1 Irmengard von Dennovar



Beruf	Inklusin	Stufe	3	Zauberstufe	3
Gesinnung	Ordnung (Justitia)	Erfahrung	177/190	Bewegung	6/9m
Initiative	-1	Krit.	w8/1	Patzer	w8-1
Rüstung	14 Robe, Schild, Gürtel, Ring, Mithril			Malus	0
Leben	4/18 (5w4+4)			Angriff	

Stärke	8/9	-1		Nahkampf
Geschick	7	-1	Reflex 0	Fernkampf
Ausdauer	13	+1	Zähigkeit +2	
Persönlichkeit	11		Willen +2	
Intelligenz	13	+1	Sprachen	Gemeinsprache, Ordnung, Gnomisch
Glück	8/10/13		Schicksal	Pestopfer: Heilung+1

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

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	
Langschwert	w20+1	w8	
Ziermesser	w20+1	w4	
unbewaffnet	w20+1	w3	
Spaten	w20+1	w10	
Rapier	w20+2	w6+1	

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite -/-2/-w	
Armbrust	w20	w6	24/48/72	30 Bolzen
Schleuder	w20	w6	12/24/48	20 Geschosse
Langbogen	w20	w6	21/42/63	20 Geschosse

Ausrüstung 2114 Gold 100 Silber 59 Kupfer

Esel Jonas, Stute Ulla, Zauberfoliant, Fackel, Ration, Wasserschlauch, Feder und Tinte, Notizbuch, Geißel, Rucksack, 3 m Pfahl, 2 Stück Kreide, Strohhut, 3 Ellen Kette, Mithril-Seidenhemd (RK 1), Blinkender Gürtel (RK+1, verstecken-3), Besitzurkunde Feste Grath, Kreditbriefe, Umhang Rote Hand, INT+3 Trank ½h, Perle der Macht: bringt verlorenen Zauber zurück, Wandteppich 5-köpfiger Drache, Rubin-Armreif (100G), Schriftrolle Feuerball, geliehenes Reitpferd, Fackeln

Zauber (5 + Intelligenzmod = **5**) w20 + Intelligenzmod + Zauberstufe - Malus = **w20+3**

1-7 Erstickende Wolke	dicker, öliger Nebel	laut: Walle walle würgend' Wolke, Feinde fehlen fliehen fallen.
1-12 Magischer Schild	gelbliches Kraftfeld	Kannibalistisch: **w4+1** selbst oder Williger
1-13 Magisches Geschoss	Kugel aus Säure	+1d: d24
1-26 Zaubertrick		Gestohlen: w100=1→Externar"
2-5 Gegenstand aufspüren -		Psychischer Schild: +2 RK & +2 Willen für 1 Runde
2-23 Zerbersten	Blitz aus dem Himmel	Wurf raten: w3 mal wiederholen

Verderbnis & Flüche

Fluch: -2 Glück, -3m Bewegung, bis du einen Drachen küsst", verkrüppelter Arm

Irmengard wurde fromm erzogen und überlebte als Kind die Pest. Mit 14 ging sie als Inklusin ins **Kloster der Justitia** in **Istivin**. Nach einiger Zeit spürte sie aber eine magische Begabung fand das Klosterleben langweilig. Ihre Eltern verstießen sie und hinterließen und ihr nur den braven **Esel Jonas**, aber ihrem Glauben an Justitia blieb sie treu. Da sie nun nichts mehr in Istivin hielt, zog sie weiter nach Westen um ihre Begabungen zu entwickeln.

1-7 Erstickende Wolke

Regeln 136, Rules 133

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 näherst. Insbesondere körperlose und ätherische Wesen sowie Monster von der Elementarebene der Luft fühlen sich zu dir hingezogen

5-8 geringfügige Verderbnis

1-12 Magischer Schild — Regeln 141, Rules 146

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

Du erschaffst einen magischen Schild der vor Gegnern schützt.

Zauber w20:

1 Kritischer Fehlschlag: w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer **1–2** Verderbnis **3+** Patzer

2-11 Fehlschlag & Verlust

12-13 Du erschaffst einen schwachen Schild: **w6 Runden** lang **RK+2**

14-17 Du erschaffst einen Schild: **2w6 Runden** lang **RK+4**

18-19 Du erschaffst einen Schild: **w3 Phasen** (je 10 Minuten) lang **RK+4** für beliebiges berührtes Wesen

20-23 Du erschaffst einen Schild: **w3 Phasen** (je 10 Minuten) lang **RK+4** für beliebiges berührtes Wesen. Magische Geschosse werden geblockt.

24-27 Du erschaffst einen Schild: **w4+1 Phasen** (je 10 Minuten) lang **RK+4** für beliebiges berührtes Wesen. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -10.

28-29 Du erschaffst **zwei** Schilde: **w4+1 Stunden** lang **RK+4** für dich und Gefährten innerhalb 3m. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -20. Gegenzauber +2.

30-31 Du erschaffst **unzählige** Schilde: **w4 Stunden** lang **RK+4** für dich und alle Gefährten innerhalb 3m. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -10. Gegenzauber +4.

32+ Du erschaffst **unzählige** Schilde: **bis Sonnenaufgang RK+8** für dich und alle Gefährten innerhalb 3m. Magische Geschosse werden geblockt. Schaden durch Fernwaffen jeweils -10 Punkte, andere -2. Schilde sind beweglich. Gegenzauber +4.

Verderbnis w8:

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

Patzer w4:

1 Kraftentladung nach innen, 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.

1-26 Zaubertrick **Regeln 162, Rules 130**

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

Du kannst kleinere Zaubertricks ohne Verderbnis wirken.

Zauber w20:

1 Fehlschlag & Patzer

2-11 Fehlschlag & Verlust

12-13 Du erzeugst einen einfachen **visuellen** Effekt in einer Entfernung von bis zu 6 m pro Zauberstufe, z.B. einen Lichtblitz, tanzende Lichter, einen Strahl Mondlicht oder einen Flecken aus Dunkelheit.

14-17 Du erzeugst einen einfachen **visuellen oder akustischen** Effekt in 6 m pro Zauberstufe, z.B. einen geflüsterten Satz, das Verstärken deiner Stimme zu donnernder Lautstärke, ein falsches Hundebellen oder Bauchreden.

18-19 Du erzeugst einen einfachen **visuellen, akustischen oder kinetischen** Effekt in 6 m pro Zauberstufe, z.B. lässt du einen Becher vom Tisch fallen, reißt von einem Kleidungsstück die Knöpfe ab, drehst einen Türgriff oder bringst einen Kartenstoß dazu, sich selbst zu mischen.

20+ Du erzeugst einen Effekt wie oben oder eine **gefährliche Flüssigkeit oder Energie** einer bestimmten Art, die w3 Schaden verursacht, z.B. einen Säurespritzer oder eisige Kälte.

Zauberpatzer w4:

1 Du rufst versehentlich eine große Biene herbei, die dich jagt.

2 Du 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

2-5 Gegenstand aufspüren — Regeln 170, Rules 178

Grad 2, 1 Runde – 1 Stunde, Reichweite variiert, kein Rettungswurf

Du kannst einen Gegenstand aufspüren, evtl. sogar auf einer anderen Ebene oder in einer anderen Zeit. Eine vage Beschreibung führt zu ungenauem Ergebnis (SL).

Verderbnis w6:

1 Du verlegst ständig Dinge: wenn du etwas benutzen willst gibt es eine 10% Chance es nicht zu finden.
2 Deine Augen werden dunkelviolett.
3 Du ziehst fremde Gegenstände an. 10% pro Tag, dass ein Gegenstand auftaucht. 5% das der Magier dem er gehört kommt um ihn zurückzufordern.
4-5 Geringfügige Verderbnis **6** ernsthafte Verderbnis

Patzer w4:

1 Einer deiner Gegenstände wird w10*100km teleportiert, aber du weißt genau wo er ist.
2 Innerhalb des nächsten Monats verschwindet dein liebster magischer Gegenstand für immer.
3 Die Waffe eines Gefährten verschwindet für w7 Tage und taucht dann leicht abgenutzt wieder auf.
4 Du vergisst alles über den Gegenstand den du aufspüren wolltest.

Zauber w20:

1 Kritischer Fehlschlag: w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer & Makel **1-3** Verderbnis **4** Makel oder Verderbnis **5+** Patzer

2-11 Fehlschlag & Verlust

12-13 Fehlschlag, aber kein Verlust

14-15 Du kannst die ungefähre 3D-Richtung eines spezifischen Gegenstands innerhalb 30m aufspüren, wenn du eine physische Spur davon hast, z.B. einen Splitter davon oder einen Kratzer.

16-19 Du kannst die ungefähre 3D-Richtung eines spezifischen Gegenstands aufspüren, wenn du eine physische Spur davon hast, z.B. einen Splitter davon oder einen Kratzer. Jede Runde Konzentration vergrößert die Reichweite:
1: 30m, 2: 150m, 3: 750m, 4: 1,5km, 5: 3km, 6: 7,5km, 7: 15km.

20-21 Du kannst die ungefähre 3D-Richtung und **etwaige Entfernung – auf 25% genau** – eines spezifischen Gegenstands aufspüren, wenn du eine physische Spur davon hast.
Jede Runde Konzentration vergrößert die Reichweite:
1: 30m, 2: 150m, 3: 750m, 4: 1,5km, 5: 3km, 6: 7,5km, 7: 15km.

22-25 Du kannst **1 Stunde lang** die ungefähre 3D-Richtung und etwaige Entfernung – auf 25% genau – eines spezifischen Gegenstands aufspüren, wenn du eine **Erinnerung oder Beschreibung** davon hast. Jede Runde Konzentration vergrößert die Reichweite:
1: 30m, 2: 150m, 3: 750m, 4: 1,5km, 5: 3km, 6: 7,5km, 7: 15km.

26-29 wie 22-25

30-31 Du kannst **1 Tag lang** die ungefähre 3D-Richtung und etwaige Entfernung – auf 25% genau – eines spezifischen Gegenstands aufspüren, wenn du eine **vage** Erinnerung oder Beschreibung davon hast. Jede Runde Konzentration vergrößert die Reichweite:
1: 750m, 2: 1,5km, 3: 7,5km, 4: 15km, 5: 75km, 6: 375km, 7: 1500km, **8: in anderer Ebene, 9: welche Ebene - falls bereits besucht. Bei anderer Ebene keine Richtung oder Ort.**

32-33 Du kannst 1 Tag lang die ungefähre 3D-Richtung und etwaige Entfernung – auf 25% genau – eines **beliebigen** Gegenstands aufspüren, wenn du eine **vage** Erinnerung oder Beschreibung davon hast. Jede Runde Konzentration vergrößert die Reichweite:
1: 750m, 2: 1,5km, 3: 7,5km, 4: 15km, 5: 75km, 6: 375km, 7: 1500km, **8: in anderer Ebene, 9: welche Ebene – Ort nur falls bereits besucht.**

34+ Du kannst **1 Monat** lang den **Ort** eines beliebigen Objekts oder **Wesens** aufspüren, wenn du es **vage beschreibst**. Jede Runde Konzentration vergrößert die Reichweite:
1: gleiche Existenzebene, 2: welche Ebene, 3: Ort in anderer Ebene.

2-23 Zerbersten — Regeln 202, Rules 193

Grad 2, 1 Runde, Berührung oder weiter, Dauer: sofort oder länger, kein Rettungswurf

Du lässt einen physischen Gegenstand zerbersten, besonders gut Kristall oder Glas.
Der Schaden akkumuliert über mehrere Zauber, Dolch hat 1-4 HP, Schwert 4-6 HP.
Glas ist am schwächsten, Holz stärker, Stein noch stärker und Metall am stärksten.
Im Kampf haben Gegner einen freien Angriff, zum Berühren ist Zauber+Angriffswurf nötig.

Zauber w20:

1- Kritischer Fehlschlag: w6+Glücksmod:
0- Verderbnis & Patzer & Makel **1-3** Verderbnis **4** Makel oder Verderbnis **5+** Patzer

2-11 Fehlschlag & Verlust

12-13 Fehlschlag, aber kein Verlust

14-15 Du fügst einem nicht-magischen unbelebten Gegenstand **w4** Schaden zu.
Türknauf, Scharnier, Glasfenster oder Dolch zerbrechen, eine Tür bleibt ganz.

16-19 Du fügst einem nicht-magischen unbelebten Gegenstand **3w4** Schaden zu, **+2** falls er aus Glas, Kristall oder Edelstein ist. **Helm, Wagenrad oder Schwert** zerbrechen, ein Diamant bleibt ganz.

20-21 Du fügst einem nicht-magischen unbelebten Gegenstand **3w6+ZS** Schaden zu, **+4** falls er aus Glas, Kristall oder Edelstein ist. **Tür, Plattenpanzer, Eisentruhe, Pferdekarren oder Diamant** zerbrechen.

22-25 Du fügst einem nicht-magischen unbelebten Gegenstand **4w6+ZS** Schaden zu, einem magischen **w6** und **+4** falls er aus Glas, Kristall oder Edelstein ist. Tür, Plattenpanzer, Eisentruhe, Pferdekarren oder Diamant zerbrechen.

26-29 Du fügst einem nicht-magischen unbelebten Gegenstand **4w8+ZS** Schaden zu, einem magischen **2w6** und **+4** falls er aus Glas, Kristall oder Edelstein ist. Tür, Plattenpanzer, Eisentruhe, Pferdekarren oder Diamant zerbrechen. Du kannst dies auch für **1 Runde** auf einen Pfeil oder Dolch übertragen, er wirkt dann beim Treffer.

30-31 Du fügst einem nicht-magischen unbelebten Gegenstand **4w8+ZS** Schaden zu, einem magischen **2w6** und **+4** falls er aus Glas, Kristall oder Edelstein ist. Tür, Plattenpanzer, Eisentruhe, Pferdekarren oder Diamant zerbrechen. Du kannst dies auch für **1 Phase** auf einen Pfeil oder Dolch übertragen, er wirkt dann beim Treffer.

32-33 Du fügst auf **18m** einem nicht-magischen unbelebten Gegenstand **4w8+ZS** Schaden zu, einem magischen **3w6+ZS** und **+4** falls er aus Glas, Kristall oder Edelstein ist. Tür, Plattenpanzer, Eisentruhe, Pferdekarren oder Diamant zerbrechen. Du kannst dies auch für **1 Phase** auf einen Pfeil oder Dolch übertragen, er wirkt dann beim Treffer.

34+ Du fügst auf **300m** einem nicht-magischen unbelebten Gegenstand **6w8+ZS** Schaden zu, einem magischen **4w6+ZS** und **+6** falls er aus Glas, Kristall oder Edelstein ist. Tür, Plattenpanzer, Eisentruhe, Pferdekarren oder Diamant zerbrechen. Golems, Konstrukte, belebte Statuen und nicht-intelligente Wesen sind auch betroffen. Du kannst dies auch **permanent** auf einen Pfeil oder Dolch übertragen, er wirkt dann beim Treffer.

Zauberpatzer w5:

1 Du zerstörst einen zufälligen Gegenstand deiner Ausrüstung.

2 Du zerstörst bei einem Gefährten innerhalb 6m oder dir selbst alle Objekte: mit 10% magische, mit 25% Metall oder Stein, mit 50% Holz, Kristall oder Edelstein und mit 75% Tuch und weiche Gegenstände.

3 Du machst das Zielobjekt immun gegen die einmalige Anwendung des Zerbersten-Zaubers.

4 Alle in der Hand geführten nicht-magischen Waffen innerhalb 7,5m zerbersten.

5 Alle Rüstungen, Schilde und Helme innerhalb 7,5m fallen auseinander.

Manifestation w4:

1 Der Gegenstand zerbricht.

2 Der Gegenstand zerplatzt in einer Explosion.

3 Der Gegenstand vergeht in einem Lichtblitz.

4 Der Gegenstand wird von einem Blitz aus dem Himmel getroffen.

Zauberer Stufe (Erfahrung)	Angriff	Volltreffer-würfel/ Tabelle	Aktions-würfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Beherrschte Zauber	Max. Grad
1 (10)	+0	w6/I	w20	+1	+0	+1	4	1
2 (50)	+1	w6/I	w20	+1	+0	+1	5	1
3 (110)	+1	w8/I	w20	+1	+1	+2	6	2
4 (190)	+1	w8/I	w20	+2	+1	+2	7	2
5 (290)	+2	w10/I	w20+w14	+2	+1	+3	8	3
6 (410)	+2	w10/I	w20+w16	+2	+2	+4	9	3
7 (550)	+3	w12/I	2w20	+3	+2	+4	10	4
8 (710)	+3	w12/I	2w20	+3	+2	+5	12	4
9 (890)	+4	w14/I	2w20	+3	+3	+5	14	5
10 (1090)	+4	w14/I	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 schmerzhafte 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 Schlitzen. Du bist ist in der Lage, wie eine Schlange mit der Zunge zu riechen.

Tabelle 5-5: Schwerwiegende Verderbnis w10 – Glücksmodifikator

1- Ein Teil deiner Seelenenergie wird vom Dämonenprinz geraubt. 3w6 Schaden durch überirdische Schmerzen, -2 auf alle Attribute und zusätzlich -2 auf Glück.

2 Verwesung: Einem Zombie gleich löst sich dein Fleisch in Brocken von den Knochen. Pro Tag verlierst du w4 Lebenspunkte. Lediglich magische Heilung kann die Verwesung hinauszögern.

3 Dein Kopf verwandelt sich in einer schmerzhaften Transformation über Nacht in einen Tierkopf w6: **1** Schlange **2** Ziege **3** Stier **4** Ratte **5** Insekt **6** Fisch

4 Deine Gliedmaßen werden zu Tentakeln mit Saugnäpfen, pro Monat verwandelt sich eine. Nach vier Monaten ist es unmöglich, deine unmenschliche Natur zu verbergen.

5 Um Mund und Augen des Charakters wachsen kleine Tentakel. Die anfänglich nur madengroßen Tentakel wachsen pro Monat um 2,5cm, bis sie mit 30cm ausgewachsen sind.

6 Drittes Auge w4: **1** mittig auf der Stirn **2** auf der Handfläche **3** Brust **4** am Hinterkopf

7 Die Finger einer Hand wachsen zusammen und der Daumen vergrößert sich. Nach einer Woche hat sich die Hand in eine 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** 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.

Justitia



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.

