexwurf 15 gelingen oder es geht in Flammen auf.\*
- 20 – 21** Du kannst zwei Strahlen verschießen mit w10+Zauberstufe Schaden. Zusätzlich muss dem Ziel ein Reflexwurf 15 gelingen oder es geht in Flammen auf.\*
- 22 – 25** Du kannst drei Strahlen verschießen mit w12+Zauberstufe Schaden. Zusätzlich muss dem Ziel ein Reflexwurf 15 gelingen oder es geht in Flammen auf.\*

### Verderbnis w8:

- 1** alle Haare auf deinem Kopf werden dauerhaft weggebrannt
- 2** deine Hände und Arme werden schwarz, wie vom Feuer verkohlt
- 3** deine Haut leidet unter dauerhaftem starkem Sonnenbrand
- 4** dein Gesicht wird von einer Flammeneruption eingehüllt, das Fleisch zu einer grauenhaft grotesken Fratze verschmolzen
- 5** du entwickelst eine extreme Empfindlichkeit gegenüber Hitze und erhältst fortan +1 Schaden durch Feuer
- 6** schwerwiegende Verderbnis
- 7** ernsthafte Verderbnis
- 8** geringfügige Verderbnis

### Patzer w4:

- 1** Du lässt eine Feuerkugel direkt bei dir explodieren: w6 Schaden und alle entzündlichen Gegenstände an deiner Person verbrennen
- 2** du schickst einen fehlgeleiteten Feuerstrahl auf einen zufällig bestimmten Verbündeten im Umkreis von 9 m, für w6 Schaden
- 3** du steckst den nächsten Verbündeten in Brand für w4 Schaden
- 4** du kehrst den Zauber unbeabsichtigt um und rufst eine Welle beißender Kälte herbei, die automatisch alle Flammen im Umkreis von 30m löscht

### Tabelle 5-3: Geringfügige Verderbnis

- 1- Schreckliche Pusteln bedecken dein Gesicht. Sie sind nicht heilbar. -1 Persönlichkeit
- 2 Deine Haut scheint an einer 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. w6: (1) Gesicht; (2) Arme; (3) Beine; (4) Oberkörper; (5) Hände; (6) Füße.
- 3 Eines deiner Beine wächst um w14+1 cm und du entwickelst einen komischen Gang.
- 4 Veränderte Augen, 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, w5: (1) sie werden spitz; (2) sie fallen ab, aber du kannst normal hören; (3) sie werden zu Schlappohren; (4) sie werden zu Eselohren und dein Lachen wird wiehernd; (5) sie schrumpeln und klappen nach hinten
- 7 Schüttelfrost: du zitterst und kannst wegen deiner klappernden Zähne nie still sein.
- 8 Dein Gesicht wird 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 wirkst du ausgemergelt und verlierst 3kg Gewicht.
- 9 Dein Haar wird von dunkler Energie durchdrungen, 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 und kannst nur energisch geweckt werden.

#### **Tabelle 5-4: Ernsthafte Verderbnis**

- 1- Fieber: Über w4 Monate wirst du 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: -1 Geschicklichkeit und Bewegung reduziert 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: w6 Schaden; (2) deine Füße werden gespaltene Hufe; (3) deine Beine werden ziegenartig.
- 8 Deine Haut verändert sich. 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 der kammartige Wulst eines Gorillas, im zweiten Stirnzapfen, im dritten Ziegenhörner, nach sechs Monaten Stierhörner.
- 10+ Deine Zunge spaltet sich und deine Nasenlöcher verengen sich zu Schlitzen. Du kannst wie eine Schlange mit der Zunge zu riechen.

#### **Tabelle 5-5: Schwerwiegende Verderbnis**

- 1- Ein Teil deiner Seelenenergie wird von einem Dämon 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 pro Monat eine. Am Ende ist es unmöglich, deinen unnatürlichen Körper zu verbergen.
  - 5 Um Mund und Augen wachsen dir kleine Tentakel. Anfänglich klein wie eine Made wachsen sie pro Monat um 2,5 cm, bis sie mit 30 cm ausgewachsen sind.
  - 6 Dir wächst ein drittes Auge, w4: (1) auf der Stirn; (2) in der Handfläche; (3) auf der 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 Krepsschere 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: Dir wachsen (1) am ganzen Körper Schuppen; (2) Kiemen; (3) Federn; (4) 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.

## Zauberauswahl w8:

		Regeln	Rules
1	Böses entdecken	260	259
2	Dunkelheit oder Helligkeit	261	258
	Göttermahl	262	262
3	Heilige Zuflucht	263	263
4	Kälte oder Hitze widerstehen	264	266
5	Lähmung	265	264
6	Machtwort	266	268
	Magie entdecken	267	260
7	Schutz vor Bösem	269	265
8	Segnung	270	255
	Zweites Gesicht	273	267

### **Böses entdecken**

Stufe 1, 1 Aktion, 18m, 6 Phasen Dauer, Rettungsw. Willen=Zauberwurf

**1,5 m breiter Strahl von heiligem Symbol ausgehend**

Zauber w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** Wesen entgegengesetzter Gesinnung und gefährliche Gegenstände bis 18 m werden möglicherweise offenbar, Willen>=Wurf negiert
- 14-17** Wesen entgegengesetzter Gesinnung und gefährliche Gegenstände bis 18 m werden immer offenbar, kein Rettungswurf
- 18-19** Wesen entgegengesetzter Gesinnung und gefährliche Gegenstände bis 36 m werden immer offenbar, kein Rettungswurf
- 20-23** Wesen entgegengesetzter Gesinnung und gefährliche Gegenstände bis 54 m werden auch für Gefährten offenbar, kein Rettungswurf
- 24-27** Gefährliche Wesen und Gegenstände bis 54 m werden auch für Gefährten offenbar, kein Rettungswurf
- 28-29** Gefährliche Wesen und Gegenstände bis 54 m werden auch für Gefährten offenbar, Wesen erhalten -1 auf alle Würfe (auch Schaden)
- 30-31** Gefährliche Wesen und Gegenstände bis 72 m werden auch für Gefährten offenbar, Wesen erhalten -2 auf alle Würfe (auch Schaden)
- 32+** Gefährliche Wesen und Gegenstände bis 90 m werden auch für Gefährten offenbar, Wesen erhalten -4 auf alle Würfe (auch Schaden)

## Dunkelheit/Helligkeit

Stufe 1, 1 Aktion, 6m, >= 1 Phase Dauer, kein Rettungswurf

### Vollständige Dunkelheit oder helles Licht

Zauber w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** Dunkelheit in 6m Radius um den Standpunkt des Klerikers für 1 Phase
- 14-17** Dunkelheit in 6m Radius um einen beliebigen Punkt in 6m für 1 Phase
- 18-19** Dunkelheit in 6m Radius um einen Punkt innerhalb 30 m für 1 Phase
- 20-23** Dunkelheit in 6m Radius um einen Punkt innerhalb 30 m für 1 Phase, Bewegung um 12m/Runde möglich, auch über 30 m hinaus
- 24-27** Dunkelheit in 12 m Radius um einen Punkt innerhalb 60 m für 2 Phasen, Bewegung um 24m/Runde möglich, auch über 30 m hinaus
- 28-29** Du kannst Lichtquellen erlöschen lassen. Dunkelheit in 12 m Radius um einen Punkt innerhalb 60 m für 1 Stunde, Bewegung um 24 m pro Runde möglich, auch über 60 m hinaus
- 30-31** Du kannst wählen: ein 120 m langer und bis 30 m breiter Kegel, eine Kugel mit 18 m Radius in max. 90 m Entfernung, oder eine 3 m breite 300 m lange Linie von absoluter Dunkelheit für 1 Tag. Eine Bewegung um 30 m pro Runde ist dir möglich  
Außerdem werden alle irdischen Lichtquellen gelöscht. Du kannst aber trotzdem sehen.
- 32+** Du kannst Sonne, Mond und Sterne verdunkeln. Pro Runde werden alle Lichtquellen in 150 m Umkreis w20% dunkler solange deine Konzentration anhält. Danach dehnt sich der Bereich um w6 m pro Runde bis max. 300 m pro ZS aus. Endet die Konzentration kommt das Licht ebenso langsam wieder.

## Heilige Zuflucht

Stufe 1, 1 Aktion, selbst oder weiter,  $\geq 1$  Runde Dauer, Willen  $\geq$  Zauberwurf

**Du beschwörst einen Ort an dem du und deine Gefährten sicher sind.**

Zauber w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** Gegnern fällt es schwer dich anzugreifen: -2 für 1 Runde
- 14-17** Gegner können dich für 1 Phase nur angreifen wenn sie keine anderen Ziele haben oder du angreifst, Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert
- 18-19** Gegner können dich für 1 Phase nicht angreifen bis du angreifst oder Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert
- 20-23** Gegner können dich für 1 Phase nicht angreifen bis du angreifst oder Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert nur für TW  $> 3$
- 24-27** Gegner können im Umkreis von 1,5 m (du und 2 Gefährten) für 1 Phase nicht angreifen bis ihr 3 angreift oder Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert nur für TW  $> 3$
- 28-29** Gegner können im Bereich eines Gebäudes oder von 450 m<sup>2</sup> für w7 Tage nicht angreifen bis ihr angreift oder Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert nur für TW  $> 6$  oder magische Waffen, können aber betreten
- 30-31** Gegner können im Bereich eines Gebäudes oder von 450 m<sup>2</sup> für w7 Wochen nicht angreifen, außer Gefährten die selbst angreifen oder Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert nur für TW  $> 6$  oder magische Waffen, Gegner können den Bereich aber betreten
- 32+** Gegner können im Bereich eines Gebäudes oder von 900 m<sup>2</sup> dauerhaft nicht angreifen, außer Gefährten die selbst angreifen oder Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert nur für TW  $> 6$  oder magische Waffen, Gegner können den Bereich aber betreten

## Kälte oder Hitze widerstehen

Stufe 1, 1 Aktion, selbst oder mehrere,  $\geq 1$  Runde Dauer, kein Rettungswurf

**Du wirkst Schutz gegen entweder Kälte oder Hitze. Für beides 2 mal zaubern.**

Zauber w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** Du kannst für 1 Runde 5 Schaden ignorieren
- 14-17** Du kannst für w6+ZS Runden 5 Schaden ignorieren
- 18-19** Du kannst für w8+ZS Runden 10 Schaden pro Runde ignorieren
- 20-23** Du kannst für w8+ZS Runden 10 Schaden pro Runde ignorieren, zusätzlich +4 auf Rettungswürfe gegen diesen Effekt
- 24-27** Du und deine Gefährten können für 1 Phase in 3 m Umkreis 10 Schaden pro Runde ignorieren, zusätzlich +2 auf Rettungswürfe gegen diesen Effekt
- 28-29** Du und deine Gefährten können für 1 Phase in 6 m Umkreis 20 Schaden pro Runde ignorieren, zusätzlich +4 auf Rettungswürfe gegen diesen Effekt
- 30-31** Du und deine Gefährten können für w10+ZS Runden in 6 m Umkreis 20 Schaden pro Runde ignorieren, zusätzlich +6 auf Rettungswürfe gegen diesen Effekt, durch Konzentration w10+ZS Runden verlängern
- 32+** Du und deine Gefährten können für w8+ZS Phasen in 15 m Umkreis 30 Schaden pro Runde ignorieren, zusätzlich +6 auf Rettungswürfe gegen diesen Effekt, durch Konzentration w8+ZS Phasen verlängern



## Lähmung

Stufe 1, 1 Aktion, Berührung oder Wort,  $\geq 1$  Runde Dauer, Willen  $\geq$  Zauberwurf

Bei Lähmung kann das Ziel keine Aktionen ausführen oder sich bewegen

Zauber w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** Deine Hände und Nahkampfwaffen bewirken in der nächsten Runde bei einem Treffer w6+ZS Runden Lähmung.  
Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert
- 14-17** Deine Hände und Nahkampfwaffen bewirken für w4+ZS Runden mit jedem Treffer für w6+ZS Runden Lähmung.  
Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert
- 18-19** Deine Nah- und Fernkampfwaffen bewirken für w4+ZS Runden mit jedem Treffer für w6+ZS Runden Lähmung.  
Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert
- 20-23** Du lähmst ein Wesen innerhalb von 9 m mit einem Wort für w8+ZS Runden. Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert für Wesen  $> 2$  TW
- 24-27** Du lähmst bis zu 3 Wesen innerhalb von 30 m mit einem Wort für 2w6+ZS Runden. Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert für Wesen  $> 4$  TW
- 28-29** Du kannst einmal mit einer Berührung ein Wesen innerhalb 24 Stunden für 4w6+ZS Runden lähmen.  
Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert für  $> 6$  TW
- 30-31** Du kannst einmal mit einer Berührung ein Wesen innerhalb 24 Stunden für 8w6+ZS Runden lähmen, oder 3 Wesen innerhalb 30 m mit einem Wort oder für w4+ZS Runden mit jedem Treffer.  
Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert für  $> 6$  TW
- 32+** Du kannst einmal mit einer Berührung ein Wesen innerhalb 24 Stunden dauerhaft lähmen, oder 3 Wesen innerhalb 30m mit einem Wort oder für w4+ZS Runden mit jedem Treffer. Aufhebung nur mit Handauflegen eines Klerikers oder Lähmung aufheben.

## Machtwort

Stufe 1, 1 Runde,  $\leq 9$  m,  $\geq 1$  Runde Dauer, Willen  $\geq$  Zauberwurf

**Befehl in einem Wort. Rettungswurf +4 falls widernatürlich oder Selbstmord**

Zauber w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** Du erteilst einem Wesen innerhalb 9 m mit einem Wort einen Befehl für 1 Runde. Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert
- 14-17** Du erteilst einem Wesen innerhalb 9 m mit einem Wort einen Befehl für w6+ZS Runden. Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert
- 18-19** Du erteilst einem Wesen innerhalb 9 m mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w6+ZS Runden. Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert
- 20-23** Du erteilst einem Wesen innerhalb 18 m mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w6+ZS Runden. Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert
- 24-27** Du erteilst 6 Wesen innerhalb 18 m mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w6+ZS Phasen. Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert
- 28-29** Du erteilst pro ZS 6 Wesen innerhalb 60 m mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w7+ZS Tage. Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert täglich
- 30-31** Du erteilst pro ZS 50 Wesen innerhalb 1,5 km mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w7+ZS Tage. Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert täglich für TW > 2
- 32+** Du erteilst allen sichtbaren Wesen mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w7+ZS Tage. Maximal 10 Wesen pro ZS sind ausgenommen. Willen  $\geq$  Zauberwurf negiert täglich für TW > 3

## Schutz vor Bösem

Stufe 1, 1 Aktion, selbst/mehrere, 1 Phase/ZS Dauer, variabler Rettungswurf

**Schutz vor unheiliger Gesinnung und allen Gefahren, auch unbekanntem.**

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** Du erhältst +1 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige
- 14-17** Du erhältst +1 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen einen Malus von -1.
- 18-19** Du erhältst +1 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen einen Malus von -1 und Schaden wird um 1 Punkt pro Würfel reduziert (min. Schaden pro Würfel: 1).
- 20-23** Du und deine Gefährten innerhalb 3 m erhalten +1 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen einen Malus von -1 und Schaden wird um 1 Punkt pro Würfel reduziert (min. Schaden pro Würfel: 1).
- 24-27** Du und deine Gefährten innerhalb 6 m erhalten +2 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen einen Malus von -2 und Schaden wird um 2 Punkte pro Würfel reduziert (min. Schaden pro Würfel: 1).
- 28-29** Du und deine Gefährten innerhalb 9 m erhalten +3 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen einen Malus von -3 und Schaden wird um 3 Punkte pro Würfel reduziert (min. Schaden pro Würfel: 1).
- 30-31** Du und deine Gefährten innerhalb 12m erhalten +4 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen einen Malus von -4 und Schaden wird um 4 Punkte pro Würfel reduziert (min. Schaden pro Würfel: 1). Alle solche Wesen innerhalb 12 m erhalten pro Runde  $2w6+ZS$  Schaden

## Segnung

Stufe 1, 1 Aktion, selbst/Berührung,  $\geq 1$  Phase Dauer, kein Rettungswurf

**Auf Wesen anderer Gesinnung -1, entgegengesetzter Gesinnung -2.**

**An heiligen oder unheiligen Orten Bonus oder Malus.**

**1-11** Fehlschlag

**12-13** selbst: für 1 Phase Angriff+1,  
Gefährte: für 1 Runde Angriff+1

**14-17** selbst: für 1 Phase Angriff, Fertigkeit, Rettung, Schaden, Zauber +1,  
Gefährte: für 1 Phase Angriff+1,  
Flüssigkeit: geweiht für 1 Tag, 2x w4 Schaden gegen unheilige Wesen

**18-19** selbst: für 1 Phase alle Würfe +2,  
Gefährte: für 1 Phase alle Würfe +1,  
Flüssigkeit: geweiht für 1 Tag, 2x w6 Schaden gegen unheilige Wesen  
Amulett: geweiht für 1 Tag, alle Rettungswürfe +1 für Träger

**20-23** selbst: für 1 Phase alle Würfe +w3+ZS und  
ebensolche Aura auf alle Gefährten innerhalb 1,5 m,  
Gefährte: alle Würfe +2 für 1 Phase,  
Flüssigkeit: geweiht für 1 Tag, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen  
Amulett: geweiht für 1 Tag, alle Rettungswürfe +2 für Träger  
Waffe: geweiht für 1 Tag, entweder Angriff und Schaden +1 oder  
Angriff und Schaden +2 nur gegen unheilige Wesen

**24-27** selbst: für 1 Phase alle Würfe +w3+ZS und Aura innerhalb 3 m,  
Gefährte: alle Würfe w3+ZS für 1 Phase,  
Flüssigkeit: dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen  
Amulett: geweiht für 1 Tag, alle Rettungswürfe +2 für Träger  
Waffe: geweiht für 1 Tag, entweder Angriff und Schaden +2 oder  
Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen  
bei Weihung ist Zauber für heute verloren

**28-29** selbst: du und Gefährten innerhalb 9m: für 1 Stunde alle Würfe +4  
Gefährte: für 1 Phase alle Würfe +w3+ZS und Aura innerhalb 1,5 m,  
Flüssigkeit: dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen  
Amulett: geweiht für 1 Monat, alle Rettungswürfe +2 für Träger  
Waffe: geweiht für 1 Monat, entweder Angriff und Schaden +2 oder  
Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen  
bei Weihung ist Zauber für w7+1 Tage verloren

## Segnung (Fortsetzung)

- 30-31** Queste: alle Würfe aller im Sinne des Gottes und der Queste +1,  
für ZS Gefährten alle Würfe +ZS, 7 Tage Dauer, kann gebannt werden  
Gefährte: alle Würfe +w3+ZS für 1 Phase und 3 m Aura  
Flüssigkeit: dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen  
Amulett: geweiht für 1 Jahr, alle Rettungswürfe +2 für Träger  
Waffe: geweiht für 1 Jahr, entweder Angriff und Schaden +2 oder  
Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen  
bei Weihung ist Zauber für w4 Wochen verloren, bei selbst 7 Tage
- 32+** Queste: alle Würfe aller im Sinne des Gottes und der Queste +1,  
für ZS Gefährten alle Würfe +ZS  
Gefährte: alle Würfe +w3+ZS für 1 Phase und 6 m Aura  
Flüssigkeit: dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen  
Amulett: dauerhaft geweiht, alle Rettungswürfe +2 für Träger  
Waffe: geweiht bis unheilige Tat, entweder Angriff und Schaden +2  
oder Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen  
bei Weihung: Zauber ist für w4 Monate verloren

## Tabelle 5-7: Göttliche Ungnade

- 1 Du musst Buße tun und 10 Minuten nur noch Gesänge und Gebetslieder von dir geben. \*
- 2 Du musst sofort um Vergebung bitten und dazu 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 bis zum Sonnenaufgang einen neuen Anhänger finden oder für 1 Tag -1 auf alle Würfe erleiden.
- 4 Du erleidest sofort -1 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
- 5 Deine Demut wird geprüft. Heute musst du dich allen anderen 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 -1 auf Hände auflegen, bis du eine Queste der Heilung von Verletzten, Blinden, Lahmen und Kranken beendest. Die Queste bestimmst du selbst.
- 7 Du musst dich einer Glaubensprüfung unterziehen. Du wirst mit einer Krankheit geschlagen, die dich je 1 Punkt Stärke, Geschick und Ausdauer kostet. Die Attributspunkte heilen auf natürliche Weise um 1 Punkt pro Tag. Dir ist es verboten, sie magisch zu heilen. Falls du nicht gehorchst, 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.
- 9 Du erleidest sofort -2 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
- 10 Du verlierst für einen Tag einen zufällig bestimmten Zauber des ersten Grades.
- 11 Dir wird von deinem Gott befohlen, deinen Glauben zu vertiefen und deine Missetaten zu bereuen. Du erleidest -2 auf alle Zauberwürfe bis du eine Meditation beendest. Pro Tag Meditation darfst du einen Willen 15 Wurf machen bis er gelingt.
- 12 Du wirst für heute von deinem Gott verstoßen und kannst keine Erfahrung sammeln.
- 13 Elender Frevler! Du verlierst 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. Du erleidest -4 auf alle Zauberwürfe bis du 40% deines Gesamtvermögens opferst, d.h. zerstörst, widmest, spendest (+1 pro 10%).
- 15 Dein Gott ist dir nicht gnädig: heute Nacht wird dein Ungnadebereich nicht zurückgesetzt.
- 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 gezeichnet. Es ist eine Stigma, eine Tätowierung oder ein Geburtsmal. Dieses Zeichen ist für alle rechtgläubigen 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 wird von deinem Gott 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.