

DCC Kurzregeln (alte Version)

Regeln, Aktionen, Kampfsituationen	Seite 1-2
Waffen, Munition	Seite 3
Rüstung, Reittiere	Seite 4
Ausrüstung	Seite 5
Klassen	Seite 6
Patzer	Seite 7
Volltreffer I bis V	Seite 8-12
Ungnade, Verderbnis	Seite 13-15

- 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**
- Zauberer & 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 Runden 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
- fallen: w6 pro 3m, 6=Knochenbruch (Stärke oder Geschick -1), vom Pferd: w4
- 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
- Zufallstreffen
 - Überraschung w6: 1 PCs, 6 Monster (1-2/5-6 im engen Dungeon)
 - Entfernung: 3d6 Meter im Dungeon, 3d6 x 10 Meter
 - Reaktion 2w6: 2 Angriff, 3-5 feindlich, 6-8 unklar, 9-11 egal, 12 freundlich

Aktionen

angreifen, zaubern

zusätzliche Bewegung

Waffe ziehen oder wegstecken

Schild ausrüsten oder fallen lassen

Tür öffnen

Fackel oder Laterne entzünden oder löschen

Trank oder Schriftrolle bereit machen

Trank trinken oder Schriftrolle lesen

Gegenstand in Gepäck finden

aufstehen oder hinlegen

Reittier aufsitzen oder absitzen

Brand löschen

aus Festhalten befreien

auch statt Bewegung

auch statt Bewegung

auch statt Bewegung

Reflex 10

Stärke Vergleichswurf

Kampfsituationen

kurze Reichweite

mittlere Reichweite

große Reichweite

Fehlschuss in den Nahkampf

Angreifer unsichtbar

Angreifer höher

Angreifer eingeengt

Angreifer keine Waffenfertigkeit

Angreifer feuert in Nahkampf

Verteidiger hinter Deckung

Verteidiger blind

Verteidiger eingeengt

Verteidiger gelähmt/schläft/gefesselt

Verteidiger kniet/sitzt/liegt

Rückzug

unbewaffnet oder Stein werfen

nicht-tödlicher Schaden

festhalten

brennen

Nahkampf

Angriff+2

Angriff+1

Angriff-1w

Angriff-1w

Angriff-2

Angriff+2

Angriff+1w

Angriff+1w

Angriff+2

Gelegenheitsangriff

w3 Schaden

-1w

Stärke Vergleichswurf pro Runde

w6 Schaden/Runde, löschen Reflex 10

Fernkampf

Schaden+Stärkemod.

Angriff-2

Angriff-1w

50% trifft Gefährten

Angriff-1w

Angriff-1w

Angriff-1

Angriff-2

Angriff+2

Angriff+1w

Angriff+1w

Angriff+2

w3 Schaden

Waffen	Schaden	Schaden Hinter- halt	Reich- weite in m	Preis in Gold	Klasse	Muni- tion	Initi- ative
1 Armbrust	w6		24/48/72	30	Kz_____DH	Bolzen	w16
2 Blasrohr	w3	w5	6/12/18	6	_____D_	?	w20
3 Dolch	w4	w10	3/6/9	3	KzZE_NCDH		w20
4 Flegel	w6			6	K_____C_		w20
5 Handaxt	w6		3/6/9	4	Kz_____C_H		w20
6 Keule	w4			3	Kz__O____H		w20
7 Kriegshammer	w8			5	Kz__O_____		w20
8 Kurzbogen	w6		15/30/45	25	KzZE__C_H	Pfeile	w16
9 Kurzschwert	w6			7	Kz_E_N_DH		w20
10 Langbogen	w6		21/42/63	40	K_ZE__C_	Pfeile	w16
11 Langschwert	w8			10	KzZE_N_D_		w20
12 Reiterlanze	2w12			25	K__E_____		w20
13 Schleuder	w4		12/24/48	2	Kz__ON_DH	Gesch.	w20
14 Speer *	w8		3/6/9	3	Kz_E_____		w20
15 Stab	w4			0,5	K_ZEON_DH		w20
16 Stangenwaffe	w10			7	K_____		w16
17 Streitaxt	w10			7	Kz_____C_		w16
18 Streitkolben	w6			5	Kz__ON_____		w20
19 Totschläger	w3	2w6		3	_____D_		w20
20 Wurfpeil	w4		5/10/15	0,5	K_____CD_		w20
21 Wurfspeer	w6		9/18/27	1	Kz_E____H		w20
22 Würgedraht		3w4		2	_____D_		w16
23 Zweihänder	w10			15	Kz_E_N_____		w16
24 Weihwasser @	w4		3/6/9	25	alle		w20
25 Fläschchen Öl #	w6		5/10/15	0,5	alle		w20

Klasse: |**K**rieger|**z**werg|ONC **O**rdnung-**N**eutral-**C**haos Kleriker|**Z**auberer|**E**lb|**D**ieb|Hobbit|

* doppelter Schaden vom Reittier

@ Schaden nur gegen Untote, manche Dämonen und Teufel, 2 Spritzer

Feuerschaden, Reflex 10 zum löschen, sonst w6 pro Runde, Laterne: 6 Stunden

Munition	Anzahl	Preis in Gold
1 Bolzen	30	10
2 Pfeile	20	5
3 Pfeile mit Silberspitze	1	5
4 Geschosse (Blei)	20	1

Rüstung (w20)	Rüstungs- klasse	Fertig- keiten	Bewegungs- malus	Patzer	Preis in Gold
ungerüstet				w8	
Waffenrock/Schwere Robe	+1			w12	5
Lederrüstung	+2	-1		w12	20
Verstärkte Lederrüstung	+3	-2		w12	45
Fellrüstung	+3	-3		w16	30
Schuppenpanzer	+4	-4	-1,5 m	w16	80
Kettenhemd	+5	-5	-1,5 m	w16	150
Bänderpanzer	+6	-6	-1,5 m	w20	250
Halbplattenpanzer	+7	-7	-3 m	w20	550
Plattenpanzer	+8	-8	-3 m	w20	1200
Schild	+1	(-1)		w12	10

Reittiere	Preis in Gold
1 Esel oder Maultier	8
2 Pony	30
3 Reitpferd	75
4 Kriegspferd	200
5 Packsattel (40 kg)	15
6 Reitsattel	30
7 Zaumzeug und Gebiss	2
8 Satteltaschen (10 kg)	2
9 Pferdeharnisch Stoff	80
10 Pferdeharnisch Ringpanzer	600
11 Pferdeharnisch Platte	2200
12 Futter pro Tag (6 kg)	0,05
13 Stallunterbringung pro Tag	0,5

Ausrüstung	Preis in Gold
1 Brechstange	2
2 Diebeswerkzeug	25
3 10 Eisennägel	0,1
4 1 Unze Edelsteine	20
5 Fackel	0.01
6 Feuerstein & Stahl	0,15
7 leeres Fläschchen	0,03
8 kleiner Hammer	0,5
9 1 Pfund Halbedelsteine	1
10 Heiliges Symbol	25
11 Kerze	0,01
12 3 Ellen Kette	30
13 Goldring	10
14 Silberring	2
15 Handspiegel	10
16 Stück Kreide	0,01
17 Laterne	10
18 Fläschchen Öl	0,2
19 Rucksack (3 kg)	2
20 großer Sack (4 kg)	0,12
21 kleiner Sack (1 kg)	0,08
22 15 Ellen Seil	0,25
23 3 m Pfahl	0,15
24 Tagesration	0,05
25 leere Truhe (0,5 kg)	2
26 Wasserschlauch	0,5
27 Fläschchen Weihwasser	25
28 Wurfhaken	1

Klassen

Krieger & Zwerg:

Heldenwürfel & Heldentat: vor jedem Angriff spezielle Aktion ansagen, falls HW=3 gelingt Heldentat, HW wird zu Angriff und Schaden addiert

Krieger:

Volltreffer bei 19-20, w12 Lebenspunkte

Zwerg (Krieger):

jede Runde Schildstoß mit w14 als zweiter Angriff, w10 Lebenspunkte

Dunkelsicht, Gold/Edelsteine riechen, unterirdische Fallen entdecken

Zauberwurf:

1 ist Patzer => etwas Schlimmes passiert

2-11 Fehlschlag, Glückspunkt opfern oder Zauber für heute verloren

12+ funktioniert: von schwachem bis zu phänomenalen Effekt

Kleriker:

Heilen, Unheiliges vertreiben, 4+ Kleriker-Zauber, w8 Lebenspunkte, w20+Per+Stufe,

Ungnade: am Anfang Ungnade=1, Zauberwurf ≤ 12 => Ungnade+1

Zauberwurf $\leq$ Ungnade => Ungnade-Tabelle: etwas Schreckliches passiert

Zauberer & Elb:

Zauberer-Zauber

1 bei Zauberwurf: Verderbnis=Effekt, fast immer permanent, selten tödlich

Zauberbrand: körperliche Attribute vor Zauberwurf opfern (Blutmagie)

Zauberer:

4+ Zauber, w4 Lebenspunkte, w20+Int+Stufe-Malus

Elb (Kämpfer/Zauberer):

3 Zauber, 2 Patronszauber, Angriff+1, w6 Lebenspunkte, w20+Stufe,

Dunkelsicht, Geheimtüren entdecken, immun Schlaf & Lähmung, eisenempfindlich

Dieb:

w6 Lebenspunkte, Glückswürfel für Glück verbrennen

im Schatten verstecken, lautlos schleichen, klettern, Schlösser knacken, stehlen, ...

hinterhältiger Angriff = immer Volltreffer, mehr Schaden bei Dolch, Garrote, Totschläger, Blasrohr

regeneriert Glück (1 pro Stufe pro Nacht)

Hobbit (Krieger/Dieb):

w6 Lebenspunkte, Glück verbrennen gibt je 2 Punkte, Glücksbringer für Gefährten

im Schatten verstecken, lautlos schleichen (kein hinterhältiger Angriff)

beidhändiger Kampf: 2x w16, 16 = Volltreffer, doppel-1 = Patzer

regeneriert Glück (1 pro Stufe pro Nacht), Dunkelsicht

Patzer w8–w20

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Deine Gefährten werden noch lange über diesen Schlag lachen.
- 2 Dein ungeschickter Angriff ermutigt deine Gegner dich zuerst anzugreifen.
- 3 Du verlierst dein Gleichgewicht und erleidest für 1 Runde RK-2.
- 4 Du stolperst, kannst dich aber mit Reflex 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend (-1w/RK-2) verbringen.
- 5 Du beschädigst deine Waffe. Sie macht -1 Schaden bis du sie reparierst.
- 6 Du zögerst zu lange und verlierst deine Initiative. (letzter in nächster Runde)
- 7 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Nächster Angriff -2.
- 8 Deine Waffe ist schwer beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann in 10 Minuten repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 9 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 10 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird deine Rüstklasse um 1 reduziert, bis du sie 10 Minuten lang in Ordnung bringst.
- 11 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 12 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (Stein, Mauer, Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 13 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 14 Du hättest deine Rüstung besser pflegen sollen! Die Gelenke verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für 1w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 15 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 16 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf gegen diesen Gefährten.
- 17 Du stolperst übel und fällst hart: 1w3 Schaden und du liegst am Boden
- 18 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/RK-2), bevor du dich aufrichten kannst.
- 19 Du schaffst es irgendwie dich mit dem Angriff selbst zu verletzen.
- 20+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst Schaden+1. Außerdem fällst du auf den Rücken und kannst nur mit Geschick 16 aufstehen.

Volltreffer Tabelle I für Stufe 0 und Zauberer

- 0- Die Kraft des Schlags lässt die Waffe aus deinem Griff gleiten. +w6 Schaden, aber du bist entwaffnet. # [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Gelegenheitstreffer: +w3 Schaden
- 2 Dem Gegner ins Auge gestoßen: hässliche Quetschungen und +w4 Schaden
- 3 Betäubender Schlag auf die Stirn. Füge mit diesem Schlag +w3 Schaden zu, und der Gegner fällt die nächste Runde ans Ende der Initiativreihenfolge.
- 4 Ein Schlag auf die Kniescheibe: +w4 Schaden und der Gegner erleidet -3 m auf die Bewegungsrate, bis er geheilt ist.
- 5 Fester Schlag auf den Oberkörper: +w6 Schaden
- 6 Glückstreffer entwaffnet den Gegner: Du erhältst einen freien Angriff, wenn er sich bückt, um seine Waffe aufzuheben.
- 7 Die Hand des Gegners wird zerschmettert: +2w3 Schaden
- 8 Betäubender Treffer: Fluchend vor Schmerzen kann der Gegner die nächste Runde nicht angreifen.
- 9 Die Nase des Gegners wird zerschmettert: +2w4 Schaden und Blut strömt über das Gesicht des Gegners.
- 10 Der Gegner stolpert über seine eigenen Füße und geht für den Rest der Runde zu Boden.
- 11 Durchbohrender Treffer: +2w4 Schaden
- 12 Schlag in den Unterleib: Zähigkeit 15 oder der Gegner verbringt die nächsten 2 Runden mit Würgen.
- 13 Der Schlag zerschmettert den Knöchel des Gegners: seine Bewegungsrate wird halbiert.
- 14 Treffer streift die Schläfe. Blut blendet den Gegner für w3 Runden.
- 15 Die Waffenhand des Gegners wird getroffen. Die Waffe geht verloren und wird w3 + 1,5 m weit weggeschlagen.
- 16 Du entgehst knapp dem Gegenschlag des Gegners: führe einen weiteren Angriffswurf aus. Wenn der 2. Angriff trifft, zusätzlich +w6 Schaden.
- 17 Ein Schlag auf den Hals. Der Gegner taumelt 2 Runden lang herum und kann weder sprechen, noch Zauber wirken oder angreifen.
- 18 Der Gegner gerät direkt in deinen Angriff. Er nimmt +2w6 Schaden und verflucht dein Glück.
- 19 Überraschungstreffer. Zähigkeit 20 oder er wird bewusstlos.
- 20+ Glücklicher Schlag knackt den Schädel des Gegners: +2W6 Schaden und wenn der Gegner keinen Helm trägt, dauerhaften -w4 Intelligenz.

Volltreffer Tabelle II für Diebe und Elben

- 0- Daneben! Dein Zögern kostet dich den perfekten Treffer.
- 1 Treffer verfehlt kritische Organe. Immerhin +2w3 Schaden.
- 2 Kopftreffer, Ohr abgeschlagen. Das gibt +w6 Schaden und eine hässliche Narbe.
- 3 Klarer Treffer am Rücken, +2w6 Schaden.
- 4 Schlag auf die Brust, der Gegner stolpert. Greife gleich nochmal an.
- 5 Treffer auf die Nieren, +3w3 Schaden und der Gegner ist für 1 Runde betäubt.
- 6 Der Gegner ist durch deinen wilden Angriff verwirrt, seine Geschwindigkeit und Aktionen sind halbiert.
- 7 Schlag auf die Brust trifft wichtiges Organ, +3w4 Schaden.
- 8 Schlag streift die Stirn des Gegners, vom herunterlaufenden Blut ist er für w4 Runden blind.
- 9 Der Gegner stolpert durch der Wucht deines Angriffs und liegt auf dem Boden. Greife gleich nochmal an.
- 10 Meisterlicher Treffer! +2w6 Schaden.
- 11 Treffer an der Kehle. Der Gegner ist stumm wie ein Karpfen.
- 12 Harter Schlag! Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird ohnmächtig.
- 13 Der Gegner ist durch deine Schläge desorientiert: -4 auf alle Angriffe für w4 Runden.
- 14 Kopftreffer, Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird vor Schmerzen ohnmächtig.
- 15 Du schmetterst den Gegner zu Boden, +2w6 Schaden und der Gegner liegt da.
- 16 Du schlägst ein Auge aus dem Kopf. Es baumelt herum und er ist für w3 Runden handlungsunfähig.
- 17 Dein Schlag durchbohrt die Lunge. +2w6 Schaden und der Gegner hat in der nächsten Runde nur 1 Aktion.
- 18 Volltreffer am Hinterkopf. +w8 Schaden und Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er ist bewusstlos.
- 19 Schlagader getroffen! +w10 Schaden und Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird vom Blutverlust und Schock bewusstlos.
- 20 Kehle durchtrennt! +2w6 Schaden und Zähigkeit 13 + deine Stufe oder er stirbt in w4 Runden.
- 21 Wirbelsäule getroffen! +3w6 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er ist gelähmt.
- 22 Brustkorb geöffnet, Organe liegen frei! +2w6 Schaden und Zähigkeit 13 + deine Stufe oder er stirbt in w4 Runden.
- 23 Durch die Ohröffnung direkt ins Gehirn! +2w6 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er stirbt sofort.
- 24+ Herz durchbohrt! +3w6 Schaden und Zähigkeit 20 + deine Stufe oder er stirbt sofort.

Volltreffer Tabelle III für Kleriker, Hobbits, Krieger (1-2) und Zwerge (1-3)

- 0- Blinde Kampfwut! +w12 Schaden, aber auch w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Kraftvoller Schlag: +w6 Schaden.
- 2 Angriff wirft den Gegner zu Boden (Gegner am Boden: +2).
- 3 Gegner läuft genau in den Schlag: +w8 Schaden.
- 4 Schlag lässt den Gegner in die Knie gehen. Greife gleich nochmal an.
- 5 Nase explodiert in Wolke von Blut: +w6 Schaden, w4 Runden ohne Geruch
- 6 Brutaler Treffer, mehrere Rippen gebrochen! +w8 Schaden.
- 7 Treffer auf die Hand! Seine Waffe fliegt w6+1,5 m weit weg.
- 8 Schlag streift den Kopf! +1w6 Schaden und er ist für 6 Tage taub.
- 9 Oberschenkelhalsknochen zerschmettert! +2w6 Schaden und -3 m Bewegung bis geheilt.
- 10 Du zerschmetterst die Waffe des Gegners, Metallsplitter fliegen umher.
- 11 Bauchtreffer verursacht starke Blutung. Ohne Heilung in w5 Runden tot.
- 12 Treffer auf die Schläfe! Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird bewusstlos.
- 13 Unterkiefer gebrochen! Blut und Zähne fliegen umher: +w8 Schaden
- 14 Körpertreffer! +2w8 Schaden
- 15 Schulter ausgerenkt: +w8 Schaden und der Schildarm hängt kraftlos herab
- 16 Schlag zerschmettert die Waffenhand: -4 auf alle Angriffswürfe
- 17 Schlag schmettert Gegner zu Boden: greife gleich nochmal an.
- 18 Stirn getroffen, graue Pampe rinnt herab. +w8 Schaden, -w4 Intelligenz und -w4 Persönlichkeit
- 19 Brustkorb getroffen: +2w8 Schaden
- 20 Brust getroffen: +w8 Schaden und Betäubung für w3 Runden.
- 21 Bein zertrümmert: +2w6 Schaden, halbe Bewegung. Greife gleich nochmal an.
- 22 Waffenarm zertrümmert! Arm nicht mehr benutzbar, Waffe am Boden.
- 23 Loch im Kopf: +2w8 Schaden, -w4 Intelligenz und -w4 Persönlichkeit.
- 24 Volltreffer auf Kehlkopf: +2w8 Schaden und stolpert für w4 Runden umher.
- 25 Rippen durch die Lunge getrieben: Gegner verliert 50% der LP und kotzt Blut.
- 26 Gesicht zerschmettert, Augen zerstört: +2w8 Schaden und Gegner ist blind.
- 27 Volltreffer auf Brust: +3w8 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder bewusstlos
- 28+ Wirbelsäulentreffer: +3w8 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder gelähmt

Volltreffer Tabelle IV für Krieger (3-4) und Zwerge (4+)

- 0- Blinde Kampfwut: +2w8 Schaden, aber w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Herkules wäre stolz: +2w12 Schaden
- 2 Waffenhand amputiert: +w12 Schaden
- 3 Gegner zu Boden geschmettert: +w12 Schaden und greife den Gegner am Boden gleich nochmal an (+2).
- 4 Hammerschlag treibt Nasenrücken ins Gehirn: +w12 Schaden und -w6 INT
- 5 Waffe zerschmettert oder w12 Schaden falls Gegner keine Waffe hat. *
- 6 Brustbein zerschmettert: Zähigkeit 15 + deine Stufe oder bewusstlos.
- 7 Treffer treibt Gegner zurück: +2w12 Schaden, Gegner verliert nächsten Angriff.
- 8 Betäubender Schlag! +w8 Schaden und greife gleich nochmal an.
- 9 Kehlkopftreffer: +2w12 Schaden und der Gegner ist für w4 Wochen stumm
- 10 Schläfentreffer: Zähigkeit 15 + deine Stufe oder w4 Runden blind.
- 11 Gesicht zu Matsch geschlagen: +2w12 Schaden kann keine harten Konsonanten mehr artikulieren.
- 12 Du siehst rot: +1w12 Schaden und du wirst von Kampfwut überwältigt.#
- 13 Unterkiefer gebrochen! Blut und Zähne fliegen umher: +w8 Schaden.
- 14 Körpertreffer püriert kleinere Organe: +2w12 Schaden.
- 15 Gegner liegt in seinem Blut und krümmt sich für w4 Runden am Boden.
- 16 Wuchtschlag! +2w12 Schaden, verliert Schild oder ist für w4 Runden betäubt.
- 17 Kniescheibe explodiert: +2w12 Schaden, kann nicht mehr laufen und greife gleich nochmal an.
- 18 Vorderhirn weg: +w12 Schaden, w4 Runden betäubt und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er verliert sein Gedächtnis.
- 19 Waffenarm ins eigene Gesicht getrieben: Dreifacher Schaden und ist für w4 Runden betäubt.
- 20 Wirbelsäulentreffer: +3w12 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er ist gelähmt.
- 21 Organe zertrümmert! Gegner stirbt in w8 Runden.
- 22 Gegner ausgeweidet, Innereien liegen auf dem Boden: stirbt in w6 Runden.
- 23 Treffer ins Herz: +3w12 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er stirbt.
- 24+ Schädel platzt wie eine Melone: +3w12 Schaden und Zähigkeit 20 + deine Stufe oder er stirbt in w3 Runden.

Volltreffer Tabelle V für Krieger (5+) und Zwerge (6+)

- 0- Blinde Kampfwut: +3w8 Schaden, aber auch w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Waffe zerschmettert oder 3w12 Schaden wenn Gegner keine Waffe hat.*
- 2 Wütender Angriff: Gegner wird w3 m zurückgetrieben und andere Gegner treffen versehentlich ihn.
- 3 Ohr zu Brei geschlagen: +w12 Schaden und Gegner ist taub.
- 4 Magentreffer: Zähigkeit 20 + deine Stufe oder er kotzt für 2 Runden.
- 5 Gegner wirft Waffe weg und winselt um Gnade: +w12 Schaden und greife gleich nochmal an.
- 6 Kopf skalpiert! Blut läuft übers Gesicht und Gegner ist blind bis geheilt.
- 7 Gegner durch deine Waffe behindert: RK-6 und greife gleich nochmal an.
- 8 Du siehst rot: +w12 Schaden und du wirst von Kampfwut überwältigt.#
- 9 Kehlkopftreffer: +2w12 Schaden und der Gegner ist für w4 Wochen stumm.
- 10 Schläfentreffer: Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er ist für w4 Runden blind.
- 11 Gesicht zu Matsch geschlagen: +2w12 Schaden und er kann keine harten Konsonanten mehr artikulieren.
- 12 Du siehst rot: +w12 Schaden und du wirst von Kampfwut überwältigt.#
- 13-14 Treffer treibt Waffenarm ins Gesicht: Vierfacher Schaden und Gegner lässt Waffe fallen.
- 15 Wuchtschlag: +2w12 Schaden und Gegner verliert Schild oder Zähigkeit 20+deine Stufe um nicht bewusstlos zu werden.
- 16 Wirbelsäule gestaucht: Gegner wird 15 cm kleiner und RK-4
- 17 Gegner ausgeweidet, Innereien liegen auf dem Boden! Gegner stirbt.
- 18 Gesicht zerschmettert: Gegner ist blind (RK-2) und taub und kann nur noch gurgelnde Geräusche machen
- 19 Schädeldecke entfernt: Gegner stirbt in 3w3 Runden.
- 20 Schildarm abgeschlagen: +2w12 Schaden, ab heute nur noch Einhandwaffen.
- 21 Eleganter Doppelschlag: +3w12 Schaden, falls Gegner stirbt greife einen zweiten innerhalb 3 m an.
- 22 Bein amputiert: +2w12 Schaden, Gegner jault w4 Runden vor Schmerzen, kann nicht mehr laufen.
- 23 Schädeltreffer: w4+1 Runden betäubt (+1w), -w12 Intelligenz und greife gleich nochmal an.
- 24 Waffenarm amputiert! +2w12 Schaden, der Arm ist ab und die Waffe weg.
- 25 Organe zerquetscht: Gegner verliert 50% LP und alle Würde.
- 26 Kehle zerschmettert: Gegner ertrinkt in w4 Runden im eigenem Blut.
- 27 Wirbelsäule getroffen: +4w12 Schaden, Gegner ist gelähmt.
- 28+ Gegner geköpft: greife andere Gegner innerhalb 3 m an bis du verfehlst.

Tabelle 5-7: Göttliche Ungnade

- 1 Du musst Buße tun und 10 Minuten nur noch Gesänge und Gebetslieder von dir geben. *
- 2 Du musst sofort um Vergebung bitten und dazu eine Stunde am Stück beten. Gelingt es dir in den folgenden 2 Stunden nicht, erntest du das Missfallen deiner Gottheit und erhältst -1 auf alle Zauberwürfe, bis du die volle Stunde beendet hast. *
- 3 Du musst bis zum Sonnenaufgang einen neuen Anhänger finden oder für 1 Tag -1 auf alle Würfe erleiden.
- 4 Du erleidest sofort -1 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
- 5 Deine Demut wird geprüft. Heute musst du dich allen anderen Wesen fügen, als wären sie deine Oberen. Versagst du dabei (nach Ermessen des Richters), verlierst du sofort für den Rest des Tages sämtliche Zauberfähigkeiten (auch Heilung und Hände auflegen).
- 6 Du erleidest -1 auf Hände auflegen, bis du eine Queste der Heilung von Verletzten, Blinden, Lahmen und Kranken beendest. Die Queste bestimmst du selbst.
- 7 Du musst dich einer Glaubensprüfung unterziehen. Du wirst mit einer Krankheit geschlagen, die dich je 1 Punkt Stärke, Geschick und Ausdauer kostet. Die Attributspunkte heilen auf natürliche Weise um 1 Punkt pro Tag. Dir ist es verboten, sie magisch zu heilen. Falls du nicht gehorchst, vergrößert sich dein Ungnadebereich permanent um einen Punkt.
- 8 Du erleidest für einen Tag -4 auf Zauberwürfe für den Zauber, durch den du in Ungnade gefallen bist.
- 9 Du erleidest sofort -2 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
- 10 Du verlierst für einen Tag einen zufällig bestimmten Zauber des ersten Grades.
- 11 Dir wird von deinem Gott befohlen, deinen Glauben zu vertiefen und deine Missetaten zu bereuen. Du erleidest -2 auf alle Zauberwürfe bis du eine Meditation beendest. Pro Tag Meditation darfst du einen Willen 15 Wurf machen bis er gelingt.
- 12 Du wirst für heute von deinem Gott verstoßen und kannst keine Erfahrung sammeln.
- 13 Elender Frevler! Du verlierst zwei zufällig bestimmte Zauber des ersten Grades für 1 Tag.
- 14 Deine Gottheit wünscht zu prüfen, ob du wirklich den Glauben über die Freuden der Welt stellst. Du erleidest -4 auf alle Zauberwürfe bis du 40% deines Gesamtvermögens opferst, d.h. zerstörst, widmest, spendest (+1 pro 10%).
- 15 Dein Gott ist dir nicht gnädig: heute Nacht wird dein Ungnadebereich nicht zurückgesetzt.
- 16 Dein Gott versagt dir für die nächsten w4 Tage deine Fähigkeit Hände aufzulegen.
- 17 Du verlierst für 24 Stunden den Zugriff auf w4+1 zufällig bestimmte Zauber.
- 18 Du bist für w4 Tage nicht in der Lage, Unheiliges zu vertreiben.
- 19 Du wirst mit einem körperlichen Mal deiner Treulosigkeit gezeichnet. Es ist eine Stigma, eine Tätowierung oder ein Geburtsmal. Dieses Zeichen ist für alle rechtgläubigen deutlich sichtbar, selbst durch Kleidung. Für andere könnte es hingegen unsichtbar sein. Wer es sieht und dich darauf anspricht, dem musst du deine Sünden und deine Sühne beschreiben. Bewahrst du eine Woche trotz des Mals deinen Glauben, verschwindet das Zeichen.
- 20+ Deine Fähigkeit Hände aufzulegen wird von deinem Gott eingeschränkt. Du kannst sie für 24 Stunden nur einmal pro Wesen einsetzen.

* Du musst sobald als möglich beginnen. Im Kampf kannst du warten bis die Gefahr vorüber ist.

Tabelle 5-3: Geringfügige Verderbnis

- 1- Schreckliche Pusteln bedecken dein Gesicht. Sie sind nicht heilbar: -1 Persönlichkeit
- 2 Deine Haut scheint an einer Stelle zu schmelzen. Sie zerfließt wie warmes Wachs und bildet immer wieder neue Krater und Hügel. Diese ständige Fließen juckt permanent und ruft in anderen Abscheu hervor. w6: (1) Gesicht; (2) Arme; (3) Beine; (4) Oberkörper; (5) Hände; (6) Füße.
- 3 Eines deiner Beine wächst um w14+1 cm und du entwickelst einen komischen Gang.
- 4 Veränderte Augen, w4: (1) deine Augen leuchten in einer unheimlichen Farbe; (2) deine Augen werden lichtempfindlich (-1 auf alle Würfe bei Tageslicht); (3) du entwickelst Infravision und kannst bis auf 30 m Wärmemuster wahrnehmen; (4) deine Augen werden größer und blinzeln nicht mehr, wie bei einem Fisch.
- 5 Auf Brust und Beinen bilden sich schmerzhafte Wunden und auf deinen Händen und Beinen entstehen offene Stellen die nicht verheilen.
- 6 Deine Ohren mutieren, w5: (1) sie werden spitz; (2) sie fallen ab, aber du kannst normal hören; (3) sie werden zu Schlappohren; (4) sie werden zu Eselsohren und dein Lachen wird wiehernd; (5) sie schrumpeln und klappen nach hinten
- 7 Schüttelfrost: du zitterst und kannst wegen deiner klappernden Zähne nie still sein.
- 8 Dein Gesicht wird 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 wirkst du ausgemergelt und verlierst 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 und kannst nur energisch geweckt werden.

Tabelle 5-4: Ernsthafte Verderbnis

- 1- Fieber: Über w4 Monate wirst du 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: -1 Geschicklichkeit und Bewegung reduziert 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: w6 Schaden; (2) deine Füße werden gespaltene Hufe; (3) deine Beine werden ziegenartig.
- 8 Deine Haut verändert sich. 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 der kammartige Wulst eines Gorillas, im zweiten Stirnzapfen, im dritten Ziegenhörner, nach sechs Monaten Stierhörner.
- 10+ Deine Zunge spaltet sich und deine Nasenlöcher verengen sich zu Schlitz. Du kannst wie eine Schlange mit der Zunge zu riechen.

Tabelle 5-5: Schwerwiegende Verderbnis

- 1- Ein Teil deiner Seelenenergie wird von einem Dämon 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 pro Monat eine. Am Ende ist es unmöglich, deinen unnatürlichen Körper zu verbergen.
- 5 Um Mund und Augen wachsen dir kleine Tentakel. Anfänglich klein wie eine Made wachsen sie pro Monat um 2,5 cm, bis sie mit 30 cm ausgewachsen sind.
- 6 Dir wächst ein drittes Auge, w4: (1) auf der Stirn; (2) in der Handfläche; (3) auf der 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 Krebsschere 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) gespaltenen 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: Dir wachsen (1) am ganzen Körper Schuppen; (2) Kiemen; (3) Federn; (4) Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen
- 10+ Deine Lippen ziehen sich zusammen und wachsen sich in w12 Monaten zu einem richtigen Schnabel aus. Du erhältst einen w3 Bissangriff.