



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 & Cthulhu**, 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. Tiermenschen 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!!!

Gerüchte

ihr kommt auf einem **Hochweg** zu der Burg und seht **2 Bäume** in denen **2 menschliche Körper** hängen, scheinen sich leicht zu bewegen

2 Rankenschrecken

Ini +2

Angriff **2x** Ranke w20+2, **w3**; umschlingen nächste Runde Stärke 15 | **w6**

Rüstklasse 13 (10 gegen Feuer) HD 2w10(10) ____ (+2) ooooo ooooo

Bewegung 6m Aktion **2w20** ____ (+2) ooooo ooooo

Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +2 Chaos **tot: verwelken & vertrocknen**

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

Sohn des Schmieds: Kurzschwert w6 (20 Gold), **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 m)

gucken: Schnüffeln & Scharren, Bewegung hinter Schießscharten

links Mauer zerstört, große Steinbrocken aufeinander getürmt

rechte Seite Erdeinbruch/**Sinkloch**

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

Burghof

Brunnen (Rolle/Kette) Verkohle Kapelle (**Büßet!** Bronzetüren)

Steinplatte (Inscription) Erdeinbruch (Nebel) Turmeingang (eisenbeschlagen)

Zerstörte Mauer

zerstörte Außenmauer aus großen Granitblöcken, ca. 15 hoch aufgetürmt

stabil? INT 10; Zwerge, Steinmetze, Bergarbeiter, Buddler INT 8: oberster Block locker

wer steht oben? etc

klettern: Geschick 10, Zwerge, Steinmetze, Bergarbeiter, Buddler Geschick 8, mit Seil 6/8

Steinplatte

1,5 mal 2,5 m mal 0,3m, 3t, Elbisch oder Gelehrter INT 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 LP)

zu lange warten

Angriff mit Kurzbogen aus Schießscharte

Seelenbrunnen

runder Steinbrunnen mit **dickem Holzgestell, Flaschenzug, 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

festhalten: andere Chars: Reflex 15

fallen: Reflex 15 um Kette zu packen

an Kette: w10+Glücksmod auf geringe Verderbnis

Geringfügige Verderbnis w10

- 1- Schreckliche Pusteln bedecken dein Gesicht. Sie sind nicht heilbar und bewirken **Persönlichkeit -1**.
- 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 cm und du humpelst
- 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 Elefantenoehren;
 - 4 die Ohren verlängern sich zu Eselsohren 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 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 auf energische Weise geweckt werden.

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 Tote/Skelette**

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

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

Zwerg: **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)

alter **Kriegsflegel**, w6 (5 Gold)

3 verkohlte **Streitkolben** w6 (3 Gold)

Goldenes Weihrauchschiffchen (65 Gold)

Eisernes Kästchen mit Pech versiegelt: **3 Weihrauchhütchen**

Teerschlick bei anzünden Sofortangriff

Ini immer zuletzt

tot: dampft & sinkt zurück

Angriff Tentakel w20+4, **w4** Feuerschaden, **w4** danach

(zuletzt) **ooooo ooooo**

Rüstklasse 10 (Klingen & Stich halbiert) HD (10)

Bewegung 1,5m inkl. Klettern Aktion w20

Zähigkeit +6 Reflex -8 Willen -6 Neutral

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 (INT 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 vergehn,
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 Bluttausch (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

Fellrüstung nehmen: Stärke 16

Barbaren-Streitaxt: min Stärke 16, w10, +1 krit, täglich Willen 15 oder Bluttausch: Schaden
+w12 und 1 PER/INT oder Gefährte w4

Fellrüstung RK +3, Malus -3, Patzer w12 (80 Gold)

Turm

halbdunkel, riecht ekelhaft nach verfaultem Stroh, Verwesung und Moder

Felle, Häute und Müll auf dem Boden, **angekettete Dörfler** hängen an den Wänden

Wendeltreppe hoch, Treppe runter

Zwerge: es riecht leicht nach Gold/Edelsteinen

6+2 Tiemenschen (Turm+Torhaus):

Ini +1
Angriff Speer, **w6**
Rüstklasse 12 TW w8 (3-4)
Bewegung 9m Aktion w20
Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen -1 Chaos

dickes, stacheliges Fell und Bärenkopf **brüllt laut auf** ___ (+1) 0000
buckliger, haariger Rücken mit winzigem 2. Kopf **schreit wie Wahnsinniger** ___ (+1) 0000
dichtes Federkleid und der Geierkopf **schnappt hilflos mit Schnabel** ___ (+1) 0000
aufgedunsener Kopf der Maden, Larven und Fliegen aus Maul, Ohren & Augen weint
Würmer & Maden fliehen ___ (+1) 0000
dicke, ledrige Haut und Rattenkopf **fletscht lautlos die Zähne** ___ (+1) 0000
glänzender Panzer und Fliegenkopf **Facettenaugen erlöschen & werden stumpf** ___ (+1) 0000
Salamander ___ (+1) 000
Karpfen ___ (+1) 000
[Wolf]

Tiemenschen-Anführer „Taurus Krummdreher“ 2,1m groß

Ini +1
Angriff Axt w20+2, **w6+2**
Rüstklasse 12 TW 2w8 (4)
Bewegung 9m Aktion w20
Zaubern Vergrößern w20 **brüllt laut auf, Zunge herausgestreckt** ___ (+1) 0000
1-11 Verderbnis **12-13** +10% +1 **14-17** +25% +2 **18-19** x1,5 +3 **20-23** x2 +4 **24-27** x3 +5
Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen -1 Chaos

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

3 Fackeln, 6+2 Speere, Axt

Zwerg: riecht Gold (Vertiefung im Boden)

unter verrotteten Häuten und Fellen krabbeln Silberfischchen und Käfer => **Fäulniskäfer**

Fäulniskäfer

Ini immer zuletzt
Angriff durch Haut bohren (Reflex 15), Unterarm-Oberarm-Schulter-tot
Rüstklasse 10 TW 1 **hässliches Knirschen & zerplatzt** (zuletzt) o
Zähigkeit +0 Reflex -4 Willen +2 Neutral

23 Gold, 53 Silber, 2 Kupfer, Elben Kurzsword w6 (150 Gold)

Grüner Umhang (anziehen → Schatzkarte)

Torhaus

Müll, Winden für Fallgitter und Zugbrücke, Alarmglocke, **Kurzbogen, 10 Pfeile**
halb gegessener **Wolfskadaver**, auf Tisch Menschenkörper, mit dicker Kordel ist grob ein
Wolfskopf angenäht, nicht vollständig tot

Salamander RK 12, Speer w6 _____ (+1) 000

Karpfen RK 12, Speer w6 _____ (+1) 000

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

untersuchen INT 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**, **Schädel** mit rot leuchtenden Augenhöhlen und eingeritzter

Chaosrunen auf Stirn schwimmt auf,

West- und Ostwand mit **Mosaik** (beschreiben!)

4 Alkoven mit je 1 **Seidenrobe**: fadenscheinig, lila mit gelber Chaosrunen

alle: Glück 12, wertvolle Schädel am Boden des Beckens

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

Bronzering drehen: 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 See (**Kieselstrand**)

Glück oder Intelligenz 12: **Sezrakans Ring des Feuers:**

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

Gelehrter INT 5: „Sezrekan der Ältere“

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

Kieselstrand

Drachenboot: 20 m 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

3 m 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)

Ini w20

Angriff Tentakel umschlingt +6, Reflex 15 entkommt

Rüstklasse 15 TW 10w10 (66 bis Rückzug)

Bewegung 15 m Aktion **6w20**

Zähigkeit +10 Reflex -2 Willen +6 neutral

Gelehrter INT 15: Lotan die alles Verschlingende, Göttin der Tiefsee und all ihrer Wesen

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)

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, zyklopenartiges **Auge**, schwingt einen übermenschlich großen **Flegel**, mit rot leuchtenden dämonischen Zeichen

verzierte **Rüstung**

→ zerfließt zu **Lavapfütze** Magma-Tentakel +2 **w4+3**

3-facher Flegel +1/+3 vs. Ordnung

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)

Ini +1 ____ (+1) 000 000 000 000
Angriff unbewaffnet, **w3**; Speer, **w6** ____ (+1) 000 000 000 000 000 000 000 000
Rüstklasse 12 TW w8 (3) ____ (+1) 000 000 000 000 000 000 000 000
Bewegung 9 m Aktion w20 000 000 000 000
Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen -1 Chaos

2 Tiermensch-Akolythen

Ini +1
Angriff Klaue **w4**
Rüstklasse 12 TW 2w8 (5) ____ (+1) 00000
Bewegung 9 m Aktion w20 ____ (+1) 00000
Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen -1 Chaos

Tiermensch-Schamane

Ini +1
Angriff Bildnis **w4+2**
Rüstklasse 10 TW 2w8 (6) ____ (+1) 000000
Bewegung: 9 m Aktion w20
Zähigkeit +1 Reflex +0 Willen +3 Chaos

Wiedererwecker Chaosfürst tot: reißt einziges Auge weit auf, 2. zerfließt zu Lavapfütze

Ini +0 ____ (+0) 00000 00000 00000 00000
Angriff (1.) Flegel +6 **w6+1** (Flegel +1/+3 vs. Ordnung)
Angriff (2.) Magma-Tentakel +2 **w4+3**
Rüstklasse 13 TW 5w10 (20) (Dämonenrüstung RK+4/-4)
Bewegung: 6 m Aktion w20
Zähigkeit +8 Reflex +4 Willen +4 Chaos

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/Cthulhu),
- 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.

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, 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.

Krieger

Lebenspunkte: +w12 Reflex +1 Zähigkeit +1
Volltreffer (Krit.): w12/III, 19-20
Heldenwürfel w3 +Angriff, +Schaden, 3→Heldentat Beine, entwaffnen, RK-1
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

Foliant! Zauberauswahl w12, w10 Geringfügige Verderbnis, w20 Zauber

	Regeln	Rules	
	Anrufung des Patrons	129	144
1	Ausbessern	129	147
2	Bauchreden	130	158
	Brennende Hände	132	142
	Ekims mystische Maske	133	137
3	Energie formen	135	143
	Erstickende Wolke	136	134
	Federfall	137	140
4	Kalte Hand	138	133
	Magie entdecken*	267	260
5	Magie lesen	139	152
6	Magischer Schild	141	146
7	Magisches Geschoss	142	144
	Pakt mit einem Patron	143	148
8	Personen bezaubern	147	131
	Portal versperren	149	160
	Runenalphabet der Sterbl,	151	154
	Schlaf	152	155
	Seilmagie	153	153
8	Spinnenklettern	154	156
10	Sprachen verstehen	156	136
	Sprühende Farben	157	135
11	Tiere beschwören	158	129
12	Vergrößern	160	139
	Vertrauten finden	161	141
	Zaubertrick	162	130
	Patronzauber		
	Sengender Strahl [2]	183	

* gleich Klerikerzauber

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

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.