

9 Vorgefertigte Charaktere für **Stufe 4 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	4
Beruf	Holzknecht			Erfahrung	190
Gesinnung		Initiative	w16+3	Bewegung	6 m
		(+Stufe)		Heldenwürfel	w6
		Malus	-8	Krit.	19-20 w20 Tab. IV
Rüstung	18	Plattenpanzer (RK8)		Patzer	w16
Leben	30	(w4+4w12+1)		Angriff	Schaden
Stärke	16	+2		Nahkampf	+w6+2 +w6+2
Geschick	12		Reflex +2	Fernkampf	+w6 +w6
Ausdauer	12		Zähigkeit +2	Lieblingswaffe	Kriegsaxt 0
Persönlichkeit	11		Willen +1		
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 (2h)	w20+w6+2	w10+w6+2	
Zweihandschwert	w20+w6+2	w10+w6+2	
unbewaffnet	w20+w6+2	w3+w6+2	

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite -/-2/-w
3 Wurfspeere	w20+w6	w6+w6	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 1/2 Schaden gegen 2 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 +

Glücksmodifikator;

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	4
Beruf	Steinmetz			Erfahrung	190
Gesinnung				Bewegung	3m
	Initiative			Heldenwürfel	w6
	Malus -8			Krit.	w16+1 Tab. IV
Rüstung	19	Plattenpanzer+Schild (RK8+1)		Patzer	w16-1
Leben	25	(w4+4w10)		Angriff	Schaden
Stärke	13	+1		Nahkampf	+w6+1 +w6+1
Geschick	12		Reflex +2	Fernkampf	+w6 +w6
Ausdauer	11		Zähigkeit +2	Lieblingswaffe	Kriegshammer +1
Persönlichkeit	9		Willen +3		
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	Lieblingswaffe
Kriegshammer	w20+w6+2	w8+w6+2	
Schildstoß	w14 +w6+1	w3+w6+1	
Handaxt	w20+w6+1	w6+w6+1	
unbewaffnet	w20+w6+1	w3+w6+1	

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite -/-2/-w
Handaxt (geworfen)	w20+w6	w6+w6	3/6/9
			/ /
			/ /

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

<u>Beispiele für Heldenwürfel = 3, eigene Vorschläge sind erwünscht, aber kein Zusatzschaden</u>	
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	Rüstung beschädigen RK -1
Schützen 1 Gefährte RK +HW	Halstreffer alle Zauberwürfe -2
Verteidigungshaltung nächste Runde RK+1	Rundumschlag 1/2 Schaden gegen 2 Gegner
„Attacke!“ 2 Gefährten nächster Angriff+1	„Standhalten!“ 2 Gefährten nächste Runde RK+1
„Nicht aufgeben!“ alle Gefährten 2. Moralwurf	„Wir siegen!“ alle Gefährten Moral +2
„Flieht oder Sterbt!“ Gegner Moralwurf gegen 13	Betäuben 1 Runde bewusstlos wenn 0 Leben
Ablenken Hinterhalt ermöglichen	Beintreffer Bewegung halbiert
Präzision kleines Objekt treffen/zerstören	Wüten ganzer Kampf Angriff & Schaden +3, RK -3
Folgeangriff wenn tödlich 2. Angriff sofort	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
- Schützen 2 Gefährten RK +HW
- Verteidigungshaltung nächste Runde RK+2
- „Attacke!“ alle Gefährten nächster Angriff+1
- „Nicht aufgeben!“ alle Gefährten 2. Moralwurf +2
- „Flieht oder Sterbt!“ Moralwurf gegen Angriffsw.
- Ablenken Hinterhalt ermöglichen
- Präzision kleines Objekt treffen/zerstören
- Folgeangriff wenn tödlich 2./3. Angriff sofort
- Rüstung beschädigen RK -2
- Halstreffer alle Zauberwürfe -4
- Rundumschlag 1/2 Schaden gegen 2 Gegner
- „Standhalten!“ alle Gefährten nächste Runde RK +1
- „Wir siegen!“ alle Gefährten Moral +4
- Betäuben 4 Runden bewusstlos wenn 0 Leben
- Beintreffer Bewegung/3
- Wüten ganzer Kampf Angriff & Schaden +4, RK -4
- Bluten Zähigkeit 16 oder w3 Schaden pro Runde

Zwergen Stufe (Erfahrung)	Helden-würfel	Volltreffer-würfel/Tabelle	Aktions-würfel	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

1H: Langschwert

Kurzschwert

Knüppel
- w10 Kriegsaxt
- w8 Kriegshammer
- w6 Streitkolben
- w4
- Speer
- Handaxt
- Dolch
- w8 3/6/9
- w6 3/6/9
- w4 3/6/9

Fernkampf

2H: Armbrust

1H: Wurfspeer

w6 24/48/72

w6 9/18/27

Kurbogen

Schleuder

w6 15/30/45

w4 12/24/48



hobbit

Name	_____	Stufe	4
Beruf	Gärtner	Erfahrung	190
Gesinnung	_____	Bewegung	6 m

Rüstung	15	Malus -4	Krit.	w10+1 Tab. III
Lebenspunkte	17	Mithril Kettenhemd (RK5)	Patzer	w12-1
Stärke	13 +1	(w4+4w6)	Angriff	Schaden
Geschick	12	Reflex +2	Nahkampf	+5 +1
Ausdauer	10	Zähigkeit +2	Fernkampf	+4
Persönlichkeit	11	Willen +2	Schleichen & Verstecken	+8-4
Intelligenz	9	Sprachen	Gemeinsprache, Elben	
Glück	13 +1	Schicksal	Zänker: alle Angriffswürfe +1	

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

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	
Kurzsword	w20+5	w6+1	
2 Kurzsworder	2(w16+5)	2(w6+1)	Volltreffer bei 16, Patzer nur bei doppel-1
unbewaffnet	w20+5	w3+1	
unbewaffnet	2(w16+5)	2(w3+1)	Volltreffer bei 16, Patzer nur bei doppel-1

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite -/-2/-w
Kurzbogen	w20+4	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 (50)	+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, Kurzbogen **w6** 15/30/45
1H: Wurfspeer **w6** 9/18/27, Schleuder **w4** 12/24/48



Name				Stufe	4
Beruf	Schmuggler			Erfahrung	190
Gesinnung	Ordnung	Initiative	w20+1	Bewegung	9m
		Malus	-1	Glückswürfel	w6
Rüstung	13	Lederrüstung (RK2)		Krit.	w14+1 Tab. 11
Leben	17	(w4+4w6)		Patzer	w8-1
Stärke	10			Angriff	Schaden
Geschick	13	+1	Reflex +3	Nahkampf	+2
Ausdauer	12		Zähigkeit +1	Fernkampf	+3
Persönlichkeit	8	-1	Willen 0		+9
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+2	w8	w20+4	w8
Dolch	w20+2	w4	w20+4	w10
Garotte	w20+2	-	w20+4	3w4
Totschläger	w20+2	w3	w20+4	2w6
unbewaffnet	w20+2	w3	w20+4	w3

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Hinterhalt	Reichweite	-/-2/-w
Kurzbogen	w20+3	w6	w20+6	w6	15/30/45 20 Pfeile
Blasrohr	w20+3	w3	w20+6	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	+7	Lautlos schleichen*	+7+1-1	Im Schatten verstecken*	+7+1
Taschendiebstahl*	+7+1	Fassadenklettern*	+8+1-1	Schlösser knacken*	+7+1
Fallen entdecken†	+8	Fallen entschärfen*	+8+1	Urkunden fälschen*	+2+1
Verkleiden‡	+3-1	Sprachen lesen†	+2	Gift handhaben	+3
Schriftrolle wirken†	w12	* +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	4	
Beruf	Glücksspieler				Erfahrung	190	
Gesinnung	Chaos	Initiative	w20+2		Bewegung	9 m	
		Malus	-1		Glückswürfel	w6	
Rüstung	14	Lederrüstung (RK2)				Krit.	w16 Tab. 11
Leben	17	(w4+4w6)				Patzer	w8
Stärke	10			Nahkampf	+2	+10	
Geschick	16	+2	Reflex +4	Fernkampf	+4	+12	
Ausdauer	10		Zähigkeit +2				
Persönlichkeit	11		Willen +1				
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+2	w8	w20+6	w8			
Dolch	w20+2	w4	w20+6	w10			
Garotte	w20+2	-	w20+6	3w4			
Totschläger	w20+2	w3	w20+6	2w6			
unbewaffnet	w20+2	w3	w20+6	w3			
Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Hinterhalt		Reichweite	-/-2/-w	
Kurzbogen	w20+3	w6	w20+7	w6	15/30/45	20 Pfeile	
Blasrohr	w20+3	w3	w20+7	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	+8	Lautlos schleichen*	+8+3-1	Im Schatten verstecken*	+7+3
Taschendiebstahl*	+3+3+1	Fassadenklettern*	+7+3-1	Schlösser knacken*	+7+4
Fallen entdecken†	+7-1+1	Fallen entschärfen*	+3+4	Urkunden fälschen*	+2+4
Verkleiden‡	+8+1	Sprachen lesen†	+2-1+1	Gift handhaben	+8+1
Schriftrolle wirken†	w12	* +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	4
Beruf	Hirte			Erfahrung	190
Gesinnung	Neutral	Initiative	w20	Bewegung	7,5 m
Gott	Ildavir	Ungnade	1	Zauberstufe	4
	Göttin der Natur	Malus	-6	Krit.	w10 Tab. III
Rüstung	17	Bänderpanzer+Schild (RK6+1)		Patzer	w16
Leben	21	(w4+4w8)		Angriff	Schaden
Stärke	13	+1		Nahkampf	+3 +1
Geschick	12		Reflex +1	Fernkampf	+2
Ausdauer	12		Zähigkeit +2		
Persönlichkeit	15	+1	Willen +3		
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+3	w8+1	
unbewaffnet	w20+3	w3+1	

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

Ausrüstung	3 Gold	18 Silber	9 Kupfer
Heiliges Symbol, Fläschchen Weihwasser, Öllaterne, Wolfspfote, Pferdehaar, Schild, Schriftrolle »Magie bannen«			

Zauber (6/4 + Persönlichkeitsmod = 6/5)

w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = w20+5

- 1: Dunkelheit/Helligkeit, Göttermahl, Machtwort, Magie entdecken, Zweites Gesicht, Tiere beschwören
 2: Beißender Stein, Holz verdrehen, Lähmung heilen, Schlangen beschwören, Vergiftung/Krankheit heilen

Hände auflegen w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe + Schicksal = w20+6

Gesinnung:	Gleich	Angrenzend	Gegensätzlich	Zustand heilen
1-11	Fehlschlag	Fehlschlag	Fehlschlag	1 Würfel = Bruch
12-13	2 Würfel	1 Würfel	1 Würfel	2 Würfel = krank, Organ
14-19	3 Würfel	2 Würfel	1 Würfel	3 Würfel = Lähmung, Gift
20-21	4 Würfel	3 Würfel	2 Würfel	4 Würfel = blind, taub
22+	5 Würfel	4 Würfel	3 Würfel	[max. ZS TW des Ziels anwenden]

Unheiliges vertreiben

w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe + Glücksmod = w20+5

- 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

[für TW>1 alles entsprechend reduziert]

Göttlichen Beistand erleben

w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = w20+5

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:** Askrähengott,
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 der SL), 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.

1-8 Magie entdecken

Regeln 267, Rules 260

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

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

Zauber w20:

1-11 Fehlschlag, Ungnade +1

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

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

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

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

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

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

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

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

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 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

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

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

Zauber w20:

1-13 Fehlschlag, Ungnade +1

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2-4 Holz verdrehen

Regeln 278, Rules 284

Grad 2, 1 Runde, 9 m + 1,5 m * ZS, Dauer variiert, kein Rettungswurf

Du verdrehst und verwandelst einen hölzernen Gegenstand.

Zauber w20:

1-13 Fehlschlag, Ungnade +1

14-15 Du bringst einen bis zu 1,5 m² großen Holzgegenstand dazu sich zu verändern. Fensterläden und Truhen springen auf, Pfeile und Speere verbiegen sich. Waffen erhalten -4 auf Angriffswürfe.

16-19 Du bringst einen bis zu 3 m² großen Holzgegenstand dazu sich zu verändern. Türen springen auf, Boote schlagen leck, Wagenräder blockieren oder mehrere kleine Gegenstände werden beeinflusst.

20-21 Du bringst einen bis zu 6 m² großen Holzgegenstand dazu sich zu verändern. Brücken stürzen ein, Dächer stürzen ein, Wände verbiegen oder mehrere kleine Gegenstände werden beeinflusst.

22-25 Du bringst ZS kleine Holzgegenstände (Speer, Schild) dazu Dornen sprießen zu lassen. Diese verursachen w6+ZS Schaden und müssen fallen gelassen werden.

26-29 Du verwandelst ZS kleine nicht-magischen Holzgegenstände (z.B. Speer) in eine Schlange die dir gehorcht und zu ZS*5% giftig ist (Zäh 12 oder -w3 Ausdauer):
Ini +1 Biss +2 **w3+ZS** RK 12 TW w8+ZS Bew 9m; Zäh +3 Reflex +4 Willen +2 neutral

30-31 Du verwandelst ZS kleine nicht-magischen Holzgegenstände (z.B. Speer) in eine Schlange die dir gehorcht und zu ZS*10% giftig ist (Zäh 14 oder Tod):
Ini +3 Biss +4 **w6+ZS** RK 14 TW 2w8+ZS Bew 9m; Zäh +4 Reflex +6 Willen +2 neutral

32-33 Du bringst einen sehr großen Holzgegenstand (Baum, Palisade, Brücke, Katapult) dazu sich zu verformen oder z.B. einen Baum in eine Riesenschlange unter deiner Kontrolle zu verwandeln: Ini +4 Biss +10 **w6** & Umschlingen: **w6/Runde**
RK 18 TW 5w8 Bew 9 m Aktion w20 Zäh +6 Reflex +3 Willen +2 neutral

34+ Du lässt alle hölzernen Gegenstände innerhalb ZS * 30 m zu Pulver verrotten. Magische Gegenstände werden zu ZS * 5% betroffen. Armeen verlieren ihre Waffen, Häuser stürzen ein, Palisaden verschwinden, Schiffe sinken.

2-5 Lähmung heilen

Regeln 279, Rules 272

Grad 2, 1 Runde, Berührung+, Dauer 1 Tag oder dauerhaft, kein Rettungswurf

Du befreist ein Wesen von Lähmung oder Versteinerung.

Manifestation w3:

- 1** Dein Ziel wird unsichtbar dann erscheint es wieder im Normalzustand.
- 2** Eine Zahl feenhafter Zimmerleute hämmert dein Ziel zurück in den Normalzustand.
- 3** Ein glitzernder Vorhang verdeckt dein Ziel. Als er verschwindet ist es wieder normal.

Zauber w20:

- | | |
|--------------|---|
| 1-13 | Fehlschlag, Ungnade +1 |
| 14-15 | Du heilst ein Wesen von Lähmung. Sollte es ein permanenter Effekt sein für 1 Tag. |
| 16-19 | Du heilst ein Wesen dauerhaft von Lähmung. |
| 20-21 | Du heilst ein Wesen dauerhaft von Lähmung, Versteinerung, Verwandlung in Eis etc. |
| 22-25 | Du heilst 2 Wesen dauerhaft von Lähmung, Versteinerung, Verwandlung in Eis etc. |
| 26-29 | Du heilst 2 Wesen innerhalb 9 m dauerhaft von Lähmung, Versteinerung, Verwandlung in Eis etc. |
| 30-31 | Du heilst alle Wesen innerhalb 9 m dauerhaft von Lähmung, Versteinerung, Verwandlung in Eis etc. |
| 32-33 | Du heilst alle Wesen innerhalb 18 m dauerhaft von Lähmung, Versteinerung, Verwandlung in Eis etc. |
| 34+ | Du heilst alle Wesen innerhalb 36 m dauerhaft von Lähmung, Versteinerung, Verwandlung in Eis etc. |

Du rufst Schlangen und kontrollierst sie oder beschwörst sie herbei.

Manifestation w4:

- 1** Die Schlangen werden von einer blauen Aura umgeben.
- 2** Die Schlangenköpfe ähneln deinem Antlitz.
- 3** Die Farbe der Schlangenschuppen ähneln deiner Haarfarbe.
- 4** Die Schlangen werden pechschwarz.

Zauber w20:

- 1-13** Fehlschlag, Ungnade +1
- 14-15** Alle Schlangen und Schlangenwesen innerhalb 9 m halten dich für ihren Freund und werden dich nicht angreifen. Schlangen bis 2 TW sind automatisch betroffen, Schlangenwesen ab 5 TW nicht, 3-5 TW Willen $\geq$ ZW. Endet wenn außerhalb 9 m.
- 16-19** Alle Schlangen und Schlangenwesen innerhalb 30 m halten dich für ihren Meister und gehorchen dir für 1 Stunde. Schlangen bis 3 TW sind automatisch betroffen, Schlangenwesen ab 4 TW Willen $\geq$ ZW. Endet wenn außerhalb Sichtweite.
- 20-21** Alle Schlangen und Schlangenwesen innerhalb 30 m halten dich für ihren Meister und gehorchen dir für **1 Tag**. Schlangen bis 3 TW sind automatisch betroffen, Schlangenwesen ab 4 TW Willen $\geq$ ZW. Endet wenn außerhalb Sichtweite.
- 22-25** Wie 20-21.
Außerdem beschwörst du dauerhaft eine freundliche Schlange:
Biss +4 **w6** & Gift: Zäh 12 oder -w4 Stärke | Geschick | Ausdauer | Blind | Schlaf | $\frac{1}{2}$ Bew.
RK 14 TW 2w8
- 26-29** Wie 22-25, aber du beschwörst w4+1 Schlangen.
- 30-31** Wie 22-25, aber du beschwörst 2w4+ZS Schlangen oder w4+1 **Riesenschlangen**:
Biss +8 **3w6** & Gift: Zäh 12 oder -w4 Stärke | Geschick | Ausdauer | Blind | Schlaf | $\frac{1}{2}$ Bew.
RK 14 TW 5w8
- 32-33** Wie 30-31, aber du beschwörst 2w4+ZS Schlangen oder w4+1 **Riesenschlangen**.
Die anderen Schlangen folgen dir für 1 Woche.
- 34+** Wie 30-31, aber du beschwörst 2w4+ZS Schlangen oder w4+1 **Riesenschlangen**.
Die anderen Schlangen folgen dir dauerhaft.

Du heilst Krankheiten oder Vergiftungen.

Manifestation w4:

- 1 Das Ziel wird ohne sichtbaren Effekt geheilt.
- 2 Das Zeichen deines Gottes erscheint als Muttermal am Ort der Berührung.
- 3 Blendende Strahlen warmen göttlichen Lichts strahlen vom Ort der Berührung.
- 4 Die Haut des Ziels schält sich langsam ab und darunter erscheint der gereinigte Körper.

Zauber w20:

- 1-13** Fehlschlag, Ungnade +1
- 14-15** Du stoppst die weitere Verschlechterung des Zustandes eines Ziels bezüglich eines Effektes.
- 16-19** Du stoppst die weitere Verschlechterung des Zustandes eines Ziels bezüglich eines Effektes und kehrst ihn um, d.h. du bewirkst eine langsame Genesung.
- 20-21** Du stoppst die weitere Verschlechterung des Zustandes eines Ziels bezüglich eines Effektes und kehrst ihn um, d.h. du bewirkst eine langsame Genesung. Außerdem erhält das Ziel +2 Zähigkeit für einen Tag.
- 22-25** Du stoppst die weitere Verschlechterung des Zustandes eines Ziels bezüglich eines Effektes und kehrst ihn um, d.h. du bewirkst eine langsame Genesung. Außerdem erhält das Ziel +4 Zähigkeit für einen Tag.
- 26-29** Du stoppst die weitere Verschlechterung des Zustandes von **4 Zielen** die sich an den Händen fassen bezüglich eines Effektes und kehrst ihn um, d.h. du bewirkst eine langsame Genesung. Außerdem erhalten die Ziele +4 Zähigkeit für eine **Woche**.
- 30-31** Du stoppst die weitere Verschlechterung des Zustandes von **12 Zielen** die sich an den Händen fassen bezüglich eines Effektes und kehrst ihn um, d.h. du bewirkst eine **Genesung innerhalb 24 Stunden**. Außerdem erhalten die Ziele +4 Zähigkeit für eine Woche.
- 32-33** Du stoppst die weitere Verschlechterung des Zustandes von **50 Zielen** die sich an den Händen fassen bezüglich eines Effektes und kehrst ihn um, d.h. du bewirkst eine Genesung innerhalb 24 Stunden. Außerdem sind die Ziele für eine Woche **immun** gegen Gifte und Krankheiten.
- 34+** Du heilst **sofort 200 Ziele** die sich an den Händen fassen bezüglich aller Effekte. Außerdem sind die Ziele für einen Monat immun gegen Gifte und Krankheiten.

3-16 Magie bannen

Regeln 227, Rules 208

Grad 3, variabel: 1+ Runde, Berührung oder 6 m, wirkt sofort, manchmal Willen $\geq$ ZW

Du neutralisierst einen Zauber oder Trank oder bannst einen Dämonen, dabei musst du die Stärke des ursprünglichen Zaubers übertreffen. (SL entscheidet)

Verderbnis w6:

- 1 Du verlierst 5 kg Gewicht.
- 2 Du absorbierst Merkmale des Zaubers den du bannen wolltest. (SL entscheidet)
- 3 Du gewinnst 10 kg Gewicht.
- 4 geringfügige Verderbnis 5 ernsthafte Verderbnis 6 schwerwiegende Verderbnis

Patzer w4:

- 1 Einer deiner magischen Gegenstände wird entzaubert.
- 2 Du unterdrückst für w6 Runden einen anderen Zaubereffekt innerhalb 15 Schritt.
- 3 Du verstärkst für w6 Runden alle Zauberwürfe innerhalb 6 Schritt um +1.
- 4 Du bewirkst ein Echo deines letzten Zauberspruchs (oder zufällig Grad w4) mit w10+14.

Zauber w20:

- | | | |
|--------------|--|---|
| 1 | Patzer w6+Glücksmod: 0- Verderbnis, Patzer & Makel
3 Makel | 1-2 Verderbnis
4+ Patzer |
| 2-11 | Fehlschlag, Verlust | |
| 12-15 | Fehlschlag, aber kein Verlust | |
| 16-17 | 1 Runde berühren: bannt nicht dauerhafte Zauber, Gegner negiert mit Willen $\geq$ ZW. | |
| 18-21 | 1 Runde 6 m: bannt nicht dauerhafte Zauber, Gegner negiert mit Willen $\geq$ ZW. | |
| 22-23 | 2 Runden 6 m: bannt nicht dauerhafte Zauber, kein Rettungswurf aber $ZW \geq ZW_{\text{original}}$. | |
| 24-26 | 3 Runden 6 m: bannt mehrere nicht dauerhafte Zauber, dauerhafte Zauber mit $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ für w10 Runden, keine einzigartigen Artefakte, kein Rettungswurf. | |
| 27-31 | 4 Runden 6 m: bannt mehrere auch dauerhafte Zauber, dauerhafte Zauber und einzigartige Artefakte mit $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ für w10 Runden, kein Rettungswurf. | |
| 32-33 | 5 Runden 6m: entweder wie 27-31 oder ein Artefakt mit $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ dauerhaft entzaubern. 1 Punkt Blutmagie pro „Plus“ des Artefakts. | |
| 34-35 | 1 Phase 6m: für 24 Stunden umgibt dich eine Sphäre der Entzauberung wie 27-31 von 6 m. Um Artefakte mit $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ dauerhaft zu entzaubern kannst du 1 Punkt Blutmagie pro „Plus“ des Artefakts jederzeit ausgeben. Du kannst nur noch mit $ZW > ZW_{\text{bannen}}$ zaubern, aber die Sphäre jederzeit beenden. | |
| 36+ | 1 Stunde 6m: für 24 Stunden umgibt ein Wesen (auch Gegner) oder einen Gegenstand eine Sphäre der Entzauberung wie 27-31 von 6 m. Um Artefakte mit $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ dauerhaft zu entzaubern kannst du 1 Punkt Blutmagie pro „Plus“ des Artefakts jederzeit ausgeben. Du kannst innerhalb der Sphäre nur noch mit $ZW > ZW_{\text{bannen}}$ zaubern, aber die Sphäre jederzeit beenden. | |



Keriker

Name				Stufe	4
Beruf	Bettelmönch			Erfahrung	190
Gesinnung	Ordnung	Initiative	w20	Bewegung	7,5 m
Gott	Justitia	Ungnade	1	Zauberstufe	4
	Göttin der Gerechtigkeit	Malus	-6	Krit.	w10 Tab. III
Rüstung	17	Bänderpanzer+Schild (RK6+1)		Patzer	w16
Leben	16	(w4+3w8+3)		Angriff	Schaden
Stärke	12			Nahkampf	+2
Geschick	12	Reflex	+1	Fernkampf	+2
Ausdauer	14	+1	Zähigkeit	+3	
Persönlichkeit	13	+1	Willen	+3	
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+2	w8	
unbewaffnet	w20+2	w3	

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

Ausrüstung - Gold 8 Silber 9 Kupfer

Heiliges Symbol, Fläschchen Weihwasser, Öllaterne, Schild, Wasserschlauch, Ration, Schriftrolle »Magie bannen«

Zauber (6/4 + Persönlichkeitsmod = 6/5) w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = w20+5

1: Böses entdecken, Göttermahl, Heilige Zuflucht, Schutz vor Bösem, Segnung, Zweites Gesicht

2: Göttliches Symbol, Lebenskraft wiederherstellen, Lotusblick, Verbannen, Verfluchen

Hände auflegen w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = w20+5

Gesinnung:	Gleich	Angrenzend	Gegensätzlich	Zustand heilen
1-11	Fehlschlag	Fehlschlag	Fehlschlag	1 Würfel = Bruch
12-13	2 Würfel	1 Würfel	1 Würfel	2 Würfel = krank, Organ
14-19	3 Würfel	2 Würfel	1 Würfel	3 Würfel = Lähmung, Gift
20-21	4 Würfel	3 Würfel	2 Würfel	4 Würfel = blind, taub
22+	5 Würfel	4 Würfel	3 Würfel	[max. ZS TW des Ziels anwenden]

Unheiliges vertreiben w20 + Persönlichkeitmod + Zauberstufe + Glücksmod + Schicksal = w20+6

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

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

Göttlichen Beistand erleben w20 + Persönlichkeitsmod + Zauberstufe = w20+5

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

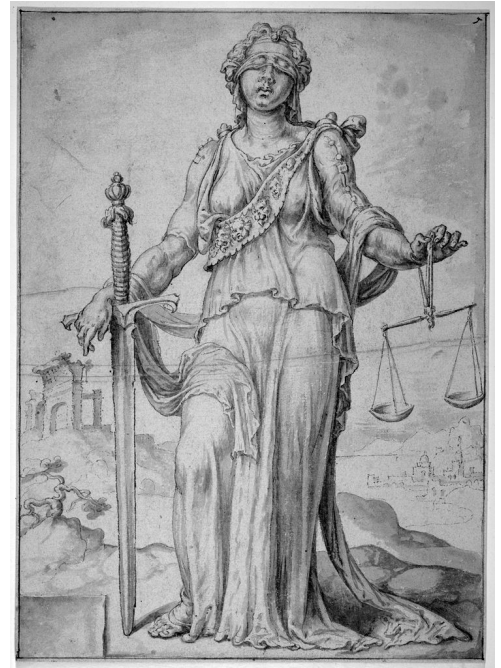
Ordnung	Kriegshammer w8 ,	Streitkolben w6 ,	Stab w4 ,	Knüppel w4 ,	Schleuder w4
Neutral	Zweihänder w10 ,	Langschwert w8 ,	Kurzschild w6 ,	Streitkolben w6 ,	
	Stab w4 ,	Dolch w4 ,	Schleuder w4		
Chaos	Streitaxt w10 ,	Handaxt w6 ,	Flegel w6 ,	Dolch w4 ,	
	Langbogen w6 ,	Kurzbogen w6 ,	Wurfpeil w4		

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 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.

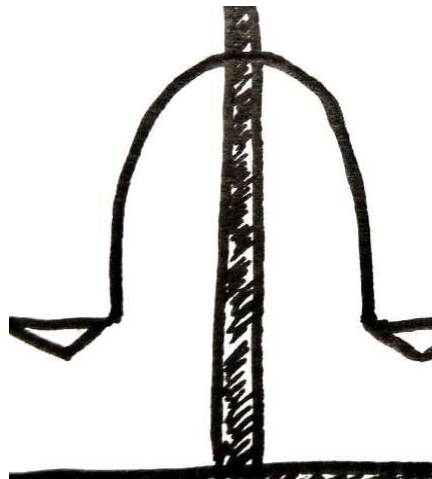


Tabelle 5-7: Göttliche Ungnade (Zauberwurf – Glücksmodifikator) * w4

- 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 der SL), 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 verbringt, 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.**

1-1 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

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.

Manifestation w4:

1 Ziel leuchtet 2 helle Aura um Ziel 3 leuchtende Krone über Ziel 4 himmlische Heerscharen singen Hymne

Zauber w20:

1-11 Fehlschlag, Ungnade +1

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

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

Gefährte: für 1 Phase Angriff+1,

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

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

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

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

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

Gefährte: alle Würfe +2 für 1 Phase,

Flüssigkeit: 1 Tag 2x w8 Schaden gegen unheilige Wesen

Amulett: 1 Tag alle Rettungswürfe +2 für Träger

Waffe: 1 Tag, entweder Angriff und Schaden +1 oder

Angriff und Schaden +2 nur gegen unheilige Wesen

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

Gefährte: alle Würfe w3+ZS für 1 Phase,

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

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

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

Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen, Zauber für heute verloren

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

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

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

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

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

Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen, Zauber für w7+1 Tage verloren

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

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

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

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

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

Waffe: geweiht für 1 Jahr, **entweder** Angriff und Schaden +2 **oder** Angriff und Schaden +3

nur gegen unheilige Wesen, Zauber für w4 Wochen verloren

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

Zauber für w20+10 Tage verloren

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

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

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

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

Angriff und Schaden +3 nur gegen unheilige Wesen, Zauber für w4 Monate verloren

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

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.

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

Zauber w20:

1-13 Fehlschlag, Ungnade +1

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

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

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

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

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

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

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

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

* Der Stärkemodifikator wird ebenfalls addiert.

Grad 2, 1 Phase, Berührung+, dauerhaft, kein Rettungswurf

Du stellst verlorene Attributspunkte (außer Glück) oder fehlende Gliedmaßen wieder her.

Manifestation w3:

- 1** Dein Ziel wird ohne sichtbaren Effekt sofort geheilt.
- 2** Das Zeichen deines Gottes erscheint als Muttermal am Ort der Berührung.
- 3** Blendende Strahlen warmen göttlichen Lichts strahlen vom Ort der Berührung.

Zauber w20:

- 1-13** Fehlschlag, Ungnade +1
- 14-15** Du heilst entweder 1 temporären Attributspunkt oder 1 Lebenspunkt.
- 16-19** Du heilst entweder 2 temporäre Attributspunkte oder 4 Lebenspunkte.
- 20-21** Du heilst entweder w4+ZS Attributspunkte oder 2w4+ZS Lebenspunkte inklusive Brüche und Amputationen.
- 22-25** Du heilst w6+ZS Attributspunkte und 2w6+ZS Lebenspunkte inklusive Brüche und Amputationen.
- 26-29** Du heilst w8+ZS Attributspunkte und 3w6+ZS Lebenspunkte inklusive Brüche und Amputationen.
- 30-31** Du heilst 3w4+ZS Attributspunkte und 4w6+ZS Lebenspunkte inklusive Brüche und Amputationen bei bis zu 4 Zielen innerhalb 9 m.
- 32-33** Du heilst alle Attributspunkte und alle Lebenspunkte inklusive Brüche und Amputationen bei bis zu 10 Zielen innerhalb 18 m.
- 34+** Du heilst alle Attributspunkte und alle Lebenspunkte inklusive Brüche, Krankheiten, Vergiftung, Amputationen und sonstige Beeinträchtigungen bei einem Ziel. Außerdem erhält das Ziel 1 dauerhaften Trefferpunkt. Wird dies mehrmals auf das gleiche Ziel angewendet, kostet es dich allerdings je 1 Lebenspunkt.

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

Zauber w20:

1-13 Fehlschlag, Ungnade +1

14-15 Du hältst das Ziel in deinem Bann solange du dich konzentrierst und Augenkontakt hältst. Willenskraftwurf oder Unterbrechung der Sichtlinie neutralisiert.

16-19 Du hältst das Ziel für **w6+ZS Runden** in deinem Bann. Willenskraftwurf, ein **Angriff oder Schütteln** neutralisiert. Während der Hypnose folgt das Ziel deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.

20-21 Du hältst das Ziel für **2w6+ZS Runden** in deinem Bann. Nur ein Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgt das Ziel deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.

22-25 Du hältst das Ziel für **w4+ZS Tage** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgt das Ziel deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.

26-29 Du hältst bis zu **10 Ziele** in einem **Kegel von 12x12m** für **w8+ZS Tage** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.

30-31 Du hältst bis zu **10 Ziele** in einem **Kegel von 12x12m** für **w8+ZS Wochen** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.

32-33 Du hältst bis zu **20 Ziele** in einem **Kegel von 24x24m** für **w8+ZS Wochen** in deinem Bann. Nur ein **täglicher** Willenskraftwurf neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit halber Bewegungsrate und -2 auf alle Aktionen. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich, nicht aber alles was die Intelligenz eines Tieres übersteigt.

34+ Du hältst bis zu **20 Ziele** in einem **Kegel von 24x24m** für **w8+ZS Wochen** in deinem Bann. Nur ein **wöchentlicher** Willenskraftwurf für **Wesen >2TW** neutralisiert. Während der Hypnose folgen die Ziele deinen Befehlen mit **voller** Bewegungsrate und können auch zaubern. Sogar selbstzerstörerische Aktionen sind möglich.

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

Du schickst das Wesen woher es kam. Auf die Heimatebene oder in sein Versteck.

Du benötigst eine Materialprobe des Wesens, z.B. eine Haarlocke oder seine Waffe.

Manifestation w4:

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

Zauber w20:

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

Du verfluchst ein oder mehrere Wesen.Zauber w20:

- 1-13** Fehlschlag, Ungnade.
- 14-15** Ein Ziel erhält für 24 Stunden -1 Glück.
- 16-19** Ein Ziel erhält für 1 Woche -2 Glück und -1 auf einen beliebigen Wurf deiner Wahl.
- 20-21** Ein Ziel erhält für 1 Woche -2 Glück und -2 auf einen beliebigen Wurf deiner Wahl. Alternativ bewirkst du auch Sprachlosigkeit, Blindheit oder Schlaflosigkeit etc.*
- 22-25** Ein Ziel erhält -2 Glück und -2 auf einen beliebigen Wurf deiner Wahl.* **Außerdem** bewirkst du auch Sprachlosigkeit, Blindheit oder Schlaflosigkeit etc.** Dies gilt bis eine bestimmte Bedingung erfüllt wird.***
- 26-29** Eine Gruppe von bis zu **10 Personen** erhält -2 Glück und -2 auf einen beliebigen Wurf deiner Wahl.* Außerdem bewirkst du auch Sprachlosigkeit, Blindheit oder Schlaflosigkeit etc.** Dies gilt bis eine bestimmte Bedingung erfüllt wird.***
- 30-31** Eine Gruppe von bis zu **50 Personen** erhält -2 Glück und -2 auf **zwei** beliebige Würfe deiner Wahl.* Außerdem bewirkst du auch Sprachlosigkeit, Blindheit oder Schlaflosigkeit etc.** Dies gilt bis eine bestimmte Bedingung erfüllt wird.***
- 32-33** Eine Gruppe von bis zu **100 Personen** erhält -4 Glück und -2 auf **drei** beliebige Würfe deiner Wahl.* Außerdem bewirkst du auch Sprachlosigkeit, Blindheit oder Schlaflosigkeit etc.** Dies gilt bis eine bestimmte Bedingung erfüllt wird.***
- 34+** Eine Gruppe von bis zu **100 Personen und ihre Nachkommen** erhält -4 Glück und -2 auf **drei** beliebige Würfe deiner Wahl.* Außerdem bewirkst du auch Sprachlosigkeit, Blindheit oder Schlaflosigkeit etc.** Dies gilt bis eine bestimmte Bedingung erfüllt wird.***

* *Angriffswürfe, Schadenswürfe, Rettungswürfe, -1,5 m Bewegungsrate, Attribute, Trefferpunkte, Rüstungsklasse*

** *Sprachlosigkeit, Blindheit, Schlaflosigkeit, Beinstarre*

*** *Zum Beispiel: „Du kannst nichts sehen, bis du die Medusenkönigin geküsst hast.“ oder „Du kannst nicht schlafen, bis du deine Augen in der Gruft des Dämons schließt.“*

3-16 Magie bannen

Regeln 227, Rules 208

Grad 3, variabel: 1+ Runde, Berührung oder 6 m, wirkt sofort, manchmal Willen $\geq$ ZW

Du neutralisierst einen Zauber oder Trank oder bannst einen Dämonen, dabei musst du die Stärke des ursprünglichen Zaubers übertreffen. (SL entscheidet)

Verderbnis w6:

- 1 Du verlierst 5 kg Gewicht.
- 2 Du absorbierst Merkmale des Zaubers den du bannen wolltest. (SL entscheidet)
- 3 Du gewinnst 10 kg Gewicht.
- 4 geringfügige Verderbnis 5 ernsthafte Verderbnis 6 schwerwiegende Verderbnis

Patzer w4:

- 1 Einer deiner magischen Gegenstände wird entzaubert.
- 2 Du unterdrückst für w6 Runden einen anderen Zaubereffekt innerhalb 15 Schritt.
- 3 Du verstärkst für w6 Runden alle Zauberwürfe innerhalb 6 Schritt um +1.
- 4 Du bewirkst ein Echo deines letzten Zauberspruchs (oder zufällig Grad w4) mit w10+14.

Zauber w20:

- | | | |
|--------------|--|-----------------------|
| 1 | Patzer w6+Glücksmod: 0- Verderbnis, Patzer & Makel | 1-2 Verderbnis |
| | 3 Makel | 4+ Patzer |
| 2-11 | Fehlschlag, Verlust | |
| 12-15 | Fehlschlag, aber kein Verlust | |
| 16-17 | 1 Runde berühren: bannt nicht dauerhafte Zauber, Gegner negiert mit Willen $\geq$ ZW. | |
| 18-21 | 1 Runde 6 m: bannt nicht dauerhafte Zauber, Gegner negiert mit Willen $\geq$ ZW. | |
| 22-23 | 2 Runden 6 m: bannt nicht dauerhafte Zauber, kein Rettungswurf aber $ZW \geq ZW_{\text{original}}$. | |
| 24-26 | 3 Runden 6 m: bannt mehrere nicht dauerhafte Zauber, dauerhafte Zauber mit $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ für w10 Runden, keine einzigartigen Artefakte, kein Rettungswurf. | |
| 27-31 | 4 Runden 6 m: bannt mehrere auch dauerhafte Zauber, dauerhafte Zauber und einzigartige Artefakte mit $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ für w10 Runden, kein Rettungswurf. | |
| 32-33 | 5 Runden 6m: entweder wie 27-31 oder ein Artefakt mit $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ dauerhaft entzaubern. 1 Punkt Blutmagie pro „Plus“ des Artefakts. | |
| 34-35 | 1 Phase 6m: für 24 Stunden umgibt dich eine Sphäre der Entzauberung wie 27-31 von 6 m. Um Artefakte mit $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ dauerhaft zu entzaubern kannst du 1 Punkt Blutmagie pro „Plus“ des Artefakts jederzeit ausgeben. Du kannst nur noch mit $ZW > ZW_{\text{bannen}}$ zaubern, aber die Sphäre jederzeit beenden. | |
| 36+ | 1 Stunde 6m: für 24 Stunden umgibt ein Wesen (auch Gegner) oder einen Gegenstand eine Sphäre der Entzauberung wie 27-31 von 6 m. Um Artefakte mit $ZW \geq ZW_{\text{original}}$ dauerhaft zu entzaubern kannst du 1 Punkt Blutmagie pro „Plus“ des Artefakts jederzeit ausgeben. Du kannst innerhalb der Sphäre nur noch mit $ZW > ZW_{\text{bannen}}$ zaubern, aber die Sphäre jederzeit beenden. | |



zauberer

Name				Stufe	4
Beruf	Steuereintreiber			Erfahrung	190
Gesinnung		Initiative	w20	Bewegung	9 m
Patron		Malus	0	Zauberstufe	3
Rüstung	11	Schwere Robe (RKI)		Krit.	w8 Tab.1
Leben	16	(w4+4w4+3)		Patzer	w8
Stärke	11			Angriff	Schaden
Geschick	10	Reflex +2		Nahkampf	+1
Ausdauer	14	+1	Zähigkeit +2	Fernkampf	+1
Persönlichkeit	6	-1	Willen +1		
Intelligenz	15	+1	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+1	w8	
Stab	w20+1	w4	
unbewaffnet	w20+1	w3	

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite -/-2/-w
Kurzbogen	w20+1	w6	15/30/45 20 Pfeile
			/ /
			/ /

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

Zauber (7 + Intelligenzmod = 8) w20 + Intelligenzmod + Zauberstufe - Malus = w20+4

- 1: Bauchreden, Magischer Schild, Magisches Geschoss, Schlaf, Spinnenklettern, Sprachen verstehen
2: Sengender Strahl, Klopfen

Verderbnis

Magier 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; Intelligenzmod. für Zauberwurf; kann Patron haben; kann Vertrauten haben; Glücksmodifikator für Verderbnis und Launen der Magie; Rüstungs-Malus beim Zaubern; 2 Sprachen/Intelligenzmodifikator;

Nahkampf Langschwert **w8** Kurzschrift **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 ist 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 Dämonenprinz 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, 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.

1-20 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

1-21 Sprachen verstehen

Regeln 156, Rules 136

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

Du kannst nichtmagische Worte, Bilder und Karten verstehen.

Zauber w20:

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

Verderbnis w8:

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

Patzer w4:

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

2-13 Sengender Strahl

Regeln 183, Rules 192

Grad 2, 1 Aktion, Reichweite 24m, Rettungswurf: Reflex 15 oder brennt*

Du beschwörst die Flammen der Hölle um deine Feinde zu verbrennen.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-3** Verderbnis **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Fehlschlag, aber Zauber ist nicht verloren
- 14-15** Ein Ziel erleidet w6+Zauberstufe Schaden. Reflex 15 oder es geht in Flammen auf.*
- 16-19** Ein Ziel erleidet w8+Zauberstufe Schaden. Reflex 15 oder es geht in Flammen auf.*
- 20 – 21** Du kannst zwei Strahlen verschießen mit w10+Zauberstufe Schaden.
Reflex 15 oder die Ziele gehen in Flammen auf.*
- 22 – 25** Du kannst drei Strahlen verschießen mit w12+Zauberstufe Schaden.
Reflex 15 oder die Ziele gehen in Flammen auf.*

** Jede folgende Runde erleidet das Ziel weitere w6 Schaden, bis Reflex 15 um zu löschen.
Brennbare Gegenstände werden zu 75% vernichtet.*

Verderbnis w8:

- 1** alle Haare auf deinem Kopf werden dauerhaft weggebrannt
- 2** deine Hände und Arme werden schwarz, wie vom Feuer verkohlt
- 3** deine Haut leidet unter dauerhaftem starkem Sonnenbrand
- 4** dein Gesicht wird von einer Flammeneruption eingehüllt, das Fleisch zu einer grauenhaft grotesken Fratze verschmolzen
- 5** du entwickelst eine extreme Empfindlichkeit gegenüber Hitze und erhältst fortan +1 Schaden durch Feuer
- 6** schwerwiegende Verderbnis
- 7** ernsthafte Verderbnis
- 8** geringfügige Verderbnis

Patzer w4:

- 1** Du lässt eine Feuerkugel direkt bei dir explodieren: w6 Schaden und alle entzündlichen Gegenstände an deiner Person verbrennen.
- 2** Du schickst einen fehlgeleiteten Feuerstrahl auf einen zufällig bestimmten Verbündeten im Umkreis von 9 m, für w6 Schaden.
- 3** Du steckst den nächsten Verbündeten in Brand für w4 Schaden.
- 4** Du kehrst den Zauber unbeabsichtigt um und rufst eine Welle beißender Kälte herbei, die automatisch alle Flammen im Umkreis von 30m löscht.

2-6 Klopfen

Regeln 172, Rules 175

Grad 2, 1 Runde, 9 m, sofort, kein Rettungswurf

Du öffnest ein verschlossenes Portal oder einen verschlossenen Gegenstand.

Manifestation w4:

1 lautes Klopfen **2** Scheppern **3** leises Klicken **4** Lichtblitz

Verderbnis w6:

1-3 geringfügige Verderbnis **4-5** ernsthafte Verderbnis **6** schwerwiegende Verderbnis

Patzer w3:

- 1** Das Schloss wird um 4 schwieriger zu knacken.
- 2** Das Ziel wird fuer w6 Runden unsichtbar.
- 3** Alle verschlossene Ausrüstung der Gruppe öffnet sich: Gürtel, Flaschen, Rucksäcke, Schnürsenkel.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag w6+Glücksmod:
0- Verderbnis, Patzer & Makel **1-3** Verderbnis **4** Makel **5+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Fehlschlag, aber Zauber ist nicht verloren
- 14-15** Du öffnest ein Seil, Truhe, Tür, Riegel oder Portal sofern es nicht magisch oder sehr groß oder sehr komplex verschlossen ist.
- 16-19** Du öffnest ein Seil, Truhe, Tür, Riegel oder Portal sofern es nicht magisch verschlossen ist.
- 20 – 21** Du öffnest ein Seil, Truhe, Tür, Riegel oder Portal auch wenn es magisch verschlossen ist, aber dein Wurf muss > ZW zum Verschließen sein.
- 22 – 25** Du öffnest alle Seile, Truhen, Türen, Riegel oder Portale innerhalb 9 m auch wenn sie magisch verschlossen sind, aber dein Wurf muss > ZW zum Verschließen sein.
- 26 – 29** Du öffnest entweder alle Seile, Truhen, Türen, Riegel oder Portale innerhalb 18 m oder alle Objekte an einem einzelnen Ziel auch wenn sie magisch verschlossen sind, aber dein Wurf muss > ZW zum Verschließen sein. Ein einzelnes Ziel steht nackt da, bei 18 m Umkreis kannst du auswählen was genau geöffnet wird. Du entdeckst auch alle Geheimtüren im Umkreis.
- 30 – 31** Du wirst dir aller Schlösser und Portale innerhalb 36 m bewusst und öffnest sie falls dein Wurf > ZW zum Verschließen ist. Außerdem kannst du ein Portal zerstören.
- 32 – 33** Du wirst dir aller Schlösser und Portale innerhalb 36 m bewusst und öffnest sie falls dein Wurf > ZW zum Verschließen ist. Außerdem kannst du 3 Portale zerstören.
- 34+** Du wirst dir aller Schlösser und Portale innerhalb 1,5 km bewusst und öffnest sie. Du kannst die Heftigkeit des Öffnens kontrollieren. Mit 25% werden Portale zerstört.



Name				Stufe	4
Beruf	Dichter			Erfahrung	190
Gesinnung		Initiative	w20+1	Bewegung	9 m
Patron		Malus	-4	Zauberstufe	4
Rüstung	15	Mithril Kettenhemd (RK5)		Krit.	w10 Tab. 11
Leben	17	(w4+4w6)		Patzer	w8
Stärke	14	+1		Angriff	Schaden
Geschick	15	+1	Reflex +3	Nahkampf	+3 +1
Ausdauer	12		Zähigkeit +2	Fernkampf	+3 +1
Persönlichkeit	6	-1	Willen +1	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+3	w8+1	
unbewaffnet	w20+3	w3+1	

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite -/-2/-w
Langbogen	w20+3	w6+1	21/42/63 30 Pfeile
			/ /
			/ /

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

Zauber (6) w20 + Zauberstufe = w20+4

- 1: Magischer Schild, Magisches Geschoss, Schlaf, Zaubertrick, Pakt mit Patron, Anrufung des Patrons
- 2: Nythuuls Stachelschweinmantel, Unsichtbarkeit

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

- 1- Schreckliche Pusteln bedecken dein Gesicht. Sie sind nicht heilbar. -1 Persönlichkeit
- 2 Deine Haut scheint einer bestimmten Stelle zu schmelzen. Sie zerfließt wie warmes Wachs und bildet immer wieder neue Krater und Hügel. Diese ständige Fließen juckt permanent und ruft in anderen Abscheu hervor. 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, 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.
- 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, 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.
- 7 Frösteln: du zitterst permanent und kannst wegen seiner klappernden Zähne nie still sein.
- 8 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.
- 9 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.
- 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, 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.

1-12 Magischer Schild

Regeln 141, Rules 146

Grad 1, 1 Aktion, Berührung/selbst, variable Dauer, kein Rettungswurf

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.

1-26 Zaubertrick

Regeln 162, Rules 130

Grad 1, 1 Aktion, 6m/ZS, Dauer: verschieden, Willen≥ZW

Du kannst kleinere Zaubertricks ohne Verderbnis wirken.

Zauber w20:

- 1** Fehlschlag & Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Du erzeugst einen einfachen visuellen Effekt in einer Entfernung von bis zu 6 m pro Zauberstufe, z.B. einen Lichtblitz, tanzende Lichter, einen Strahl Mondlicht oder einen Flecken aus Dunkelheit.
- 14-17** Du erzeugst einen einfachen visuellen oder akustischen Effekt in 6 m pro Zauberstufe, z.B. einen geflüsterten Satz, das Verstärken deiner Stimme zu donnernder Lautstärke, ein falsches Hundebellen oder Bauchreden.
- 18-19** Du erzeugst einen einfachen visuellen, akustischen oder kinetischen Effekt in 6 m pro Zauberstufe, z.B. lässt du einen Becher vom Tisch fallen, reißt von einem Kleidungsstück die Knöpfe ab, drehst einen Türgriff oder bringst einen Kartenstoß dazu, sich selbst zu mischen.
- 20+** Du erzeugst einen Effekt wie oben oder eine gefährliche Flüssigkeit oder Energie einer bestimmten Art, die w3 Schaden verursacht, z.B. einen Säurespritzer oder eisige Kälte.

Zauberpatzer w4:

- 1** Du rufst versehentlich eine große Biene herbei, die dich jagt.
- 2** Du erzeugst eine klebende Fläche auf dem Boden und brauchst Stärke 15 um dich loszureißen.
- 3** Deine Haare wechseln die Farbe nach Entscheidung der SL.
- 4** Deine Auge wechseln die Farbe nach Entscheidung der SL.

Große Biene (2 TW)

Ini+1 Stachel+3 **w4**+Gift:Zäh 8|+**w4** RK12 TW2w8(9) fliegen 9m **w20** Zäh+2 Reflex+3 Willen+1 Chaos

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)			

Du wirst von spitzen Stacheln umhüllt.Zauber w20:

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

Verderbnis w4:

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

Patzer w5:

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

2-20 Unsichtbarkeit

Regeln 195, Rules 172

Grad 2, 1 Aktion, Reichweite selbst+, Dauer variabel, Rettungswurf: Willen $\geq$ ZW

Du machst dich oder andere unsichtbar.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag w6+Glücksmod:
0- Verderbnis, Patzer & Makel **1-3** Verderbnis **4** Makel **5+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Fehlschlag, aber Zauber ist nicht verloren
- 14-15** Du bist für 1 Phase unsichtbar solange du dich konzentrierst und mit max. halber Geschwindigkeit bewegst und keine Angriffe oder Zauber verwendest.
- 16-19** Du bist für 1 Phase unsichtbar, keine Angriffe oder Zauber.
- 20-21** Du machst 1 Wesen oder Objekt für 1 Phase unsichtbar, keine Angriffe oder Zauber.
- 22-25** Du machst dich und alle Gefährten innerhalb 3 m für 1 Phase unsichtbar solange ihr zusammenbleibt, mit Konzentration auch Objekte, keine Angriffe oder Zauber.
- 26-29** Du machst dich und alle Gefährten innerhalb **6 m** für 1 Phase unsichtbar solange ihr zusammenbleibt, mit Konzentration auch Objekte, keine Angriffe oder Zauber.
Alternativ machst du nur dich für 1 Stunde unsichtbar.
- 30-31** Du erzeugst für 1 Phase einen Unsichtbarkeitsschild für dich, einen Gefährten oder ein Objekt. Der Unsichtbare kann angreifen und zaubern und Unsichtbarkeit entdecken mit Willen widerstehen.
- 32-33** Du erzeugst für 1 Phase einen Unsichtbarkeitsschild von 3 m für dich und deine Gefährten. Unsichtbare können angreifen und zaubern und Unsichtbarkeit entdecken mit Willen widerstehen.
- 34+** Du erzeugst für 1 Phase einen Unsichtbarkeitsschild von 3 m für dich und deine Gefährten. Du kannst den Schild 30 m weit werfen und 30 m pro Runde bewegen. Unsichtbare können angreifen und zaubern und Unsichtbarkeit entdecken mit Willen widerstehen.

Verderbnis w16:

- 1-6** Ein Körperteil wird unsichtbar: **1** Hand **2** Arm **3** Ohren **4** Torso **5** Augen **6** Bein
- 7** Dein Kopf wird dauerhaft sichtbar.
- 8-11** Während du unsichtbar bist verwandelt sich dein Körper in:
8 Bär **9** Affenmensch **10** Wolfsmensch **11** Pferdemench
- 12-14** geringfügige Verderbnis **15** ernsthafte Verderbnis **16** schwerwiegende Verd.

Patzer w4:

- 1** Ein wandelnder Geist wird in 4,5 m sichtbar. (Seite 325)
- 2** Ein zufällig bestimmter Gegner innerhalb 6 m wird für 1 Phase unsichtbar.
- 3** Alle Gegner innerhalb 15 m werden für 1 Phase unsichtbar.
- 4** Ein zufällig bestimmter Gefährte innerhalb 15 m leuchtet für 1 Tag und wird von Angreifern bevorzugt.