

Patzer <w8 bis w20> – Glücksmodifikator

- 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 sie 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 mit deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 12** Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen 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** Die Gelenke deiner Rüstung klemmen und du bleibst für w3 Runden an Ort und Stelle stehen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 15** Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst -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: w3 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 deinem 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 w4 bis w20 + Glücksmodifikator

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 w4 bis w20 + Glücksmodifikator

- 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 Zäh 10 + deine Stufe oder er ist bewusstlos.
- 19** Schlagader getroffen! +w10 Schaden und Zäh 10 + deine Stufe oder er wird vom Blutverlust und Schock bewusstlos.
- 20** Kehle durchtrennt! +2w6 Schaden und Zäh 13 + deine Stufe oder er stirbt in w4 Runden.
- 21** Wirbelsäule getroffen! +3w6 Schaden und Zäh 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 Zäh 15+deine Stufe oder er stirbt sofort.
- 24+** Herz durchbohrt! +3w6 Schaden und Zäh 20 + deine Stufe oder er stirbt sofort.

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

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

Volltreffer Tabelle IV für Krieger (3-4) und Zwerge (4+) w16 bis w20 + Glücksmodifikator

- 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 Intelligenz.
- 5** Waffe zerschmettert oder w12 Schaden falls Gegner keine nicht-magische 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. #Kampfwut
- 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+) w24 bis 3w10 + Glücksmodifikator

- 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 nicht-magische 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** Treffer treibt den Schildarm ins Gesicht: vierfacher Schaden und Gegner lässt Schild fallen.
 - 14** Treffer treibt den 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 eigenen Blut.
 - 27** Wirbelsäule getroffen: +4w12 Schaden, Gegner ist gelähmt.
 - 28+** Gegner geköpft: greife andere Gegner innerhalb 3 m an bis du verfehlst.

Tabelle 9-10 Matrix für kritische Treffer von Monstern

TW	Humanoide	Drachen	Dämonen	Riesen	Untote	Monster
1-	III/w4	DR/w4	DT/w3	-	U/w4	M/w4
1	III/w6	DR/w6	DT/w4	-	U/w6	M/w6
2	III/w8	DR/w8	DT/w4	-	U/w6	M/w8
3	III/w8	DR/w10	DT/w4	-	U/w8	M/w8
4	III/w10	DR/w12	DT/w4	R/w4	U/w8	M/w10
5	III/w10	DR/w14	DT/w6	R/w4	U/w10	M/w10
6	IV/w12	DR/w16	DT/w6	R/w4	U/w10	M/w12
7	IV/w12	DR/w20	DT/w8	R/w4	U/w12	M/w12
8	IV/w14	DR/w20	DT/w8	R/w4	U/w12	M/w14
9	IV/w14	DR/w24	DT/w10	R/w4	U/w14	M/w14
10	IV/w16	DR/w24	DT/w10	R/w4	U/w14	M/w16
11	V/w16	DR/2w14	DT/w12	R/w4	U/w16	M/w16
12	V/w20	DR/2w14	DT/w12	R/w6	U/w16	M/w20
13	V/w20	DR/w30	DT/w14	R/w6	U/w20	M/w20
14	V/2w10	DR/w30	DT/w14	R/w7	U/w20	M/w20
15	V/2w10	DR/2w16	DT/w16	R/w7	U/w24	M/w20
16	V/2w12	DR/2w16	DT/w16	R/w8	U/w24	M/w24
17	V/2w12	DR/2w20	DT/w20	R/w8	U/w30	M/w24
18	V/2w14	DR/2w20	DT/w20	R/w10	U/w30	M/w24
19	V/2w14	DR/3w20	DT/w24	R/w10	U/w30	M/w30
20	V/3w10	DR/3w20	DT/w24	R/w12	U/w30	M/w30
21+	V/3w10	DR/4w20	DT/w30	R/w12	U/w30	M/w30

Tabelle DR Kritische Treffer von Drachen

- 1-** Schuppenraspel: +w6 Schaden.
- 2** Angekaut: Ende der Initiativreihenfolge für diesen Kampf.
- 3** Beintreffer: Bewegung -1,5 m bis geheilt.
- 4** Waffe festgebissen: $\frac{1}{2}$ Schaden aber Stärkewurf gegen 10+TW oder Waffe liegt 3w10*3 m weit weg.
- 5** Schildarm: Schild zerstört oder +w6 Schaden.
- 6** Brusttreffer: +2w6 Schaden und w6 Schaden in nächster Runde.
- 7** Odemspritzer: +w8 Schaden und Odemeffekt.
- 8** Arm abgebissen: +w12 Schaden und Arm fehlt.
- 9** Schwanzschleuder: 3w6*3 m weit, +w4 Schaden pro 9 m Weite, +w6 falls Hindernis.
- 10** Doppelangriff: Drache greift nochmal genauso an.
- 11** Halstreffer: 1 Runde handlungsunfähig, stumm bis Heilung.
- 12** Kniescheibentreffer: +w10 Schaden, $\frac{1}{2}$ Bewegung bis geheilt.
- 13** Beeindruckend: +w12 Schaden und alle SCs Willen 10+TW oder 1 Runde -2 alle Würfe.
- 14** Odemcombo: + $\frac{1}{2}$ Schaden von Odemwaffe.
- 15** Aufgespießt: +2w12 Schaden, handlungsunfähig bis Geschick 16 zum Befreien.
- 16** Kopfstoß: +3w6 Schaden, du fliegst 2w4*3 m weit.
- 17** Beinbruch: +2w6 Schaden und $\frac{1}{2}$ Bewegung.
- 18** Aufgeschlitzt: +w6 Schaden und zweiter Angriff mit +4.
- 19** Weggeschleudert: +w16 Schaden und Zähigkeit 15+TW oder ohnmächtig.
- 20** Durchbohrt: doppelter Schaden und Stärke und Geschick auf 1. Drache muss dich als nächstes abschütteln, danach w8 Schaden pro Runde bis geheilt.
- 21** Niedergeschmettert: +2w8 Schaden und w4 Runden am Boden.
- 22** Zerquetscht: +w8 Schaden, pro Runde Zähigkeit 10+TW oder Ersticken, Stärke 10+TW zum befreien. Drache kann solange nicht mit Schwanz angreifen.
- 23** Genüssliches Glieder abreißen: w3+1 pro Runde, je w14 Schaden. Braucht 2 Klauen.
- 24** Zerstückelt: +w16 Schaden, 1 Runde handlungsunfähig, nächste Runde ausgeweidet, dann w4 Runden bis Tod. Dann wirft er Reste auf anderen SC: Willen 20 oder flieht.
- 25** Geblindet: beide Augen präzise getroffen, du bist blind.
- 26** Verschluckt: jede Runde 3w8 Schaden, wenn Stärke 22 kann von innen angreifen. Befreit erst wenn Drache tot.
- 27** Gedrittelt: du wirst in 3 gleichgroße Stücke zerteilt.
- 28** Schneller Odem: zusätzlich individueller Odemangriff.
- 29** Seziert: Brustkorb geöffnet und Herz entfernt. Dann gegen nächsten SC geworfen.
- 30+** Schädel geplatzt: du stirbst, alle SC Willen 25 oder 1 Runde handlungsunfähig. Drache hat freie Angriffe bis er verfehlt.

Tabelle DT Kritische Treffer von Dämonen und Teufeln

- 1-** Durchbohren: +w8 Schaden.
- 2** Seele ausgebrannt: permanent -2 Lebenspunkte.
- 3** Kopftreffer: +w10 Schaden.
- 4** Seele schwer ausgebrannt: permanent -4 Lebenspunkte.
- 5** Verderbnis: Dämon mit ≤ 5 TW geringfügig, 6-10 TW ernsthaft, 11+ TW schwerwiegend.
- 6** Altern: +w10 Jahre, pro 20 Jahre -1 auf alle Attribute.
- 7** Infernalische Schwächung: für 1 Woche -w4 auf w5: **1** STÄ **2** GES **3** AUS **4** INT **5** PER
- 8** Seelenwunde: -1 XP.
- 9** Seelentausch: mit NSC in Dämonen-Ebene, Erinnerungen weg, INT/PER/GLÜ neu auswürfeln, sonst gleich. Ursprünglicher SC Charakter kann aus Ebene gerettet werden.
- 10** Doppelte Verderbnis: ≤ 5 TW geringfügig, 6-10 TW ernsthaft, 11+ TW schwerwiegend.
- 11** Infernalische Schwäche: permanent -1 auf w5: **1** STÄ **2** GES **3** AUS **4** INT **5** PER
- 12** Infernalische Unglück: -1 Glück, Diebe und Hobbits regenerieren normal.
- 13** Schwere Seelenwunde: -3 XP.
- 14** Astralreise: Körper fällt zu Boden und Seele ist auf anderer Ebene.
- 15** Dämonischer Einschluss: du bist in einem Feuerkreis gefangen (25 zum zerstören).
- 16+** Bann: du wirst auf die Heimatebene des Dämons verbannt und bist jetzt sein Diener.

Tabelle R Kritische Treffer von Riesen

- 1-** Zerquetschen: +w8 Schaden, Wirbelsäule um w14+1 cm verkürzt.
- 2** Armbruch: +w10 Schaden, permanent -1 Stärke, Heilung nötig um wieder zu benutzen.
- 3** Beinbruch: +w10 Schaden, permanent -1,5 m Bewegung, $\frac{1}{2}$ bis geheilt.
- 4** Rippenbruch: +w12 Schaden, jede Aktion benötigt Zäh 6 oder -1 Ausdauer bis geheilt.
- 5** Geplättet: +w12 Schaden und -1 Ausdauer.
- 6** Geworfen: w30 m weit gegen anderes Wesen, beide +w10 Schaden.
- 7** Kopftreffer: +2w6 Schaden und -1 Intelligenz. 25% du vergisst die letzten 24 Stunden.
- 8** Zerschmettert: +w8 Schaden, Waffen, Schilde, Rüstung zu 50% zerstört (vielleicht 10%).
- 9** Beinfeger: +w8 Schaden, am Boden, Riese greift weiteres Ziel an bis Angriff misslingt.
- 10** In den Boden gehauen: +2w8 Schaden, beide Beine gebrochen, Bewegung -3 m, -1 Geschick, entweder w6*20cm im Erdboden oder w6*2cm im Steinboden.
- 11** Zweimal würfeln.
- 12+** Dreimal würfeln.

Tabelle U Kritische Treffer von Untoten

- 1- Pusteln bilden sich um die Wunde, 1 Schaden pro Aktion oder Bewegung.
- 2 Kälte breitet sich von der Wunde aus, +w4 Schaden und dauerhafter Schüttelfrost.
- 3 Taubheit breitet sich aus, w4 Schaden, jede Runde Zähigkeit 2-20 oder gelähmt.
- 4 Todesangst, Zähigkeit 15 oder w4 Runden lang wie vom Tode erstarrt.
- 5 Verflucht: -1 auf Glück und alle Würfe oder Richter entscheidet (Tabelle F Flüche).
- 6 Faulende Wunde: täglich bis Fluch geheilt Zähigkeit 10 oder temporär -w4 Ausdauer.
- 7 Eisige Wunde: +w8 Schaden und heute +1 Schaden bei Kälteangriffen.
- 8 Todeshauch: temporär -2w4 Ausdauer.
- 9 Todeswahn: -w4 Persönlichkeit heute 10% aller Aktionen wahnsinnig (Richterentscheid).
- 10 Todesangst: Zähigkeit 16 oder w4 Runden zitternd und handlungsunfähig.
- 11 Erstarrendes Blut: +w10 Schaden.
- 12 Scheintod: Zähigkeit 16 oder w7 Stunden Tiefschlaf (wecken möglich).
- 13 Grabesfäule: +w8 Schaden, täglich -1 Persönlichkeit bis magisch geheilt.
- 14 Todesschwäche: -w4 Stärke und Zähigkeit 12 oder zusätzlich -w4 Stärke.
- 15 Geisterahnung: w4 Runden körperlos: halb durchsichtig nur Bewegung, auch durch Objekte, zu 1% permanent.
- 16 Leichenstarre: täglich Zähigkeit 16 oder temporär -w4 Ausdauer.
- 17 Vergessen: 24 Stunden Erinnerung verloren und Zähigkeit 16 oder noch w7 Tage.
- 18 Todesahnung: du siehst dich im Moment deines Todes, w6 Runden handlungsunfähig.
- 19 Wahnsinn: temporär -w6 Intelligenz und -w6 Persönlichkeit.
- 20 Vom Tode gezeichnet: kilometerweit ziehst du Untote an. Exorzismus o.ä. nötig.
- 21 Seele getroffen: -1 Glück.
- 22 Leichenmaden: +2w6 Schaden und w6 Schaden pro Runde bis geheilt.
- 23 Todesaura: temporär -w4 Persönlichkeit. Segen o.ä. unwirksam.
- 24 Verwesung: +w12 Schaden, -w6 Stärke, nur magisch heilbar.
- 25 Fleisch fällt von den Knochen: pro Runde +w6 Schaden, -1 Ausdauer, magische Heilung mit 20+ nötig.
- 26 Todesröcheln: jede Runde Zähigkeit 20 oder -w4 Ausdauer bis magisch geheilt.
- 27 Seelendiebstahl: +w20 Schaden, der Untote erhält maximal diese Lebensenergie.
- 28 Altern: +w20 Jahre, wenn ≥ 15 permanent -1 Stärke, Geschick, Ausdauer.
- 29 Staub zu Staub: +2w12 Schaden, weitere Runden w6 Schaden, magische Heilung nötig.
- 30+ Untot: Gegner erleidet w6 Schaden, du gehst zu Boden – erwachst w6 Runden später als Untoter (vom Richter kontrolliert). w6: **1-4** Zombie **5-6** Skelett **7** Ghul **8** Geist

Zombie INI -4 A Biss +3 **w4** RK 9 TW 3w6 (11)

BW 6 m AW w20 ZÄH +4 REF -4 WIL +2 Chaos

Skelett INI +0 A Klaue +0 w3 oder Waffe +0 RK 9 TW w6 (4)

BW 9 m AW w20; ½ Schaden Klingen- und Stichwaffen ZÄH +0 REF +0 WIL +0 Chaos

Ghul INI +1 A Biss +3 w4 & Lähmung oder Klaue +1 w3 RK 12 TW 2w6 (7)

BW 9 m AW w20 Dunkelsicht 30 m ZÄH +1 REF +0 WIL +0 Chaos

Geist INI +2 A **w4 Spezialfähigkeiten** RK 10 TW 2w12 (13)

BW fliegen 12 m AW w20; immun gegen nichtmagische Waffen ZÄH +2 REF +4 WIL +6 Chaos

1 Anblick w4 & Willen 12 oder weglaufen **2** Klappern & Rasseln 30 weit **3** Todesschrei w4 & Zäh 12 oder taub

4 Berührung +6 Zäh 14 oder w4 Stunden gelähmt **5** Vision: Reflex 10 oder -2 alle Würfe

6 falls rechtschaffen: temporär ätherische Waffe +1 – +3 **7** unsichtbar/sichtbar **8** Zehrer +6 -w4 STÄ/GES/AUS

9 Übernehmen +6 Willen 12 pro Runde **10** Spukhafte Fernwirkung: 25 kg, 30 m

untot: immun Schlaf, Lähmung, Bezaubern, Kälte

Tabelle M Kritische Treffer von anderen Monstern

- 1-** Rippenbrecher: +w6 Schaden
- 2** Betäubender Schlag! Der SC fällt ans Ende der Initiativ-Reihenfolge.
- 3** Beine weggeschlagen, SC geht zu Boden.
- 4** Entwaffnet: Waffe liegt w4+1 m entfernt.
- 5** Treffer am Schildarm: Schild fällt oder +w6 Schaden
- 6** Tiefer Brusttreffer, Waffe verkeilt: +2w6 Schaden jetzt und w6 nächste Runde.
- 7** Kiefertreffer: +w8 Schaden und ebenso viele Zähne.
- 8** Unterarm zerschmettert: +w6 Schaden, Arm kann vorerst nicht genutzt werden.
- 9** Kopftreffer: verliert Helm oder +w8 Schaden und Zähigkeit 10+TW oder Ohnmacht.
- 10** Betäubungsschlag: SC ist desorientiert und Monster greift erneut an.
- 11** Kehle getroffen: kann vorerst nicht mehr sprechen, 1 Runde nur nach Luft schnappen.
- 12** Kniescheibe zertrümmert: +w10 Schaden, halbe Bewegung.
- 13** Schmetternder Treffer: +w12 Schaden
- 14** Normale Waffe zerstört, magische Waffe liegt w4+1 m entfernt.
- 15** Organtreffer: +w12 Schaden, Zähigkeit 15+TW oder Ohnmacht.
- 16** Volltreffer, +w16 Schaden
- 17** Achillessehne durchtrennt: nur noch 1,5 m Bewegungsrate.
- 18** Halstreffer, +w12 Schaden, zweiter Angriff mit +4
- 19** Genicktreffer, +w16 Schaden, Zähigkeit 15+TW oder Ohnmacht.
- 20** Organe durchbohrt, w4 Tage bis SC stirbt. Nur Kleriker Stufe ≥ 3 kann ihn heilen.
- 21** In die Augen, ab sofort blind.
- 22** Bein abgetrennt, +2w12 Schaden und keine Bewegung mehr.
- 23** Beide Arme abgetrennt, +3w12 Schaden.
- 24** Ausgeweidet, 8 Runden bis zum Tod.
- 25** Schädel eingeschlagen, -w8 Intelligenz und sofortiges Koma.
- 26** Luftröhre durchtrennt, 6 Runden bis zum Erstickten am eigenen Blut.
- 27** Wirbelsäule gebrochen, SC liegt handlungsunfähig am Boden.
- 28** Kehle zerfetzt, 4 Runden gurgelnde Geräusche, dann Tod.
- 29** Herz getroffen, sofortiger Tod.
- 30+** Kopf abgetrennt, Monster greift sofort nächsten Gegner an bis es verfehlt.

Tabelle 5-2: Launen der Magie w100 + Glücksmodifikator

- 1-** Ein hoher Preis: Jedes Mal, wenn du diesen Zauber sprichst, stirbt jemand, den du kennst. (Richterentscheid)
- 2** Sehr schwierig: der Zauberwürfel wird um 2 Stufen auf der Würfelkette verringert. (z.B. w14 statt w20)
- 3** Seelenopfer: du musst entweder die Seele des Zieles deinem Patron opfern, oder das eines Wesens mit gleich vielen Trefferwürfeln wie das Ziel. Versagst du, musst du den Patron besänftigen um ihn wieder einzusetzen.
- 4** Gesundheitsschaden: senkt deine Ausdauer jedes Mal vorübergehend um w3.
- 5** Schwierig zu wirken: der Würfel wird um 1 Stufe auf der Würfelkette verringert. (z.B. w16 statt w20)
- 6** Gegenzauberblase: in der nächsten Runde erhalten alle Zauber im Umkreis von 30 m einen Malus von -4.
- 7** Glücksverzerrung: nach diesem Zauber erleidest du w4 Runden lang einen Malus von -2 auf alle Würfe.
- 8** Zähl bis Zehn: jedes Mal schmilzt einer deiner Finger oder Zehen (Richterentscheid). Pro zwei verlorene Glieder erleidest du dauerhaft -1 Geschick. Die Glieder können mittels Magie wiederhergestellt werden, doch ohne kannst du diesen Zauber nicht mehr wirken.
- 9** Seelenschwund: du erleidest immer Verderbnis, es sei denn, du setzt Zauberbrand ein.
- 10** Blutmagie: du musst ein Lebewesen mit Trefferpunkten größer oder gleich dem Zaubergrad opfern. Tust du es nicht, gilt ein Malus von -4 oder du erhältst einen Makel des Patrons (Richterentscheid).
- 11** Dimensionsspalte: reißt ein Loch in das Gewebe des Universums. Mit 1% Wahrscheinlichkeit tritt ein Grauen aus der Äußeren Finsternis hindurch (TW = Zauberstufe+5) w3: **1** Es stiehlt den Zauber aus deinem Verstand und verschwindet **2** Es versucht dich zu erschlagen **3** Es trachtet nach einem Handel und bietet verbotenes Wissen (Richterentscheid) im Tausch gegen die Seelen der Gefährten an.
- 12** Magischer Nachhall: für w4 Runden bekommst du einen Malus von -4 auf Zauberwürfe
- 13** Langsames Zaubern: es dauert doppelt so lang, den Zauber zu wirken.
- 14** Schlaf der Äonen: du fällst für 1 Tag pro Zaubergrad in unweckbaren Schlaf. Rettungswurf Zäh 5+Zaubergrad
- 15** Dingliche Magie: der Zauber erfordert eine ungewöhnliche Verbrauchssubstanz (Richterentscheid).
- 16** Urzeitliche Verbindung: du zeigst w4 Runden lang nichtmenschliches Verhalten. Du kannst nicht sprechen, keine Zauber wirken, Geräte bedienen etc.
- 17** Gestohlenes Wissen: dieser Zauber wurde einem mächtigen Externar gestohlen. 1% pro Zaubergrad, dass dieses Wesen auftaucht w7: **1** ein Großsultan der Ifrits **2** der große Cthulhu **3** ein Großherzog der Hölle **4** ein elefantengesichtiger, kleiner Gott der Äußeren Finsternis **5** der Geist eines lange verstorbenen Erzmagiers **6** ein mechanisiertes Gehirn aus der fernen Zukunft **7** ein Elementarfürst
- 18** Ungeziefermagnet: du lockst nach w4 Runden für w10 Runden einen Schwarm lästiger Insekten an. Du erhältst 1 Punkt Schaden pro Runde und -1 auf alle deine Rettungs-, Initiative- und Zauberwürfe.
- 19** Magische Entleerung: 50% das du (75%) oder eine andere Person (25%) in der Nähe einen Zauber gleichen Grades für den Tag vergisst oder alternativ w6+Zaubergrad Schaden erleidest.
- 20** Windböe: ein starker Windstoß trifft das Ziel. Fackeln werden zu 50% gelöscht.
- 21** Korrodierende Berührung: ein zufällig bestimmter Gegenstand aus Metall innerhalb 4,5 m verrostet. Ziel durch Berührung wählen oder per Richterentscheid.
- 22** Sympathische Magie: benötigt einen persönlichen Gegenstand oder ein Stück des Ziels. Alternativ -4 Malus.
- 23** Kannibalistische Magie: du erleidest w4+Zaubergrad Schaden es sei denn, du hast körperlichen Kontakt zu einem Freiwilligen der stattdessen den Schaden erleidet.
- 24** Prismatische Verzerrung: nahes Licht wird verzerrt w6: **1** 6m um dich wird alles in Schatten gehüllt **2** 6m um dich werden all Lichtquellen gelöscht **3** es gibt es einen grellweißen Blitz **4** 6m um dich werden für w4 Runden alle Farben entzogen **5** alles Licht wird für w4 Runden grün orange blau gelb **6** für w4 Runden werden unzählige Schatten aus verschiedenen Richtungen geworfen
- 25** Furchteinflößend: ruft große Furcht in Tieren und Wesen mit Intelligenz von 3 oder weniger hervor. Solche Wesen innerhalb 15m flüchten w14 Runden lang in Panik. Eigene Vertraute sind immun.
- 26** Akustische Rückkopplung: ungewöhnliche Geräusche w6: **1** Donnerschlag **2** lautes Summen **3** undeutliches Flüstern **4** Wasserrauschen **5** Tiergebrüll **6** trauerndes Wehklagen
- 27** Nicht auf Entfernung: kann nur durch Berührung gewirkt werden. Hat der Zauber normalerweise Reichweite Berührung, so kann er nur in exakt 3m Entfernung gewirkt werden.
- 28** Merkwürdiges Wachstum: etwas wächst in der unmittelbaren Umgebung w6: **1** Fliegenpilze **2** Pfützen aus Schleim **3** Blumen **4** Schwarzsimmel **5** Kristalle **6** Weizenfelder
- 29** Angst und Abscheu: intelligente Wesen zeigen eine furchterregende Abneigung. Freundlich gesinnte Verbündete sind immun, feindliche mit maximal halb so vielen TW wie du müssen einen Moralwurf bestehen oder fliehen; mehr TW und sie greifen nur dich an.

- 30** Erinnerungen eines sterbenden Gottes: seine Erinnerungen überwältigen dich. Willen 13 oder du wirst w3 Runden lang von Halluzinationen eines blutigen Götterkrieges überwältigt. Bei Willen 20 triumphierst du über den Gott, wirst nie wieder behelligt und machst künftige Zauberwürfe mit +1w.
- 31** Unerwünschte Aufmerksamkeit: du erregst die Aufmerksamkeit eines mächtigen Wesens, das dich w10 Runden lang beobachtet w4: **1** Ein blutunterlaufenes Auge öffnet sich auf deiner Stirn und sieht alles **2** ein kleines Tier (Krähe, Frosch, Katze etc.) erscheint und läuft dir hinterher **3** du und deine Verbündeten haben das Gefühl, etwas Riesiges würde direkt hinter ihnen stehen **4** ein Vertreter des übernatürlichen Wesens erscheint und verhört dich zur Verwendung des Zaubers
- 32** Situationsspezifische Magie: du kannst diesen Zauber nur wirken, wenn persönliche oder Umgebungs-Bedingungen vorliegen. w10: **1** im Dunkel der Nacht **2** im hellen Licht der Sonne **3** im Wasser **4** im betrunkenen Zustand **5** nach 24 Stunden des Fastens **6** unter der Erde **7** in der Kälte des Winters **8** nackt **9** aus erhöhter Position **10** mit max. 50% Trefferpunkten.
- 33** Haarige Magie: deine Kopfbehaarung wächst jedes Mal um 3cm.
- 34** Vom Donner gerührt: ein Donnerschlag und blitzendes Wetterleuchten lenkt alle Aufmerksamkeit auf dich.
- 35** Durchschnittstalent: Anstelle eines w20 verwendest du 2w10, bzw. 2w7 statt w14, 2w8 statt w16 etc.
- 36** Dämonenstimme: du sprichst mit einer Dämonenstimme und kannst danach für w4 Runden nicht sprechen.
- 37** Aura des Zerfalls: 6m um dich herum altert und schwächt sich eine Substanz w6: **1** Metall läuft an und rostet **2** Holz trocknet, wird brüchig und splittert **3** Stein verwittert **4** Tuch und Leder fransen aus und reißen **5** Lebensmittel und Getränke verderben **6** Fleisch und jegliche Wesen altern um ein Jahr
- 38** Launischer Patron: dein Patron beeinflusst deine Zaubermacht w6: **1-2** w16 **3-4** w20 **5** w24 **6** w30
- 39** Blutschweiß: Blut tritt dir aus sämtlichen Poren. Kein Schaden, aber er lockt Raubtiere an. (Richterentscheid)
- 40** Heißhunger: du wirst von Heißhunger übermannt. Persönlichkeit -2, bis du etwas gegessen hast.
- 41-60** Keine Veränderung. Der Zauber manifestiert sich normal.
- 61** Ist das laut genug? dieser Zauber muss beim Wirken laut gerufen werden.
- 62** Geschlechterwechsel: du wechselst für 1 Stunde pro Zaubergrad das Geschlecht. Erneutes Wirken kehrt wieder um, ein Fehlschlag führt dazu, dass die Verwandlung 24 Stunden lang anhält.
- 63** Tagaktive/Nachaktive Magie: dieser Zauber ist entweder mit dem Tag oder der Nacht verbunden. In der Zeit vor Mittag/Mitternacht +1w, in der Zeit nach Mittag/Mitternacht -1w.
- 64** Wohl und Wehe: es besteht eine zufällige Chance von w6x10%, dass sich dein Glückswert verändert. Mit 50% um w3 erhöhen oder verringern.
- 65** Zauberzirkel: dieser Zauber kann durch andere verstärkt werden. Pro Zauberer der hilft, erhältst du +1 auf den Zauberwurf. Helfer können keine anderen Handlungen unternehmen.
- 66** Ungewollter Alchemist: ein zufälliges Objekt innerhalb 6m verwandelt sich in Blei und ein anderes in Gold.
- 67** Sankt-Gygakks-Feuer: du wirst w4 Runden lang von einem flackernden, hellgrünen Feuerschein umhüllt, der Gegnern einen Bonus von +2 auf Angriffe gegen dich verleiht.
- 68** Spiegelmagie: ein Duplikat von dir wird erzeugt (Zauber Spiegelbild 16-19). Jedes Duplikat bewirkt -1 Persönlichkeit bis das Abbild aufgelöst wird.
- 69** Skelettmagier: deine Haut und inneren Organe werden für w4 Runden durchsichtig. Du wirst leicht für einen Untoten gehalten und erhältst +2 RK gegen Geschossangriffe.
- 70** Temporales Echo: wenn du diesen Zauber wirkst, musst du deinen Zauberwurf voraussagen. Solltest du genau diese Zahl würfeln, wird der Zauber w3 Runden lang jede Runde automatisch neu gewirkt. Einen Fehlschlag vorauszusagen, hat keinen Effekt.
- 71** Würmer des Erdreichs: bleiche, weiße Würmer kriechen aus der Erde und winden sich in Schmerz bevor sie verenden. Die leicht tot zu tretenden Würmer lösen sich nach w6 Runden in seifige Asche auf.
- 72** Kettenzauber: du erhältst einen Bonus von +1 auf deinen Zauberwurf (bis zum Maximum des höheren Modifikators von Intelligenz oder Glück). Solltest du einen anderen Zauber wirken, unterbricht er die Kette und setzt den Modifikator auf 0 zurück.
- 73** Karmazauber: du darfst entscheiden, ob du w5 von deinem Wurf abziehen oder dazu zählen möchtest. Entscheidest du dich, w5 dazu zuzählen, musst du das nächste Mal w5 abziehen (und umgekehrt).
- 74** Ascheflut: alles pflanzliche Leben innerhalb 3m pro Zaubergrad zerfällt zu Asche. Pflanzenartige Wesen erleiden w14 Schaden pro Zaubergrad. Tote pflanzliche Materie ist nicht betroffen.
- 75** Magischer Stellvertreter: du wählst eine Person oder Sache aus, über die der Zauber gewirkt wird. Diesen Stellvertreter musst du berühren und zaubern, aber der Stellvertreter löst den Zauber bis zu w4+Zaubergrad Runden später aus. Intelligente Stellvertreter lösen früher aus, nicht intelligente immer maximal spät.
- 76** Lautlos: du kannst diesen Zauber lautlos wirken.

- 77** Ruf der Äußeren Finsternis: alle die dich anblicken, Willen 10 oder sind w3 Runden entrückt. Angriffe gegen entrückte Charaktere reißen sie aus diesem Zustand heraus.
- 78** Mentalismus: du kannst diesen Zauber allein mittels deiner außersinnlichen Wahrnehmung wirken.
- 79** Rattenplage: Tausende Ratten, Maulwürfe, Feld- und Wühlmäuse kriechen aus deinen Ärmeln, Gewändern und Taschen hervor und stieben in alle Richtungen. Körperliche Angriffe gegen dich werden um w4 Schaden gemindert, da die quiekende Flut aus Nagern die Hiebe auffängt.
- 80** Dimensionsspaltung: du wirst in eine Realitäts-Verwerfung geschleudert. w7+1 Duplikate erscheinen für 1 Runde pro Zaubergrad. Bei Angriffen wird das Ziel zufällig ermittelt. Mit einer Chance von 1% pro Zaubergrad verschwindest du selbst und wirst ersetzt. Neue Gesinnung und Patron sind dem Original entgegengesetzt.
- 81** Erschreckender Anblick: du wirst furchteinflößend. w6: **1** du wirst größer **2** du nimmst grauenhafte Züge an **3** du glühst feuerrot **4** dein Körper hüllt sich in Schatten, während dein Gesicht hell erleuchtet wird **5** die Erscheinung deines Patrons erhebt sich über dir **6** ein wirbelnder Wind umgibt dich
- 82** Zaubermord: du stiehst einer sterbenden Welt die Kraft und jede Anwendung dieses Zaubers bringt Abertausenden den Tod. In jeder Nacht, die nach dem Wirken dieses Zaubers hereinbricht, wirst du im Traum von den Nachrichten eines uralten Magierkönigs heimgesucht, der verzweifelt sein Volk schützen will.
- 83** Blauer Stern: Bei jedem Wirken dieses Zaubers flammt auf deiner Stirn ein blauer, siebenzackiger Stern auf. Er wirft in einem Umkreis von 7,5m pro Zaubergrad ein grelles Licht.
- 84** Energieentladung: du wirst von einer Entladung magischer Energie umgeben w6: **1** ein Flammenkranz, der dich nicht verletzt, aber innerhalb 1,5m brennbare Objekte entzündet und Nahkampfgegnern w6 Schaden zufügt **2** knisternde Elektrizität, die als Blitz auf den nächststehenden Gegner im Umkreis von 3m überspringt und w6 Schaden verursacht **3** eine Aura aus Frost, die im Umkreis von 3m w4 Kälteschaden zufügt und Fackeln und Laternen löscht **4** eine Aschewolke, durch die du zwar hindurchsehen kannst, aber allen anderen im Umkreis von 1,5m die Sicht nimmt **5-6** würfle zukünftig jedes Mal w4, wenn der Zauber gewirkt wird
- 85** Psychischer Schild: du wirst für eine Runde von einer Barriere umhüllt und erhältst +2 RK & Willen.
- 86** Mystischer Zwillig: auf deiner Brust erscheint für w3 Runden ein Zwillingsgesicht. Es hat seinen eigenen Aktionswürfel (w20), kann sprechen, Zauber wirken oder kryptische Weisheiten zum Besten geben.
- 87** Ebenenspringer: du springst unvermittelt aus dieser Existenzebene hinaus und wieder hinein, was dir für 1 Runde pro Zaubergrad +4 RK verleiht, deine Angriffe aber mit -4 belegt. Mit 1% pro Zaubergrad wirst du von deiner unfreiwilligen Spritztour nicht mehr zurückkehren.
- 88** Froschregen: ein Gewitter aus Amphibien regnet in einem Umkreis von 9m. Alle würfeln Reflex 10 oder sie rutschen auf einem Frosch aus und stürzen und würfeln Zähigkeit 10 oder werden von besonders großen Lurchen für w3 Schaden getroffen.
- 89** Asynchron: der Zauberer ist w6+1 Runden pro Zaubergrad phasenverschoben. Er wird unsichtbar und kann nicht mehr mit der Welt interagieren.
- 90** Wetterfrosch: Das örtliche Wetter gerät aus dem Gefüge w7: **1** Dürre, w12 Jahre kein Regen oder Feuchtigkeit **2** ein strenger Winter hält das Land w3 Jahre im Griff **3** unablässiger Regen überschüttet w20 Wochen das Land **4** ein außergewöhnliches Gewitter geht w100 Stunden lang auf dem Gebiet nieder **5** orkanartige Winde fegen w7 Wochen über das Land **6** eine lokale Finsternis verdunkelt w20 Tage lang die Sonne **7** am Himmel sind w100 Jahre lang keine Sterne mehr zu sehen. Der Wirkungsbereich kann vom Richter angepasst werden.
- 91** Lebenshauch: Ob Freund oder Feind, alle im Umkreis von 4,5m um den Zauberkundigen heilen w6 Schaden pro Zaubergrad (d.h. ein Zauber des 3.Grades heilt 3w6 Schaden).
- 92** Plappernde Verbündete: rattengroße Dämonen wuseln für 1 Minute aus deinen Ärmeln. Sie attackieren Feinde im Umkreis von 3m (Angriff +2, w4 Schaden), bevor sie sich auflösen.
- 93** Größere Macht: Der Zauberkundige darf für einen zufällig bestimmbaren Aspekt des Zaubers (Schaden, Wirkungsdauer, Anzahl Ziele etc.) 2x würfeln und ein Ergebnis wählen.
- 94** Feinsteuerung: du darfst dir eine Wirkung aussuchen, die kleiner oder gleich deinem Zauberwurf ist.
- 95** Psychischer Fokus: du erhältst w4 Runden lang einen +4 Bonus auf alle Zauberwürfe.
- 96** Machtvolles Wirken: der Würfel wird um 1 Stufen auf der Würfelkette erhöht. (z.B. w24 statt w20)
- 97** Nekrotischer Entzug: die am nächsten stehenden Wesen (aber nicht du) erleiden w6 Schaden pro Zaubergrad. Pro 2 verlorene TP wird das Resultat des Zauberwurfs um +1 erhöht.
- 98** Naturtalent: der Würfel wird um 2 Stufen auf der Würfelkette erhöht. (z.B. w30 statt w20)
- 99** Würfle 2x neu und wende beide Ergebnisse an.
- 100+** Würfle 2x neu und wende beide Ergebnisse an, aber statt eines w100 nimmst du 4w20 durch deinen Glücksmodifikator modifiziert. Jeder Punkt entspricht 10%)

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, Kälte wellen 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 Schlitz. 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 Saugnapfen, 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: Zäh 10 oder das Ziel verliert permanent w4 Stärke) **2** geschuppter Schlangenschwanz **3** gespalter Dämonenschwanz (+1 Geschicklichkeit) **4** fleischiger Schwanz mit einer funktionsfähigen dritten Hand **5** zusammenhängende Knorpelglieder, die in einem stacheligen Stummel enden (Angriff: w6 Schaden) **6** buschiger Pferdeschwanz
- 9** Körperliche Transformation, dir wachsen w4: **1** am ganzen Körper Schuppen **2** Kiemen **3** Federn **4** Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen
- 10+** Deine Lippen ziehen sich zusammen und wachsen sich in w12 Monaten zu einem richtigen Schnabel aus. Du erhältst einen w3 Bissangriff.

Tabelle 5-6: Allgemeine Zauberputzer w8 – Glücksmodifikator

- 1-** Der nächste Gefährte wird teilweise in ein Tier verwandelt | Willen 10+2*Grad, w6:
1 Arme **2** Beine **3** Haut **4** Kopf **5-6** Körper
für w7 Tage in folgendes Tier w8:
1 Huhn **2** Gorilla **3** Kuh **4** Echse **5** Schlange **6** Pferd **7** Drache **8** Adler
- 2** Anderer Zaubereffekt: zufälligen Zaubern gleichen Grades neu würfeln
- 3** Es regnet w6:
1 Blütenblätter **2** Weinbergschnecken **3** Kuhmist
4 fauliges Gemüse **5** Eisenbarren **6** Schlangen (w20=20 giftig)
- 4** Das nächste Wesen explodiert: w3 Schaden pro Grad.
- 5** Ein zufälliges unter den nächsten 6 Wesen wird verwandelt | Willen 10+2*Grad w6:
1 Stein **2** Kristall **3** Erde **4** Eisen **5** Wasser **6** Feuer
- 6** Ein zufälliges unter den nächsten 6 Wesen erhält w12+5 geringfügige Verderbnis.
- 7** Ein großes Feuerwerk lenkt alle Aufmerksamkeit auf dich.
- 8+** Aschewolke in 6 m Umkreis wird alles von feiner Asche bedeckt.

Zauberduell (Seite 98, page 98)

späterer Zauberspruch kann kontern, aber dann keine anderen Aktionen, Verzögern möglich
je Beteiligtem Phlogiston=10 (w20 auf 10 hinlegen)

wer im Duell höher würfelt: Phlogiston +1; Duell gleich hoch => Tabelle 4-7 Phlogistonstörung

Tabelle 4-5 Zauberwurfvergleich: w? $\pm$ Δ Phlogiston

Tabelle 4-5 Zauberwurfvergleich

Differenz Zauberwurf																
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16+
Phlogiston Störung	w3	w4	w5	w5	w6	w6	w7	w7	w8	w8	w10	w10	w12	w12	w14	w16

Tabelle 4-6 Gegenzaubereffekt (Ergebnis Wurf von Tabelle 4-5 $\pm$ Δ Phlogiston)

Verteidiger höher	Angreifer höher
1- ZW Angreifer -w4, ZW Verteidiger -	ZW Verteidiger -w4, beide wirken gleichzeitig
2 ZW Angreifer -w6, ZW Verteidiger -	ZW Verteidiger -w8, beide wirken gleichzeitig
3 ZW Angreifer -w6, ZW Verteidiger -	nur ZW Angreifer wirkt
4 ZW Angr. -w10, ZW Vert. -w10 gleichzeitig	nur ZW Angreifer wirkt
5 beide Zauber aufgehoben	nur ZW Angreifer wirkt
6 ZW Verteidiger -w6, ZA Angreifer -	ZW Verteidiger -w8, beide wirken gleichzeitig
7 ZW Verteidiger -w4, ZA Angreifer -	ZW Verteidiger -w8, zuerst Angr. dann Vert.
8 nur ZW Verteidiger wirkt	ZW Verteidiger -w6, zuerst Angr. dann Vert.
9 ZW Angreifer zurückgeworfen, ZW Vert. -	ZW Verteidiger -w4, zuerst Angr. dann Vert.
10+ ZW Angr. zurückgeworfen, ZW Vert. wirkt	ZW Angreifer wirkt, ZW Vert. Zurückgeworfen

Tabelle 4-7 Phlogistonstörung w10:

- Taschendimension:** in anderer Dimension bis Duell zu Ende, nur 1 ms vergeht, w6:
1 verschneite Bergspitze 2 Blase im Weltraum 3 Insel in Lavameer
4 umgekehrter Wald 5 auf einer Nadelspitze 6 am Blasloch eines Wals
- Gesinnungsriss:** andere Gesinnungsebene (neutral?), Rückkehr wenn w4:
1 einer tot ist 2 nach w8 Tagen 3 3w6 Runden je Duellant 4 Ende aller Tage
- Zeitstillstand für Umgebung:** für 2w4 Runden nur Duellanten aktiv, alles andere gefriert
- Zeitstillstand für Duellanten:** für w3 Runden nur Duellanten eingefroren
- Rückwärtsschleife:** w4 mal letzte Runde wiederholen, keine weitere Phlogistonstörung, kein Verlust
- Verschmelzung:** zwischen den Duellanten wirkt doppelt starker kombinierter Effekt
- Realitätsriss:** Zauber schlagen fehl, w4:
1 Elementarsturm: 15m Radius 2 negative Energie: +w8 HP für Untote
3 magischer Nebel: Sichtweite 1m 4 ätherischer Nebel: w4 Geister betreten die Welt
- Portal:** Wesen erscheint w3: 1 elementar 2 Dämon 3 himmlisch w4+1 TW, Reaktion w5:
1 feindlich zu allen 2 feindlich zu zufälligem Duellant, sonst neutral
3 freundlich zu zufälligem Duellant, sonst feindlich 4 neutral 5 freundlich zu allen
- Invasion:** w4 Dämonen vom Typ w4 mit Reaktion w5 (wie oben)
- Korruption:** Zauber schlagen fehl, w4+1 Verderbnis für Duellanten

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

- 1- Du musst Buße tun und darfst 10 Minuten nur noch Gesänge und Gebetslieder von dir geben. *
- 2 Du musst sofort um Vergebung bitten und dazu mindestens eine Stunde am Stück beten. Gelingt es dir in den folgenden 2 Stunden nicht, erntest du das Missfallen deiner Gottheit und erhältst -1 auf alle Zauberwürfe, bis du die volle Stunde beendet hast. *
- 3 Du musst die Macht deines Gottes mehren, indem du bis zum Sonnenaufgang einen neuen Anhänger findest oder für 24 Stunden -1 auf alle Würfe erleidest.
- 4 Du erleidest sofort -1 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
- 5 Du musst dich einer Prüfung deiner Demut unterziehen. Für den Rest des Tages musst du dich allen anderen Charakteren und Wesen fügen, als wären sie deine Oberen. Versagst du dabei (nach Ermessen des Richters), verlierst du sofort für den Rest des Tages sämtliche Zauberfähigkeiten (auch Heilung und Hände auflegen).
- 6 Du erleidest einen sofortigen Malus von -1 auf Hände auflegen, bis du dich auf eine Heilungs-Queste begibst. Die Queste bestimmst du selbst, aber es sollte um die Heilung von Verletzten, Blinden, Lahmen und Kranken gehen. Ist die Mission vollendet, hebt dein Gott den Malus auf. Solange er besteht, gilt er für Hände auflegen, auch wenn der normale Ungnadebereich auf 1 zurückgefallen ist.
- 7 Du musst dich einer Glaubensprüfung unterziehen. Du wirst mit einer Krankheit geschlagen, die dich je 1 Punkt Stärke, Geschicklichkeit und Ausdauer kostet. Die Attributspunkte heilen auf natürliche Weise um 1 Punkt pro Tag. Dir ist es verboten, sie magisch zu heilen. Falls du die Prüfung bestehst, wird alles wie vorher, falls nicht vergrößert sich dein Ungnadebereich permanent um einen Punkt.
- 8 Du erleidest für einen Tag -4 auf Zauberwürfe für den Zauber, durch den du in Ungnade gefallen bist. Dies beinhaltet auch Hände auflegen und Unheiliges Vertreiben, falls diese die Ungnade einbrachten.
- 9 Du erleidest sofort -2 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
- 10 Du verlierst für einen Tag den Zugriff auf einen zufällig bestimmten Zauber des ersten Grades.
- 11 Dir wird von deiner Gottheit befohlen, deinen Glauben zu vertiefen, um ein besseres Verständnis über deine Missetaten zu erlangen. Du erleidest sofort -2 auf alle Zauberwürfe. Die einzige Möglichkeit, diesen Malus aufzuheben, ist Meditation. Pro vollen Tag, den du in Meditation verbringst, darfst du einen Willenskraftwurf (Schwierigkeit 15) machen. Bei Erfolg wird der Malus aufgehoben.
- 12 Du wirst vorübergehend von deinem Gott verstoßen. Heute kannst du keine Erfahrung mehr sammeln. Nachher kannst du wieder Erfahrung verdienen, aber es gibt keine Nachzahlung.
- 13 Du verlierst den Zugriff auf zwei zufällig bestimmte Zauber des ersten Grades für 1 Tag.
- 14 Deine Gottheit wünscht zu prüfen, ob du wirklich den Glauben über die Freuden der Welt stellst. Berechne dein Gesamtvermögen in Goldmünzen. Du erleidest dauerhaft -4 auf alle Zauberwürfe bis du dich von 40% deines Gesamtvermögens trennst (+1 pro 10%). Opfern bedeutet: zerstören, widmen, spenden, daraus einen Tempel oder eine Statue errichten etc.
- 15 Deine Gottheit ist heute nicht sehr nachsichtig. Wenn du dich zur Nachtruhe legst, wird dein Ungnadebereich am kommenden Morgen nicht zurückgesetzt. Er wird auf den neuen Tag übertragen.
- 16 Dein Gott versagt dir für die nächsten w4 Tage deine Fähigkeit Hände aufzulegen.
- 17 Du verlierst für 24 Stunden den Zugriff auf w4+1 zufällig bestimmte Zauber.
- 18 Du bist für w4 Tage nicht in der Lage, Unheiliges zu vertreiben.
- 19 Du wirst mit einem körperlichen Mal deiner Treulosigkeit befleckt. Es hat die Gestalt eines Stigmas, einer Tätowierung oder eines Geburtsmals, je nach deinem Glauben und deiner Verfehlung. Dieses Zeichen ist für alle die dem gleichen Glauben angehören deutlich sichtbar, selbst durch Kleidung. Für andere könnte es hingegen unsichtbar sein. Wer es sieht und dich darauf anspricht, dem musst du deine Sünden und deine Sühne beschreiben. Bewahrst du eine Woche trotz des Mals deinen Glauben, verschwindet das Zeichen.
- 20+ Deine Fähigkeit Hände aufzulegen ist eingeschränkt. Du kannst sie für 24 Stunden nur einmal pro Wesen einsetzen.

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

w24	Waffe	Schaden	Hinterhalt	Reichweite m	Preis Gold	Munition	Anmerkung
1	Armbrust	w6		24/48/72	30	Bolzen	2H: Ini w16
2	Blasrohr	w3	w5	6/12/18	6	Rohrpfeil	
3	Dolch	w4	w10	3/6/9	3		Stärke wenn nah
4	Flegel	w6			6		
5	Handaxt	w6		3/6/9	4		Stärke wenn nah
6	Keule	w4			3		
7	Kriegshammer	w8			5		
8	Kurzbogen	w6		15/30/45	25	Pfeil	2H: Ini w16
9	Kurzsword	w6			7		
10	Langbogen	w6		21/42/63	40	Pfeil	2H: Ini w16
11	Langsword	w8			10		
12	Reiterlanze	2w12			25		2H: Ini w16
13	Schleuder	w4		12/24/48	2	Geschoss	Stärke wenn nah
14	Speer	w8		3/6/9	3		2x vom Reittier
15	Stab	w4			0,5		
16	Stangenwaffe	w10			7		2H: Ini w16
17	Streitaxt	w10			7		2H: Ini w16
18	Streitkolben	w6			5		
19	Totschläger	w3	2w6		3		
20	Wurfpfeil	w4		5/10/15	5		Stärke wenn nah
21	Wurfspeer	w6		9/18/27	1		Stärke wenn nah
22	Würgedraht/Garotte	-	3w4		2		2H: Ini w16
23	Zweihänder	w10			15		2H: Ini w16
24	Phiole Weihwasser	w4		3/6/9	25		nur Unheilige
25	Fläschchen Öl	w6		5/10/15	0,2		Feuerschaden*
26	Mithril Dolch	w4	w10	3/6/9	12		Stärke wenn nah
27	Mithril Kurzsword	w6			28		
28	Mithril Langsword	w8			40		
29	Mithril Rapier	w8			60		

* Feuerschaden, Reflex 10 zum löschen, sonst w6 pro Runde, brennt für 6 Stunden in Laterne

	Munition	Anzahl	Preis Gold
1	Bolzen	30	10
2	Pfeil	20	5
3	Silberpfeil	1	5
4	Rohrpfeil	30	1
5	Geschoss	30	1

	Rüstungsname	RK Bonus	Malus	Bewegung	Partzerwürfel	Preis Gold
0	ungerüstet	+0			w8	
1	Waffenrock	+1			w12	5
2	Lederrüstung	+2	-1		w12	20
3	Fellrüstung	+3	-3		w16	30
4	Beschlagene Lederrüstung	+3	-2		w12	45
5	Schuppenpanzer	+4	-4	-1,5m	w16	80
6	Mithril Schuppenpanzer	+4	-2	-1,5m	w16	320
7	Kettenhemd	+5	-5	-1,5m	w16	150
8	Mithril Kettenhemd	+5	-3	-1,5m	w16	600
9	Bänderpanzer	+6	-6	-1,5m	w20	250
10	Halbplattenpanzer	+7	-7	-3,0m	w20	550
11	Plattenpanzer	+8	-8	-3,0m	w20	1200
12	Schild	+1	-1		w12	10

Wurf	Gegenstand	Preis	Wurf	Gegenstand	Preis	Wurf	Gegenstand/Tier	Preis
1	Brecheisen	2 G	13	Fläschchen Öl	2 S	25	1 Unze Edelsteine	20 G
2	Diebeswerkzeug	25 G	14	Tagesration	5 K	26	1 Pfund Halbedelsteine	10 S
3	Eisennägel	1 S	15	Rucksack	2 G	27	Goldring	10 G
4	Fackel	1 K	16	Großer Sack	12 K	28	Silberring	2 G
5	Feuerstein & Stahl	15 K	17	Kleiner Sack	8 K	29	Zauberfoliant	50 G
6	Leeres Fläschchen	3 K	18	15m Seil	25 K	30	Esel oder Maultier	8 G
7	Kleiner Hammer	5 S	19	Handspiegel	10 G	31	Pony	30 G
8	Heiliges Symbol	25 G	20	3m Stange	15 K	32	Reitpferd	75 G
9	Kerze	1 K	21	Leere Truhe	2 G	33	Schlachtross	200 G
10	3m Kette	30 G	22	Phiole Weihwasser	25 G	34	Pferdeharnisch Stoff	80 G
11	1 Stück Kreide	1 K	23	Wasserschlauch	5 S	35	Pferdeharnisch Kette	600 G
12	Laterne	10 G	24	Wurfhaken	1 G	36	Pferdeharnisch Platte	2200 G

Reiterkampf

Ini = min(Reiter, Tier)

Bewegungsweite = Bewegungsweite Tier

Schlachtross: eigene Aktion

Andere Tiere: Reiter **Geschick-Wurf 10** wenn ausgebildet

Reiter: **RK+1**, gegen Nichtreiter **Angriff +1, Lanze & Speer 2x** Schaden

wenn **Tier verwundet** (Schlachtross ½HP): **Geschick 10** oder Reiter fällt (**w4** Schaden)

Heldentat mit Lanze: aus Sattel heben, immer Schild zerbrechen

Esel/Maultier Ini -1 Biss -1 **w2** RK **11** TW 2w8 Bew 9 m Aktion w20 Zäh +4 Reflex +2 Willen +2 neutral

Pony Ini +1 Huf -2 **w2** RK **11** TW w8+2 Bew 12 m Aktion w20 Zäh +2 Reflex +3 Willen -1 neutral

Pferd Ini +1 Huf +2 **w4+2** RK **14** TW 3w8 Bew 18 m Aktion w20 Zäh +4 Reflex +3, Willen +1 neutral

Schlachtross Ini +1 Huf +5 **w6+3** RK **14** TW 4w8 Bew 18 m Aktion w20 Zäh +6 Reflex +4 Willen +2 neutral

Magisches Artefakt:

1-3 Amulett **4** Ring **5-6** Kette **7** Krone **8** Diadem **9** Brosche **10** Gürtel

Tabelle 8-9 Magische Kräfte Typ III w100

1-7 **Zauberbrand lindern:** Attributs-Schaden heilt 3 Punkte ohne, 6 Punkte mit Rast

8-9 **Zauberspeicher:** 3 Punkte/Tag

15-20 **Zauberverstärker:** Zauberstufe +1

21-25 **Ebenenreise:** 1/Tag zur benachbarten Ebene, mit 10% w4+1 Gefährten mitnehmen

26-30 **Dämonenbinder:** Treffer auf Dämon: Willen 20 oder w4 Phasen an Ort gebunden

31-39 **Wesen beschwören:** w3/Tag bestimmtes Wesen beschwören (Wolf, Löwe, Pegasus)

40-51 **Resistenz:** w6: **1** Feuer **2** Kälte **3** Säure **4** Blitze **5** Gift **6** Wasser/Ertrinken

52-58 **Immun gegen nicht-magische Angriffe:** 5 Schaden pro Runde ignoriert

59-65 **Krits widerstehen:** Zähigkeit gegen Angriffswurf

66-75 **Fliegen:** 9 Schritt

76-84 **Unsichtbarkeit:** w3/Tag für w4 Phasen, endet bei Angriff

85-90 **Magieresistenz:** -2 auf Zauberwürfe

91-94 **Willenskraft:** Willen +2

95-97 **Untote Berührung:** Krits wie bei Untoten

98-100 **Regeneration:** +1 HP/Runde

Dämonen (Seite 405, page 401)

Typ	TW w12	RK (w6)	Angriff	Rett. Wurf	Verständigung	Fähigkeiten	Immunitäten	Projektion	Krit.
I	1-4	10-15	+2 – +6 (w5)	10-14 (w5)	Gemeinspr., Dämonisch	Dunkelsicht, Dunkelheit +4	½ Schaden: normale Waffen, nur in Ebene* Feuer		20
II	4-8	13-18	+6 – +10 (w5)	14-18 (w5)	alle Sprachen, Gedanken lesen	Dunkelsicht, Dunkelheit +8	immun: normale Waffen, ≤3TW ½ Schaden: Feuer/Kälte/Blitz/Gas/Säure	in & zurück zu 19-20 Heimatebene*	19-20
III	6-12	15-20	+8 – +12 (w5)	18-20 (w3)	Sprache, Telepathie	Dunkelsicht, Dunkelheit +12	immun: normale/+1 Waffen, ≤5TW ½ Schaden: Feuer/Kälte/Blitz/Gas/Säure	in & zurück zu 18-20 Heimatebene*	18-20
IV	8-16	18-23	+10 – +16 (w5)	20-22 (w3)	Sprache, Telepathie	Dunkelsicht, Dunkelheit +16	immun: normale/+2 Waffen, ≤7TW, Feuer/Kälte/Blitz/Gas ½ Schaden: Säure	in & zurück zu 17-20 Heimatebene* astral & ätherisch	17-20
V+	10-20 15-30	20-25 22-28	+12 – 18 +20 – +24	22-24 25-27	Sprache, Telepathie	Dunkelsicht, Dunkelheit +20	immun: normale/+3 Waffen, ≤9TW, Feuer/Kälte/Blitz/Gas/Säure	jede Ebene* astral & ätherisch	16-20

* wenn nicht gebunden oder beschworen

Tabelle 9-11 Gestalt des Dämons w3 mal w30

1	Käfer oder Ameise	11	Bär	21	Menschenaffe
2	Gottesanbeterin	12	Skelett	22	Konstrukt
3	Biene oder Wespe	13	Zombie	23	Lehm, Staub, Erde
4	Elefant	14	Goblinoid	24	Metall
5	Kamel	15	Humanoid	25	Edelstein
6	Ziege	16	Schlange	26	Feuer oder Eis
7	Kuh oder Stier	17	Echse oder Krokodil	27	Vampir oder Leiche
8	Pferd	18	Spinne	28	Hund/Wolf/Schakal/Hyäne
9	Gürteltier	19	Krebs	29	Löwe
10	Nashorn	20	Frosch oder Kröte	30	Schildkröte

Tabelle 9-12 Merkmale des Dämons w4-1 mal w30

1	Riesig	11	schlank	21	Fühler
2	Winzig	12	fett	22	sehr stark
3	Widerhaken/Stacheln	13	stinkend	23	sehr intelligent
4	haarig/haarlos	14	faulig/Ungeziefer	24	sabbernd
5	schuppig	15	Fliegenschwarm	25	amphibisch
6	gepanzert	16	telepathisch	26	Flossen
7	schön	17	telekinetisch	27	Rückensegel
8	Stoßzähne	18	Chamäleon	28	teleportiert
9	Hörner	19	viele Augen	29	flexible Glieder
10	Flügel	20	keine Augen	30	pflanzlich

Tabelle 9-13 Angriffe des Dämons w2 mal w8

1	Klaue	5	umschlingen
2	Biss	6	aufspießen
3	Schwanz	7	Sturmangriff
4	Stachel	8	Tritt

Tabelle 9-14 Spezialangriff w4-1 mal w12

1	Gift	7	Besessenheit, Willen
2	Fluch	8	Blutentzug w4, -1 AUS
3	–Attribut	9	w4 Zauber
4	–XP	10	ersticken
5	Schlaf	11	verschlingen
6	Lähmung	12	Odem

Drachen (Seite 410, page 406)

Edda	1 Fafnir	2 Jörmungandr	3 Nidhögg		
George Martin	1 Archonei	2 Balerion	3 Essovius	4 Ghiscar	5 Meraxes
	6 Valryon	7 Vermithrax	8 Vhagar		
Tolkien	1 Ancalagon der Schwarze	2 Glaurung	3 Scatha	4 Smaug	
DSA	1 Agapyr	2 Aldinor	3 Apep	4 Atlaxu	5 Branibor
	6 Brakador	7 Darador	8 Eravior	9 Famerlor	10 Fecandor
	10 Feracinor	11 Fulsure	12 Gabijonar	13 Gydiphir	14 Hazinshan
	15 Ishlunar	16 Islaaran	17 Leskarines	18 Lessankan	19 Menacor
	20 Menelachor	21 Naclador	22 Nosulgor	23 Othunarax	24 Pyrdacor
	25 Rhazzazor	26 Schirr'Zach	27 Selardor	28 Shadarohan	29 Shafir
	30 Shayach	31 Teclador	32 Tjamatha	33 Umbracor	34 Yalsicor
	35 Ykkandil	36 Ysolphur			
Sonstige	1 Aeliana	2 Aelithrax	3 Aelthor	4 Aelunaria	5 Aurelius
	6 Auronax	7 Azurion	8 Basmu	9 Dracolyth	10 Drakorath
	11 Fyren	12 Galdarax	13 Ignarion	14 Ketos	15 Lyrastrasz
	16 Magmothor	17 Mušhuššu	18 Ninazu	19 Ningirida	20 Ningishzida
	21 Pyralis	22 Sapphiron	23 Sardonyx	24 Scaldara	25 Scarlagon
	26 Seraphel	27 Solarius	28 Tephra	29 Tephros	30 Thornax
	31 Tiamat	32 Tyraethor	33 Tyranthor	34 Vaelastrasz	35 Xaldrago
	36 Xaltherion	37 Zafirax	38 Zephyrion	39 Zephyros	

Tabelle I: Größe des Drachen

w20	Größe	#TW	Alters- würfel	Bewegung	Angriffs- bonus
1	Pseudodrache (Katze)	w3	w4	9 m	#TW+1
2-5	Klein (Pferd)	w6+2	w6	12 m	#TW+w3
6-15	Mittel (Elefant)	w8+4	2w4	15 m	#TW+w4
16-19	Groß (Turm)	w10+6	3w4	18 m	#TW+w6
20	Riesig (Burg)	3w6+10	w8+4	24 m	#TW+w8

Tabelle II: Alter des Drachen (w4 – w8+4)

Alters- wurf	Alter (Jahre)	TP pro TW	Odem pro Tag	welcher Zauber- würfel	RK	Angriffe (Klaue w8, Biss w12, Schwanz w20 Flügel 2w12, Körper 3w12)
1 Baby	1-5	1	1	w4-2	10+#TW	Klaue
2 Kind	6-15	2	1	w6-2	11+#TW	Klaue, Biss
3 Jugend	16-25	3	1	w8-1	12+#TW	Klaue, Biss
4 Erwach.	26-50	4	2	w8+1	13+#TW	2 Klaue, Biss
5 Ausgew.	51-100	5	2	w8+2	14+#TW	2 Klaue, Biss
6 Alt	101-200	6	2	w10+2	15+#TW	2 Klaue, Biss, Schwanz
7 Sehr alt	210-400	7	3	w10+4	16+#TW	2 Klaue, Biss, Schwanz
8 Uralt	401-600	8	3	w12+4	17+#TW	2 Klaue, Biss, Schwanz, Flügel
9 Wurm	601-1k	9	3	w14+4	18+#TW	2 Klaue, Biss, Schwanz, Flügel
10 Großwurm	1-2k	10	4	w16+4	19+#TW	3 Klaue, Biss, Schwanz, Flügel, Körper
11 Urwurm	2-5k	11	5	w10+10	20+#TW	4 Klaue, Biss, Schwanz, Flügel, Körper
12 Unsterblich	5k+	12	6	w12+10	21+#TW	4 Klaue, Biss, Schwanz, Flügel, Körper

Tabelle III: Odem des Drachen

w14	Odem	RW	Schaden	Form
#TW+10				
1-2	Feuer	Reflex	TP, RW halbiert	Strahl: 3m, 3w6*3 m
3-4	Eis	Zähigkeit	TP, RW halbiert	Kegel: w4*3 m, w6*3 m
5-6	Säure	Zähigkeit	TP, RW halbiert	Kegel: w6*3 m, w4*3 m
7-8	Blitz	Reflex	TP, RW halbiert	Zickzack: 3w6*3 m, max. 4 Ziele
9-10	Giftgas	Zähigkeit	Tod, RW -	Wolke: in 27 m, w3*3 m Radius
11-12	Schlafgas	Zähigkeit	w6 Stunden Schlaf, RW -	Wolke: in 18 m, w4*3 m Radius
13	Dampf	Zähigkeit	TP/2, RW halbiert	Wolke: in 18 m, w4*3 m Radius
14	Rauch	-	w6 Runden kurzsichtig	Wolke: in 27 m, w3*3 m Radius

Tabelle IV: Zauber des Drachen (w4-2 – w12+10)

Zauber- wurf	Zauber- Aktionswürfel	Zauber- bonus	Zauber pro Grad		
			Grad 1	Grad 2	Grad 3
0-	-	-	-	-	-
1-2	w20	+2	1	-	-
3-6	w20	+4	2	1	-
7	w24 w10 w16	+4	2	2	2
8	w12	+6	6	-	-
9-10	w30	+6	3	3	3
11-12	w30 w20	+6	2	2	-
13-14	w20	+8	3	2	1
15-18	w20	+10	4	3	2
19+	w20	+14	5	4	3

Tabelle V: Kampffähigkeiten des Drachen (1 pro 4 TW)

w20 Kampffähigkeit

2. Odem
- Amphibisch: kann unter Wasser atmen
- RK+4
- Giftiger Schwanz: siehe Anhang G Gift
- Sandwurm: kann sich durch Erdreich graben
- Unempfindlich: -w4 Schaden
- Sturzflug: Angriff aus der Höhe +4, Schaden +w8
- Blitzreflexe: Reflex +4
- Furchtbar: bei Anblick Willen 10+#TW oder w4 Phasen fliehen
- Felsen-Schleuderer: statt Klaue 30/60/90 m weit w12 Schaden
- Hypnose-Angriff: Willen 10+#TW oder gelähmt bis Drache Blick abwendet
- Immun w12:

1 Gift	2 Feuer	3 Kälte	4 Blitz	5 Pfeile	6 Flüche	7 Lähmung
8 Schlaf	9 Gas	10 Ersticken	11 Magisches Geschoss	12 Schall		
- Dunkelsicht: 30 m
- Magieresistenz: 50% (vor Rettungswurf)
- Versteinernder Blick: Willen 10+#TW oder permanent versteinert
- Gefolge: w4+4 Gefolgsleute mit w4+2 TW, Schwert w8+ und Kettenhemd (RK 14)
- Korrodierende Haut:
- Klauengriff: w6 Schaden pro Runde während gegriffen, Stärke 10+#TW zum Befreien
- Stacheln verschießen: statt Klaue 30 m weit, 4 pro Tag
- Undurchdringliche Haut: normale Waffen ½ Schaden

Tabelle VI: Einzigartige Kräfte des Drachen (1 pro 3 TW, Rettungswurf: 10+#TW)

w100	Kampffähigkeit
1-3	Segen 1/Tag: ein Wesen +1 auf alle Würfe
4-6	Erdbeben 1/Tag: bis 150 m Entfernung, alle Reflex oder Fall, 15 m Radius: w8*w6 Fallschaden
7-9	Gestaltwandel 1/Tag, w6: 1 Mann 2 Löwe 3 Frau 4 Echse 5 Hengst 6 Biene
10-12	Bezaubern 1/Stunde: ein Wesen für 1 Tag, Willen negiert, Angriff bricht ab
13-15	Reptilien bezaubern 1/Stunde: alle Reptilien innerhalb 30 m, Willen negiert
16-18	Spurlos : kann sich bewegen ohne Spuren zu hinterlassen
19-21	Brandmeister : kann Feuer beeinflussen, Feuerlinie 12m lang, w6 Schaden/Runde, Reflex negiert
22-24	Wasser verderben : 30m weit vergiften, Zähigkeit oder w4 Schaden
25-27	Verfluchen 1/Tag: ein Wesen 1 Tag lang alle Würfe -1
28-30	Dunkelheit : 9m Radius bis 30m Entfernung
31-33	Finden : alle Objekte eines Typs innerhalb 30m w10: 1 Gold 2 Silber 3 Wertmetall 4 Edelsteine 5 Eisen 6 Stahl 7 Pflanzen 8 Lebewesen 9 Menschen 10 Zwerge
34-36	Staubwolke 1/Phase: 3m Radius, 15m hoch, Zähigkeit oder -w4 AUS/Runde, hält w4 Runden
37-39	Schlamm 1/Stunde: 15m*15m, 1m tief, ½ Bewegung
40-42	Erde zu Stein 1/Tag: permanent 30m*6m*1,5m
43-45	Windstoß 1/Tag: Kegel 30m breit, Stärke oder #TW*3m weit geblasen, #TW*w4 Schaden
46-48	Glühen 3/Stunde: Metall erhitzen, Berührung w8 Schaden/Runde, Rüstung w10 Schaden/Runde
49-51	Eisgänger : kann über Eis gehen
52-54	Sonnenlicht : 9m Radius, in 30m Entfernung
55-57	Wiederfinden 1/Tag w6: 1 30m 2 1,5km 3 15km 4 150km 5 diese Ebene 6 andere Ebene
58-60	Glücksbringer 1/Tag: permanent +1 Glück, nur 1/Monat pro Wesen
61-63	Entgiften 1/Tag: durch Berührung
64-66	Pflanzenwuchern 1/Stunde: innerhalb 30m in w4 Runden 2x Größe, Wesen ½ Bewegung, -2 Ang.
67-69	Schwerkraftumkehr 1/Tag: 30m Radius, 30 hoch, Konzentration, w6 Schaden pro 3m Fall
70-72	Tiersprachen 1/Stunde: beliebiges Tier, INT etc bleibt wie vorher
73-75	Spinnenklettern
76-78	Gefährtenruf 1/Phase in w4 Runden w8: 1 Insektenschw. 2 w2 Riesenschlangen 3 w3 Krokodile 4 w6+2 Wölfe 5 2w6 Humanoide 6 w4 Löwen 7 w4 Dämonen Typ I 8 w10 Zombies
79-81	Gedankenlesen 1/Stunde: bei Wesen in Sicht oberflächlich Gedanken lesen
82-84	Teleportation 1/Stunde: selbst + 3 Wesen an bekannten Ort, 10% auch andere Ebene, w4: 1 30m 2 1,5km 3 15km 4 150km
85-87	Unsichtbar 1/Stunde: für 1 Phase
88-90	Bauchreden : bis 60m Entfernung in beliebiger Stimme
91-93	Nebelwand 1/Stunde: 30m*30m*6m, ½ Bewegung, Angriffe -4
94-96	Über Wasser gehen
97-99	Magisches Artefakt : 1-3 Amulett 4 Ring 5-6 Kette 7 Krone 8 Diadem 9 Brosche 10 Gürtel
100	zweimal würfeln

Tabelle VII: Aussehen des Drachen w30

1	Amethyst	11	feenhaft	21	rot
2	schwarz	12	fischartig	22	salamandrig
3	blau	13	Gold	23	Saphir
4	Messing	14	grün	24	Schatten
5	Bronze	15	löwenartig	25	Silber
6	braun	16	quecksilbern	26	Stahl
7	trüb	17	nebelhaft	27	Topas
8	Kupfer	18	mehrfarbig	28	schildkrötig
9	Kristall	19	Platin	29	weiß
10	Smaragd	20	purpur	30	gelb

Tabelle VIII: Gesinnung des Drachen w3

1	Ordnung
2	Neutral
3	Chaos