



↑ YR

*Vater- und Himmelsgott,
Wahrer des Rechts und Schützer der Thingversammlung,
verlor seine rechte Hand an den Wolf Fenrir*

Tyr ist dein moralischer Kompass. Du beschützt andere, weil es das Gesetz Tyrs ist, und ehrst deinen Bruder durch deine eigene Rechtschaffenheit.

Bitte um Göttliche Gunst Wurf Persönlichkeit, 1/Tag für einfache Gläubige (keine Kleriker)

1-11 Fehlschlag. Tyr schweigt. Für Kleriker steigt die Ungnade, einfache Gläubige würfeln sofort auf Ungnade.

12-13 **Tyrs Gerechtigkeit** Du erhältst einen Bonus von +2 auf deinen nächsten Angriffs- oder Rettungswurf, um die Ordnung zu verteidigen.

14-17 **Schild des Beschützers** Du oder ein Verbündeter innerhalb 12 m erhält +1 auf die Rüstungsklasse und +1 auf alle Rettungswürfe für 1 Phase (10 Minuten).

18-19 **Rechtschaffener Zorn** Deine Waffe leuchtet in gleißendem Licht. Du erhältst +w4 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Getroffene Untote und Chaos-Kreaturen müssen einen Willenskraftwurf 15 bestehen oder fliehen.

20-23 **Tyrs Opfer** Du kannst für 1 Phase nicht kritisch getroffen werden. Zusätzlich heilst du dich oder einen Gefährten um w6 Trefferpunkte, während du Tyrs Namen rufst.

24-27 **Göttliches Urteil** Ein blendender Lichtstrahl trifft einen Feind mit 2w6 Schaden. Alle Gefährten innerhalb 5 m erhalten Tyrs Segen: +2 auf alle Würfe für w4 Runden.

28+ **Avatar der Ordnung** Für w4 Runden wirst du zu Tyrs Werkzeug: Du erhältst einen zusätzlichen Aktionswürfel w14, ignorierst alle Schadensreduktionen durch Chaos-Wesen und triffst automatisch bei einer 19 oder 20.

Ungnade w10 – Glücksmod für einfache Gläubige (keine Kleriker)

1-2 **Moment des Zweifels** Du musst in der nächsten Runde ein kurzes Gebet für deinen Bruder oder Tyr sprechen. Du darfst nur verteidigen (kein Angriff).

3-4 **Blick des Richters** Du erhältst einen Malus von -1 auf alle Angriffe und Rettungswürfe, bis du eine kleine gute Tat vollbracht hast (z.B. einem Bettler Gold geben oder einen Verletzten verbinden).

5-6 **Schwere Rüstung** Deine Waffe oder dein Schild werden bleischwer. Bis zum nächsten Morgen ist deine Bewegungsrate halbiert und deine Initiative sinkt um 2.

7-8 **Göttliches Schweigen** Du kannst Tyr für den Rest des Tages nicht mehr anrufen. Einfache Gläubige können Tyr für w4 Tage nicht mehr anrufen.

9-10 **Prüfung des Opfers** Um Tyr milde zu stimmen, musst du ein materielles Opfer im Wert von mindestens 50 Gold bringen. Spende an einen Tempel oder verteile es an Bedürftige.

11+ **Zorn des Einarmigen** Tyr ist zutiefst enttäuscht. Du verlierst die Fähigkeit, kritische Treffer zu landen, bis du eine heldenhafte Tat vollbracht hast, bei der du dich selbst in Gefahr begibst, um andere zu retten.