



holm der Hirtenkleriker

Hirte	Stufe	1	Erfahrung	18
Chaos	Initiative	w20	Bewegung	7,5 m
Ahriman Gott des Todes und der Krankheit	Ungnade	1	00000 00000 00000 00000	
	Fertigkeiten	-5	Volltreffer	w8/III
Rüstungsklasse	16 Kettenhemd+5/-5 -1,5m, Schild		Patzer	w12
Lebenspunkte	9 (w8+1)		Angriff	Schaden
Stärke	14 +1		Nahkampf	+1 +1
Geschick	11 Reflex	+0	Fernkampf	
Ausdauer	13 +1 Zähigkeit	+2		
Persönlichkeit	13 +1 Willen	+2	Zauberstufe	1 Zauber 4+1
Intelligenz	11 Sprachen		Gemeinsprache	
Glück	6/8 -1 Schicksal		Tobender Sturm: -1 auf Zauberschaden	

Nahkampfwaffen Angriff Schaden

Handaxt (4 Gold)	w20+1	w6+1
Stab	w20+1	w4+1
unbewaffnet	w20+1	w3+1

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

Schreibfeder (Wurfpfeil)	w20	w4	3/6/9
Kurzbogen (25 Gold)	w20	w6	15/30/45

Ausrüstung

346 Gold 0 Silber 69 Kupfer

Heiliges Symbol (25 Gold), **Kettenhemd** (150 Gold), **Schild** (10 Gold), **Handaxt** (4 Gold), **Kurzbogen** (25 Gold), **Rucksack, 3m Seil, Spitzhacke, Buch, 3m Stange, 19 Pfeile, Satin-Vorhang (Umhang), 30 Rationen**

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

1 Gutes entdecken	Schatten entstehen	1 Aktion	≥18 m	6 Phasen	Willen>ZW
2 Dunkelheit	öliger Nebel	≥1 Aktion	≥6 m	≥1 Phase	-
5 Hitze Widerstehen	rötliche Aura	1 Aktion	selbst	≥1 Runde	-
7 Machtwort	vielfaches Echo	1 Runde	≥9 m	1 Runde	Willen>ZW
9 Schutz vor Gutem	sanfte Aura	1 Aktion	selbst	1 Phase pro ZS	variabel

Hände auflegen

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

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

max. ZS TW des Ziels anwenden

Unheiliges vertreiben: w20 + Persönlichkeitmod + Zauberstufe + Glücksmod = **w20+1**
1-11 Fehlschlag, Ungnade+1 **12-13** auf 9m 1 vertreiben, Willen negiert
14-17 auf 9m w3+ZS vertreiben, W. neg. **18-19** auf 9m w4+ZS vertreiben, W. neg.
20-23 auf 18m w6+ZS vertreiben, W. neg. **24-27** auf 18m w8+ZS vertr., w3 Schaden
28-29 auf 18m 2w6+ZS vertr., w4 Schaden **30-31** auf 36m w8+ZS tot
32+ auf 72m 2w6+ZS tot *für TW>1 alles entsprechend reduziert*

Um göttlichen Beistand bitten: w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = **w20+2**
immer Ungnade +10, Effekt z.B.: Kerze anzünden: 10, Flammensäule: 18

Ungnade

ein misslungener Zauber bewirkt Ungnade+1
ein Zauberwurf im Bereich der Ungnade oder eine gewürfelte 1 bewirkt Ungnade+1
und einen Wurf die Ungnade-Tabelle
Opfergabe: 50 Gold für -1 Ungnade
die Ungnade wird jede Nacht auf 1 zurückgesetzt

Abenteuer: Die 13 Bräute des Blutes, Die unsterbliche Magierin

hasso der Schäferhund

Init +1; Atk Biss+1 w3; RK 11; TP 3; TW w6; Bewegung 9m; Akt w20; Zäh +1, Ref +1, Will +0; Neutral

erlaubte Waffen Chaos:

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

unheilige Wesen Chaos:

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

Kleriker Stufe	Angriff	Volltreffer-würfel/ Tabelle	Aktions-würfel	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	-

Du erkennst Gutes in einem 1,5 m breiten und 18 m langen Strahl von heiligem Symbol ausgehend. Gutes ist alles was von entgegengesetzter Gesinnung oder dir feindlich gesinnt ist.

Zauber w20, Umkehrung w16:

- 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)

Du erzeugst vollständige Dunkelheit oder helles Licht.

Zauber w20, Umkehrung w16:

- 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. Keine Konzentration nötig.
- 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. Keine Konzentration nötig.
- 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.

5 Kälte/Hitze widerstehen

Regeln 264, Rules 266

Grad 1, 1 Aktion, selbst oder mehrere, >= 1 Runde Dauer, kein Rettungswurf

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

Zauber w20, Umkehrung w16:

- 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

Befehl in einem Wort. Rettungswurf +4 falls widernatürlich oder SelbstmordZauber w20:

- 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 unheiliger Gesinnung und allen Gefahren, auch unbekanntem.Zauber w20:

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** Du erhältst +1 auf Rettungswürfe gegen gute Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige
- 14-17** Du erhältst +1 auf Rettungswürfe gegen gute Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von guten oder unheiligen Wesen einen Malus von -1.
- 18-19** Du erhältst +1 auf Rettungswürfe gegen gute Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von guten 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 gute Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von guten 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 gute Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von guten 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 gute Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von guten 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 gute Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von guten oder unheiligen Wesen einen Malus von -4 und Schaden wird um 4 Punkte pro Würfel reduziert (min. Schaden pro Würfel: 1).
- 32+** Du und deine Gefährten innerhalb 12m erhalten +4 auf Rettungswürfe gegen gute Effekte, Wesen und alles Unheilige. Zusätzlich bekommen alle Angriffe von guten oder unheiligen Wesen einen Malus von -4 und Schaden wird um 4 Punkte pro Würfel reduziert (min. Schaden pro Würfel: 1). Jedes gute oder unheilige Wesen das sich auf 12 m an dich heran bewegt erleidet 2w6+ZS Schaden je Runde.

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

- 0- Blinde Kampfwut! +w12 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, 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.
- 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 deinen 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. Du im Kampf kannst du anfangen wenn die Gefahr vorüber ist.