



zauberer



Name	Alanus Drachenherz	Stufe	3
Beruf	Gesetzloser	Erfahrung	110
Gesinnung	Chaos	Bewegung	9 m
Patron	Bobugbubilz	Zauberstufe	3
	Malus 0	Krit.	w8+1/1
Rüstung	11 Schwere Robe (RKL)	Patzer	w8-2
Leben	20 (w4+3w4+8)	Angriff	Schaden
Stärke	14 +1	Nahkampf	+2 +1
Geschick	11	Fernkampf	+1
Ausdauer	17 +2		
Persönlichkeit	8 -1		
Intelligenz	14 +1		
Glück	13 +1		
	Reflex +1		
	Zähigkeit +3		
	Willen +1		
	Sprachen		Gemeinsprache, Drachen, Chaos
	Schicksal		Zerbrochener Stern: Patzer

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	
Langschwert	w20+2	w8+1	
Kurzsword	w20+2	w6+1	
unbewaffnet	w20+2	w3+1	
Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite -/-2/-w
Kurzbogen	w20+1	w6	15/30/45 20 Pfeile, 10 Silberpfeile
			/ /
			/ /

Ausrüstung 1097 Gold 0 Silber 9 Kupfer
Zauberfoliant, 3 Fackeln, 3 Rationen, Wasserschlauch, Feder und Tinte, Notizbuch,
3 m Stange, Laterne, Oel, Feuerstein/Stahl, Flaeschchen, Kreide, Feder/Tinte/Buch,
Handspiegel, Zauberfoliant (115 Gold, 7 Silber, 52 Kupfer im Einkauf)

Zauber (6 + Intelligenzmod = 7) w20 + Intelligenzmod + Zauberstufe - Malus = w20+4
Launen der Magie (+10): 18 36 101→56/55 49 108→63/64 25 91
Magisches Geschoss Ungeziefermagnet: nach w4 Runden für w10 Runden, 1 Schaden pro Runde, -1 auf Rettung, Zauber, Ini
Personen Bezaubern Dämonenstimme: w4 Runden stumm, Spinnenklettern nix, Sprachen verstehen nix,
Sprühende Farben Morgenaktiv: 0-12h: w24, 12-24h: w16; dynamisches Glück: w6*10% Glück verändert: +/-w3
Nythuuls Stachelschweinmantel Furchteinflößend: w14 Runden flüchten Tiere innerhalb 15m mit INT ≤3,
Patron Anrufen Lebenshauch: innerhalb 4,5m heilt w6 Schaden

Verderbnis w10 - Glücksmod

Magier Stufe	Angriff	Volltreffer -würfel/ Tabelle	Aktions- würfel	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

Merkmale Zauberer

w4 Leben/Stufe; **Blutmagie:** körperliches Attribut vor Zauber verbrennen; Intelligenzmod. für Zauberwurf; kann Patron haben; kann Vertrauten haben; Glücksmodifikator für Verderbnis und Launen der Magie; Lieblingszauber + Glücksmodifikator; Rüstungs-Malus beim Zaubern; 2 Sprachen/Intelligenzmodifikator;

Nahkampf Langschwert w8 Kurzschwert w6 Stab w4 Dolch w4 3/6/9

Fernkampf Langbogen w6 21/42/63 Kurzbogen w6 15/30/45

Tabelle 5-3: Geringfügige Verderbnis w10 – Glücksmodifikator

- 1- Schreckliche Pusteln bedecken dein Gesicht. Sie sind nicht heilbar. -1 Persönlichkeit
- 2 Deine Haut schmilzt an einer bestimmten Stelle. Sie zerfließt wie warmes Wachs und bildet immer wieder neue Krater und Hügel. Es juckt permanent und ruft in anderen Abscheu hervor. Körperstelle 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 w4: **1** deine Augen leuchten in einer unheimlichen Farbe
2 deine Augen werden lichtempfindlich (-1 auf alle Würfe bei Tageslicht)
3 du entwickelst Infravision und kannst bis auf 30 m Wärmemuster wahrnehmen
4 deine Augen werden größer und blinzeln nicht mehr, wie bei einem Fisch.
- 5 Auf Brust und Beinen bilden sich schmerzhafte Wunden und auf deinen Händen und Beinen entstehen offene Stellen die nicht verheilen.
- 6 Deine Ohren mutieren w5: **1** deine Ohren laufen spitz zu **2** die Ohrmuscheln fallen ab, aber du kannst normal hören **3** dir wachsen Elefantenohren **4** deine Ohren werden zu Eselsohren und dein Lachen wird wiehernd **5** deine 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: Feuermagie versengt deine Augenbrauen und deine Haut glüht rot; Kältemagie macht deine Haut kreidebleich und die Lippen laufen blau an; andere Magie zehrt dich aus und du verlierst dauerhaft 3kg Gewicht
- 9 Dein Haar wird von dunkler Energie durchdrungen w4: **1** es wird schneeweiß
2 es wird pechschwarz **3** es fällt vollständig aus **4** es steht dauerhaft zu Berge
- 10+** Du wirst für w6 Stunden ohnmächtig. Du kannst nur auf energische Weise geweckt werden.

Tabelle 5-4: Ernsthafte Verderbnis w10 – Glücksmodifikator

- 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: Flammen, Blitze, Kältewellen usw. 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 w10 – Glücksmodifikator

- 1-** Ein Teil deiner Seelenenergie wird vom Dämonenprinzen 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, pro Monat verwandelt sich 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 Krepsschere verwandelt. Du erhältst einen w6 Angriff aber kannst damit keine Waffe mehr greifen.
- 8** Dir wächst über w7 Tage ein Schwanz. w6: **1** Skorpionschwanz (w4 Schaden plus Gift: Zähigkeit 10 oder das Ziel verliert permanent w4 Stärke) **2** geschuppter Schlangenschwanz **3** gespaltener Dämonenschwanz (+1 Geschicklichkeit) **4** fleischiger Schwanz mit einer funktionsfähigen dritten Hand **5** zusammenhängende Knorpelglieder, die in einem stacheligen Stummel enden (Angriff: w6 Schaden) **6** buschiger Pferdeschwanz
- 9** Körperliche Transformation, dir wachsen w4: **1** am ganzen Körper Schuppen **2** Kiemen **3** Federn **4** Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen
- 10+** Deine Lippen ziehen sich zusammen und wachsen sich in w12 Monaten zu einem richtigen Schnabel aus. Du erhältst einen w3 Bissangriff.

1-13 Magisches Geschoss

Regeln 142, Rules 144

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

Du schleuderst magische Geschosse die automatisch treffen.

Zauber w20:

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

Verderbnis w8:

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

Patzer w6:

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

1-15 Person bezaubern

Regeln 147, Rules 131

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

Du bezauberst ein Wesen und machst es zum Freund.

Untote und Monster -2, Externare und Dämonen -4.

Zauber w20:

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

Verderbnis w6:

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

Patzer w4:

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

1-20 Spinnenklettern

Regeln 154, Rules 156

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

Du kannst wie eine Spinne klettern.

Zauber w20:

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

Verderbnis w6:

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

Patzer w5:

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

1-21 Sprachen verstehen

Regeln 156, Rules 136

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

Du kannst nichtmagische Worte, Bilder und Karten verstehen.

Zauber w20:

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

Verderbnis w8:

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

Patzer w4:

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

Du rufst einen Sprühregen aus leuchtenden Farben hervor, der deine Ziele blendet.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-2** Verderbnis **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Ein Wesen innerhalb 12 m ist für w4 Runden blind oder Willen. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
- 14-17** 2 Wesen innerhalb 12 m sind für w4 Runden blind oder Willen. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
- 18-19** 3 Wesen innerhalb 12 m sind für 2w4+1 Runden betroffen: 1x Willen oder bewusstlos, 2x Willen oder blind. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
- 20-23** 3 Wesen innerhalb 12 m sind betroffen: ≤2 TW bewusstlos, ≥3 TW: 1x Willen oder bewusstlos, 2x Willen oder blind. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
- 24-27** Alle Wesen innerhalb 12 m Länge und 3-9 m Breite sind betroffen: ≤2 TW bewusstlos und w4 Schaden, ≥3 TW: 1x Willen oder 3w4+1 Runden bewusstlos, 2x Willen oder w4+1 Runden blind. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
- 28-29** Alle Wesen innerhalb 12 m Länge und 3-9 m Breite sind betroffen: ≤3 TW bewusstlos und w6 Schaden, ≥4 TW: 1x Willen oder 3w4+3 Runden bewusstlos, 2x Willen oder 2w4+1 Runden blind. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
- 30-31** Alle Feinde innerhalb 30 m Länge und 3-12 m Breite sind betroffen: ≤4 TW bewusstlos und w6 Schaden, ≥5 TW: 1x Willen oder 3w4+3 Runden bewusstlos, 2x Willen oder 1w4+1 Runden blind. Wesen ohne Augenlicht sind immun.
- 32+** Alle Feinde innerhalb 60 m Umkreis sind betroffen: ≤5 TW bewusstlos und 2w6 Schaden, ≥5 TW: Willen oder w4+1 Phasen bewusstlos und weitere Phase blind. Gefährten w4 Runden +1 auf alle Würfe.

Verderbnis w8:

- 1** Deine Haut nimmt dauerhaft ein Regenbogenmuster an
- 2** Deine Augen nehmen eine neue Farbe an: w10
- 3** Dein Haar verändert seine Farbe: w10
- 4** Deine Haut verändert ihre Farbe: w10
- 5-7** geringfügige Verderbnis
- 8** ernsthafte Verderbnis

Farbe w10:

1 blau	2 grün	3 gelb	4 orange	5 rot
6 purpur	7 silbern	8 golden	9 weiß	10 schwarz

Patzer w3:

- 1** Farbige Energien schlagen auf dich zurück und blenden dich für w4 Runden
- 2** Der Zauber wird unkontrollierbar verzögert: der Richter würfelt verdeckt und bestimmt nach wie vielen Runden er sich mit einem neuen Zauberwurf entlädt
- 3** Die Farben sprühen in w4+1 verschiedene Richtungen auseinander: w12 für die Richtung (wie Uhrzeit): Willen 12 oder w4 Runden blind.

Du wirst von spitzen Stacheln umhüllt.Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag w6+Glücksmod:
0- Verderbnis, Patzer & Makel **1-3** Verderbnis **4** Makel **5+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Fehlschlag, aber Zauber ist nicht verloren
- 14-15** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +1
- 16-19** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +1 und für alle Angreifer im Nahkampf Reflex 10 oder w3 Schaden
- 20 – 21** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +2 und für alle Angreifer im Nahkampf Reflex 15 oder w4 Schaden. Stachelhand ist normale Waffe mit w6 Schaden.
- 22 – 25** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +2 und für alle Angreifer im Nahkampf Reflex 20 oder w4 Schaden. Stachelhand ist normale Waffe mit w6 Schaden. Du kannst Stacheln 6/12/18 m weit schleudern: w6 Schaden
- 26 – 29** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +3 und für alle Angreifer im Nahkampf Reflex 20 oder w4+ZS Schaden. Stachelhand ist magische Waffe +2 mit w8+2 Schaden. Du kannst Stacheln 6/12/18 m weit schleudern: w6 Schaden
- 30 – 31** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +4 und für alle Angreifer im Nahkampf Reflex 20 oder w6+ZS Schaden. Stachelhand ist magische Waffe +4 mit w8+4 Schaden. Du kannst Stacheln +4 6/12/18 m weit schleudern: w8+4 Schaden
- 32 – 33** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +5 und für alle Angreifer im Nahkampf Reflex 20 oder w8+ZS Schaden. Stachelhand ist magische Waffe +5 mit w8+5 Schaden. Du kannst Stacheln +5 6/12/18 m weit schleudern: w8+5 Schaden
- 34+** Du wirst von Stacheln geschützt. RK +6 und für alle Angreifer im Nahkampf Reflex 25 oder w10+ZS Schaden. Stachelhand ist magische Waffe +6 mit w8+6 Schaden. Du kannst Stacheln +6 6/12/18 m weit schleudern: w8+6 Schaden. Du kannst alle Stacheln gleichzeitig verschissen: alle Ziele bis 9 m ZS*w10 Schaden, nur hinter fester Deckung Reflex 20 für halben Schaden, hinter Magischem Schild 24+ unverletzt.

Verderbnis w4:

- 1** Dein Haar wird stachelig.
- 2** Dir wachsen Stacheln im Gesicht und deine Nase wird Igel-artig.
- 3** Deine Haut juckt und du bekommst -1 auf Würfe die Konzentration erfordern.
- 4** Du bekommst Appetit auf Würmer und Maden.

Patzer w5:

- 1** Die Stacheln kleben zusammen und machen dich w4 Runden bewegungsunfähig.
- 2** Die Stacheln wachsen durch deine Haut und verursachen 1 Schaden pro 1,5 m Bewegung oder Angriff.
- 3** Die Stacheln sind weich und fettig, kein Schutz, bei mehr als halber Bewegung oder Objekte aufnehmen Reflex 8 oder du oder das Objekt fällt hin.
- 4** Du bekommst kleine Knopfaugen: -2 auf alle Zauber und Angriffe über mehr als 3 m.
- 5** Stacheln schießen aus deinem Körper und alle innerhalb 4,5 m Reflex 10 oder w4 Schaden.

1-1 Anrufung des Patrons

Regeln 129, Rules 144

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

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

Sezrekan: siehe Turm der schwarzen Perle

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

1-14 Pakt mit einem Patron

Regeln 143, Rules 148

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.

Um einen Pakt mit **Bobugbubilz** einzugehen, muss eine wochenlange, verdorbene Zeremonie im schleimigen Unterschlupf der Krötenmenschen abgehalten werden.

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. |

1-27 Patronzauber

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

Bobugbubilz: Lurchwerdung 331, Herrlicher Schlamm 332, Bund mit dem Widerling

Makel des Patrons

Du erleidest eine dauerhafte Veränderung, ähnlich der Verderbnis.

Sezrekan: siehe Turm der schwarzen Perle

Anrufung Bobugbubilz

Der Dämonenfürst der Amphibien verlangt, dass seine Diener Frösche, Kröten und Salamander schützen, Chaos verbreiten und die dunklen Sumpfländer verehren. Nach jeder größeren Hilfeleistung fordert Bobugbubilz kleinere Taten zum Treuebeweis, z.B. Schlangen und andere Wesen zu töten, die seine amphibischen Sklaven so oft fressen.

Anrufung des Patrons:

- 12–13** Bobugbubilz ist beschäftigt. Regen fällt, der Boden wird zu Matsch und du erhältst für 1 Stunde +w6 Stärke. Diese kann ganz normal für Zauberbrand genutzt werden.
- 14–17** Bobugbubilz schickt eine Krötenplage. Sie erscheint in w4 Runden und bleibt für w6 Runden. Tausende Kröten greifen innerhalb 6 m x 6 m alle Wesen an die deine oder Bobugbubilz' Gegner sind. **Krötenhorde:** INI +0; A Biss +4 nah alle in 6 m x 6 m **w4**; RK 8; TP 40; BW 3 m; AW w20; RW ZÄH +4 REF +0 WIL +0 Chaos
- 18–19** Der Boden um deinen Gegner wird plötzlich feucht und öffnet sich, das klaffende Maul einer Kröte bricht hervor und schnappt zu: 2w6 Schaden, Zähigkeit 20 halbiert
- 20–23** Bobugbubilz schickt einen **Teufelsfrosch**. Er kommt in w4 Runden an und gehorcht dir für eine Stunde. Der Teufelsfrosch ist groß genug, um als Reittier zu dienen.
- 24–27** Bobugbubilz schickt einen **Stachelsalamander**. Er kommt in w4 Runden an und gehorcht dir für 1 Stunde, oder solange dir ein stündlicher Zauberwurf 20 gelingt. Dieser Dämon ist groß genug, um als Reittier zu dienen, vorausgesetzt ein Sattel schützt vor Stacheln.
- 28–29** Bobugbubilz schickt ein geringes **Krötenscheusal**. Er entsteigt sofort einer matschigen Pfütze, taumelt chaotisch umher und schlägt Gegner unter quakenden, lallenden Lauten nieder. Er bleibt für eine Stunde.
- 30–31** Bobugbubilz schickt einen **Avatar**. Diese monströse, dunkelhäutige Kröte mit Beulen fällt von oben herab, um deine Feinde anzugreifen und bleibt für 2w6 Runden.
- 32+** Bobugbubilz schickt einen **Avatar** und bewirkt in dir einen übernatürlichen Ausbruch an Krötenstärke +6. Die Kröte greift für 2w6 Runden deine Feinde an und verschwindet dann mitsamt der Krötenstärke.

Teufelsfrosch (Typ I Dämon): INI +1; A Biss +6 nah **w8+2**; RK 13; TW 3w12; BW 6 m oder schwimmen 3 m; AW w20; BES Dämonenfähigkeiten; ZÄH +4 REF +2 WIL +0 Chaos

I: Halber Schaden durch nicht-magische Waffen; Dunkelsicht +4

Stachelsalamander (Typ I Dämon): INI +0; A Biss +4 nah **w8**; RK 15; TW 4w12; BW 9m oder schwimmen 9m; AW w20; BES Stacheln, Dämonenfähigkeiten; ZÄH +4 REF +4 WIL +0 Chaos

I: Halber Schaden durch nicht-magische Waffen; Dunkelsicht +4

Geringeres Krötenscheusal (Typ II Dämon): INI +4; A [Streitkolben des Chaos +2] +8 nah (w6+4 plus w4 gegen rechtschaffene Wesen) oder Klauen +8 nah **w8+2** oder Biss +10 nah **w12**; RK 18; TW 6w12; BW 9 m oder schwimmen 9 m; AW 2w20; BES Krankheit, Gutes entdecken +6, Dämonenfähigkeiten; ZÄH +6 REF +8 WIL +6 Chaos

II: Kein Schaden durch nicht-magische Waffen/Wesen ≤3TW; Dunkelsicht +8

Avatar des Krötenscheusals (Typ IV Dämon): INI +6; A Klaue +12 nah (3w8 + 6) oder Biss +16 nah (w12 + 4 + Verschlucken); RK 22; TW 10w12; BW 18 m oder schwimmen 18 m; AW 2w20; BES Krankheit, komplett verschlucken, Zauber (Zauberwurf +8): Gutes entdecken, Erstickende Wolke, Schrecken, Dämonenfähigkeiten; ZÄH +12 REF +10 WIL +12 Chaos

IV: Kein Schaden durch Waffen <+3/Wesen ≤7TW; Krit. 17-20; Dunkelsicht +16

Makel Bobugbubilz

Wenn sich für Bobugbubilz ein Makel des Patrons ergibt, würfle w6 auf der unten stehenden Tabelle. Wenn du alle 6 Nachteile auf allen Stufen des Effekts erworben hast, musst du nicht mehr würfeln.

- 1
 1. Egal welchen Zauber du sprichst, es erscheinen summende, beißende Mücken. Sie belästigen und verwirren, aber verursachen keinen weiteren Schaden.
 2. Ein großer schwarzer Schwarm Mücken erscheint mit jedem Zauber für 1 Runde. Er verwirrt alle Wesen innerhalb 3 m: Willen 8 oder -1 auf alle Würfe. Du bist immun.
 3. Der Mückenschwarm folgt dir ständig, Tag und Nacht, egal was du tust.
- 2
 1. Du bist ständig nass, als ob du in einer Sauna oder in feuchtem Sumpfland wärst. Deine Brauen sind feucht, du schwitzt ununterbrochen und am Ende jeden Tages sind deine Kleider durchnässt. Dies hat Einfluss auf deine Fähigkeit, Schriftrollen, Bücher aus Papier und Ähnliches zu tragen.
 2. Du schwitzt so heftig, dass deine Kleidung von Mittag an jeden Tag durchnässt ist.
 3. Du sonderst ständig ein Rinnsal Feuchtigkeit ab. Du bist immer durstig und musst deinem Körper ständig Flüssigkeit zuführen. Du hinterlässt kleine Pfützen, wenn du dich nicht bewegst.
- 3
 1. Dein Gesicht wird deutlich froschartig. Deine Augen wandern auseinander und deine Lippen werden dicker und fester. Deine Stimme wird tiefer und bekommt ein quakendes Echo.
 2. Dein Gesicht verändert sich, sodass es noch mehr einem Frosch ähnelt. Deine Zunge wird länger und deine Augen quellen hervor. Nachts, während du schläfst, machst du quakende Geräusche. Du gehst immer noch als Mensch durch, aber nur wenn du darauf hinweist, dass du deformiert bist oder anderweitig seltsam aussiehst.
 3. Dein Kopf verwandelt sich endgültig in den Kopf eines Frosches. Du kannst immer noch quäkend sprechen, aber es ist absolut unmöglich, als normaler Mensch durchzugehen.
- 4
 1. Jedes Mal, wenn du irgendeinen Zauber wirkst, füllt sich die Fläche des Effekts mit einem üblen Sumpferuch nach verrottenden Pflanzen mit einer fischigen Note.
 2. Dich begleitet ständig ein abscheulicher Gestank der jedem auffällt.
 3. Du stinkst so erbärmlich, dass du in gehobener Gesellschaft nicht willkommen bist. (Bobugbubilz' Anhänger erachten den Geruch jedoch als wohlriechend und köstlich).
- 5
 1. Jedes Mal, wenn du einen Zauber wirkst, werden deine Beine länger und deine Gelenkstruktur ändert sich. Sie sehen deformiert aus und du musst dich für w4 Runden in kleinen Hopsern fortbewegen. (Anderer Zaubereffekt hat Vorrang.)
 2. Deine Verwandlung schreitet weiter voran, sodass deine Beine für w4 Phasen so aussehen wie die eines Frosches. Du bekommst dadurch keine außergewöhnlichen Sprungfähigkeiten, aber du musst hopsen und kannst nicht normal laufen.
 3. Deine Beine verwandeln sich für immer in die eines Frosches. Du erhältst die Fähigkeit deine komplette Bewegungsrate in einem Sprung zurückzulegen.
- 6
 1. Wenn du einen Zauber wirkst, erscheinen um dich herum kleine Kröten. Sie fallen vom Himmel, kriechen aus den Falten deiner Kleidung, graben sich aus der Erde unter deinen Füßen und erscheinen manchmal als Teil des gewirkten Zaubers. Anschließend hüpfen sie ins Unterholz.
 2. Die Kröten erscheinen nicht nur, wenn du einen Zauber wirkst, sondern auch zufällig w4 mal am Tag. Das kann passieren, wenn du gerade beim Essen sitzt, ein Zauberbuch liest oder deinen Dolch zum Angriff zückst: Die Kröten erscheinen einfach.
 3. Die Kröten werden deine ständige Begleiterscheinung. Du wirst ununterbrochen von einer Gefolgschaft quakender, wühlender, hüpfender Frösche und Kröten unterschiedlicher Größe (von der Kaulquappe bis hin zum Ochsenfrosch) begleitet. Egal wie oft du sie verscheuchst, es erscheinen immer wieder neue an unerwarteten Orten. Du hast es nicht leicht, in guter Gesellschaft zurechtzukommen.

Zauberbrand Bobugbubilz

Bobugbubilz argumentiert nicht wie ein Mensch und seine Anliegen haben nicht immer ein unmittelbares Ziel. Benutzt du Zauberbrand, würfelst du w4 auf der unten stehenden Tabelle, um herauszufinden, welches Anliegen Bobugbubilz hat. Die Ideen lassen dir hoffentlich genug Freiraum, um sie für deine Kampagne zu erweitern.

- 1 Bobugbubilz benötigt das Blut eines Landbewohners. Dein Blut tut es auch (ausgedrückt in einem Verlust von Ausdauer, Stärke oder Geschicklichkeit).
- 2 Der Dämonenfürst der Amphibien benötigt die Füße eines menschlichen Wesens. In dieser besonderen Situation kann der Charakter bis zu 10 Punkte seiner Attributswerte verbrennen, muss aber darüber hinaus keinerlei physische Aktionen vor- oder Schaden hinnehmen. Opferst du Bobugbubilz die Füße eines Humanoiden vor dem nächsten Sonnenaufgang, erleidest du keinen Zauberbrand. Gelingt es dir nicht, ein solches Opfer zu finden, musst du ganze 10 Punkte nehmen, die nach Ermessen des Spielers über die Attributswerte verteilt werden.
- 3 Bobugbubilz benötigt deine süße Stimme für eine Anrufung, die seine amphibischen Anhänger nicht richtig intonieren können. Die Zeit verläuft im Schneckentempo, während du dich auf eine verwirrende Ebene mit engen, schlüpfrigen, mutterleibartigen Höhlen versetzt siehst, wo du gezwungen wirst, einen Text zu lesen, der zwar in den Worten deiner Sprache geschrieben ist, dessen Sinnhaftigkeit aber unergründlich abseits deines Verstandes liegt. Mit Vollendung der Anrufung gelangst du zurück auf seine Heimatebene. Es scheint keine Zeit vergangen zu sein und du findest dich selbst geschwächt von einem Verlust von Attributspunkten entsprechend dem Zauberbrand.
- 4 Eine schleimige Menge verderbter Giftschlangen schlängelt sich aus dem Boden unter deinen Füßen, wo sie umgehend in deine Knöchel beißen und dein Blut aussaugen. Leistest du Widerstand, fliehen die Giftschlangen und der Zauberbrand misslingt. Leistest du keinen Widerstand, saugen die Giftschlangen Blut, bis der Zauberbrand vollständig ist. Dann schlängeln sie sich zurück in die Erde. Wenn sie unter dem Boden verschwinden, dreht eine ihren Kopf, um den Dank von Bobugbubilz auszudrücken ... dann ist sie verschwunden.