

DER KLERIKER

Name

Stufe EP

Weise diese Werte Attributen zu: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (-), 9 (-), 8 (-1)

Stärke **STÄ**

Geschicklichkeit **GES**

Konstitution **KON**

Intelligenz **INT**

Weisheit **WEI**

Charisma **CHA**

Rüstung Schaden **W6**

Lebenspunkte
Maximum (8 + Konstitution) Aktuell

Aussehen

Körper: Dünn, Knorrig, Fettgepolstert

Augen: Gütig, Scharf, Traurig

Haare: Tonsur, Seltsam, Barhäuptig

Kleidung: Wallende Robe, Ordenstracht, Einfaches Gewand

Bindungen

Trage den Namen jedes deiner Begleiter mindestens einmal ein:

_____ hat meine Gottheit beleidigt. Ich traue ihm / ihr nicht.

_____ ist eine gute und gläubige Person. Ich traue ihm / ihr bedingungslos.

_____ schwebt ständig in Gefahr, ich werde ihn / sie beschützen.

Ich arbeite daran _____ zu meinem Glauben zu bekehren.

Rasse

Zwerg
Du bist eins mit dem Stein. Wenn du ein Zwiegespräch hältst, erhältst du außerdem eine spezielle Version von Worten der Sprachlosen als Stoßgebet, die nur auf Stein wirkt.

Mensch
Dein Glaube ist facettenreich. Du erhältst einen Zauberer-Spruch. Du kannst ihn wirken und zurückerhalten, als wäre es ein Kleriker-Spruch.

Gesinnung

Gut
Du gefährdest dich selbst um andere zu heilen.

Neutral
Du bringst dich in Gefahr weil du der Auffassung deiner Kirche oder deines Gottes folgst.

Böse
Du verletzt andere um die Überlegenheit deiner Kirche oder deines Gottes zu beweisen.

Startspielzüge

Gottheit
Du dienst einer Gottheit oder Macht die dir Sprüche verleiht. Gib ihr einen Namen (vielleicht Helferth, Succellus, Zorica oder Krugon der Bleiche) und wähle ihre Domäne:

- Heilung und Wiederherstellung
- Blutig Eroberung
- Zivilisation
- Wissen und Versteckte Dinge
- Die Unterdrückten und Vergessenen
- Das was unter uns vergraben liegt

Wähle eine Auffassung deiner Religion:

- Deine Religion predigt die Heiligkeit des Leidens. Dein Glaubensbekenntnis lautet: Leiden.
- Deine Religion ist kultisch und abgeschottet. Dein Glaubensbekenntnis lautet: Geheimnisse erfahren.
- Deine Religion übt wichtige Opferrituale aus. Dein Glaubensbekenntnis lautet: Opfergaben.
- Deine Religion glaubt daran sich im Kampf zu beweisen. Dein Glaubensbekenntnis lautet: Du siegst.

Göttliche Weisung
Wenn du dein Glaubensbekenntnis an deine Gottheit ausübst, gemäß der Auffassung deiner Religion, erhältst du eine nützliche Information oder Wohltat, die sich auf die Domäne deiner Gottheit bezieht. Der SL wird dir sagen was es ist.

Sprüche wirken
Wenn du einen Spruch entfesselst, den du vorbereitet hattest, wirf +WEI.

- Bei einer 10+ wirkst du den Spruch erfolgreich und deine Gottheit entzieht ihn dir nicht, so dass du ihn noch einmal sprechen darfst.
- Bei einer 7-9 wird der Spruch gewirkt, wähle jedoch eins:
 - Du ziehst ungewollte Aufmerksamkeit auf dich oder bringst dich selbst in Schwierigkeiten. Der SL wird es dir beschreiben.
 - Dein Wirken entfernt dich von deiner Gottheit - nimm -1 andauernd auf Sprüche wirken bis zum nächsten Zwiegespräch mit deiner Gottheit.
 - Nachdem du ihn gewirkt hast, wird dir der Spruch von deiner Gottheit entzogen. Du kannst den Spruch nicht noch einmal wirken, bis er dir im nächsten Zwiegespräch erneut von deiner Gottheit verliehen wird.

Anmerkung: Manche Sprüche, die aufrechterhalten werden um andauernde Effekte zu verursachen, können dir einen Malus auf deinen Wurf zum Sprüche wirken geben.

Zwiegespräch
Wenn du ungestört Zeit in stillem Zwiegespräch mit deiner Gottheit verbringst, kannst du:

- Alle deine Sprüche vergessen, die dir gewährt wurden.
- Neue Sprüche deiner Wahl erhalten, deren Summe von Stufen nicht höher ist als deine Stufe +1 ist, wobei keiner davon selbst von einer höheren Stufe als deiner eigenen sein darf.
- Alle deine Stoßgebete vorbereiten, die nicht für die Berechnung herangezogen werden, wie viele Sprüche du vorbereiten darfst.

Untote Vertreiben
Wenn du dein Symbol deines Glaubens hochhältst und die Macht deiner Gottheit um Schutz anrufst, wirf +WEI.

- Bei einer 7-9 kommt kein Untoter in deine Nähe, solange du weiter betest und dein Symbol des Glaubens schwingst.
- Bei einer 10+ machst du intelligente Untote zusätzliche benommen und Untote ohne Verstand fliehen. Jegliche Aggression hebt den Effekt auf und sie können wieder normal handeln. Intelligente Untote könnten immer noch einen Weg finden, euch aus der Ferne zu Schaden. So clever sind sie noch.



Zaubertricks

Du bereitest Zaubertricks automatisch mit vor, wenn du deine Sprüche vorbereitest ohne sie auswählen zu müssen. Sie zählen nicht zu deinem Limit.

Licht

Ein Gegenstand den du berührst, glüht in heiligem Licht, das etwa so hell leuchtet wie eine Fackel. Es gibt keine Hitze oder Geräusche ab und verbraucht keinen Brennstoff, verhält sich jedoch sonst wie eine handelsübliche Fackel. Du hast völlige Kontrolle über die Farbe der Flamme. Der Spruch hält so lange wie die Flamme in deiner Nähe bleibt.

Weihen

Nahrungsmittel oder Wasser das du in deinen Händen hältst während du diesen Spruch wirkst, wird durch deine Gottheit geweiht. Die betroffene Substanz ist nun nicht nur heilig bzw. unheilig sondern zusätzlich auch von jeglicher alltäglichen Verderbnis gereinigt.

Weisung

Das Symbol deiner Gottheit erscheint vor dir und gestikuliert in die Richtung oder weist auf die Handlung hin die die Gottheit empfiehlt. Danach verschwindet das Symbol. Die Nachricht besteht nur aus Gesten und der Kontakt durch diesen Spruch ist stark eingeschränkt.

Sprüche der 1. Stufe

Segnen

Andauernd

Deine Gottheit lächelt auf einen Kämpfer deiner Wahl herab. Dieser erhält +1 andauernd so lange der Kampf andauert und sie stehen und kämpfen. Während dieser Spruch andauert, erhältst du -1 auf Sprüche wirken.

Leichte Wunden Heilen

Auf deine Berührung hin überziehen sich Wunden mit Kruste und Knochen hören auf zu Schmerzen. Du heilst einen Verbündeten, den du berührst um 1W8 Schaden.

Gesinnung aufdecken

Wenn du diesen Spruch sprichst, wähle eine Gesinnung: Gut, Böse, Rechtschaffen oder Chaotisch. Einer deiner Sinne kann kurzzeitig die Gesinnung wahrnehmen. Der SL beschreibt dir, wer oder was in der Umgebung dieser Gesinnung angehört.

Furcht einflößen

Andauernd

Wähle ein Ziel das du sehen kannst und ein Objekt in der Nähe. Das Ziel fürchtet sich vor dem Objekt so lange du den Spruch aufrechterhältst. Die Reaktion bleibt dem Ziel überlassen: Flucht, Panik, Betteln oder Kämpfen. Während dieser Spruch andauert erhältst du -1 auf Sprüche wirken. Du kannst als Ziel nichts wählen, dass weniger als tierische Intelligenz besitzt (magische Konstrukte, Untote, Automaten oder ähnliches).

Magische Waffe

Andauernd

Die Waffe die du hältst während du den Spruch wirkst, erhält +1W6 Schaden solange du den Spruch aufrechterhältst. Während der Spruch andauert, erhältst du -1 auf Sprüche wirken.

Heiligtum

Während du den Spruch wirkst, schreitest du den Umriss des Gebiets ab, den du deiner Gottheit weihen willst. Solange du in diesem Gebiet bleibst, wirst du alarmiert wenn sich jemand innerhalb des Heiligtums böswillig verhält (inklusive Eindringen mit böser Absicht). Jeder der innerhalb des Heiligtums geheilt wird, erhält +1W4 LP.

Mit Toten sprechen

Ein Leichnam unterhält sich mit dir kurz. Er gibt dir Antworten auf drei beliebige Fragen die du ihm stellst nach bestem Wissen aus seinem Leben und während seines Todes.

Sprüche der 3. Stufe

Tote beleben

Andauernd

Du rufst eine hungrige Seele an einen kürzlich verstorbenen Körper zu in Besitz zu nehmen und dir zu dienen. Dies erschafft einen Zombie, der deinen Anordnungen so gut folgt wie es seine beschränkten Fähigkeiten zulassen. Behandle den Zombie als Charakter, der nur Zugriff auf die Basis-Spielzüge besitzt. Er besitzt einen Modifikator von +1 auf alle Werte und 1 LP. Der Zombie erhält darüber hinaus 1W4 dieser Eigenschaften:

- Er ist talentiert. Gib ihm einen Modifikator auf +2
- Er ist langlebig. Er erhält +2 LP für jede deiner Stufen.
- Er hat ein funktionierendes Gehirn und kann komplexe Aufgaben erfüllen.
- Er erscheint nicht offensichtlich als tot für mindestens einen oder zwei Tage.

Der Zombie hält so lange bis er durch Schaden zerstört wurde, der seine LP übersteigt oder bis du den Spruch beendest. Während der Spruch andauert erhältst du -1 auf Sprüche wirken.

Wiederbelebung

Erkläre dem SL, dass du einen Verstorbenen wiederbeleben willst, dessen Leichnam noch nicht vollständig diese Welt verlassen hat. Wiederbelebung ist immer möglich, doch der SL trägt dir auf eine oder mehrere (möglicherweise alle) dieser Bedingungen zu erfüllen:

- Es wird Tage/Wochen/Monate dauern.
- Du musst dir Hilfe holen von _____.
- Es wird eine Menge Geld kosten.
- Du musst _____ opfern um es zu tun.

Der SL kann dir, abhängig von den Umständen, erlauben den Leichnam direkt wiederzubeleben, mit der Auflage dass die Bedingungen erfüllt werden müssen bevor der Spruch endgültig wirkt oder dass die Bedingungen erfüllt sein müssen bevor der Körper wiederbelebt wird.

Mittlere Wunden Heilen

Du stillst Blutungen und richtest Knochen durch Magie. Du heilst einen Verbündeten, den du berührst um 2W8 Schaden.

Dunkelheit

Andauernd

Wähle eine Fläche die du sehen kannst: sie wird von übernatürlicher Dunkelheit und Schatten erfüllt. Während der Spruch andauert erhältst du -1 auf Sprüche wirken.

Person festhalten

Wähle eine Person die du sehen kannst. Bis du einen Spruch wirkst oder seine Gegenwart verlässt, kann diese Person nichts tun außer zu sprechen. Dieser Effekt wird augenblicklich beendet wenn das Ziel Schaden aus irgendeiner Quelle nimmt.



Sprüche der 5. Stufe

Offenbarung

Deine Gottheit beantwortet deine Gebete mit einem Moment des perfekten Verstehens. Der SL wird Aufschluss über die aktuelle Situation geben. Wenn du nach diesen Informationen handelst, erhältst du +1 voraus.

Schwere Wunden heilen

Du heilst einen Verbündeten, den du berührst um 3W8 Schaden.

Weissagung

Andauernd

Nenne eine Person, einen Ort oder eine Sache über die du etwas in Erfahrung bringen willst. Deine Gottheit gewährt dir eine Vision des Ziels so klar als wärest du dort.

Wahrer Blick

Andauernd

Deiner Sicht eröffnet sich die wahre Natur von allem auf das dein Blick fällt. Du durchdringst Illusionen und siehst was dahinter versteckt liegt. Der SL wird den Bereich vor dir beschreiben und ignoriert dabei jegliche Illusionen und Täuschungen, ob magische oder andersartig. Während der Spruch andauert erhältst du -1 auf Sprüche wirken.

Ansteckung

Andauernd

Wähle eine Kreatur die du sehen kannst. Bis zum Ende des Spruches leidet das Ziel unter einer Krankheit deiner Wahl. Während der Spruch andauert erhältst du -1 auf Sprüche wirken.

Seele einfangen

Du fängst die Seele einer sterbenden Kreatur in einem Edelstein ein. Die gefangene Kreatur ist sich ihrer Gefangennahme bewusst, kann aber immer noch durch Sprüche, Verhandlung und andere Effekte beeinflusst werden. Alle Spielzüge gegen die gefangene Kreatur erhalten +1. Du kannst die Seele jederzeit freisetzen, doch einmal befreit, sie kann niemals wieder eingefangen werden.

Worte der Sprachlosen

Mit einer Berührung sprichst du mit dem Geist von Dingen. Das nicht lebende Objekt, das du berührst, beantwortet dir drei Fragen die du ihm stellst so gut es kann.

Sprüche der 7. Stufe

Worte des Rückrufs

Wähle ein Wort. Das erste Mal nachdem du den Spruch gewirkt hast und das Wort aussprichst, werden du und die Verbündeten, die dich berühren während du den Spruch wirkst, sofort an genau den Punkt zurückversetzt, an dem du den Spruch gewirkt hast. Du kannst nur einen Ort für den Spruch im Gedächtnis behalten. Das erneute Wirken von Worte des Rückrufs ersetzt den früheren Spruch.

Heilen

Berühre einen Verbündeten und du darfst ihren Schaden um so viele Punkte heilen, bis sie wieder maximale LP besitzen.

Leid

Berühre einen Feind und greife ihn mit göttlichem Zorn an – füge 2W8 Schaden zu und dir selbst 1W6 Schaden. Dieser Schaden ignoriert Rüstung.

Abtrennen

Andauernd

Wähle eine Extremität des Ziels, wie einen Arm, einen Tentakel oder einen Flügel. Diese Extremität wird auf magische Weise vom Körper getrennt, wobei kein Schaden zugefügt wird aber beträchtlicher Schmerz. Durch fehlende Extremitäten können beispielsweise eine fliegende Kreatur vom Fliegen abhalten oder einen Bullen daran hindern dich auf seine Hörner zu nehmen. Während der Spruch andauert erhältst du -1 auf Sprüche wirken.

Mal des Todes

Wähle eine Kreatur deren Wahren Namen du kennst. Dieser Spruch erzeugt permanente Runen auf einer Oberfläche, die diese töten, wenn sie sie liest.

Wetterkontrolle

Bete für Regen – oder Sonne, Wind oder Schnee. Etwa innerhalb eines Tages wird dein Gott antworten. Das Wetter wird sich nach deinem Willen ändern und für einige Tage anhalten.

Sprüche der 9. Stufe

Sturm der Vergeltung

Deine Gottheit lässt unnatürliches Wetter deiner Wahl aufkommen. Regen aus Blut oder Säure, Wolken aus Seelen, Wind der Bauwerke hinwegfegen kann oder jedes andere Wetter, das du dir vorstellen kannst. Bitte darum und es wird geschehen.

Reparieren

Wähle ein Ereignis in der der Vergangenheit des Ziels. Alle Auswirkungen des Ereignisses, inklusive des Schadens, des Gifts, der Krankheit oder des magischen Effekts werden beendet und repariert. LP und Krankheiten werden geheilt, Gifte neutralisiert und magische Effekte enden.

Untote Konsumieren

Eine untote Kreatur ohne Verstand die du berührst wird zerstört und du stiehst ihre Todesenergie um dich oder den nächsten Verbündeten zu heilen, den du berührst. Die Menge an Schaden, die geheilt wird, entspricht den LP der Kreatur, die sie hatte bevor du sie zerstört hast.

Plage

Andauernd

Nenne eine Stadt, ein Dorf, eine Feldlager oder einen anderen Platz an dem Leute leben. So lange dieser Spruch aktiv ist wird dieser Ort von Plagen heimgesucht, die deiner Gottheit angemessen sind (Heuschrecken, Tod der Erstgeborenen, usw.). Während der Spruch andauert erhältst du -1 auf Sprüche wirken.

Göttliche Gegenwart

Andauernd

Jede Kreatur muss um deine Erlaubnis bitten um in deine Nähe zu treten und du musst die Erlaubnis laut aussprechen, damit sie es können. Kreaturen ohne deine Erlaubnis erhalten 1W10 Schaden zusätzlich, jedes Mal wenn sie in deiner Nähe Schaden erleiden. Während der Spruch andauert erhältst du -1 auf Sprüche wirken.

