

Irmengard von Dennovar



Beruf	Inklusin	Stufe	1	Zauberstufe	1	
Gesinnung	Ordnung (Justitia)	Erfahrung	15	Bewegung	9m	
Initiative	-1	Krit.	w6/1	Patzer	w8-1	
Rüstung	13	Robe, Schild, Gürtel, Ring		Malus	0	
Leben	9	(2w4+2)		Angriff		
Stärke	9	3/4/6/9/13/16/18	Nah			
Geschick	7	-1	Reflex	0	Fern	-1
Ausdauer	13	+1	Zähigkeit	+1		
Persönlichkeit	11		Willen	+1		
Intelligenz	13	+1	Sprachen	Gemeinsprache, Ordnung, Gnomisch		
Glück	13	+1	Schicksal	Pestopfer: Heilung+1		

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden
Langschwert	w20	w8
Ziermesser	w20	w4
unbewaffnet	w20	w3
Spaten	w20	w10

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite	-/-2/-w
Armbrust	w20-1	w6	24/48/72	30 Bolzen
Schleuder	w20-1	w6	12/24/48	20 Geschosse
			/ / /	

Ausrüstung 0 Gold 0 Silber 59 Kupfer
 Esel Jonas, Stute Ulla, Zauberfoliant, Fackel, Ration, Wasserschlauch, Feder und Tinte, Notizbuch, Geißel, Rucksack, 59 Kupfer, 3 m Pfahl (15 Kupfer), 2 Stück Kreide (je 1 Kupfer), Strohhut, Laute, 3 Ellen Kette, Schinken, Bier, Blinkender Gürtel (RK+1, verstecken-3),

Zauber (4 + Intelligenzmod = 4)	w20 + Intelligenzmod + Zauberstufe - Malus = w20+2
1-7 Erstickende Wolke	laut: „Walle, walle, würgend' Wolke, Feinde fehlen, fliehen, fallen.“
1-12 Magischer Schild	Kannibalistisch: w4+1 selbst oder Williger „Schütze Schild mich, Preis zahlt anderer.“
1-13 Magisches Geschoss	Gestohlen: w100=1→Externar „Säurekugel fliege weit, bringe Feinden großes Leid.“
1-26 Zaubertrick	+1d: d24 „Höret, sehet, fühlet, leidet, Schein ist euch nun Wirklichkeit.“
Verderbnis	

Irmengard wurde sehr fromm erzogen und überlebte als Kind die Pest. Mit 14 ging sie bereits als Inklusin in ein **Kloster der Justitia in Istivin**. Nach einigen Jahren dort spürte sie aber eine magische Begabung und merkte, dass das Klosterleben ihr nicht aufregend genug war. Ihre Eltern haben sie deshalb verstoßen und ihr nur den braven **Esel Jonas** hinterlassen, aber ihrem Glauben an Justitia ist sie treu geblieben. Da sie nun nichts mehr in Istivin hielt, zog sie weiter nach Westen um ihre Begabungen zu entwickeln.

Grad 1, 1 Aktion, **15m**, variable Dauer, kein Rettungswurf

Du rufst eine Wolke aus beißenden, ätzenden Dämpfen herbei, die ihr Ziel erstickt.

Zauber w20:

- 1** Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-2** Verderbnis **3+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Ein Ziel wird **w4 Runden** lang in max. **15m** Entfernung von einer ihm folgenden Wolke eingehüllt: -1 auf alle Würfe.
- 14-17** **w4 Ziele** werden **w4 Runden** lang in max. **15m** Entfernung von ihnen folgenden Wolken eingehüllt: -1 auf alle Würfe.
- 18-19** Eine **12m** durchmessende Wolke erscheint für **w4+2 Runden** in max. **15m** Entfernung: -2 auf alle Würfe und 1 Schaden/Runde, durch Konzentration mit **15m/Runde** bewegbar.
- 20-23** Eine **12m** durchmessende Wolke erscheint für **2w4+4 Runden** in max. **15m** Entfernung: -2 auf alle Würfe und 2 Schaden/Runde und einmal Zähigkeit oder -w4 Geschick für 1 Tag, durch Konzentration mit **15m/Runde** bewegbar.
- 24-27** Eine **12m** durchmessende Wolke erscheint für **2w4+4 Runden** in max. **30m** Entfernung: -4 auf alle Würfe und 4 Schaden/Runde und einmal Zähigkeit oder -2w4 Geschick für 1 Tag, durch Konzentration mit **15m/Runde** bewegbar.
- 28-29** Eine **18m** durchmessende Wolke erscheint für **3w4+6 Runden** in max. **60m** Entfernung: -4 auf alle Würfe und 8 Schaden/Runde und einmal Zähigkeit oder -3w4 Geschick für w4 Tage, durch Konzentration mit **15m/Runde** bewegbar
- 30-31** **Zwei 18m** durchmessende Wolke erscheinen für **3w4+6 Runden** in max. **60m** Entfernung: -4 auf alle Würfe und 8 Schaden/Runde und einmal Zähigkeit oder -3w4 Geschick für w4 Tage, durch Konzentration mit **15m/Runde** bewegbar
- 32+** **Drei 18m** durchmessende Wolken erscheinen für **w4 Phasen** in max. **150m** Entfernung: -6 auf alle Würfe und 10 Schaden/Runde und einmal Zähigkeit oder sofortiger Tod, durch Konzentration mit **15m/Runde** bewegbar

Zauberpatzer w3:

- 1** Die Wolke explodiert in bis zu w4 x 3 m Entfernung: w4 Schaden und Zähigkeit 12 oder blind für w4 Runden
- 2** Du erschaffst eine Heilungswolke: heile w4 Schaden in 6 m um das Ziel
- 3** Die Wolke fängt Feuer und verpufft: w8 Schaden in 3 m Umkreis
- 4** Du erschaffst eine Wolke, die nur einen schwachen, dunstigen Schleier erzeugt, der keine Auswirkungen hat.

Verderbnis w8:

- 1** Dein Atem ist giftig: Zähigkeit 12 oder jeder Nachbar für w4 Stunden krank (-1 auf alle Würfe)
- 2** Du bist w4 Stunden von einer giftigen Wolke umgeben: im Umkreis von 1,5m Zähigkeit 12 oder krank (-1 auf alle Würfe)
- 3** Deine Augen werden durchsichtige Kugeln, hinter denen eine wirbelnde Gaswolke sichtbar wird
- 4** Bestimmte Wesenheiten sind in der Lage, dich automatisch zu entdecken, falls du dich auf 750 m nährst. Insbesondere körperlose und ätherische Wesen sowie Monster von der Elementarebene der Luft fühlen sich zu dir hingezogen
- 5-8** geringfügige Verderbnis

Du erschaffst einen magischen Schild der vor Gegnern schützt.

Zauber w20:

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

Verderbnis w8:

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

Patzer w4:

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

1-13 Magisches Geschoss

Regeln 142, Rules 144

Grad 1, 1 Aktion, 45 m, verfehlt nie, durch Magie aufhaltbar (z.B. Magischer Schild)

Du schleuderst magische Geschosse die automatisch treffen.

Zauber w20:

- 1-** Kritischer Fehlschlag: w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1-3** Verderbnis **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust
- 12-13** Ein Geschoss das **1** Schaden macht.
- 14-17** Ein Geschoss das **w4+ZS** Schaden macht.
- 18-19** **w4** Geschosse die **w4+ZS** Schaden auf ein Ziel bewirken.
- 20-23** **w4+2** Geschosse mit je **w6+ZS** Schaden.
- 24-27** Ein Geschoss das **4w12+ZS** Schaden bewirkt. 300 m Reichweite in Sichtlinie.
- 28-29** **w6+3** Geschosse mit je **w8+ZS** Schaden. Beliebige Reichweite in Sichtlinie.
- 30-31** **2w6+1** Geschosse die je **w8+ZS** Schaden. Beliebige Reichweite in Sichtlinie, selbst durch Portale o.ä. Magisches Schild schützt nur wenn höherer Zauberwurf mit 50% Wahrscheinlichkeit je Geschoss.
- 32+** **3w4+2** Geschosse mit je **w10+ZS** Schaden. 150 km Reichweite in Sichtlinie oder durch Material, dann erst 1 Phase Konzentration, dann bis Geschosse im Ziel. 15 km/s ohne Hindernisse, keine Ebenenwechsel.

Verderbnis w8:

- 1-4** Deine Hände und Unterarme verändern ihre Farbe entsprechend deinem Zauber:
1 Blitz: gelb **2** Frost: Blau **3** Säure: grün **4** Feuer: rot
- 5** Deine Augen verlieren Pupille und Iris und deine Augäpfel sind jetzt kalkweiß
- 6** Deine Fingerspitzen werden durchsichtig und geisterhaft.
- 7** Du wirst jedes mal wenn du Magisches Geschoss wirkst für w6 Runden unsichtbar.
- 8** Ab jetzt umschwirrt deinen Kopf ein magischer Kraftstein der jedes Wesen dass sich dir auf 1 m nähert trifft und Schmerz und 1 Schaden/Runde bewirkt. Das gilt auch für Gefährten und Heilversuche.

Patzer w6:

- 1** Wesen innerhalb 30 m werden von w4-1 Geschossen für 1 Schaden getroffen.
- 2** Das Geschoss ist ein Querschläger und trifft dich selbst: w3-1 Schaden
- 3** w6 Schaden auf dich und alle Wesen innerhalb 3 m (Reflex 10 halbiert)
- 4** Verzögerter Effekt: nichts passiert, aber innerhalb 24 Stunden bewirkt die erste natürliche 1 bei irgendeinem Wurf einen Zufallstreffer für w4 Schaden innerhalb 30 m. Nach 24 Stunden ist die Wirkung vergangen.
- 5** Du wirst von magischer Energie erfüllt. Das nächste Wesen dass du berührst, erfährt einen Schlag von w6+1 Schaden und du selbst auch 1 Schaden.
- 6** Magische Energie zuckt in den Boden unter dir. Er löst sich w6 m tief auf und Du schwebst so weit hinunter. Sollte es darunter einen Hohlraum geben, fällst du hinein. Um herauszukommen musst du klettern.

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

Du kannst kleinere Zaubertricks ohne Verderbnis wirken.

Zauber w20:

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

Zauberpatzer w4:

- 1** Du rufst versehentlich eine große Biene herbei, die dich jagt.
- 2** Du klebst am Boden fest und brauchst **Stärke 15** um dich loszureißen.
- 3** Deine Haare wechseln die Farbe nach Entscheidung der SL.
- 4** Deine Augen wechseln die Farbe nach Entscheidung der SL.

Große Biene (2 TW)

Ini+1 Stachel+3 **w4**+Gift:Zäh 8|**+w4** RK**12** TW2w8(9) fliegen 9m **w20** Zäh+2 Reflex+3 Willen+1 Chaos

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

Merkmale Zauberer

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

Nahkampf Langschwert w8 Kurzschwert w6 Stab w4 Dolch w4 3/6/9
Fernkampf Langbogen w6 21/42/63 Kurzbogen w6 15/30/45

Tabelle 5-3: Geringfügige Verderbnis w10 – Glücksmodifikator

- 1-** Schreckliche Pusteln bedecken dein Gesicht. Sie sind nicht heilbar. -1 Persönlichkeit
- 2** Deine Haut schmilzt an einer bestimmten Stelle. Sie zerfließt wie warmes Wachs und bildet immer wieder neue Krater und Hügel. Es juckt permanent und ruft in anderen Abscheu hervor.
 Körperstelle w6: **1** Gesicht **2** Arme **3** Beine **4** Oberkörper **5** Hände **6** Füße
- 3** Eines deiner Beine wächst um w14+1 Zentimeter und du entwickelst einen komischen Gang.
- 4** Veränderte Augen w4: **1** deine Augen leuchten in einer unheimlichen Farbe
2 deine Augen werden lichtempfindlich (-1 auf alle Würfe bei Tageslicht)
3 du entwickelst Infravision und kannst bis auf 30 m Wärmemuster wahrnehmen
4 deine Augen werden größer und blinzeln nicht mehr, wie bei einem Fisch.
- 5** Auf Brust und Beinen bilden sich schmerzhaft Wunden und auf deinen Händen und Beinen entstehen offene Stellen die nicht verheilen.
- 6** Deine Ohren mutieren w5: **1** deine Ohren laufen spitz zu **2** die Ohrmuscheln fallen ab, aber du kannst normal hören **3** dir wachsen Elefantenohren **4** deine Ohren werden zu Eselsohren und dein Lachen wird wiehernd **5** deine Ohren verschrumpeln und klappen nach hinten
- 7** Frösteln: du zitterst permanent und kannst wegen deiner klappernden Zähne nie still sein.
- 8** Dein Gesicht wird dauerhaft entstellt: Feuermagie versengt deine Augenbrauen und deine Haut glüht rot; Kältemagie macht deine Haut kreidebleich und die Lippen laufen blau an;
 andere Magie zehrt dich aus und du verlierst dauerhaft 3kg Gewicht
- 9** Dein Haar wird von dunkler Energie durchdrungen w4: **1** es wird schneeweiß
2 es wird pechschwarz **3** es fällt vollständig aus **4** es steht dauerhaft zu Berge
- 10+** Du wirst für w6 Stunden ohnmächtig. Du kannst nur auf energische Weise geweckt werden.

Tabelle 5-4: Ernsthafte Verderbnis w10 – Glücksmodifikator

- 1-** Fieber: Über w4 Monate wirst du langsam schwächer und erleidest -1 Stärke pro Monat.
- 2** Auf deinem Rücken wächst ein zweites Gesicht. Es sieht aus wie dein erstes und Augen, Nase sowie Mund kannst du unabhängig benutzen.
- 3** Auszehrung: Dein Körper ernährt sich von deiner eigenen Masse. In einem Monat verlierst du 2w5 kg und erleidest -1 Ausdauer.
- 4** Fettleibigkeit: In einem Monat nimmst du 6w6kg zu. Diese Zunahme verursacht -1 Geschicklichkeit und reduziert die Bewegungsrate um 1,5 m.
- 5** Du knisterst vor Energie: Flammen, Blitze, Kältewellen usw. je nach deinem Lieblingszauber.
- 6** Deine Größe verändert sich um 2w24-25 cm. Dein Gewicht bleibt aber gleich und du wirst entsprechend dünn oder dick.
- 7** Dämonischer Makel w3: **1** Deine Finger verlängern sich zu Klauen, die als Angriff w6 Schaden verursachen **2** deine Füße werden gespaltene Hufe **3** deine Beine werden ziegenartig
- 8** Deine Haut nimmt eine unnatürliche Färbung oder Struktur an w10: **1** Albino **2** pechschwarz **3** durchsichtig **4** schimmernd **5** dunkelblau **6** gelb **7** aschfahl **8** Fischschuppen **9** dichtes Bärenfell **10** Reptilienschuppen
- 9** Dir wachsen kleine Hörner. Im ersten Monat gleichen sie dem kammartigen Wulst eines Gorillas. Im zweiten Monat bilden sich Stirnzapfen aus, die dann im dritten Monat zu Ziegenhörnern werden. Nach sechs Monaten schließlich haben sie die Größe von Stierhörnern angenommen.
- 10+** Deine Zunge spaltet sich und deine Nasenlöcher verengen sich zu Schlitzern. Du bist in der Lage, wie eine Schlange mit der Zunge zu riechen.

Tabelle 5-5: Schwerwiegende Verderbnis w10 – Glücksmodifikator

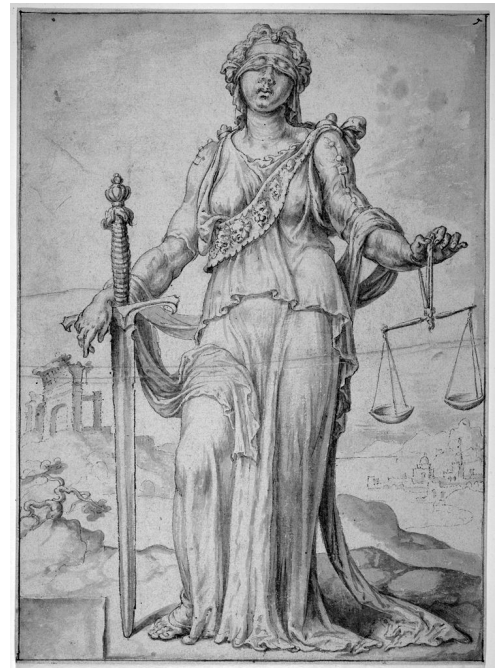
- 1-** Ein Teil deiner Seelenenergie wird vom Dämonenprinzen geraubt. 3w6 Schaden durch überirdische Schmerzen, -2 auf alle Attribute und zusätzlich -2 auf Glück.
- 2** Verwesung: Einem Zombie gleich löst sich dein Fleisch in Brocken von den Knochen. Pro Tag verlierst du w4 Lebenspunkte. Lediglich magische Heilung kann die Verwesung hinauszögern.
- 3** Dein Kopf verwandelt sich in einer schmerzhaften Transformation über Nacht in einen Tierkopf w6: **1** Schlange **2** Ziege **3** Stier **4** Ratte **5** Insekt **6** Fisch
- 4** Deine Gliedmaßen werden zu Tentakeln mit Saugnäpfen, pro Monat verwandelt sich eine. Nach vier Monaten ist es unmöglich, deine unmenschliche Natur zu verbergen.
- 5** Um Mund und Augen des Charakters wachsen kleine Tentakel. Die anfänglich nur madengroßen Tentakel wachsen pro Monat um 2,5cm, bis sie mit 30cm ausgewachsen sind.
- 6** Drittes Auge w4: **1** mittig auf der Stirn **2** auf der Handfläche **3** Brust **4** am Hinterkopf
- 7** Die Finger einer Hand wachsen zusammen und der Daumen vergrößert sich. Nach einer Woche hat sich die Hand in eine Krepsschere verwandelt. Du erhältst einen w6 Angriff aber kannst damit keine Waffe mehr greifen.
- 8** Dir wächst über w7 Tage ein Schwanz. w6: **1** Skorpionschwanz (w4 Schaden plus Gift: Zähigkeit 10 oder das Ziel verliert permanent w4 Stärke) **2** geschuppter Schlangenschwanz **3** gespaltener Dämonenschwanz (+1 Geschicklichkeit) **4** fleischiger Schwanz mit einer funktionsfähigen dritten Hand **5** zusammenhängende Knorpelglieder, die in einem stacheligen Stummel enden (Angriff: w6 Schaden) **6** buschiger Pferdeschwanz
- 9** Körperliche Transformation, dir wachsen w4: **1** am ganzen Körper Schuppen **2** Kiemen **3** Federn **4** 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.



ustitia

Göttin der Gerechtigkeit und Gnade

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



Die heiligen Symbole der Justitia sind Waage und Richtschwert.

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

