



Fotis Georgios der Kleriker

Bettler	Stufe	4	Erfahrung	190
Ordnung	Initiative	w20+1	Bewegung	6 m
Aristemis die Verständnisvolle, Göttin der Wahrsagerei und Strategie	Ungnade	1	00000 00000 00000 00000	
Rüstungsklasse	Fertigkeiten	-8	Volltreffer	w10/III
Lebenspunkte	20 Plattenpanzer/Schild +9/-9 -3m (1200 Gold)		Patzer	w16
Stärke	29 (w8+1)		Angriff	Schaden
Geschick	10		Nahkampf	+2
Ausdauer	15 +1 Reflex +2		Fernkampf	+3
Persönlichkeit	10 Zähigkeit +2		Zauberstufe	4
Intelligenz	15 +1 Willen +3		Zauber	4+1
Glück	9 Sprachen		Gemeinsprache	
	14 +1 Schicksal		Reiche Ernte: +1 Lebenspunkte pro Stufe	

Nahkampfwaffen

Speer (3 Gold)	Angriff	Schaden
	w20+2	w8
unbewaffnet	w20+2	w3

Fernkampfwaffen

Langbogen (40 Gold)	Angriff	Schaden	Reichweite (-/-2 Angriff/-w Angriff)
	w20+3	w6	21/42/63
Schleuder (2 Gold)	w20+3	w4	12/24/48
			20 Pfeile (5 Gold)
			30 Steine (1 Gold)

Ausrüstung

66 Gold 8 Silber 44 Kupfer

Heiliges Symbol/Bogen (25 Gold), Speer (3 Gold), Plattenpanzer (1200 Gold), Schild (10 Gold), Langbogen (40 Gold), Großer Sack, Krücken, 15m Seil (25 Kupfer), Kletterhaken (1 Gold), 3m Stange (15 Kupfer), 20 Pfeile (25 Gold), 10 Rationen (50 Kupfer), Laterne (10 Gold), Öl (2 Silber), Haare von Ragen Tor & Koto Zist

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

1-1 Böses entdecken	Schatten entstehen	1 Aktion	≥18 m	6 Phasen	Willen≥ZW
1-2 Dunkelheit	schattenhafte Wolke	≥1 Aktion	≥6 m	≥1 Phase	-
1-3 Göttermahl	würgt hervor	1 Phase	9 m	1 Tag	-
1-4 Heilige Zuflucht	schweben	1 Aktion	selbst+	1 Runde	Willen≥ZW
1-5 Kälte/Hitze widerst.	rötliche Aura	1 Aktion	selbst	1 Runde+	-
1-9 Schutz vor Bösem	Symbol durchsichtig	1 Aktion	selbst	1 Phase pro ZS	variabel
2-1 Beißender Stein	verwandelt sich	1 Phase	berühren	variabel	Zähigkeit≥ZW
2-3 Göttliches Symbol	helles Licht	1 Runde	selbst	≥w6 Runden	-
2-7 Lotusblick	Augen wabern	1 Runde	Sicht	≥1 Runde	Willen≥ZW
2-9 Verbannen Zielmaterial	Himmelsklaue	1 Runde	≥9m	variabel	Zähigkeit≥ZW

1-1 [76] Hoppla. Dieser Zauber bringt ein Artefakt (nach Wahl des SL) in einem Radius von 15 m dazu, eine Ladung zu verwenden, als sei es korrekt aktiviert und die Funktionsrunen richtig bedient worden.

Kleriker: jeden morgen PER 15 oder Ungnade-Start=5

Aristemis: Jagd, schattenhafte Gestalt, kristallener Bogen

Hände auflegen

w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = **w20+5**

Gesinnung:	Gleich	Angrenzend	Gegensätzlich	Zustand heilen
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 + Glücksmo = **w20+6**

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		<i>für TW>1 alles entsprechend reduziert</i>

Um göttlichen Beistand bitten

w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = **w20+5**

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: ???

erlaubte Waffen Ordnung & Aritemis:

Kriegshammer, Streitkolben, Stab, Knüppel, Schleuder, **Lang- & Kurzbogen, Speer, Wurfspeer**

unheilige Wesen Ordnung:

Untote, Dämonen, Teufel, chaotische Externare, Monster (Basilisk, Medusa), Chaos Primare, chaotische Humanoide (Orks), chaotische Drachen

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.

Manifestation w3:

- 1** Böse Wesen leuchten schwach
- 2** Himmlische Trompeten warnen vor bösen Wesen.
- 3** Böse Wesen verströmen dunkle Schatten in alle Richtungen.

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)

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

Du erzeugst vollständige Dunkelheit oder helles Licht.

Manifestation w3:

- 1** Schattenhafte Wolke aus Dunkelheit.
- 2** Absolute Schwärze.
- 3** Dicker öliger schwarzer Nebel.

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.

Grad 1, 1 Aktion, 9 m, >= 1 Phase Dauer, kein Rettungswurf

Du rufst deinen Gott an Speis und Trank zu schaffen. Nahrung ist eine fade graue Masse, Getränk ist frisches Regenwasser.

Manifestation w4:

- 1** Eine leuchtende reich gedeckte Tafel erscheint.
- 2** Speis und Trank regnet vom Himmel.
- 3** Du würgst das Essen und das Wasser hervor.
- 4** Nicht essbares Material wie Holz, Stein oder Erde wird verwandelt.

Zauber w20:

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** Du reinigst bereits vorhandenes Essen und Trinken für w6+ZS Personen. Gift ist nicht betroffen.
- 14-17** Du erschaffst Nahrung und Wasser für 5+ZS Personen.
- 18-19** Du erschaffst Nahrung und Wasser für 10+ZS Personen.
- 20-23** Du erschaffst Nahrung und Wasser für 15+ZS Personen.
- 24-27** Du erschaffst Nahrung und Wasser für 20+ZS Personen.
- 28-29** Du erschaffst Nahrung und Wasser für 30+ZS Personen oder ein Heldenmahl für 5 Personen. Das Heldenmahl wirkt wie eine volle Nacht Schlaf, stellt 1 Punkt Attributschaden und w4+ZS Lebenspunkte wieder her.
- 30-31** Du erschaffst Nahrung und Wasser für 30+ZS Personen oder ein Heldenmahl für 10 Personen. Das Heldenmahl wirkt wie eine volle Nacht Schlaf, stellt 2 Punkte Attributschaden und w6+ZS Lebenspunkte wieder her.
- 32+** Die Erde tut sich auf und ein Füllhorn voll Speis und Trank erscheint. Es sättigt 100 Personen und ein Heldenmahl für 15 Personen. Das Heldenmahl wirkt wie eine volle Nacht Schlaf, stellt 3 Punkte Attributschaden und w10+ZS Lebenspunkte wieder her.

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

Manifestation w4:

- 1** Eine leuchtende Aura erscheint.
- 2** Ein leuchtender Heiligenschein entsteht.
- 3** Ein Lichtstrahl von oben erscheint.
- 4** Du schwebst leicht über dem Boden.

Zauber w20:

- 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≥ZW negiert
- 18-19** Gegner können dich für 1 Phase nicht angreifen bis du angreifst oder Willen≥ZW negiert
- 20-23** Gegner können dich für 1 Phase nicht angreifen bis du angreifst oder Willen≥ZW 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≥ZW negiert nur für TW>3
- 28-29** Gegner können im Bereich eines Gebäudes oder von 450 m² für w7 Tage nicht angreifen bis ihr angreift oder Willen≥ZW negiert nur für TW>6 oder magische Waffen, können aber betreten
- 30-31** Gegner können im Bereich eines Gebäudes oder von 450 m² für w7 Wochen nicht angreifen, außer Gefährten die selbst angreifen oder Willen≥ZW negiert nur für TW>6 oder magische Waffen, Gegner können den Bereich aber betreten
- 32+** Gegner können im Bereich eines Gebäudes oder von 900 m² dauerhaft nicht angreifen, außer Gefährten die selbst angreifen oder Willen≥ZW negiert nur für TW>6 oder magische Waffen, Gegner können den Bereich aber betreten

1-5 Kälte oder 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.

Manifestation w3:

- 1 rötliche Aura
- 2 wabernde Hitzewellen
- 3 bläuliche Hautfarbe

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

Schutz vor unheiliger Gesinnung und allen Gefahren, auch unbekanntem.Manifestation w3:

- 1** heiliges Symbol wird durchsichtig
- 2** sanfte, schützende Aura
- 3** glühender Heiligenschein

Zauber w20:

- 1-11** Fehlschlag.
- 12-13** +1 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige
- 14-17** +1 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich -1 für Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen.
- 18-19** +1 auf Rettungswürfe gegen böse Effekte, Wesen, Untote und alles Unheilige. Zusätzlich -1 für Angriffe von bösen oder unheiligen Wesen 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 Wesen innerhalb 12 m erhalten pro Runde w4+ZS Schaden.
- 32+** 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.

Grad 2, 1 Phase, Berührung, variable Dauer, Zähigkeit≥ZW

Du verwandelst einen Gegenstand in ein giftiges Wesen, z.B. einen Stein in eine Schlange. Die Verwandlung tritt erst ein wenn der Gegenstand einen Gegner berührt. Der 1. Angriff des Wesens erfolgt sofort und trifft immer.

Zauber w20:

1-13 Fehlschlag.

14-15 Du verwandelst **einen Gegenstand** der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne, für **w4+ZS Phasen** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt dann für **2 Runden**.

16-19 Du verwandelst einen Gegenstand der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne, für **w4+ZS Tage** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt dann für **w4+ZS Tage**.

20-21 Du verwandelst **5 Gegenstände** der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne oder einen Pfeil in eine Viper, für **w4+ZS Tage** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt dann für **w4+ZS Runden**.

22-25 Du verwandelst **10 Gegenstände** der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne oder **5 Pfeile** in Nattern oder Vipern, für **w4+ZS Tage** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt dann für **w4+ZS Runden**.

26-29 Du verwandelst **25 Gegenstände** der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne oder **10 Pfeile** in Nattern oder Vipern, für **w4+ZS Tage** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt dann für **w6+ZS Runden**.

30-31 Du verwandelst **50 Gegenstände** der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne oder **20 Pfeile** in Nattern oder Vipern, für **w4+ZS Wochen** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt dann für **2w6+ZS Runden**.

32-33 Du verwandelst **50 Gegenstände** der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne oder **20 Pfeile** in Nattern oder Vipern oder **2 Stäbe** in Kobras oder Vipern, für **w4+ZS Wochen** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt dann für **3w6+ZS Runden**. Die Stäbe haben +4 Angriff, +4 Schaden, Gift Viper oder Kobra.

34+ Du verwandelst **100 Gegenstände** der Größe eines Schleudersteins in eine Giftspinne oder **40 Pfeile** in Nattern oder Vipern oder **4 Stäbe** in Kobras oder Vipern, für **w8+ZS Wochen** bis zur Berührung, die Verwandlung wirkt für **3w6+ZS Runden**. Die Stäbe haben +4 Angriff, +4 Schaden, Gift Viper oder Kobra. Alternativ kannst du einen Gegenstand **dauerhaft** verwandeln. Die Verwandlung bei jeder Berührung wirkt für **3w6 Runden**. Bei Tod des verwandelten Wesens bleibt die Leiche zurück.

Giftspinne: Biss +2: 1+Gift: Zäh≥ZW; RK 14; 1 LP; misslungener Angriff: 50% bei Angreifer

w3: schw. Witwe: -w4 STÄ/-1 STÄ **Tarantel:** -3w4 -1 STÄ/-w4 **Skorpion:** -w4 AUS/-

Viper/Natter: Biss +4: 2+Gift AUS/GES: Zäh≥ZW; RK 14; 1 LP; miss. Angriff: 50% bei Angreifer

Kobra: Biss +6: w4+4+Gift Zäh≥ZW: 1. blind, 2. tot; RK 14; 1 LP

Grad 2, 1 Runde, Berührung, $\geq w6$ Runden Dauer, kein Rettungswurf

Du verwandelst einen Gegenstand in dein heiliges Symbol. Es wird in helles Licht getaucht.

Zauber w20:

1-13 Fehlschlag.

14-15 Du kannst für **w6 Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +1** angreifen. Es verursacht **w8+1 Schaden** und zusätzlich **+2 gegen unheilige Wesen.***

16-19 Du kannst für **2w6+ZS Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +1** angreifen. Es verursacht **w10+1 Schaden** und zusätzlich **+2 gegen unheilige Wesen.***

20-21 Du kannst für **2w6+ZS Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +2** angreifen. Es verursacht **w10+2 Schaden** und zusätzlich **+2 gegen unheilige Wesen.*** Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+1 auf Rettungs- und Moralwürfe.**

22-25 Du kannst für **3w6+ZS Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +2** angreifen. Es verursacht **w12+2 Schaden** und zusätzlich **+4 gegen unheilige Wesen.*** Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+1 auf Rettungs- und Moralwürfe.**

26-29 Du kannst für **3w6+ZS Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +2** angreifen. Es verursacht **w14+2 Schaden** und zusätzlich **+4 gegen unheilige Wesen.*** Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+1 auf Rettungs- und Moralwürfe.** Schließlich erhältst du **+4 auf Unheiliges vertreiben.**

30-31 Du kannst für **3w6+ZS Runden** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +3** angreifen. Es verursacht **w16+3 Schaden** und zusätzlich **+4 gegen unheilige Wesen.*** Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+2 auf Rettungs- und Moralwürfe.** Schließlich erhältst du **+4 auf Unheiliges vertreiben.**

32-33 Du kannst für **w6+ZS Tage** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +4** angreifen. Es verursacht **w16+4 Schaden** und zusätzlich **+4 gegen unheilige Wesen.*** Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+2 auf Rettungs- und Moralwürfe.** Schließlich erhältst du **+6 auf Unheiliges vertreiben.**

34+ Du kannst für **w6+ZS Tage** mit deinem heiligen Symbol als **Waffe +4** angreifen. Es verursacht **w20+5 Schaden** und zusätzlich **+4 gegen unheilige Wesen.*** Außerdem erhalten alle sichtbaren Gefährten **+2 auf Rettungs- und Moralwürfe.** Schließlich erhältst du **+6 auf Unheiliges vertreiben.**

* Der Stärkemodifikator wird ebenfalls addiert.

Du hypnotisierst dein Ziel. Deine Augen und die des Ziels wabern dabei.

Zauber w20:

- 1-13** Fehlschlag.
- 14-15** Du hältst das Ziel in deinem Bann solange du dich konzentrierst und Augenkontakt hältst. Willenskraftwurf oder Unterbrechung der Sichtlinie neutralisiert.
- 16-19** Du hältst das Ziel für $w6+ZS$ Runden in deinem Bann. Willenskraftwurf, ein **Angriff oder Schütteln** neutralisiert. Während der Hypnose folgt das Ziel deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.
- 20-21** Du hältst das Ziel für **2w6+ZS Runden** in deinem Bann. Nur ein Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgt das Ziel deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.
- 22-25** Du hältst das Ziel für **w4+ZS Tage** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgt das Ziel deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.
- 26-29** Du hältst bis zu **10 Ziele** in einem **Kegel von 12x12m** für **w8+ZS Tage** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.
- 30-31** Du hältst bis zu **10 Ziele** in einem **Kegel von 12x12m** für **w8+ZS Wochen** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.
- 32-33** Du hältst bis zu **20 Ziele** in einem **Kegel von 24x24m** für **w8+ZS Wochen** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.
- 34+** Du hältst bis zu **20 Ziele** in einem **Kegel von 24x24m** für **w8+ZS Wochen** in deinem Bann. Nur ein **wöchentlicher** Willenskraftwurf für **Wesen >2TW** neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit **voller** Bewegungsrate und können auch zaubern. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich.

Grad 2, 1 Runde, 9 m, variable Dauer, Willen≥ZW

Du schickst das Wesen woher es kam. Auf die Heimatebene oder in ihr Versteck. Du benötigst eine Materialprobe des Wesens, z.B. eine Haarlocke oder seine Waffe.

Manifestation w4:

- 1 silberne Ketten wickeln sich um das Ziel
- 2 ein dichter Nebel legt sich um das Ziel
- 3 eine Klaue erscheint aus dem Himmel und krallt sich das Ziel
- 4 das Ziel flimmert und verschwindet einfach

Zauber w20:

- 1-13** Fehlschlag.
- 14-15** Das Ziel muss für **eine Phase** einen Willenskraftwurf machen um sich dir auf **<9 m** zu nähern oder irgendwelche Aktionen gegen dich zu richten. Ist es näher als 9 m erhält es jede Runde **w4+ZS Schaden**, der es aber **nicht tötet**. Ist das Ziel bereits näher als 9 m nimmt es sofort Schaden und wird **9 m pro Runde** zurückgedrängt.
- 16-19** Das Ziel muss für **w6 Phasen** einen Willenskraftwurf machen um sich dir auf **<18 m** zu nähern oder irgendwelche Aktionen gegen dich zu richten. Ist es näher als 18 m erhält es jede Runde **w8+ZS Schaden**. Ist das Ziel bereits näher als 18 m nimmt es sofort Schaden und wird **9 m pro Runde** zurückgedrängt.
- 20-21** Das Ziel muss für **2w6+ZS Stunden** einen Willenskraftwurf bestehen um sich dir auf **<27 m** zu nähern oder irgendwelche Aktionen gegen dich zu richten. Ist es näher als 27 m erhält es jede Runde **w12+ZS Schaden**. Ist das Ziel bereits näher als 27 m nimmt es sofort Schaden.
- 22-25** Ist das Ziel näher als **36 m** muss es einen Willenskraftwurf bestehen oder es wird zu seinem Ausgangsort gedrängt. Für **w6+ZS Tage** kann es sich dir nicht auf **<36 m** nähern oder irgendwelche Aktionen gegen dich richten. Ist es näher als 36 m erhält es jede Runde **w12+ZS Schaden**.
- 26-29** **2 Ziele** innerhalb **36 m** müssen einen Willenskraftwurf bestehen oder sie werden an ihren Ausgangsort gedrängt. Für **w6+ZS Tage** können sie sich dir nicht auf **<36 m** nähern oder irgendwelche Aktionen gegen dich richten. Sind sie näher als 36 m erhalten sie jede Runde **w12+ZS Schaden**.
- 30-31** Wie oben, aber **5 Ziele**.
- 32-33** Wie oben, aber **10 Ziele**.
- 34+** Wie oben, aber **beliebig viele Ziele**.

- 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! +2w8 Schaden, aber auch w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Kraftvoller Schlag: +w6 Schaden.
- 2 Angriff wirft den Gegner zu Boden (Gegner am Boden: +2).
- 3 Gegner läuft genau in den Schlag: +w8 Schaden.
- 4 Schlag lässt den Gegner in die Knie gehen. Greife gleich nochmal an.
- 5 Nase explodiert in Wolke von Blut: +w6 Schaden, w4 Runden ohne Geruch
- 6 Brutaler Treffer, mehrere Rippen gebrochen! +w8 Schaden.
- 7 Treffer auf die Hand! Seine Waffe fliegt w6+1,5 m weit weg.
- 8 Schlag streift den Kopf! +1w6 Schaden und er ist für 6 Tage taub.
- 9 Oberschenkelhalsknochen zerschmettert! +2w6 Schaden und -3 m Bewegung bis geheilt.
- 10 Du zerschmetterst die Waffe des Gegners, Metallsplitter fliegen umher.
- 11 Bauchtreffer verursacht starke Blutung. Ohne Heilung in w5 Runden tot.
- 12 Treffer auf die Schläfe! Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird bewusstlos.
- 13 Unterkiefer gebrochen! Blut und Zähne fliegen umher: +w8 Schaden
- 14 Körpertreffer! +2w8 Schaden
- 15 Schulter ausgerenkt: +w8 Schaden und der Schildarm hängt kraftlos herab
- 16 Schlag zerschmettert die Waffenhand: -4 auf alle Angriffswürfe
- 17 Schlag schmettert Gegner zu Boden: greife gleich nochmal an.
- 18 Stirn getroffen, graue Pampe rinnt herab. +w8 Schaden, -w4 Intelligenz und -w4 Persönlichkeit
- 19 Brustkorb getroffen: +2w8 Schaden
- 20 Brust getroffen: +w8 Schaden und Betäubung für w3 Runden.
- 21 Bein zertrümmert: +2w6 Schaden, halbe Bewegung. Greife gleich nochmal an.
- 22 Waffenarm zertrümmert! Arm nicht mehr benutzbar, Waffe am Boden.
- 23 Loch im Kopf: +2w8 Schaden, -w4 Intelligenz und -w4 Persönlichkeit.
- 24 Volltreffer auf Kehlkopf: +2w8 Schaden und stolpert für w4 Runden umher.
- 25 Rippen durch die Lunge getrieben: Gegner verliert 50% der LP und kotzt Blut.
- 26 Gesicht zerschmettert, Augen zerstört: +2w8 Schaden und Gegner ist blind.
- 27 Volltreffer auf Brust: +3w8 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder bewusstlos
- 28+ Wirbelsäulentreffer: +3w8 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder gelähmt

Tabelle 5-7: Göttliche Ungnade

- 1 Du musst Buße tun und darfst 10 Minuten nur noch Gesänge und Gebetslieder von dir geben. *
- 2 Du musst sofort um Vergebung bitten und dazu mindestens eine Stunde am Stück beten. Gelingt es dir in den folgenden 2 Stunden nicht, erntest du das Missfallen deiner Gottheit und erhältst -1 auf alle Zauberwürfe, bis du die volle Stunde beendet hast. *
- 3 Du musst die Macht deines Gottes mehren, indem du bis zum Sonnenaufgang einen neuen Anhänger findest oder für 24 Stunden -1 auf alle Würfe erleidest.
- 4 Du erleidest sofort -1 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
- 5 Du musst dich einer Prüfung deiner Demut unterziehen. Für den Rest des Tages musst du dich allen anderen Charakteren und Wesen fügen, als wären sie deine Oberen. Versagst du dabei (nach Ermessen des Richters), verlierst du sofort für den Rest des Tages sämtliche Zauberfähigkeiten (auch Heilung und Hände auflegen).
- 6 Du erleidest einen sofortigen Malus von -1 auf Hände auflegen, bis du dich auf eine Heilungs-Queste begibst. Die Queste bestimmst du selbst, aber es sollte um die Heilung von Verletzten, Blinden, Lahmen und Kranken gehen. Ist die Mission vollendet, hebt dein Gott den Malus auf. Solange er besteht, gilt er für Hände auflegen, auch wenn der normale Ungnadebereich auf 1 zurückgefallen ist.
- 7 Du musst dich einer Glaubensprüfung unterziehen. Du wirst mit einer Krankheit geschlagen, die dich je 1 Punkt Stärke, Geschicklichkeit und Ausdauer kostet. Die Attributspunkte heilen auf natürliche Weise um 1 Punkt pro Tag. Dir ist es verboten, sie magisch zu heilen. Falls du die Prüfung bestehst, wird alles wie vorher, falls nicht vergrößert sich dein Ungnadebereich permanent um einen Punkt.
- 8 Du erleidest für einen Tag -4 auf Zauberwürfe für den Zauber, durch den du in Ungnade gefallen bist. Dies beinhaltet auch Hände auflegen und Unheiliges Vertreiben, falls diese die Ungnade einbrachten.
- 9 Du erleidest sofort -2 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
- 10 Du verlierst für einen Tag den Zugriff auf einen zufällig bestimmten Zauber des ersten Grades.
- 11 Dir wird von deiner Gottheit befohlen, deinen Glauben zu vertiefen, um ein besseres Verständnis über deine Missetaten zu erlangen. Du erleidest sofort -2 auf alle Zauberwürfe. Die einzige Möglichkeit, diesen Malus aufzuheben, ist Meditation. Pro vollen Tag, den du in Meditation verbringst, darfst du einen Willenskraftwurf (Schwierigkeit 15) machen. Bei Erfolg wird der Malus aufgehoben.
- 12 Du wirst vorübergehend von deinem Gott verstoßen. Heute kannst du keine Erfahrung mehr sammeln. Nachher kannst du wieder Erfahrung verdienen, aber es gibt keine Nachzahlung.
- 13 Du verlierst den Zugriff auf zwei zufällig bestimmte Zauber des ersten Grades für 1 Tag.
- 14 Deine Gottheit wünscht zu prüfen, ob du wirklich den Glauben über die Freuden der Welt stellst. Berechne dein Gesamtvermögen in Goldmünzen. Du erleidest dauerhaft -4 auf alle Zauberwürfe bis du dich von 40% deines Gesamtvermögens trennst (+1 pro 10%). Opfern bedeutet: zerstören, widmen, spenden, daraus einen Tempel oder eine Statue errichten etc.
- 15 Deine Gottheit ist heute nicht sehr nachsichtig. Wenn du dich zur Nachtruhe legst, wird dein Ungnadebereich am kommenden Morgen nicht zurückgesetzt. Er wird auf den neuen Tag übertragen.
- 16 Dein Gott versagt dir für die nächsten w4 Tage deine Fähigkeit Hände aufzulegen.
- 17 Du verlierst für 24 Stunden den Zugriff auf w4+1 zufällig bestimmte Zauber.
- 18 Du bist für w4 Tage nicht in der Lage, Unheiliges zu vertreiben.
- 19 Du wirst mit einem körperlichen Mal deiner Treulosigkeit befleckt. Es hat die Gestalt eines Stigmas, einer Tätowierung oder eines Geburtsmals, je nach 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.

Göttliche Ungnade der Aritemis

- 0- Du musst Buße tun und darfst 10 Minuten nur noch Gesänge und Gebetslieder von dir geben. *
- 1 Du musst deine Verfehlungen bereuen 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. *
- 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 plapperst Unsinn.** Für 24 Stunden redest du nur noch Unsinn, bist laut und unerträglich.
- 4 **Du siehst wie die Welt wirklich ist.** Du erleidest -2 auf alle körperlichen Skillchecks für 24 Stunden.
- 5 **Das Wissen der Aritemis.** Du musst ein neues Buch lesen und verstehen. Jede Stunde ein INT \geq 10, solange kein Zaubern.
- 6 **Die Worte der Aritemis.** Du musst sofort ein Gedicht zur Lobpreisung der Aritemis schreiben. Jede Stunde ein INT \geq 15, solange kein Zaubern. Andere können helfen.
- 7 **Das Symbol der Aritemis.** Du musst zu Ehren der Aritemis einen Bogen anfertigen. Jede Stunde ein GES \geq 20, solange kein Zaubern. Andere können helfen, ebenso Werkzeuge und Material.
- 8 **Aritemis gibt, Aritemis nimmt.** Du kannst den Zauber der die Ungnade verursacht hat nicht mehr wirken bis du wieder auf die Ungnade-Tabelle würfelst.
- 9 **Falsche Erhabenheit.** Für 24 Stunden plapperst du Unsinn, glaubst Lügen und fühlst das Verlangen jagen zu gehen.
- 10 **Natürlich Freund!** Für 24 Stunden gehorchst du allen rechtschaffenen Wesen im Rahmen der Selbsterhaltung oder verlierst alle Klassen-Fähigkeiten für den Rest des Tages.
- 11 **Die Prüfung der Aritemis.** Du musst für den Rest des Tages meditieren oder verlierst alle Klassen-Fähigkeiten für den Rest des Tages.
- 12 **Du zweifelst an Aritemis.** Du erhältst -2 auf alle Zauberwürfe bis Willen \geq 15 am Ende jeden Tages.
- 13 **Jage das heilige Wild der Aritemis.** Aritemis nennt dir ein zu jagendes Wild. Du kannst nicht zaubern bis du es erlegt hast.
- 14 **Aritemis schlägt dich mit Blindheit.** Du predigst jedem der zuhört eindringlich die Worte der Aritemis. Du nimmst nichts von anderen Göttern an bis du von einem ihrer Gläubigen gedemütigt wurdest - z.B. im Kampf besiegt.
- 15 **Du siehst überall Böses.** Du beschimpfst jede andere Gottheit und hilfst keinem der nicht Artemis folgt bis du von einem Gläubigen eines anderen Gottes gedemütigt wurdest - z.B. im Kampf besiegt.
- 16 **Aritemis ist enttäuscht.** Für w6 Tage verlierst du alle Klassen-Fähigkeiten.
- 17 **Du willst die Wahrheit?** Du wirst sie nicht verstehen. Du wirst für 1 Stunde auf eine andere Ebene geschickt. Du verlierst w6 INT und w6 PER. Sie heilen normal.
- 18 **Die Wahrheit wird dich niederschmettern!** Du wirst für 24 Stunden auf eine andere Ebene geschickt. Du verlierst w10 INT und w10 PER. Sie heilen normal.
- 19 **Alle sollen die Wahrheit sehen!** Du und deine Gefährten in 9m Umkreis werden für 1 Runde auf eine andere Ebene geschickt. Ihr verliert permanent w4 INT und w4 PER.
- 20+ **Du wirst besessen davon erhaben zu werden.** Du kannst nur noch meditieren, beten und jagen bis Willen \geq 20 am Ende des Tages. Danach bist du deprimiert (-1 für alle Skillchecks) bis du einen Erhabenen triffst.

* Du musst sobald möglich beginnen. Du im Kampf kannst du anfangen wenn die Gefahr vorüber ist.