

9 Vorgefertigte Charaktere für **Stufe 1 Abenteuer**

Lebenspunkte pro Wurf aufgerundet, Attribute +2/-1, Ausrüstung optimal, nicht-magisch, Glück minimal

Krieger Zweihandschwert (15), 3 Wurfspeere (3), Kettenhemd (80)

Zwerg Kriegshammer (5), Schild (10), Handaxt (4) Kettenhemd (80)

Ildavir K. Kriegshammer (5), Schild (10), Heiliges Symbol (25), Schuppenpanzer (80)

Justitia K. Langschwert (10), Schild (10), Heiliges Symbol (25), Schuppenpanzer (80)

Magier Langschwert (10), Kurzbogen (25+5), Waffenrock (5)

Elb Mithril-Langschwert, Langbogen (40+5), Mithril-Kettenhemd

Hobbit 2 Kurzscherer (14), Kurzbogen (25+5), Kettenhemd (80)

Dieb Ord. Langschwert (10), Dolch (3), Garrote (2), Totschläger (3), Kurzbogen (25+5),

& Chaos Blasrohr (6+1), Diebeswerkzeug (25), Lederrüstung (5)

Regeln:

- w20, 1=Patzer, 20=Volltreffer, +/- Modifikatoren & Rettungswürfe,
- Fertigkeiten über Beruf, Volk, Klasse (w10)
- pro Runde: **1.** Bewegung/Waffe ziehen/fallenlassen/Tür öffnen, **2.** Aktion (Angriff)
- Glück modifiziert: + Volltreffer, – Patzer, – Verderbnis, + Lieblingswaffe, + Lieblingszauber, + Unheiliges vertreiben
- alle: nach Wurf Glück verbrennen (Boni für Dieb und Hobbit), aber
3: –3, 4-5: –2, 6-8: –1, 9-12: ±0, 13-15: +1, 16-17: +2, 18: +3
- Magier & Elb: vor Zauberwurf körperliche Attribute verbrennen (Blutmagie)
Blut, 1 Pfund Fleisch, Finger, Hand, Ohr, Nase, Auge, Haare, Brandzeichen
- Kampfwut nach manchen Volltreffern: Intelligenz & Persönlichkeit verbrennen
je Attributspunkt +w12 Schaden
- Verlorene Attributspunkte außer Glück heilen mit 1 Punkt pro Nacht.
- 0 Lebenspunkte: Stufe (d.h. hier: 1) Runde zum heilen –1 Attributspunkt, sonst tot
- +1 Lebenspunkt pro Nachtruhe und Tag im Bett, +1 Attributspunkt dergleichen
- beidhändig: Geschick 16-17: wie Hobbit, normale Patzer, Volltreffer nicht automatisch/nur rechts; allgemein:
–(Geschickmod-3)w, ≤w14 keine Volltreffer
- Rückzug im Nahkampf: freier Gelegenheitsangriff
- in Nahkampf schießen: wenn nicht getroffen 50% Gefährten zu treffen
- brennen: w6 Schaden/Runde, löschen: Reflex 10
- fallen: w6 pro 3m, 6=Knochenbruch (Stärke oder Geschick –1), vom Pferd: w4
- Festhalten: Stärke Vergleichswurf pro Runde
- nicht-tödlicher Schaden: –1w
- unbewaffnet/Stein werfen: w3 Schaden
- Konzentration (Zauber): keine Aktionen außer Bewegung/2, Treffer: Willen 11
- Zauber umkehren: –w (w16 statt w20)
- Sturmangriff: min. ½ Bewegung, Angriff +2, Rüstungsklasse–2
- Reiterkampf: immer RK+1; jede Heldentat: Schild zerschmettert/RK-1;
abwerfen/umstoßen: Zähigkeit 10-Heldenwurf; gegen Fußkämpfer: Angriff+1;
Pferd erschreckt/verwundet: Reflex; vom Pferd fallen: w4 Schaden, am Boden;
Sturmangriff: Lanze/Speer doppelter Schaden
- 20 Punkte Zauberbrand: automatische 20 (kein Wurf nötig)
- Zauberbrand & Patzer: 1 Attributspunkt permanent verloren
- Rituale, Zauberkreis, Zutaten
- Verteidigen statt Angriff: w20=AC

Schwarzes Lotusöl Lebenspunkte +w10, nach w4 Stunden -w6

Krieger

Name					Stufe	1
Beruf	Holzknecht				Erfahrung	10
Gesinnung			Initiative	w16+1	Bewegung	7,5 m
			(+Stufe)		Heldenwürfel	w3
			Malus	-5	Krit.	19-20 w12 Tab. III
Rüstung	15	Kettenhemd (RK5)		Patzer	w16	
Leben	12	(w4+w12+2)		Angriff	Schaden	
Stärke	16	+2		Nahkampf	+w3+2	+w3+2
Geschick	12		Reflex +1	Fernkampf	+w3	+w3
Ausdauer	12		Zähigkeit +1	Lieblingswaffe	Kriegsaxt +0	
Persönlichkeit	11		Willen 0			
Intelligenz	8	-1	Sprachen	Gemeinsprache		
Glück	9		Schicksal	Eisenfresser: Lebenspunkte+1		
3/4-5/6-8/9-12/13-15/16-17/18						
Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden				
Kriegsaxt	w20+w3+2	w10+w3+2				
Zweihandschwert	w20+w3+2	w10+w3+2				
unbewaffnet	w20+w3+2	w3+w3+2				
Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden		Reichweite	-/-2/-w	
3 Wurfspeere	w20+w3	w6+w3		9 /18/27		
				/ /		
				/ /		
Ausrüstung				- Gold	15 Silber	33 Kupfer
Wildschweinfell, Fackel, Ration, Wasserschlauch, Handbeil,						

Beispiele für Heldenwürfel = 3, eigene Vorschläge sind erwünscht, aber kein Zusatzschaden

Zurückstoßen normal großes Wesen oder Objekt Bewegung/3 zurück (auch über Abhang)

Umreißen Reflex gegen Angriffswurf oder am Boden (RK -2, aufstehen=Aktion)

Springen Bewegung/3 über Abgrund/in Deckung (-2)/auf erhöhte Position (-1)

Entwaffnen Zähigkeit gegen Angriffswurf/2 oder Waffe am Boden (aufheben=Aktion)

Festhalten Zähigkeit gegen Angriffswurf, dann Stärkevergleich pro Runde (Angriffe +d)

Blenden nächster Angriff -2

Schützen 1 Gefährte RK +HW

Verteidigungshaltung nächste Runde RK+1

„Attacke!“ 2 Gefährten nächster Angriff+1

„Nicht aufgeben!“ alle Gefährten 2. Moralwurf

„Flieht oder Sterbt!“ Gegner Moralwurf gegen 13

Ablenken Hinterhalt ermöglichen

Präzision kleines Objekt treffen/zerstören

Folgeangriff wenn tödlich 2. Angriff sofort

Rüstung beschädigen RK -1

Halstreffer alle Zauberwürfe -2

Rundumschlag 1/2 Schaden gegen 2 Gegner

„Standhalten!“ 2 Gefährten nächste Runde RK+1

„Wir siegen!“ alle Gefährten Moral +2

Betäuben 1 Runde bewusstlos wenn 0 Leben

Beintreffer Bewegung halbiert

Wüten ganzer Kampf Angriff & Schaden +3, RK -3

Bluten Zähigkeit 13 oder w3 Schaden pro Runde

Beispiele für Heldenwürfel = 4

Zurückstoßen normal großes Wesen oder Objekt Bewegung/2 Schritt zurück (auch über Abhang)

Umreißen am Boden (RK -2, aufstehen=Aktion)

Springen Bewegung/2 über Abgrund/in Deckung (-2)/auf erhöhte Position (-1)

Entwaffnen Zähigkeit gegen Angriffswurf oder Waffe am Boden (aufheben=Aktion)

Festhalten Zähigkeit gegen Angriffswurf, dann Stärkevergleich+2 pro Runde (Angriffe +d)

Blenden nächster Angriff -4

Rüstung beschädigen RK -2

Schützen 2 Gefährten RK +HW

Halstreffer alle Zauberwürfe -4

Verteidigungshaltung nächste Runde RK+2

Rundumschlag 1/3 Schaden gegen 3 Gegner

„**Attacke!**“ alle Gefährten nächster Angriff+1

„**Standhalten!**“ alle Gefährten nächste Runde RK +1

„**Nicht aufgeben!**“ alle Gefährten 2. Moralwurf +2

„**Wir siegen!**“ alle Gefährten Moral +4

„**Flieht oder Sterbt!**“ Moralwurf gegen Angriffsw. **Betäuben** 4 Runden bewusstlos wenn 0 Leben

Ablenken Hinterhalt ermöglichen

Beintreffer Bewegung/3

Präzision kleines Objekt treffen/zerstören

Wüten ganzer Kampf Angriff & Schaden +4, RK -4

Folgeangriff wenn tödlich 2./3. Angriff sofort

Bluten Zähigkeit 16 oder w3 Schaden pro Runde

Merkmale Krieger

w12 Leben/Stufe; erweiterter Kritbereich; Initiative +Stufe; Lieblingswaffe + Glücksmod;

Heldenwürfel: Heldentat vor Wurf ansagen, Heldenwürfel zu Angriff und Schaden addieren, wenn Angriff erfolgreich und Heldenwürfel $\geq$ Ansage: Heldentat gelingt;

Krieger Stufe (Erfahrung)	Heldenwürfel	Volltrefferwürfel/Tabelle	Volltrefferbereich	Aktionswürfel	Reflex	Zähigkeit	Willen
1 (10)	w3	w12/III	19-20	w20	+1	+1	+0
2 (50)	w4	w14/III	19-20	w20	+1	+1	+0
3 (110)	w5	w16/IV	19-20	w20	+1	+2	+1
4 (190)	w6	w20/IV	19-20	w20	+2	+2	+1
5 (290)	w7	w24/V	18-20	w20+w14	+2	+3	+1
6 (410)	w8	w30/V	18-20	w20+w16	+2	+4	+2
7 (550)	w10+1	w30/V	18-20	2w20	+3	+4	+2
8 (710)	w10+2	2w20/V	18-20	2w20	+3	+5	+2
9 (890)	w10+3	2w20/V	17-20	2w20	+3	+5	+3
10 (1090)	w10+4	2w20/V	17-20	2w20+w14	+4	+6	+3

Nahkampf **2H:** Reiterlanze **2w12** Stangenwaffe **w10** Zweihandschwert **w10** **Kriegsaxt w10**

1H: Langschwert **w8** Kriegshammer **w8** Speer **w8 3/6/9**

 Kurzschwert **w6** Streitkolben **w6** Handaxt **w6 3/6/9** Flegel **w6**

 Knüppel **w4** Stab **w4** Dolch **w4 3/6/9**

Fernkampf **2H:** Armbrust **w6 24/48/72** Langbogen **w6 21/42/63** Kurzbogen **w6 15/30/45**

1H: Wurfspeer **w6 9/18/27** Schleuder **w4 12/24/48**



zwerg

Name				Stufe	1
Beruf	Steinmetz			Erfahrung	10
Gesinnung		Initiative	w20	Bewegung	4,5 m
		Malus	-5	Heldenwürfel	w3
				Krit.	w10+1 Tab. III
Rüstung	16	Kettenhemd+Schild (RK5+1)		Patzer	w16-1
Leben	9	(w4+w10)		Angriff	Schaden
Stärke	13	+1		Nahkampf	+w3+1 +w3+1
Geschick	12		Reflex +1	Fernkampf	+w3 +w3
Ausdauer	11		Zähigkeit +1	Liebingswaffe	Kriegshammer +1
Persönlichkeit	9		Willen +2		
Intelligenz	7	-1	Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch	
Glück	13	+1	Schicksal	Trotzkopf: Willen +1	

3/4-5/6-8/9-12/13-15/16-17/18

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	
Kriegshammer	w20+w3+2	w8+w3+2	Liebingswaffe
Schildstoß	w14 +w3+1	w3+w3+1	
Handaxt	w20+w3+1	w6+w3+1	
unbewaffnet	w20+w3+1	w3+w3+1	

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite -/-2/-w
Handaxt	w20+w3	w6+w3	3/ 6/ 9
			/ /
			/ /

Ausrüstung	1 Gold	7 Silber	27 Kupfer
kleine Marmorfigur, Fackel, Hammer & Meißel, Spaten, Ration, Wasserschlauch, Schild,			

- Beispiele für Heldenwürfel = 3, eigene Vorschläge sind erwünscht, aber kein Zusatzschaden
- Zurückstoßen** normal großes Wesen oder Objekt Bewegung/3 zurück (auch über Abhang)
- Umreißen** Reflex gegen Angriffswurf oder am Boden (RK -2, aufstehen=Aktion)
- Springen** Bewegung/3 über Abgrund/in Deckung (-2)/auf erhöhte Position (-1)
- Entwaffnen** Zähigkeit gegen Angriffswurf/2 oder Waffe am Boden (aufheben=Aktion)
- Festhalten** Zähigkeit gegen Angriffswurf, dann Stärkevergleich pro Runde (Angriffe +d)
- Blenden** nächster Angriff -2
- Schützen** 1 Gefährte RK +HW
- Verteidigungshaltung** nächste Runde RK+1
- „Attacke!“ 2 Gefährten nächster Angriff+1
- „Nicht aufgeben!“ alle Gefährten 2. Moralwurf
- „Flieht oder Sterbt!“ Gegner Moralwurf gegen 13
- Ablenken** Hinterhalt ermöglichen
- Präzision** kleines Objekt treffen/zerstören
- Folgeangriff** wenn tödlich 2. Angriff sofort
- Rüstung beschädigen** RK -1
- Halstreffer** alle Zauberwürfe -2
- Rundumschlag** 1/2 Schaden gegen 2 Gegner
- „Standhalten!“ 2 Gefährten nächste Runde RK+1
- „Wir siegen!“ alle Gefährten Moral +2
- Betäuben** 1 Runde bewusstlos wenn 0 Leben
- Beintreffer** Bewegung halbiert
- Wüten** ganzer Kampf Angriff & Schaden +3, RK -3
- Bluten** Zähigkeit 13 oder w3 Schaden pro Runde

Beispiele für Heldenwürfel = 4

Zurückstoßen normal großes Wesen oder Objekt Bewegung/2 Schritt zurück (auch über Abhang)

Umreißen am Boden (RK -2, aufstehen=Aktion)

Springen Bewegung/2 über Abgrund/in Deckung (-2)/auf erhöhte Position (-1)

Entwaffnen Zähigkeit gegen Angriffswurf oder Waffe am Boden (aufheben=Aktion)

Festhalten Zähigkeit gegen Angriffswurf, dann Stärkevergleich+2 pro Runde (Angriffe +d)

Blenden nächster Angriff -4

Rüstung beschädigen RK -2

Schützen 2 Gefährten RK +HW

Halstreffer alle Zauberwürfe -4

Verteidigungshaltung nächste Runde RK+2

Rundumschlag 1/3 Schaden gegen 3 Gegner

„**Attacke!**“ alle Gefährten nächster Angriff+1

„**Standhalten!**“ alle Gefährten nächste Runde RK +1

„**Nicht aufgeben!**“ alle Gefährten 2. Moralwurf +2 „**Wir siegen!**“ alle Gefährten Moral +4

„**Flieht oder Sterbt!**“ Moralwurf gegen Angriffsw. **Betäuben** 4 Runden bewusstlos wenn 0 Leben

Ablenken Hinterhalt ermöglichen

Beintreffer Bewegung/3

Präzision kleines Objekt treffen/zerstören

Wüten ganzer Kampf Angriff & Schaden +4, RK -4

Folgeangriff wenn tödlich 2./3. Angriff sofort

Bluten Zähigkeit 16 oder w3 Schaden pro Runde

Zwergen Stufe (Erfahrung)	Heldenwürfel	Volltrefferwürfel/Tabelle	Aktionswürfel	Reflex	Zähigkeit	Willen
1 (10)	w3	w10/III	w20	+1	+1	+1
2 (50)	w4	w12/III	w20	+1	+1	+1
3 (110)	w5	w14/III	w20	+1	+2	+1
4 (190)	w6	w16/IV	w20	+2	+2	+2
5 (290)	w7	w20/IV	w20+w14	+2	+3	+2
6 (410)	w8	w24/V	w20+w16	+2	+4	+2
7 (550)	w10+1	w30/V	2w20	+3	+4	+3
8 (710)	w10+2	2w20/V	2w20	+3	+5	+3
9 (890)	w10+3	2w20/V	2w20	+3	+5	+3
10 (1090)	w10+4	2w20/V	2w20+w14	+4	+6	+4

Merkmale Zwerg

w10 Leben/Stufe; **Schildstoß w14**; **Dunkelsicht** 18 m; Bewegung **6 m**;

unterirdische Fallen entdecken +1; schräge Gänge +1; sich verschiebende Wände +1;

Lieblingswaffe + Glücksmodifikator; **riecht Gold und Edelsteine** auf 12 – 30 m;

Heldenwürfel: Heldentat vor Wurf ansagen, Heldenwürfel zu Angriff und Schaden addieren, wenn Angriff erfolgreich und Heldenwürfel ≥ Ansage: Heldentat gelingt;

Lieblingswaffe: darf eine auswählen, Glücks-Modifikator (fest) addiert

Nahkampf

2H: Zweihandschwert **w10** Kriegssaxt **w10**

1H: Langschwert

w8 Kriegshammer **w8**

Speer **w8** 3/6/9

Kurzschwert

w6 Streitkolben **w6**

Handaxt **w6** 3/6/9

Knüppel

w4

Dolch **w4** 3/6/9

Fernkampf

2H: Armbrust **w6** 24/48/72

Kurzbogen **w6** 15/30/45

1H: Wurfspeer **w6** 9/18/27

Schleuder **w4** 12/24/48



hobbit

Name				Stufe	1
Beruf	Gärtner			Erfahrung	10
Gesinnung				Bewegung	6 m
	Initiative w20			Krit.	w16+1 Tab. III
	Malus -3			Patzer	w12-1
Rüstung	15	Mithril Kettenhemd (RK5)			Angriff Schaden
Leben	7	(w4+w6)			Nahkampf +3 +1
Stärke	13	+1	Reflex +1	Fernkampf +2	
Geschick	12		Zähigkeit +1	Schleichen & Verstecken +3-3	Rüstungsmalus
Ausdauer	10		Willen +1		
Persönlichkeit	11		Sprachen	Gemeinsprache, Elben	
Intelligenz	9		Schicksal	Zänker: alle Angriffswürfe +1	
Glück	13	+1			

3/4-5/6-8/9-12/13-15/16-17/18

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	
Kurzsword	w20+3	w6+1	
2 Kurzsworder	2(w16+3)	2(w6+1)	Volltreffer bei 16, Datzer nur bei doppel-1
unbewaffnet	w20+3	w3+1	
unbewaffnet	2(w16+3)	2(w3+1)	Volltreffer bei 16, Datzer nur bei doppel-1

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite -/-2/-w	
Kurzbogen	w20+2	w6	15/30/45	30 Pfeile
			/ /	
			/ /	

Ausrüstung	- Gold	23 Silber	4 Kupfer
Korb mit Pilzen, Fackel, Ration, Wasserschlauch, Henne			

Hobbit Stufe (Erfahrung)	Angriff	Volltreffer- würfel/Tabelle	Aktions- würfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Schleichen & Verstecken
1 (10)	+1	w8/III	w20	+1	+1	+1	+3
2 (10)	+2	w8/III	w20	+1	+1	+1	+5
3 (110)	+2	w10/III	w20	+2	+1	+2	+7
4 (190)	+3	w10/III	w20	+2	+2	+2	+8
5 (290)	+4	w12/III	w20	+3	+2	+3	+9
6 (410)	+5	w12/III	w20+w14	+4	+2	+4	+11
7 (550)	+5	w14/III	w20+w16	+4	+3	+4	+12
8 (710)	+6	w14/III	2w20	+5	+3	+5	+13
9 (890)	+7	w16/III	2w20	+5	+3	+5	+14
10 (1090)	+8	w16/III	2w20	+6	+4	+6	+15

Merkmale Hobbits

w6 Leben/Stufe; **beidhändig** (je w16, Volltreffer bei 16, Patzer nur bei doppel-1);
+2 pro verbranntem Glück; **Glücksbringer** für Andere; +Stufe **Glücksregeneration** pro Nacht;
Bewegung 6 m; **Dunkelsicht** 9 m; **Schleichen & Verstecken**;

Nahkampf: Kurzschwert **w6**, Streitkolben **w6**, Handaxt **w6** 3/6/9,
 Knüppel **w4**, Stab **w4**, Dolch **w4** 3/6/9

Fernkampf: **2H:** Armbrust **w6** 24/48/72, Kurbogen **w6** 15/30/45
1H: Wurfspeer **w6** 9/18/27, Schleuder **w4** 12/24/48



Name					Stufe	1
Beruf	Schmuggler				Erfahrung	10
Gesinnung	Ordnung	Initiative	w20+1		Bewegung	9 m
		Malus	-1		Glückswürfel	w3
Rüstung	13	Lederrüstung (RK2)			Krit.	w10+1 Tab. 11
Leben	7	(w4+w6)			Patzer	w8-1
Stärke	10			Nahkampf		+1
Geschick	13	+1	Reflex +3	Fernkampf	+1	+2
Ausdauer	12		Zähigkeit +2			
Persönlichkeit	8	-1	Willen 0			
Intelligenz	12		Sprachen	Gemeinsprache, Rotwelsch		
Glück	13	+1	Schicksal	Glücksfee: alle Rettungswürfe +1		
3/4-5/6-8/9-12/13-15/16-17/18						
Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	Hinterhalt			
Langschwert	w20	w8	w20+1	w8		
Dolch	w20	w4	w20+1	w10		
Garotte	w20	-	w20+1	3w4		
Totschläger	w20	w3	w20+1	2w6		
unbewaffnet	w20	w3	w20+1	w3		
Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Hinterhalt	Reichweite	-/-2/-w	
Kurzbogen	w20+1	w6	w20+2	w6	15/30/45	20 Pfeile
Blasrohr	w20+1	w3	w20+2	w5	6/12/18	20 Pfeile
Ausrüstung	- Gold 3 Silber 8 Kupfer					
Großer Sack, Kleines Fässchen, Diebeswerkzeug, Fackel, Ration, Wasserschlauch, 15m Seil & Wurfhaken, 3m Stange,						

Diebesfertigkeiten (Ordnung)

Hinterhältiger Angriff	+1	Lautlos schleichen*	+1+1-1	Im Schatten verstecken*	+3+1
Taschendiebstahl*	+1+1	Fassadenklettern*	+3+1-1	Schlösser knacken*	+1+1
Fallen entdecken†	+3	Fallen entschärfen*	+3+1	Urkunden fälschen*	+0+1
Verkleiden‡	+0-1	Sprachen lesen†	+0	Gift handhaben	+0
Schriftrolle wirken†	w10	* +GES+Fertigkeit	† +INT	‡ +PER	

Dieb Stufe (Erfahrung)	Angriff	Volltreffer- würfel/Tabelle	Aktions- würfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Glückswürfel
1 (10)	+0	w10/II	w20	+1	+1	+0	w3
2 (50)	+1	w12/II	w20	+1	+1	+0	w4
3 (110)	+2	w14/II	w20	+2	+1	+1	w5
4 (190)	+2	w16/II	w20	+2	+2	+1	w6
5 (290)	+3	w20/II	w20	+3	+2	+1	w7
6 (410)	+4	w24/II	w20+w14	+4	+2	+2	w8
7 (550)	+5	w30/II	w20+w16	+4	+3	+2	w10
8 (710)	+5	w30+2/II	2w20	+5	+3	+2	w12
9 (890)	+6	w30+4/II	2w20	+5	+3	+3	w14
10 (1090)	+7	w30+6/II	2w20	+6	+4	+3	w16

Merkmale Dieb

w6 Leben/Stufe; Glückswürfel pro verbranntem Glück; +Stufe Glücksregeneration pro Nacht; Rotwelsch; verstecken = 1 Aktion; verstecken & schleichen = 1 Runde;

Hinterhalt = hinter Gegner & Gegner nicht gewahr; automatischer Volltreffer bei Hinterhalt; braucht Diebeswerkzeug; Bewegung 9 m;

Ordnung: organisierter Krimineller; Neutral: Betrüger & Spione; Chaos: Einzelgänger

Nahkampf

Langschwert **w8**

Kurzschwert **w6**

Stab **w4**

Totschläger **w3/2w6**

Garrote **-/3w4**

Dolch **w4/w10** 3/6/9

Fernkampf

2H: Armbrust **w6** 24/48/72

Kurzbogen **w6** 15/30/45

1H: Wurfspeer **w6** 9/18/27

Schleuder **w4** 12/24/48

Wurfpfeil **w4** 6/12/18

Blasrohr **w3/w5** 6/12/18



Name					Stufe	1
Beruf	Glücksspieler				Erfahrung	10
Gesinnung	Chaos	Initiative	w20+2		Bewegung	9 m
		Malus	-1		Glückswürfel	w3
Rüstung	14	Lederrüstung (RK2)			Krit.	w10 Tab. 11
Leben	7	(w4+w6)			Patzer	w8
Stärke	10			Nahkampf	Angriff Schaden Hinterhalt	+3
Geschick	16	+2	Reflex	+3	Fernkampf	+2 +5
Ausdauer	10		Zähigkeit	+1		
Persönlichkeit	11		Willen	0		
Intelligenz	8	-1	Sprachen	Gemeinsprache, Rotwelsch		
Glück	9		Schicksal	Meistertalent: alle Fertigkeiten +1		
3/4-5/6-8/9-12/13-15/16-17/18						
Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	Hinterhalt			
Langschwert	w20	w8	w20+3	w8		
Dolch	w20	w4	w20+3	w10		
Garotte	w20	-	w20+3	3w4		
Totschläger	w20	w3	w20+3	2w6		
unbewaffnet	w20	w3	w20+3	w3		
Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Hinterhalt	Reichweite -/-2/-w		
Kurzbogen	w20+2	w6	w20+5	w6	15/30/45	20 Pfeile
Blasrohr	w20+2	w3	w20+5	w5	6/12/18	20 Pfeile
/ /						

Ausrüstung - Gold 4 Silber 7 Kupfer
Würfel, Diebeswerkzeug, Fackel, Ration, Wasserschlauch, 15m Seil & Wurfhaken,
3m Stange,

Diebesfertigkeiten (Chaos)					
Hinterhältiger Angriff	+3	Lautlos schleichen*	+3+3-1	Im Schatten verstecken*	+1+3
Taschendiebstahl*	+0+3	Fassadenklettern*	+1+3-1	Schlösser knacken*	+1+3
Fallen entdecken†	+1-1	Fallen entschärfen*	+0+3	Urkunden fälschen*	+0+3
Verkleiden‡	+3	Sprachen lesen†	+0-1	Gift handhaben	+3
Schrittrolle wirken†	w10	* +GES+Fertigkeit	† +INT	‡ +PER	

Dieb Stufe (Erfahrung)	Angriff	Volltreffer- würfel/Tabelle	Aktions- würfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Glückswürfel
1 (10)	+0	w10/II	w20	+1	+1	+0	w3
2 (50)	+1	w12/II	w20	+1	+1	+0	w4
3 (110)	+2	w14/II	w20	+2	+1	+1	w5
4 (190)	+2	w16/II	w20	+2	+2	+1	w6
5 (290)	+3	w20/II	w20	+3	+2	+1	w7
6 (410)	+4	w24/II	w20+w14	+4	+2	+2	w8
7 (550)	+5	w30/II	w20+w16	+4	+3	+2	w10
8 (710)	+5	w30+2/II	2w20	+5	+3	+2	w12
9 (890)	+6	w30+4/II	2w20	+5	+3	+3	w14
10 (1090)	+7	w30+6/II	2w20	+6	+4	+3	w16

Merkmale Dieb

w6 Leben/Stufe, Glückswürfel pro verbranntem Glück; +Stufe Glücksregeneration pro Nacht; Rotwelsch; verstecken = 1 Aktion; verstecken & schleichen = 1 Runde;

Hinterhalt = hinter Gegner & Gegner nicht gewahr; automatischer Volltreffer bei Hinterhalt; braucht Diebeswerkzeug;

Ordnung: organisierter Krimineller; Neutral: Betrüger & Spione; Chaos: Einzelgänger

Nahkampf

Langschwert **w8**

Kurzschwert **w6**

Stab **w4**

Totschläger

w3/2w6

Garrote **-/3w4**

Dolch **w4/w10** 3/6/9

Fernkampf

2H: Armbrust

w6 24/48/72

Kurzbogen **w6**

15/30/45

1H: Wurfspeer

w6 9/18/27

Schleuder **w4**

12/24/48

Wurfpfeil

w4 6/12/18

Blasrohr

w3/w5 6/12/18

Keriker

Name				Stufe	1
Beruf	Hirte			Erfahrung	10
Gesinnung	Neutral	Initiative	w20	Bewegung	7,5 m
Gott	Ildavir	Ungnade	1	Zauberstufe	1
	Göttin der Natur	Malus	-4	Krit.	w8 Tab. III
Rüstung	15	Schuppenpanzer+Schild (RK4+I)		Patzer	w16
Leben	8	(w4+w8)		Angriff	Schaden
Stärke	13	+1		Nahkampf	+1 +1
Geschick	12		Reflex 0	Fernkampf	
Ausdauer	12		Zähigkeit +1		
Persönlichkeit	15	+1	Willen +2		
Intelligenz	8	-1	Sprachen	Gemeinsprache	
Glück	9		Schicksal	Dest überlebt: magisch heilen & gesunden +1	

3/4-5/6-8/9-12/13-15/16-17/18

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	
Kriegshammer	w20+1	w8+1	
unbewaffnet	w20+1	w3+1	

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite -/-2/-w
Weihwasser	w20	w4	3/6/9 gegen unheilige Wesen
Schleuder	w20	w4	12/24/48 20 Geschosse
	/	/	

Ausrüstung	3 Gold	18 Silber	9 Kupfer
Heiliges Symbol, Fläschchen Weihwasser, Öllaterne, Wolfspfote, Pferdehaar, Schild,			

Zauber (4 + Persönlichkeitsmod = 5)

w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = w20+2

Dunkelheit/Helligkeit, Göttermahl, Machtwort, Zweites Gesicht, Tiere beschwören

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 + Persönlichkeitmod + Zauberstufe + Glücksmod = w20+2

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+2

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

Kleriker Stufe (Erfahrung)	Angriff	Volltreffer- würfel/Tabelle	Aktions- würfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Zauber pro Stufe 1 2 3 4 5				
1 (10)	+0	w8/III	w20	+0	+1	+1	4	-	-	-	-
2 (50)	+1	w8/III	w20	+0	+1	+1	5	-	-	-	-
3 (110)	+2	w10/III	w20	+1	+1	+2	5	3	-	-	-
4 (190)	+2	w10/III	w20	+1	+2	+2	6	4	-	-	-
5 (290)	+3	w12/III	w20	+1	+2	+3	6	5	2	-	-
6 (410)	+4	w12/III	w20+w14	+2	+2	+4	7	5	3	-	-
7 (550)	+5	w14/III	w20+w16	+2	+3	+4	7	6	4	1	-
8 (710)	+5	w14/III	2w20	+2	+3	+5	8	6	5	2	-
9 (890)	+6	w16/III	2w20	+3	+3	+5	8	7	5	3	1
10 (1090)	+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:** Schöpfergott,
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 d. Tiefsee **Ostara:** Göttin des Frühlings

Götter des Chaos

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

erlaubte Waffen

Ordnung	Kriegshammer w8 ,	Streitkolben w6 ,	Stab w4 ,	Knüppel w4 ,	Schleuder w4
Neutral	Zweihänder w10 ,	Langschwert w8 ,	Kurzschwert w6 ,	Streitkolben w6 ,	
	Stab w4 ,	Dolch w4 ,	Schleuder w4		
Chaos	Streitaxt w10 ,	Handaxt w6 ,	Flegel w6 ,	Dolch w4 ,	
	Langbogen w6 ,	Kurzbogen w6 ,	Wurfpeil 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)

Göttin der Natur

Das Land erneuert, das Land heilt.

Das Grün der Blätter ihr geweiht.

Die ewige Mutter lebt und gedeiht.



Ildavir, die Göttin der Natur, die Herrin der Lichtung, ist die Inkarnation und Verkörperung der Erde und aller Lebewesen. Sie verkörpert die rohen Urkräfte des Bodens und alles, was ihn erhält: Lichtungen, Wälder und Wiesen sind alle Teil ihres Besitzes, und selbst die von Menschen bewirtschafteten Felder und Obstgärten sind Teil ihres allumfassendes Reiches. Zusammen mit Yddgrl und der Trias gilt sie als eine der alten Götter.

Kleriker der Ildavir tragen ein aus Holz geschnitztes Blatt als heiliges Symbol.

- Kleriker der Ildavir können Tiere vertreiben oder beruhigen (Willen-5 negiert).
- Kleriker der Ildavir können auch bei Pflanzen Hände auflegen und sie so heilen.
- Kleriker der Ildavir können Speere und Lanzen benutzen.
- Kleriker der Ildavir sind in der Natur begünstigt.
- Kleriker der Ildavir können statt der üblichen Ungnade-Buße auch Werke für und in der Natur tun.



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

1-2 Dunkelheit/Helligkeit

Regeln 261, Rules 258

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

Du erzeugst vollständige Dunkelheit oder helles Licht.

Manifestation w3:

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

Zauber w20, Umkehrung w16:

- 1-11** Fehlschlag, Ungnade +1
- 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.

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 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, 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 SelbstmordZauber 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.

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

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.

1-12 Tiere beschwören (Kleriker/Druide)

Regeln 158, Rules 129

Grad 1, 1 Runde, 6 m Reichweite, variable Dauer, kein Rettungswurf -2 weil Magierzauber

Du kannst gewöhnliche Tiere mit einer materiellen Probe des Tiers beschwören und befehligen. Du kannst ihnen nicht schaden.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w3+Glücksmod:
0- Ungnade+1 & Patzer **1+** Ungnade+2
- 2-13** Fehlschlag, Ungnade+1
- 14-15** Du rufst ein Tier mit 1 TW für 1 Stunde herbei. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 50% verschwinden.
- 16-19** Du rufst ein Tier mit 2 TW oder 2 Tiere mit 1 TW für 1 Stunde herbei. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 50% verschwinden.
- 20-21** Du rufst ein Tier mit 2 TW oder 2 Tiere mit 1 TW für 2 Stunden herbei. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 50% verschwinden.
- 22-25** Du rufst ein Tier mit 4 TW oder 2 Tiere mit 2 TW oder 4 Tiere mit 1 TW für 2 Stunden herbei. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 25% verschwinden.
- 26-29** Du rufst ein Tier mit 8 TW oder 2 Tiere mit 4 TW oder 4 Tiere mit 2 TW oder 8 Tiere mit 1 TW für 2 Stunden herbei. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 25% verschwinden.
- 30-31** Du rufst ein Tier mit 8 TW oder 2 Tiere mit 4 TW oder 4 Tiere mit 2 TW oder 8 Tiere mit 1 TW für 2 Stunden herbei. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 10% verschwinden.
- 32-33** Du rufst ein Tier mit 16 TW oder 2 Tiere mit 8 TW oder 4 Tiere mit 4 TW oder 8 Tiere mit 2 TW für 1 Tag herbei. Wenn Du etwas Unnatürliches befehlst wird es zu 10% verschwinden.
- 34+** Du rufst eine große Gruppe von Tieren gleicher Art (z.B. Löwenrudel) mit insgesamt 100 TW für 1 Woche herbei. Sie tun alles und gehen auch in den Tod für dich.

Patzer w4:

- 1** Du rufst einen Schwarm aggressiver Insekten herbei
- 2** Du lässt das nächststehende Tier für w4 Runden verschwinden, es kommt schmutzig, nass und wütend zurück
- 3** Du rufst nur einen Haufen Tierteile herbei
- 4** Du rufst das Tier herbei, doch es erscheint in einem Objekt in der Umgebung und stirbt.

1-12 Tiere beschwören (Fortsetzung)

Echsenmensch (1 TW):

INI -2; A Biss+3(w4) oder Keule+2(w4); RK 14; TW w8(5); BW 9 m/schwimmen; AW w20;
RW ZÄH +2, REF -1, WIL -1; Neutral

Riesenameise-Arbeiter (1 TW):

INI +0; A Biss +2 (w4+1); RK 16; TW w8+2 (7); BW 15 m/klettern; AW w20;
RW ZÄH +5, REF +1, WIL -3; Ordnung

Pony (1 TW):

INI +1; A Huf -2 nah (w2); RK 11; TW w8 + 2 (8); BW 12 m; AW w20;
RW ZÄH +2, REF +3, WIL -1; Neutral

Gewöhnlicher Wolf (1 TW):

INI +3; A Biss +2 nah (w4); RK 12; TW w6 (4); BW 12 m; AW w20;
RW ZÄH +3, REF +2, WIL +1; Neutral

Schreckenswolf (2 TW):

INI +5; A Biss +6 nah (w6 + 2); RK 14; TW 2w6 (7); BW 12 m; AW w20;
RW ZÄH +4, REF +4, WIL +3; Neutral

Esel/Maultier (2 TW):

INI -1; A Biss -1 nah (w2); RK 11; TW 2w8 (9); BW 9 m; AW w20;
RW ZÄH +4, REF +2, WIL +2; Neutral

Killerbiene (2 TW):

INI +1; A Stachel +3 nah (w4 + Gift); RK 12; TW 2w8 (9); BW fliegen 9 m; AW w20;
BES Gift (ZÄH-RW mit SG 8 oder Tod); RW ZÄH +2, REF +3, WIL +1; Chaos

Fledermausschwarm (2 TW):

INI +4; A Biss+1(w3+krank); RK10 halber Schaden; TW 2w8(9); BW 12 m/fliegen;
AW alle in 6x6 m; RW ZÄH +0, REF +10, WIL -2; Ordnung

Pferd (3 TW):

INI +1; A Huf +2 nah (w4 + 2); RK 14; TW 3w8 (14); BW 18 m; AW w20;
RW ZÄH +4, REF +3, WIL +1; Neutral

Höhlengrille (3 TW):

INI -1; A Biss -2 nah (w3); RK 13; TW 3w8 (14); BW Sprung 24 m oder fliegen 9 m; AW w20;
BES Zirpen w4; RW ZÄH +2, REF +0, WIL -3; Neutral

Berglöwe (4 TW):

INI +3; A Biss +2 nah w8, 2x Klaue +5 nah (w6); RK 14; TW 4w8 (14); BW 12 m, AW 2w20;
RW ZÄH +6, REF +7, WIL +2; Neutral

Schlachtross (4 TW):

INI +1; A Huf +5 nah (w6 + 3); RK 14; TW 4w8 (18); BW 18 m; AW w20;
RW ZÄH +6, REF +4, WIL +2; Neutral

Löwe (5 TW):

INI +3; A Biss +2 nah w8+2, 2x Klaue +7 nah (w4+5); RK 15; TW 5w8 (23); BW 12 m,
AW 2w20; RW ZÄH +6, REF +7, WIL +2; Neutral

Greif (7 TW):

INI +2; A Biss +9 nah (2w6) und Klaue +5 nah (w6); RK 17; TW 7w10 (39);
BW 12 m, fliegen 24 m; AW 2w20; RW ZÄH +7, REF +8, WIL +4; Neutral

Riesenskorpion (12 TW):

INI +3; A Schere +12 nah (w10 + 4) oder Stachel +7 nah (w6 + 2 + Gift); RK 18;
TW 2w10+12 (23); BW 15 m oder klettern 9 m; AW 3w20;
BES Gift (ZÄH-RW mit SG 15 oder tot in w4 Runden); RW ZÄH +9, REF +4, WIL -2; Neutral



Kleriker

Name					Stufe	1
Beruf	Bettelmönch				Erfahrung	10
Gesinnung	Ordnung	Initiative	w20		Bewegung	7,5 m
Gott	Justitia,	Ungnade	1		Zauberstufe	1
	Göttin der Gerechtigkeit	Malus	-4		Krit.	w8 Tab. III
Rüstung	15	Schuppenpanzer+Schild (RK5)			Patzer	w16
Leben	10	(w4+w8+2)			Angriff	Schaden
Stärke	12			Nahkampf		
Geschick	12	Reflex	0	Fernkampf		
Ausdauer	14	+1	Zähigkeit +2			
Persönlichkeit	13	+1	Willen +2			
Intelligenz	8	-1	Sprachen	Gemeinsprache		
Glück	9		Schicksal	Reines Herz: Unheiliges vertreiben +1		

3/4-5/6-8/9-12/13-15/16-17/18

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden		
Langschwert	w20	w8		
unbewaffnet	w20	w3		
Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite -/-2/-w	
Weihwasser	w20	w4	3/6/9	gegen unheilige Wesen
Schleuder	w20	w4	12/24/48	20 Geschosse
			/ / /	
Ausrüstung			- Gold	8 Silber 9 Kupfer
Heiliges Symbol, Fläschchen Weihwasser, Öllaterne, Schild, Wasserschlauch, Ration,				

Zauber (4 + Persönlichkeitsmod = 5)

w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = **w20+2**

Böses entdecken, Göttermahl, Heilige Zuflucht, Schutz vor Bösem, Segnung

Hände auflegen

w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = **w20+2**

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 + Glücksmod + Schicksal = **w20+3**

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+2**

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

Kleriker Stufe (Erfahrung)	Angriff	Volltreffer- würfel/Tabelle	Aktions- würfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Zauber pro Stufe 1 2 3 4 5				
1 (10)	+0	w8/III	w20	+0	+1	+1	4	-	-	-	-
2 (50)	+1	w8/III	w20	+0	+1	+1	5	-	-	-	-
3 (110)	+2	w10/III	w20	+1	+1	+2	5	3	-	-	-
4 (190)	+2	w10/III	w20	+1	+2	+2	6	4	-	-	-
5 (290)	+3	w12/III	w20	+1	+2	+3	6	5	2	-	-
6 (410)	+4	w12/III	w20+w14	+2	+2	+4	7	5	3	-	-
7 (550)	+5	w14/III	w20+w16	+2	+3	+4	7	6	4	1	-
8 (710)	+5	w14/III	2w20	+2	+3	+5	8	6	5	2	-
9 (890)	+6	w16/III	2w20	+3	+3	+5	8	7	5	3	1
10 (1090)	+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:** Schöpfergott,
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 d. Tiefsee **Ostara:** Göttin des Frühlings

Götter des Chaos

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

erlaubte Waffen

Ordnung	Kriegshammer w8 ,	Streitkolben w6 ,	Stab w4 ,	Knüppel w4 ,	Schleuder w4
Neutral	Zweihänder w10 ,	Langschwert w8 ,	Kurzschwert w6 ,	Streitkolben w6 ,	
	Stab w4 ,	Dolch w4 ,	Schleuder w4		
Chaos	Streitaxt w10 ,	Handaxt w6 ,	Flegel w6 ,	Dolch w4 ,	
	Langbogen w6 ,	Kurzbogen w6 ,	Wurfpeil 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 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.

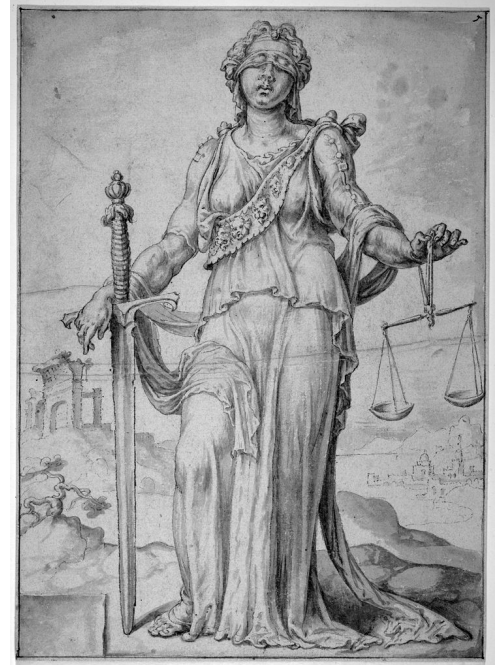
*** Du musst sobald möglich beginnen. Im Kampf kannst du anfangen wenn die Gefahr vorüber ist.**



ustitia

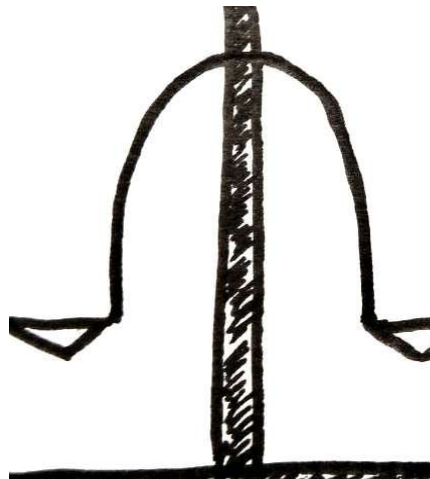
Göttin der Gerechtigkeit und Gnade

- 1 Du musst fest und gerecht bleiben im Angesicht von Chaos und Sünde.
- 2 Jeder sündigt, aber nicht jeder büßt. Gnade nur denen, die sie wirklich verdienen.
- 3 Einige Sünden wiegen schwerer als andere. Wäge sie genau!
- 4 Kenne das Gesetz, dass dein Hammer immer treffsicher sei.
- 5 Zögere nicht Hammer und Schwert der Strafe zu führen. Die Gerechten werden dir dankbar sein,



Die heiligen Symbole der Justitia sind Waage und Richtschwert.

- Kleriker der Justitia sind darin geübt Lüge von Wahrheit zu scheiden.
- Kleriker der Justitia können alle Schwerter benutzen.
- Kleriker der Justitia dürfen keinesfalls selbst lügen oder täuschen.



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 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, 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 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, 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.

1-4 Heilige Zuflucht

Regeln 263, Rules 263

Grad 1, 1 Aktion, selbst oder weiter, ≥ 1 Runde Dauer, Willen $\geq$ Zauberwurf

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, Ungnade +1
- 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 $\geq$ ZW negiert
- 18-19** Gegner können dich für 1 Phase nicht angreifen bis du angreifst oder Willen $\geq$ ZW negiert
- 20-23** Gegner können dich für 1 Phase nicht angreifen bis du angreifst oder Willen $\geq$ 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 $\geq$ 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 $\geq$ 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 $\geq$ 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 $\geq$ ZW negiert nur für TW > 6 oder magische Waffen, Gegner können den Bereich aber betreten

Du wirkst Schutz vor unheiliger Gesinnung und allen Gefahren, auch unbekannten.

Manifestation w3:

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

Zauber w20:

- 1-11** Fehlschlag, Ungnade +1
- 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).
- 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.

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.

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

Amulett: geweiht für 1 Tag alle Rettungswürfe +2 für Träger

Waffe: für 1 Tag geweiht entweder Angriff und Schaden +2 oder

Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen

bei Weihung ist 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

Amulett: geweiht für 1 Monat, alle Rettungswürfe +2 für Träger

Waffe: geweiht für 1 Monat, entweder Angriff und Schaden +2 oder

Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen

bei Weihung ist 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

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

Flüssigkeit: dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen

Amulett: geweiht für 1 Jahr, alle Rettungswürfe +2 für Träger

Waffe: geweiht für 1 Jahr, entweder Angriff und Schaden +2 oder

Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen

bei Weihung ist Zauber für w4 Wochen verloren, bei selbst 7 Tage

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

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

Flüssigkeit: dauerhaft geweiht, 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen

Amulett: dauerhaft geweiht, alle Rettungswürfe +2 für Träger

Waffe: geweiht bis unheilige Tat, entweder Angriff und Schaden +2 oder

Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen

bei Weihung ist Zauber für w4 Monate verloren



zauberer

Name				Stufe	1
Beruf	Steuereintreiber			Erfahrung	10
Gesinnung		Initiative	w20	Bewegung	9m
Patron		Malus	0	Zauberstufe	1
Rüstung	11	Schwere Robe (RKL)		Krit.	w6 Tab.1
Leben	8	(w4+w4+2)		Patzer	w8
Stärke	11			Angriff	Schaden
Geschick	10	Reflex	+1	Nahkampf	
Ausdauer	14	Zähigkeit	+1	Fernkampf	
Persönlichkeit	6	Willen	0		
Intelligenz	15	Sprachen	Gemeinsprache, Elben, Echsenmenschen, Feen		
Glück	9	Schicksal	Reiselustig: Anzahl der Sprachen +1		

3/4-5/6-8/9-12/13-15/16-17/18

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	
Langschwert	w20	w8	
Stab	w20	w4	
unbewaffnet	w20	w3	

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite -/-2/-w
Kurzbogen	w20	w6	15/30/45 20 Pfeile
			/ /
			/ /

Ausrüstung 14 Gold 25 Silber 153 Kupfer
Zauberfoliant, Fackel, Ration, Wasserschlauch, Feder und Tinte, Notizbuch,

Zauber (4 + Intelligenzmod = 5) w20+Intelligenzmod+Zauberstufe-Malus = w20+2

Bauchreden, Magischer Schild, Magisches Geschoss, Schlaf, Spinnenklettern

Verderbnis

Zauberer Stufe (Erfahrung)	Angriff	Volltreffer -würfel/ Tabelle	Aktions- würfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Beherrschte Zauber	Max. Grad
1 (10)	+0	w6/l	w20	+1	+0	+1	4	1
2 (50)	+1	w6/l	w20	+1	+0	+1	5	1
3 (110)	+1	w8/l	w20	+1	+1	+2	6	2
4 (190)	+1	w8/l	w20	+2	+1	+2	7	2
5 (290)	+2	w10/l	w20+w14	+2	+1	+3	8	3
6 (410)	+2	w10/l	w20+w16	+2	+2	+4	9	3
7 (550)	+3	w12/l	2w20	+3	+2	+4	10	4
8 (710)	+3	w12/l	2w20	+3	+2	+5	12	4
9 (890)	+4	w14/l	2w20	+3	+3	+5	14	5
10 (1090)	+4	w14/l	2w20+w14	+4	+3	+6	16	5

Merkmale Zauberer

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

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 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 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** Schwimnhäute 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.

Du projizierst Deine Stimme an einen anderen Ort.Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0– Verderbnis & Patzer **1-2** Verderbnis **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Du projizierst einen Satz deiner Stimme bis 9 m Entfernung in Sichtlinie. Willen erkennt den Ursprungsort
- 14-17** Du projizierst einen Satz einer beliebigen Stimme bis 9 m Entfernung in Sichtlinie. Willen erkennt den Ursprungsort
- 18-19** Du projizierst einen Satz einer beliebigen Stimme oder ein Geräusch bis 9 m Entfernung in Sichtlinie. Willen erkennt den Ursprungsort
- 20-23** Du projizierst einen Satz einer beliebigen Stimme oder ein Geräusch bis 9 m Entfernung in Sichtlinie
- 24-27** Du projizierst 1 Phase lang eine beliebige Stimme oder ein Geräusch bis 18 m Entfernung auch ohne Sichtlinie
- 28-29** Du projizierst 1 Stunde pro Phase Konzentration lang eine beliebige Stimme oder ein Geräusch bis 90 m Entfernung auch ohne Sichtlinie. Nach Ende der Konzentration keine Veränderung mehr möglich.
- 30-31** Du projizierst 1 Tag pro Phase Konzentration lang eine beliebige Stimme oder ein Geräusch bis 1500 m Entfernung auch ohne Sichtlinie. Außerdem kannst du mit 1 Runde Konzentration hören was dort passiert. Max. 30 Tage
- 32+** Du projizierst 1 Jahr lang ohne Konzentration eine beliebige Stimme oder ein Geräusch an jeden dir bekannten Ort und in 1,5 km Umkreis - auch extraplanar. Außerdem kannst du mit 1 Runde Konzentration hören was dort passiert.

Zauberpatzer w4:

- 1** Du erzeugst ein mächtiges Donnern dort wo du stehst.
- 2** Du verwechselst w4+1 Stunden lang den Ursprung von Stimmen bis in 30 m Entfernung.
- 3** Deine Stimme wird für w4 Stunden piepsig und scheint vom Boden zu kommen.
- 4** Du projizierst deine Stimme für w4 Stunden in eine Dämonen-Ebene, zu 25% erscheint ein verärgerter Dämon.

Verderbnis w12:

- 1-6** Deine Stimme klingt wie: **1** Pferd **2** Biene **3** Ziege **4** Schwein **5** Löwe **6** Hund
- 7-12** Deine Stimme klingt von: **7** deinen Füßen **8** deiner linken Hand **9** deinem Rücken **10** 6 m über deinem Kopf **11** deiner Waffe **12** der nächsten Person

Du erschaffst einen magischen Schild der vor Gegnern schützt.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag: w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1–2** Verderbnis **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Du erschaffst einen schwachen Schild: w6 Runden lang RK+2
- 14-17** Du erschaffst einen Schild: 2w6 Runden lang RK+4
- 18-19** Du erschaffst einen Schild: w3 Phasen (je 10 Minuten) lang RK+4 für beliebiges berührtes Wesen
- 20-23** Du erschaffst einen Schild: w3 Phasen (je 10 Minuten) lang RK+4 für beliebiges berührtes Wesen. Magische Geschosse werden geblockt.
- 24-27** Du erschaffst einen Schild: w4+1 Phasen (je 10 Minuten) lang RK+4 für beliebiges berührtes Wesen. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -10.
- 28-29** Du erschaffst zwei Schilde: w4+1 Stunden lang RK+4 für dich und Gefährten innerhalb 3m. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -20. Gegenzauber +2.
- 30-31** Du erschaffst unzählige Schilde: w4 Stunden lang RK+4 für dich und alle Gefährten innerhalb 3m. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -10. Gegenzauber +4.
- 32+** Du erschaffst unzählige Schilde: bis Sonnenaufgang RK+8 für dich und alle Gefährten innerhalb 3m. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -10 Punkte, andere -2. Schilde sind beweglich. Gegenzauber +4.

Verderbnis w8:

- 1–4** geringfügig **5–7** ernsthaft **8** schwerwiegend

Patzer w4:

- 1** Kraftentladung nach innen gerichtet ist und dir w4 Schaden zufügt
- 2** der beschworene Schild hilft versehentlich dem nächstgelegenen Feind und verleiht diesem w3 Phasen lang RK+4
- 3** du beschwörst den Schild versehentlich direkt unter deinen Füßen, wodurch du 1 m in die Luft gehoben wirst und für die nächsten w3+1 Runden darauf „gleiten“ kannst. Bewegungsrate +3 m, aber Malus von -1 auf Angriff, Zauber und Schaden sowie RK, da du planlos herumrutschst
- 4** du hüllst dich vollständig in den Schild ein, der jede Bewegung oder Interaktion mit dem Rest der Welt für w4 Runden blockt

1-13 Magisches Geschoss

Regeln 142, Rules 144

Grad 1, 1 Aktion, 45 m, verfehlt nie, durch Magie aufhaltbar (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.

1-18 Schlaf

Regeln 152, Rules 155

Grad 1, 1 Aktion, 18m, Dauer: variiert, Rettungswurf: Willen≥Zauberwurf

Du versetzt dein Ziel in tiefen Schlaf. Material zum aufwachen z.B. Rose-Rosenduft.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1** Verderbnis **2+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Dein Ziel fällt für w6 Phasen in Schlaf und kann normal geweckt werden.
- 14-17** Bis zu 2 Ziele fallen für w6 Phasen in Schlaf, können normal geweckt werden.
- 18-19** Bis zu 2 Ziele fallen für w4 Stunden in Schlaf, können normal geweckt werden.
- 20-23** Bis zu 4 Ziele fallen für w6 Stunden in Schlaf, können normal geweckt werden oder nur 1 Ziel für w4 Stunden kann nur mit Magie bannen geweckt werden.
- 24-27** Bis zu 7 Ziele fallen für w7 Tage in Schlaf, können normal geweckt werden oder nur 1 Ziel für w3 Tage kann nur mit Magie bannen geweckt werden.
- 28-29** Bis zu 16 Ziele in 60 m fallen in dauerhaften Schlaf, können normal geweckt werden oder nur 1 Ziel kann nur mit Magie bannen geweckt werden.
- 30-31** Alle Ziele in 60 m fallen für w7+1 Tage in Schlaf, können normal geweckt werden. Kein Material notwendig.
- 32+** Alle Wesen inklusive Gefährten und Pflanzen innerhalb 500 m fallen in Schlaf. Kein Rettungswurf für Wesen ≤4TW. Sie können nur mit mächtiger Magie geweckt werden oder wenn eine von dir gewählte Bedingung eintritt, z.B. 100 Jahre sind vergangen. Kein Material notwendig.

Verderbnis w6:

- 1** Du leidest unter Schlaflosigkeit: sofort -1 auf alle Würfe, nach 1 Woche -2 auf alle Würfe, nach 1 Monat -3 auf alle Würfe
- 2** Du verströmst einen widerlichen Geruch im Umkreis von 6 m
- 3-4** geringfügige Verderbnis **5-6** ernsthafte Verderbnis

Patzer w4:

- 1** Du fällst sofort in einen natürlichen Schlaf
- 2** Du und die w4 nächsten Verbündeten fallen in einen natürlichen Schlaf
- 3** Du fällst in ein Koma und kannst nur durch Heilung oder Magie geweckt werden
- 4** Du rüttelst alle Wesen im Umkreis von 15 m hellwach, wodurch jede Form von Schlaf (auch magischer) unterbrochen wird und Zustände wie Benommenheit, Halluzinationen aufgehoben werden.

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 schlüpfrig, 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



Name				Stufe	1
Beruf	Dichter			Erfahrung	10
Gesinnung		Initiative	w20+1	Bewegung	9 m
Patron		Malus	-3	Zauberstufe	1
Rüstung	15	Mithril Kettenhemd (RK5)		Krit.	w6 Tab. 11
Leben	7	(w4+w6)		Patzer	w8
Stärke	14	+1		Angriff	Schaden
Geschick	15	+1	Reflex +2	Nahkampf	+2 +1
Ausdauer	12		Zähigkeit +1	Fernkampf	+2 +1
Persönlichkeit	6	-1	Willen 0	Lieblingszauber	Magischer Schild 0
Intelligenz	12		Sprachen	Gemeinsprache, Elben	
Glück	9		Schicksal	Adlerauge: Fernkampfschaden +1	

3/4-5/6-8/9-12/13-15/16-17/18

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden		
Mithril Langschwert	w20+2	w8+1		
unbewaffnet	w20+2	w3+1		
Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite -/-2/-w	
Langbogen	w20+2	w6+1	21/42/63	30 Pfeile
			/ /	
			/ /	

Ausrüstung 5 Gold 3 Silber 4 Kupfer
Zauberfoliant, Fackel, Ration, Wasserschlauch, Feder & Tinte,

Zauber (3) w20+Zauberstufe = w20+1

Magischer Schild, Magisches Geschoss, Schlaf, Pakt mit Patron, Anrufung des Patrons

Verderbnis

Elb Stufe (Erfahrung)	Angriff	Volltreffer -würfel/ Tabelle	Aktions- würfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Beherrschte Zauber	Max. Grad
1 (10)	+1	w6/II	w20	+1	+1	+1	3	1
2 (50)	+1	w8/II	w20	+1	+1	+1	4	1
3 (110)	+2	w8/II	w20	+1	+1	+2	5	2
4 (190)	+2	w10/II	w20	+2	+2	+2	6	2
5 (290)	+3	w10/II	w20+w14	+2	+2	+3	7	3
6 (410)	+3	w12/II	w20+w16	+2	+2	+4	8	3
7 (550)	+4	w12/II	2w20	+3	+3	+4	9	4
8 (710)	+4	w14/II	2w20	+3	+3	+5	10	4
9 (890)	+5	w14/II	2w20	+3	+3	+5	12	5
10 (1090)	+5	w16/II	2w20+w14	+4	+4	+6	14	5

Merkmale Elben

w6 Leben/Stufe; **Dunkelsicht** 18 m; **Geheimtüren** entdecken +4/auf 3 m automatisch; langlebig; immer Patron; immun gegen **Schlaf & Lähmung**; **Lieblingszauber** + Glücksmodifikator; kann Vertrauten haben; **kein Intelligenzbonus** für Zauber; kein Rüstungs-Malus beim Zaubern; kann Mithril erwerben; **eisenempfindlich**: 1 Schaden/Stunde wenn du Eisen berührst;

Nahkampf **2H:** Reiterlanze **2w12** Zweihänder **w10**
 1H: Langschwert **w8** Speer **w8** 3/6/9 Kurzschwert **w6**
 Stab **w4** Dolch **w4** 3/6/9
Fernkampf Langbogen **w6** 21/42/63 Kurzbogen **w6** 15/30/45 Wurfspeer **w6** 9/18/27

Tabelle 5-3: Geringfügige Verderbnis w10 – Glücksmodifikator

- Schreckliche Pusteln bedecken dein Gesicht. Sie sind nicht heilbar. -1 Persönlichkeit
- Deine Haut scheint einer bestimmten Stelle zu schmelzen. Sie zerfließt wie warmes Wachs und bildet immer wieder neue Krater und Hügel. Diese ständige Fließen juckt permanent und ruft in anderen Abscheu hervor. Für die Körperstelle wirf w6: (1) Gesicht; (2) Arme; (3) Beine; (4) Oberkörper; (5) Hände; (6) Füße.
- Eines deiner Beine wächst um w14+1 Zentimeter und du entwickelst einen komischen Gang.
- Veränderte Augen, würfle mit w4: (1) deine Augen leuchten in einer unheimlichen Farbe; (2) deine Augen werden lichtempfindlich (-1 auf alle Würfe bei Tageslicht); (3) du entwickelst Infravision und kannst bis auf 30 m Wärmemuster wahrnehmen; (4) deine Augen werden größer und blinzeln nicht mehr, wie bei einem Fisch.
- Auf Brust und Beinen bilden sich schmerzhaft Wunden und auf deinen Händen und Beinen entstehen offene Stellen die nicht verheilen.
- Deine Ohren mutieren, würfle w5: (1) deine Ohren laufen spitz zu; (2) die Ohrmuscheln fallen ab, aber du kannst nach wie vor normal hören; (3) sie wachsen zu Elefantenohren; (4) die Ohren verlängern sich zu Eselsohren und dein Lachen wird wiehernd; (5) die Ohren schrumpeln und klappen nach hinten.
- Frösteln: du zitterst permanent und kannst wegen seiner klappernden Zähne nie still sein.
- Dein Gesicht wird dauerhaft entstellt: bei Feuermagie werden deine Augenbrauen versengt und deine Haut glüht rot; bei Kältemagie wird deine Haut kreidebleich und die Lippen laufen blau an; bei anderer Magie erscheinen deine Züge ausgemergelt und du verlierst dauerhaft 3kg Gewicht.
- Dein Haar wird von dunkler Energie durchdrungen, würfle w4: (1) Es wird schneeweiß; (2) es wird pechschwarz; (3) es fällt vollständig aus; (4) es steht dauerhaft zu Berge.
- 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, die sich als Flammen, Blitze, Kältewellen usw. manifestiert, je nach deinem Lieblingszauber.
- 6 Deine Größe verändert sich um 2w24-25 cm. Dein Gewicht bleibt aber gleich und du wirst entsprechend dünn oder dick.
- 7 Dämonischer Makel, w3: (1) Deine Finger verlängern sich zu Klauen, die als Angriff w6 Schaden verursachen; (2) deine Füße werden gespaltene Hufe; (3) deine Beine werden ziegenartig.
- 8 Deine Haut nimmt eine unnatürliche Färbung oder Struktur an. w10: (1) Albino; (2) pechschwarz (3) durchsichtig; (4) schimmernd; (5) dunkelblau; (6) gelb; (7) aschfahl; (8) Fischeschuppen; (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 Schlitzen. 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. Vier Monate lang wird pro Monat eine. Nach vier Monaten ist es unmöglich, deine unmenschliche Natur zu verbergen.
- 5 Um Mund und Augen des Charakters wachsen kleine Tentakel. Die anfänglich nur madengroßen Tentakel wachsen pro Monat um 2,5cm, bis sie mit 30cm ausgewachsen sind.
- 6 Drittes Auge, w4: (1) mittig auf der Stirn; (2) auf der Handfläche; (3) Brust; (4) am Hinterkopf.
- 7 Die Finger einer Hand wachsen zusammen und der Daumen vergrößert sich. Nach einer Woche hat sich die Hand in eine 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: w4: (1) Dir wachsen am ganzen Körper Schuppen; (2) dir wachsen Kiemen; (3) dir wachsen Federn; (4) dir wachsen Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen
- 10+ Deine Lippen ziehen sich zusammen und wachsen sich in w12 Monaten zu einem richtigen Schnabel aus. Du erhältst einen w3 Bissangriff.

Du erschaffst einen magischen Schild der vor Gegnern schützt.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag: w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1–2** Verderbnis **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Du erschaffst einen schwachen Schild: w6 Runden lang RK+2
- 14-17** Du erschaffst einen Schild: 2w6 Runden lang RK+4
- 18-19** Du erschaffst einen Schild: w3 Phasen (je 10 Minuten) lang RK+4 für beliebiges berührtes Wesen
- 20-23** Du erschaffst einen Schild: w3 Phasen (je 10 Minuten) lang RK+4 für beliebiges berührtes Wesen. Magische Geschosse werden geblockt.
- 24-27** Du erschaffst einen Schild: w4+1 Phasen (je 10 Minuten) lang RK+4 für beliebiges berührtes Wesen. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -10.
- 28-29** Du erschaffst zwei Schilde: w4+1 Stunden lang RK+4 für dich und Gefährten innerhalb 3m. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -20. Gegenzauber +2.
- 30-31** Du erschaffst unzählige Schilde: w4 Stunden lang RK+4 für dich und alle Gefährten innerhalb 3m. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -10. Gegenzauber +4.
- 32+** Du erschaffst unzählige Schilde: bis Sonnenaufgang RK+8 für dich und alle Gefährten innerhalb 3m. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -10 Punkte, andere -2. Schilde sind beweglich. Gegenzauber +4.

Verderbnis w8:

- 1–4** geringfügig **5–7** ernsthaft **8** schwerwiegend

Patzer w4:

- 1** Kraftentladung nach innen gerichtet ist und dir w4 Schaden zufügt
- 2** der beschworene Schild hilft versehentlich dem nächstgelegenen Feind und verleiht diesem w3 Phasen lang RK+4
- 3** du beschwörst den Schild versehentlich direkt unter deinen Füßen, wodurch du 1 m in die Luft gehoben wirst und für die nächsten w3+1 Runden darauf „gleiten“ kannst. Bewegungsrate +3 m, aber Malus von -1 auf Angriff, Zauber und Schaden sowie RK, da du planlos herumrutschst
- 4** du hüllst dich vollständig in den Schild ein, der jede Bewegung oder Interaktion mit dem Rest der Welt für w4 Runden blockt

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.

1-18 Schlaf

Regeln 152, Rules 155

Grad 1, 1 Aktion, 18m, Dauer: variiert, Rettungswurf: Willen≥Zauberwurf

Du versetzt dein Ziel in tiefen Schlaf. Material zum aufwachen z.B. Rose-Rosenduft.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1** Verderbnis **2+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Dein Ziel fällt für w6 Phasen in Schlaf und kann normal geweckt werden.
- 14-17** Bis zu 2 Ziele fallen für w6 Phasen in Schlaf, können normal geweckt werden.
- 18-19** Bis zu 2 Ziele fallen für w4 Stunden in Schlaf, können normal geweckt werden.
- 20-23** Bis zu 4 Ziele fallen für w6 Stunden in Schlaf, können normal geweckt werden oder nur 1 Ziel für w4 Stunden kann nur mit Magie bannen geweckt werden.
- 24-27** Bis zu 7 Ziele fallen für w7 Tage in Schlaf, können normal geweckt werden oder nur 1 Ziel für w3 Tage kann nur mit Magie bannen geweckt werden.
- 28-29** Bis zu 16 Ziele in 60 m fallen in dauerhaften Schlaf, können normal geweckt werden oder nur 1 Ziel kann nur mit Magie bannen geweckt werden.
- 30-31** Alle Ziele in 60 m fallen für w7+1 Tage in Schlaf, können normal geweckt werden. Kein Material notwendig.
- 32+** Alle Wesen inklusive Gefährten und Pflanzen innerhalb 500 m fallen in Schlaf. Kein Rettungswurf für Wesen ≤4TW. Sie können nur mit mächtiger Magie geweckt werden oder wenn eine von dir gewählte Bedingung eintritt, z.B. 100 Jahre sind vergangen. Kein Material notwendig.

Verderbnis w6:

- 1** Du leidest unter Schlaflosigkeit: sofort -1 auf alle Würfe, nach 1 Woche -2 auf alle Würfe, nach 1 Monat -3 auf alle Würfe
- 2** Du verströmst einen widerlichen Geruch im Umkreis von 6 m
- 3-4** geringfügige Verderbnis **5-6** ernsthafte Verderbnis

Patzer w4:

- 1** Du fällst sofort in einen natürlichen Schlaf
- 2** Du und die w4 nächsten Verbündeten fallen in einen natürlichen Schlaf
- 3** Du fällst in ein Koma und kannst nur durch Heilung oder Magie geweckt werden
- 4** Du rüttelst alle Wesen im Umkreis von 15 m hellwach, wodurch jede Form von Schlaf (auch magischer) unterbrochen wird und Zustände wie Benommenheit, Halluzinationen aufgehoben werden.

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).

- 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.

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.

Makel des Patrons

Du erleidest eine dauerhafte Veränderung, ähnlich der Verderbnis.

Tabelle 5-10 Zauber des Patrons

Patron	Grad 1	Grad 2	Grad 3
Bobugbubilz	Lurchwerdung	Herrlicher Schlamm	Bund mit dem Widerling
S. 328 (Chaos)	331	332	334
Azi Dahaka	Schlangentrück	Gefährte der Hydra	Schnitterwirbelwind
S. 336 (Chaos)	339	340	341
Sezrekan	Sequester	Schildmaid	Seelenphylakterium
S. 342 (Chaos)	344	346	347
König v. Elfenland	Waldschritt	Kriegshorn v. Elfenland	Der Traum
S. 348 (Neutral)	351	351	353
Die Trias (Nornen)	Klinge der Atropos	Fluch der Moiren	Kette und Schuss
S. 354 (Ordnung)	357	358	359
Yddgrl die Weltenwurzel			
S. 360 (neutral)			
Obitu-Que der Balorgeneral			
S. 361 (Chaos)			
Ithha, Fürst des Windes			
S. 362 (neutral)			