



Dushko Schimmelpfennig



Bettler Neutral **Stufe** 2 **Erfahrung** 89
Ägidius **Ungnade** 1 **Initiative** w20
Schutzpatron der Bettler  **Krit.** w8/III
Zauberstufe 2  **Patzer** w4-3
Rüstung 15 Kettenhemd+Schild (RK5+I) **Malus** -4
Leben 7 (w4+2w8) **Bewegung** 9m

Stärke 9				Nahkampf +1
Geschick 7 -1		Reflex -1		Fernkampf
Ausdauer 9/10		Zähigkeit +1		
Persönlichkeit 15 +1		Willen +5		
Intelligenz 10		Sprachen Gemeinsprache, Hirsch		
Glück 19+1/18 +3		Schicksal Versuchung widerstanden: Rettungswurf Willen +3		

Nahkampfwaffen **Angriff** **Schaden**

Langschwert w20+1 w8

Kriegshammer w20+1 w8

Kritze als Stab w20+1 w4

Wolfenspeer w20+2 w8+1

unbewaffnet w20+1 w3

Fernkampfwaffen **Angriff** **Schaden**

Kurzbogen, geweiht w20 w6 **Reichweite** -/-2/-w **15/30/45 20 Pfeile**

INI+1, Treffer=festnageln, RK-STR mod; danach Stärkevergleich

Ausrüstung

- Gold - Silber 24 Kupfer

Kettenhemd, Schild, Heiliges Symbol (Bogen), 3 m Pfahl, Phiole Weihwasser, Ring der Beratung (Sprechen mit Toten 32), Kakerlaken-Ring (Eisenring: +TW & Fluch bei Tod), Fläschchen mit Mutationsflüssigkeit, Bronze Bettlerschale (spärlich: leuchtet wie Fackel), Schädel eine Teufelsanbeters (Bambidon), immun gegen Pilzsporen

Zauber (5 + Persönlichkeitsmod = 5) w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = **w20+3**

1-1 Böses entdecken, 1-3 Göttermahl, 1-7 Machtwort, 1-8 Magie entdecken, 1-10 Segnung, 1-11 Zweites Gesicht

Hände auflegen w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe + Schicksal = **w20+3**

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 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe + Glücksmod = **w20+6**

1-11 Fehlschlag, Ungnade+1	12-13 auf 9m 1 vertreiben, Willen negiert
14-17 auf 9m w3+ZS vertreiben, Willen negiert	18-19 auf 9m w4+ZS vertreiben, Willen negiert
20-23 auf 18m w6+ZS vertreiben, Willen negiert	24-27 auf 18m w8+ZS vertreiben, w3 Schaden
28-29 auf 18m 2w6+ZS vertreiben, w4 Schaden	30-31 auf 36m w8+ZS tot

32+ auf 72m 2w6+ZS tot [für TW>1 alles entsprechend reduziert]

Göttlichen Beistand erleben w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = **w20+3**

immer Ungnade +10 Effekt z.B.: Kerze anzünden: 10, Flammensäule: 18

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

Merkmale Kleriker: w8 Leben/Stufe

Ungnade

jeder misslungene Zauber bewirkt Ungnade+1; -w6 Ungnade pro Tag; Opfergabe: 50 Gold für -1 Ungnade; ein Zauberwurf im Bereich der Ungnade oder eine gewürfelte 1 bewirkt Ungnade+1 und einen Wurf auf die Ungnade-Tabelle mit (Zauberwurf – Glücksmodifikator) * w4; Ungnade bei Handeln gegen Gesinnung/Gott

Götter der Ordnung

Shul: Mondgott, **Klazath:** Kriegsgott, **Ulesh:** Friedensgott, **Choranus:** Schöpfungsgott,
Daentharr: Herr von Erde & Fleiß, **Gorhan:** Gott der Rache und Tapferkeit,
Justitia: Göttin der Gerechtigkeit und Gnade, **Aristemis:** Göttin der Seher und Strategen

Neutrale Götter

Amun Tor: Gott der Rätsel, **Ildavir:** Göttin der Natur, **Pelagia:** Göttin der See,
Cthulhu: Priester der Alten, **Lotan:** die Verschlingerin, Herrin der Tiefsee

Götter des Chaos

Ahriman: Gott des Todes, **Azi Dahaka:** Dämonenfürst der Stürme & Wüsten,
Bobugbubilz/Schnatermann: Dämonenfürst der Amphibien, **Cadixtat:** Chaostitan,
Nimlurun: Herr des Unrats, **Malotoch:** Aaskrähengott

erlaubte Waffen

Neutral Zweihänder w10, Langschwert w8, Kurzschild w6, Streitkolben w6,
Stab w4, Dolch w4, Schleuder w4

unheilige Wesen

Ordnung Untote, Dämonen, Teufel, chaotische Externare, Monster (Basilisk, Medusa),
Chaos Primare, chaotische Humanoide (Orks), chaotische Drachen
Neutral Tiere, Untote, Dämonen, Teufel, Monster (Basilisk, Medusa), Werwölfe,
Unnatürliche Wesen (Otyughs, Schleime)
Chaos Engel, Paladine, rechtschaffene Drachen, Fürsten der Ordnung, rechtschaffene Primare und
Humanoide mit rechtschaffener Gesinnung (z. B. Goblins)

Tabelle 5-7: Göttliche Ungnade (Zauberwurf – Glücksmodifikator) * w4

- 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 deinem 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. Im Kampf kannst du anfangen wenn die Gefahr vorüber ist.**

1-1 Böses entdecken

Regeln 260, Rules 259

Grad 1, 1 Aktion, 18m, 6 Phasen Dauer, Rettungswurf Willen=Zauberwurf

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

Manifestation: 1 Böse Wesen leuchten schwach

Zauber w20, Umkehrung w16:

- | | |
|--------------|--|
| 1-11 | Fehlschlag, Ungnade +1 |
| 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) |

1-3 Göttermahl

Regeln 262, Rules 262

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: 4 Nicht essbares Material wie Holz, Stein oder Erde wird verwandelt.

Zauber w20:

1-11 Fehlschlag, Ungnade +1

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.

Befehl in einem Wort. Rettungswurf +4 falls widernatürlich oder Selbstmord

Manifestation: 1 das Wort hallt in einer dröhnenden Stimme wider

Zauber w20:

- 1-11** Fehlschlag, Ungnade +1
- 12-13** Du erteilst einem Wesen innerhalb 9 m mit einem Wort einen Befehl für 1 Runde. Willen $\geq$ ZW negiert.
- 14-17** Du erteilst einem Wesen innerhalb 9 m mit einem Wort einen Befehl für w6+ZS Runden. Willen $\geq$ ZW negiert.
- 18-19** Du erteilst einem Wesen innerhalb 9 m mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w6+ZS Runden. W $\geq$ ZW negiert.
- 20-23** Du erteilst einem Wesen innerhalb 18 m mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w6+ZS Runden. Willen $\geq$ ZW negiert.
- 24-27** Du erteilst 6 Wesen innerhalb 18 m mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w6+ZS Phasen. Willen $\geq$ ZW negiert.
- 28-29** Du erteilst pro ZS 6 Wesen innerhalb 60 m mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w7+ZS Tage. Willen $\geq$ ZW negiert täglich.
- 30-31** Du erteilst pro ZS 50 Wesen innerhalb 1,5 km mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w7+ZS Tage. Willen $\geq$ ZW negiert täglich für TW>2.
- 32+** Du erteilst allen sichtbaren Wesen mit einem Wort und einer Geste einen Befehl für w7+ZS Tage. Maximal 10 Wesen pro ZS sind ausgenommen. Willen $\geq$ ZW negiert täglich für TW>3.

1-8 Magie entdecken

Regeln 267, Rules 260

Grad 1, 2 Aktionen, Reichweite 9 m, 2 Phasen Dauer, Willen $\geq$ ZW negiert manchmal

Du siehst Magie von Personen, Objekten und Orten in einem Kegel von deinem heiligen Symbol.

Zauber w20:

1-11 Fehlschlag, Ungnade +1

12-13 Du siehst Magie, aber nur grob, d.h. du siehst etwas als magisch auch wenn nur ein kleiner Teil magisch ist. Du siehst nicht die Art der Magie. Magische Wesen können mit Willen $\geq$ ZW widerstehen. 1 m Holz, 2,5 cm Metall oder 30 cm Stein blockieren.

14-17 Wie oben aber **kein Rettungswurf**.

18-19 Du siehst Magie im Detail, d.h. welcher Teil magisch ist. Du erkennst grob die Stärke der Magie, d.h. **ungefährer Grad, Boni, etc.** 1 m Holz, 2,5 cm Metall oder 30 cm Stein blockieren.

20-23 Du siehst Magie und **unsterbliche Wesen** und auch welcher Teil magisch ist und ob es unsterblich ist. Du erkennst grob die Stärke der Magie, d.h. ungefährer Grad, Boni, etc. 1 m Holz, 2,5 cm Metall oder 30 cm Stein blockieren.

24-27 Du siehst Magie, unsterbliche und **magische Wesen** und auch welcher Teil magisch ist und ob es unsterblich oder magisch ist. Du erkennst genau die Art und Stärke der Magie, z.B. welcher Zauber und welcher Effekt. **Nichts kann den Zauber blockieren.**

28-29 Du siehst Magie, unsterbliche und magische Wesen innerhalb **36 m** im Detail. Du erkennst genau die Art und Stärke der Magie, z.B. welcher Zauber und welcher Effekt. Nichts kann den Zauber blockieren.

30-31 Du siehst Magie, unsterbliche und magische Wesen innerhalb 36 m für **4 Phasen** im Detail. Du erkennst genau die Art und Stärke der Magie, z.B. welcher Zauber und welcher Effekt. Nichts kann den Zauber blockieren.

32+ Du siehst Magie, unsterbliche und magische Wesen innerhalb deiner gesamten **Sichtlinie** für **1 Stunde** im Detail. Du erkennst genau die Art und Stärke der Magie, z.B. welcher Zauber und welcher Effekt. Nichts kann den Zauber blockieren.

1-10 Segnung

Regeln 270, Rules 255

Grad 1, 1 Aktion, selbst/Berührung, ≥ 1 Phase Dauer, kein Rettungswurf

Du segnest jemand oder etwas. Auf Wesen anderer Gesinnung -1, entgegengesetzter Gesinnung -2 auf den Wurf. An heiligen oder unheiligen Orten Bonus oder Malus 1-4.

Manifestation: 1 das Ziel leuchtet

Zauber w20:

1-11 Fehlschlag, Ungnade +1

12-13 **selbst:** für 1 Phase Angriff+1, **Gefährte:** für 1 Runde Angriff+1

14-17 **selbst:** für 1 Phase Angriff, Fertigkeit, Rettung, Schaden, Zauber +1,
Gefährte: für 1 Phase Angriff+1,

Flüssigkeit: geweiht für 1 Tag, 2x w4 Schaden gegen unheilige Wesen

18-19 **selbst:** für 1 Phase alle Würfe +2, **Gefährte:** für 1 Phase alle Würfe +1,

Flüssigkeit: geweiht für 1 Tag, 2x w6 Schaden gegen unheilige Wesen

Amulett: geweiht für 1 Tag, alle Rettungswürfe +1 für Träger

20-23 **selbst:** 1 Phase alle Würfe +w3+ZS und Aura auf alle Gefährten innerhalb 1,5 m

Gefährte: alle Würfe +2 für 1 Phase,

Flüssigkeit: 1 Tag 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen

Amulett: 1 Tag alle Rettungswürfe +2 für Träger

Waffe: 1 Tag, entweder Angriff und Schaden +1 oder
Angriff und Schaden +2 nur gegen unheilige Wesen

24-27 **selbst:** für 1 Phase alle Würfe +w3+ZS und Aura innerhalb 3 m,

Gefährte: alle Würfe w3+ZS für 1 Phase,

Flüssigkeit: dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen, Z. für heute verloren

Amulett: geweiht für 1 Tag alle Rettungswürfe +2 für Träger, Zauber für heute verloren

Waffe: für 1 Tag geweiht entweder Angriff und Schaden +2 oder
Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen, Zauber für heute verloren

28-29 **selbst:** du und Gefährten innerhalb 9m: für 1 Stunde alle Würfe +4

Gefährte: für 1 Phase alle Würfe +w3+ZS und Aura innerhalb 1,5 m,

Flüssigkeit: dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen, Z. für w7+1 Tage verloren

Amulett: geweiht für 1 Monat, alle Rettungswürfe +2 für Träger, Zauber für w7+1 Tage verloren

Waffe: geweiht für 1 Monat, entweder Angriff und Schaden +2 oder
Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen, Zauber für w7+1 Tage verloren

30-31 **Queste:** alle Würfe aller im Sinne des Gottes und der Queste +1, für ZS Gefährten

alle Würfe +ZS, 7 Tage Dauer, kann gebannt werden; Zauber für 7 Tage verloren

Gefährte: alle Würfe +w3+ZS für 1 Phase und 3 m Aura

Flüssigkeit: dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen, Z. w4 Wochen verloren

Amulett: geweiht für 1 Jahr, alle Rettungswürfe +2 für Träger, Zauber für w4 Wochen verloren

Waffe: geweiht für 1 Jahr, **entweder** Angriff und Schaden +2 **oder** Angriff und Schaden +3
nur gegen unheilige Wesen, Zauber für w4 Wochen verloren

32+ **Queste:** alle Würfe aller im Sinne des Gottes/der Queste +1, ZS Gefährten alle Würfe +ZS;

Zauber für w20+10 Tage verloren

Gefährte: alle Würfe +w3+ZS für 1 Phase und 6 m Aura

Flüssigkeit: dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen, Z. w4 Monate verloren

Amulett: dauerhaft geweiht, alle Rettungswürfe +2 für Träger, Zauber für w4 Monate verloren

Waffe: geweiht bis unheilige Tat, **entweder** Angriff und Schaden +2 **oder**
Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen, Zauber für w4 Monate verloren

Du kannst in die Zukunft blicken, z.B. indem du Eingeweide liest oder Knochen wirfst.

Manifestation w3:

- 1** Ein drittes Auge erscheint auf deiner Stirn.
- 2** Deine Augen leuchten auf.
- 3** Deine Augen sind zugeschmolzen, aber du kannst noch immer sehen.

Zauber w20:

- 1-11** Fehlschlag, Ungnade +1
- 12-13** Du erlangst für 1 Runde einen Blick in die Zukunft. In der nächsten Runde erhältst du +4 auf einen beliebigen einzelnen Wurf.
- 14-17** Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf die nächsten **30 Minuten** und erhältst eine zu **75%** korrekte Antwort darüber, welche Entscheidung vorteilhaft ist.
- 18-19** Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf die nächsten **30 Minuten** und erhältst eine zu **80%** korrekte Antwort darüber, welche Entscheidung vorteilhaft ist.
- 20-23** Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf die nächsten **30 Minuten** und erhältst eine zu **85%** korrekte Antwort darüber, welche Entscheidung vorteilhaft ist.
- 24-27** Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf die nächste **1 Stunde** und erhältst eine zu **85%** korrekte Antwort darüber, welche **Entscheidungen** jeweils vorteilhaft sind.
- 28-29** Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf die nächste **1 Stunde** und erhältst eine zu **90%** korrekte Antwort darüber, welche **Entscheidungen** jeweils vorteilhaft sind.
- 30-31** Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf den nächsten **1 Tag** und erhältst eine zu **95%** korrekte Antwort darüber, welche **Entscheidungen** jeweils vorteilhaft sind.
- 32+** Du konzentrierst dich 1 Runde lang auf den nächsten **1 Monat** und erhältst eine zu **99%** korrekte Antwort darüber, welche **Entscheidungen** jeweils vorteilhaft sind. Zusätzlich erhältst du solange +1 auf alle Würfe.

Patzer Tabelle w16 (4-2) w4 bis w16-Glücksmod.

- 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. Beim nächsten Angriffswurf erhältst du einen Malus von -2.
- 4** Deine Waffe ist schwer 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 damit verbringst, die verhedderten Schnallen und Gurte wieder anzubringen.
- 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 (einen Stein, eine Mauer, sogar den 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. Du fällst hart und erleidest dabei w3 Schaden. Du liegst am Boden und musst eine Aktion dafür nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 14** Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Wie eine Schildkröte ruderst du mit den Gliedern und bist unfähig, sofort aufzustehen. Du musst für die nächste Runde im Liegen kämpfen, bevor du dich aufrichten kannst.
- 15** Du schaffst es irgendwie, dich selbst zu verletzen, wobei du normalen Schaden erleidest.
- 16+** Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst normalen Schaden +1. Darüber hinaus fällst du auf den Rücken und kannst dich erst dann wieder aufrichten, wenn dir ein Geschicklichkeitswurf (Schwierigkeit 16) gelingt.

* Magische Waffen brechen nicht durch Patzer oder Volltreffer. Stattdessen werden sie w10 + 1,5 m weggeschleudert.

Volltreffer Tabelle III für Kleriker, Hobbits, Krieger (1-2) und Zwerge (1-3) w8 bis w16+Glücksmod.

0- Blinde Kampfwut! +2w8 Schaden und 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.

Ein Charakter der von Kampfwut überkommen wird, kann Attributspunkte in Persönlichkeit oder Intelligenz opfern um den Schaden zu vergrößern. Je Punkt fügt er w12 Schaden hinzu.

Schutzpatron der Bettler

Schutzpatron der stillenden Mütter und der Hirten.

Beschützer der Bettler und Krüppel, angerufen bei Pest, Aussatz und Krebs, bei Dürre, Sturm und Feuersbrunst,

in geistiger Not und Verlassenheit, gegen Fallsucht, Geisteskrankheiten und Unfruchtbarkeit von Mensch und Tier.



Eine Hirschkuh nährte ihn mit ihrer Milch. Während einer Jagd des Königs Wamba flüchtete diese Hirschkuh zu Ägidius, der sich schützend vor das Tier stellte und so versehentlich von einem Pfeil getroffen wurde. In der Erkenntnis, dass die Tugend in der Schwachheit vollendet werde, bat er, dass ihm während seines Erdendaseins die Gesundheit nicht wiederkehren solle. So blieb ihm die Wunde bis an sein Lebensende.

Mit Krummstab und vom Pfeil getroffen und in Begleitung einer Hirschkuh.

Kleriker des Ägidius werden zur Weihe mit einem Pfeil durchbohrt, welcher von da an stets in der Wunde steckt.

Pfeil und Bogen sind geweihte Zeremonialwaffen.

Hirsche und insbesondere Hirschkühe sind Heilig und dürfen nicht verletzt werden.