

# Karalius der Kriegsmagier

Beruf	<b>Reisbauer</b>	Stufe	<b>1 Zauberer</b>	Erfahrung	<b>10</b>
Gesinnung	<b>Ordnung</b>	Initiative	<b>w20</b>	Bewegung	<b>9 m</b>
Patron	<hr/>		Fertigkeiten	<b>+0 Volltreffer</b>	<b>w6/l Zauber+1</b>
Rüstungsklasse	<b>11</b>	-		<b>Patzer</b>	<b>w8</b>
Lebenspunkte	<b>___/8</b>	(w4)		Angriff	Schaden
Stärke	<b>9</b>			Nahkampf	<b>+0 +0</b>
Geschick	<b>15 +1</b>	Reflex	<b>+2</b>	Fernkampf	<b>+1</b>
Ausdauer	<b>10</b>	Zähigkeit	<b>+0</b>		
Persönlichkeit	<b>9</b>	Willen	<b>+1</b>	Zauberstufe	<b>1</b>
Intelligenz	<b>18 +3</b>	Sprachen	<b>Gemeinsprache, Hobbits, Greifen, Koblode, Gnolle, Pferde, Bären</b>		
Glück	<b>9/10</b>	Schicksal	<b>Fuchs: Fallen entdecken &amp; entschärfen +0</b>		

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden
<b>Dolch</b>	<b>w20</b>	<b>w6</b>
<b>Stab</b>	<b>w20</b>	<b>w4</b>
<b>unbewaffnet</b>	<b>w20</b>	<b>w3</b>

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite (-/-2 Angriff/-w Angriff)
<b>Kurzbogen</b>	<b>w20+1</b>	<b>w6</b>	<b>12/24/48 20 Geschosse</b>
			ooooo oooooo ooooo oooooo

Ausrüstung 0 Gold 0 Silber 38 Kupfer  
**Foliant des Kriegsmagiers, Kristallkugel der Ziegenköpfigen, Stahlphiole mit Dämonenblut, Henne, Tagesration, kleiner Sack, 3m Pfahl, Schuppenpanzer, 2 Speere, Mistgabel, 5 Edelsteine (je 20 Silber)**

Zauber (4 + Intelligenzmod = 7): w20 + Intelligenzmod + Zauberstufe - Fertigkeit = w20+2

- Bauchreden**
- Ekims mystische Maske**
- Schlaf**
- Magisches Geschoss**
- Tiere beschwören**
- Ausbessern**
- Brennende Hände**

**Verderbnis:** \_\_\_\_\_

Magier Stufe	Angriff	Volltreffer -würfel/ Tabelle	Aktionswürfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Beherrschte Zauber	Max. Grad
1	+0	w6/l	w20	+1	+0	+1	4	1
2	+1	w6/l	w20	+1	+0	+1	5	1
3	+1	w8/l	w20	+1	+1	+2	6	2
4	+1	w8/l	w20	+2	+1	+2	7	2
5	+2	w10/l	w20+w14	+2	+1	+3	8	3
6	+2	w10/l	w20+w16	+2	+2	+4	9	3
7	+3	w12/l	2w20	+3	+2	+4	10	4
8	+3	w12/l	2w20	+3	+2	+5	12	4
9	+4	w14/l	2w20	+3	+3	+5	14	5
10	+4	w14/l	2w20+w14	+4	+3	+6	16	5

Tabelle 5-3: Geringfügige Verderbnis

- 1- Schreckliche Pusteln bedecken dein Gesicht. Sie sind nicht heilbar. -1 Persönlichkeit
- 2 Deine Haut scheint einer bestimmten Stelle zu schmelzen. Sie zerfließt wie warmes Wachs und bildet immer wieder neue Krater und Hügel. Diese ständige Fließen juckt permanent und ruft in anderen Abscheu hervor. Für die Körperstelle wirf w6: (1) Gesicht; (2) Arme; (3) Beine; (4) Oberkörper; (5) Hände; (6) Füße.
- 3 Eines deiner Beine wächst um w14+1 Zentimeter und du entwickelst einen komischen Gang.
- 4 Veränderte Augen, würfle mit w4: (1) deine Augen leuchten in einer unheimlichen Farbe; (2) deine Augen werden lichtempfindlich (-1 auf alle Würfe bei Tageslicht); (3) du entwickelst Infravision und kannst bis auf 30 m Wärmemuster wahrnehmen; (4) deine Augen werden größer und blinzeln nicht mehr, wie bei einem Fisch.
- 5 Auf Brust und Beinen bilden sich schmerzhafte Wunden und auf deinen Händen und Beinen entstehen offene Stellen die nicht verheilen.
- 6 Deine Ohren mutieren, würfle w5: (1) deine Ohren laufen spitz zu; (2) die Ohrmuscheln fallen ab, aber du kannst nach wie vor normal hören; (3) sie wachsen zu 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 seiner klappernden Zähne nie still sein.
- 8 Dein Gesicht wird dauerhaft entstellt: bei Feuermagie werden deine Augenbrauen versengt und deine Haut glüht rot; bei Kältemagie wird deine Haut kreidebleich und die Lippen laufen blau an; bei anderer Magie erscheinen deine Züge ausgemergelt und du verlierst dauerhaft 3kg Gewicht.
- 9 Dein Haar wird von dunkler Energie durchdrungen, würfle w4: (1) Es wird schneeweiß; (2) es wird pechschwarz; (3) es fällt vollständig aus; (4) es steht dauerhaft zu Berge.
- 10+ Du wirst für w6 Stunden ohnmächtig. Du kannst nur auf energische Weise geweckt werden.

#### Tabelle 5-4: Ernsthafte Verderbnis

- 1- Fieber: Über w4 Monate wirst du langsam schwächer und erleidest -1 Stärke pro Monat.
- 2 Auf deinem Rücken wächst ein zweites Gesicht. Es sieht aus wie dein erstes und Augen, Nase sowie Mund kannst du unabhängig benutzen.
- 3 Auszehrung: Dein Körper ernährt sich von deiner eigenen Masse. In einem Monat verlierst du 2w5 kg und erleidest -1 Ausdauer.
- 4 Fettleibigkeit: In einem Monat nimmst du 6w6kg zu. Diese Zunahme verursacht -1 Geschicklichkeit und reduziert die Bewegungsrate um 1,5 m.
- 5 Du knisterst vor Energie, die sich als Flammen, Blitze, Kältewellen usw. manifestiert, je nach deinem Lieblingszauber.
- 6 Deine Größe verändert sich um 2w24-25 cm. Dein Gewicht bleibt aber gleich und du wirst entsprechend dünn oder dick.
- 7 Dämonischer Makel, w3: (1) Deine Finger verlängern sich zu Klauen, die als Angriff w6 Schaden verursachen; (2) deine Füße werden gespaltene Hufe; (3) deine Beine werden ziegenartig.
- 8 Deine Haut nimmt eine unnatürliche Färbung oder Struktur an. w10: (1) Albino; (2) pechschwarz (3) durchsichtig; (4) schimmernd; (5) dunkelblau; (6) gelb; (7) aschfahl; (8) Fischschuppen; (9) dichtes Bärenfell; (10) Reptilienschuppen.
- 9 Dir wachsen kleine Hörner. Im ersten Monat gleichen sie dem kammartigen Wulst eines Gorillas. Im zweiten Monat bilden sich Stirnzapfen aus, die dann im dritten Monat zu Ziegenhörnern werden. Nach sechs Monaten schließlich haben sie die Größe von Stierhörnern angenommen.
- 10+ Deine Zunge spaltet sich und deine Nasenlöcher verengen sich zu Schlitzern. Du bist in der Lage, wie eine Schlange mit der Zunge zu riechen.

#### Tabelle 5-5: Schwerwiegende Verderbnis

- 1- Ein Teil deiner Seelenenergie wird vom Dämonenprinz geraubt. 3w6 Schaden durch überirdische Schmerzen, -2 auf alle Attribute und zusätzlich -2 auf Glück.
- 2 Verwesung: Einem Zombie gleich löst sich dein Fleisch in Brocken von den Knochen. Pro Tag verlierst du w4 Lebenspunkte. Lediglich magische Heilung kann die Verwesung hinauszögern.
- 3 Dein Kopf verwandelt sich in einer schmerzhaften Transformation über Nacht in einen Tierkopf. w6: (1) Schlange; (2) Ziege; (3) Stier; (4) Ratte; (5) Insekt; (6) Fisch.
- 4 Deine Gliedmaßen werden zu Tentakeln mit Saugnäpfen. Vier Monate lang wird pro Monat eine. Nach vier Monaten ist es unmöglich, deine unmenschliche Natur zu verbergen.
- 5 Um Mund und Augen des Charakters wachsen kleine Tentakel. Die anfänglich nur madengroßen Tentakel wachsen pro Monat um 2,5cm, bis sie mit 30cm ausgewachsen sind.
- 6 Drittes Auge, w4: (1) mittig auf der Stirn; (2) auf der Handfläche; (3) Brust; (4) am Hinterkopf.
- 7 Die Finger einer Hand wachsen zusammen und der Daumen vergrößert sich. Nach einer Woche hat sich die Hand in eine Krebsschere verwandelt. Du erhältst einen w6 Angriff aber kannst damit keine Waffe mehr greifen.
- 8 Dir wächst über w7 Tage ein Schwanz. w6: (1) Skorpionschwanz (w4 Schaden plus Gift: Zähigkeit 10 oder das Ziel verliert permanent w4 Stärke); (2) geschuppter Schlangenschwanz; (3) gespaltener Dämonenschwanz (+1 Geschicklichkeit); (4) fleischiger Schwanz mit einer funktionsfähigen, dritten Hand; (5) zusammenhängende Knorpelglieder, die in einem stacheligen Stummel enden (Angriff: w6 Schaden); (6) buschiger Pferdeschwanz.
- 9 Körperliche Transformation: w4: (1) Dir wachsen am ganzen Körper Schuppen; (2) dir wachsen Kiemen; (3) dir wachsen Federn; (4) dir wachsen Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen
- 10+ Deine Lippen ziehen sich zusammen und wachsen sich in w12 Monaten zu einem richtigen Schnabel aus. Du erhältst einen w3 Bissangriff.

## **Pakt mit einem Patron:**

Grad 1, 1 Woche plus Aufgaben, Reichweite: selbst oder Berührung, Dauer: lebenslang

**Du verpflichtest dich in dieser Zeremonie einem übernatürlichen Wesen (Gott, Dämon, Chaosfürst, Engel, ...) zu dienen. Du musst seine Aufgaben erfüllen und kannst um seine Hilfe bitten.**

Besitzt du bereits einem Pakt kannst du auch einen Gefährten in den Pakt einbeziehen.

- 1** Fehlschlag, Makel des Patrons, Zauber ist für einen Monat verloren
- 2-11** Fehlschlag, Zauber ist für einen Monat verloren
- 12+** Pakt geschlossen: Verhältnis zu Patron entsprechend Wurf, mindestens einmal täglich kann der Patron angerufen werden. Der Patron kann Gegenleistungen verlangen.

## **Anrufung des Patrons:**

Grad 1, 1 Runde, Reichweite: selbst, Dauer: variiert

**Du rufst deinen Patron an und bittest ihn um Hilfe. Erfordert immer Zauberbrand (Blutmagie).**

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:  
**3-** Verderbnis & Makel des Patrons      **4-5** Verderbnis      **6+** Makel
- 2-11** Fehlschlag
- 12+** Entscheidung des Richters

## **Makel des Patrons**

Du erleidest eine dauerhafte Veränderung, ähnlich der Verderbnis.

## **Patronszauber**

Dein Patron kann dir die Fähigkeit gewähren einen seiner Zauber zu wirken.