

gegen ihn hegen, auch wenn diese Wesen keine entgegengesetzte Gesinnung haben, z. B. würde eine geistlose, aber aggressive Spinne entdeckt werden, genauso wie ein hungriger Bär, der beabsichtigt, den Kleriker zu verspeisen. Die Wesen, die von diesem Zauber entdeckt werden, werden vom Licht der Wahrheit gequält und erhalten, während sie in Reichweite sind, einen Malus von -4 auf alle Angriffs-, Schadens-, Fertigungs-, Zauber- und Rettungswürfe.

DUNKELHEIT

| | | | |
|---------------|--|----------------------|-----------------------------|
| Grad: 1 | Reichweite: mind. 6m Radius Rettungswurf: entfällt | Dauer: mind. 1 Phase | Zeitaufwand: mind. 1 Aktion |
| Beschreibung | Der Kleriker lässt das Licht der Sonne erlöschen und zeigt so die große Kraft seiner Gottheit. Aus einiger Entfernung erscheint die Dunkelheit als ein Gebiet tiefster Nacht; kein Licht kann es durchdringen. Wesen, die sich innerhalb dieses Gebietes aufhalten, gelten als blind. | | |
| Manifestation | Würfle 1W3: (1) schattenhafte Wolke aus Dunkelheit; (2) absolute Schwärze; (3) dicker, ölig, schwarzer Nebel. | | |
| 1-11 | Fehlschlag. | | |
| 12-13 | Der Raum unmittelbar um den Kleriker bis zu einem Radius von 6m verfinstert sich vollständig, als ob das gesamte Licht ausgelöscht wurde. Die Dunkelheit bleibt fest an ihren Ort gebunden (sie folgt dem Kleriker nicht) und hält 1 Phase lang an. | | |
| 14-17 | Der Kleriker kann einen beliebigen Punkt innerhalb von 6m bestimmen und eine Kugel der Dunkelheit mit einem Radius von 6m erschaffen, die fest an diesen Ort gebunden ist und 1 Phase anhält. | | |
| 18-19 | Der Kleriker kann einen Punkt innerhalb von 30m bestimmen und eine Kugel der Dunkelheit mit einem Radius von 6m erschaffen, die fest an diesen Ort gebunden ist und 1 Phase anhält. | | |
| 20-23 | Der Kleriker kann einen Punkt innerhalb von 30m bestimmen und eine Kugel der Dunkelheit mit einem Radius von 6m erschaffen, die an diesem Punkt zentriert ist. Die Dunkelheit wirkt 1 Phase lang. In nachfolgenden Runden kann der Kleriker die Kugel der Dunkelheit bis zu 12m pro Runde bewegen, wenn er sich hierauf konzentriert. Dies funktioniert auch über die ursprünglichen 30m hinaus, sollte er das wollen. | | |
| 24-27 | Der Kleriker kann einen Punkt innerhalb von 60m bestimmen und eine Kugel der Dunkelheit mit einem Radius von bis zu 12m erschaffen, die an diesem Punkt zentriert ist. Die Dunkelheit bleibt 2 Phasen bestehen. In nachfolgenden Runden kann der Kleriker die Kugel der Dunkelheit bis zu 24m pro Runde bewegen, wenn er sich hierauf konzentriert. Dies funktioniert auch über die ursprünglichen 60m hinaus, sollte er das wollen. | | |
| 28-29 | Der Kleriker kann Lichtquellen erlöschen lassen. Er bestimmt dabei einen Punkt innerhalb von 60m und eine Kugel der Dunkelheit mit einem Radius von 12m erscheint an diesem Punkt. Der Kleriker kann diese Kugel in einer Bewegungsrate von 24m pro Runde bewegen. Keine Konzentration ist nötig. Die Kugel verbleibt für 1 Stunde. Zusätzlich werden alle irdischen Lichtquellen innerhalb der Kugel der Dunkelheit ausgelöscht. Fackeln erlöschen, Laternen flackern und gehen aus, Glühwürmchen verblassen usw. | | |
| 30-31 | Mit einer Armbewegung kann der Kleriker ein gewaltiges Gebiet in Dunkelheit hüllen. Er kann zwischen drei Effekten auswählen: einem Kegel, der sich auf 120m Länge und bis zu einer Breite von 30m am Ende ausdehnt; einer Kugel mit einem Radius von bis zu 18m, deren Mittelpunkt innerhalb von 90m Entfernung liegt; oder einer breiten Linie, bis zu 300m lang und 3m breit. Innerhalb des Wirkungsbereichs herrscht absolute Finsternis; keine Lichtquelle kann sie durchdringen. Zusätzlich werden alle irdischen Lichtquellen innerhalb der Kugel der Dunkelheit ausgelöscht. Fackeln erlöschen, Laternen flackern und gehen aus, Glühwürmchen verblassen usw. Der Blick des Klerikers kann hingegen die Dunkelheit durchdringen. Das Gebiet der Dunkelheit kann ohne besondere Konzentration bis zu 30m pro Runde bewegt werden. Es dauert bis zu 1 Tag an oder bis der Zauberwirker den Zauber beendet. | | |
| 32+ | Der Kleriker kann die Sonne, den Mond, die Sterne und andere Lichtquellen verdunkeln. Diese außerordentliche Demonstration göttlicher Macht benötigt ein enormes Maß an Konzentration. Wenn dieses Ergebnis erzielt wird, kann der Kleriker sich weiter konzentrieren. Alle Lichtquellen, die ein Gebiet von 150m in alle | | |



Richtungen erhellen, beginnen zu schwinden. Während jeder Runde, in der sich der Kleriker konzentriert, werden die Lichtquellen um 1W20 % dunkler. Fackeln brennen noch, aber ihre Flammen scheinen mit jeder Runde weniger Licht abzugeben. Der Spielleiter würfelt während jeder Runde, in der sich der Kleriker weiter konzentriert. Wenn die Summe 100% erreicht, sind alle Lichtquellen vollständig ausgelöscht und die Landschaft um den Kleriker ist komplett verdunkelt (zumindest für die Augen aller innerhalb der 150m, in anderen Landen wird die Sonne immer noch strahlen). Sobald alle Lichtquellen erloschen sind, erweitert sich der Radius des Effektes um weitere 1W6m pro Runde, in der sich der Kleriker konzentriert. Das Maximum der Reichweite ist die ZS x 300m. Der Effekt hält solange an, wie sich der Kleriker konzentriert. Wird die Konzentration unterbrochen, so erscheint das Licht wieder in der gleichen Geschwindigkeit, wie es verschwand; wenn es z. B. 7 Runden dauerte, um zu erlöschen, so erreicht es nach 7 Runden wieder volle Stärke,

GÖTTERMAHL

Grad: 1 Reichweite: 9m Dauer: 24 Stunden (siehe unten) Zeitaufwand: 1 Phase Rettungswurf: entfällt

Beschreibung Der Kleriker ruft die Macht seines Gottes an, um die Massen zu nähren. Dieser Zauber macht entweder ungenießbares Essen genießbar oder erschafft magische Lebensmittel, wenn Nahrungsmittel oder Getränke fehlen. Magisch erschaffene Nahrung ist eine schwammige, graue und fade schmeckende Masse, die nach 24 Stunden verdirbt. Magisch erschaffenes Wasser ist sauberes Regenwasser, das trinkbar bleibt, solange es ordnungsgemäß aufbewahrt wird.

Manifestation Würfle 1W4: (1) Eine leuchtende, mit Essen beladene Tafel erscheint und verschwindet wieder – das Essen verbleibt an Ort und Stelle; (2) Essen regnet vom Himmel und sammelt sich auf flachen Oberflächen oder in aufgehaltene Händen; (3) der Kleriker würgt das magisch erschaffene Essen und Wasser hervor; (4) nicht essbares Material wie Holz, Gestein und Erdrich wird in essbare Substanz verwandelt.

1–11 Fehlschlag.

12–13 Der Kleriker kann ausreichend bereits existierendes, verdorbenes Essen und verunreinigtes Wasser reinigen, um bis zu 1W6 + ZS Personen zu sättigen. Dieser Zauber macht lediglich ungenießbares Essen genießbar und hat keine Auswirkungen auf Gifte. Dieses Ergebnis kann keine neuen Nahrungsmittel oder Wasser aus dem Nichts erschaffen.

14–17 Der Kleriker erschafft aus dem Nichts ausreichend Nahrung und Wasser, um 5 + ZS Personen zu sättigen.

18–19 Der Kleriker erschafft aus dem Nichts ausreichend Nahrung und Wasser, um 10 + ZS Personen zu sättigen.

20–23 Der Kleriker erschafft aus dem Nichts ausreichend Nahrung und Wasser, um 15 + ZS Personen zu sättigen.

24–27 Der Kleriker erschafft aus dem Nichts ausreichend Nahrung und Wasser, um 20 + ZS Personen zu sättigen.

28–29 Der Kleriker erschafft aus dem Nichts ausreichend Nahrung und Wasser, um 30 + ZS Personen zu sättigen oder erschafft ein revitalisierendes Heldenmahl für 5 Personen. Speis und Trank eines Heldenmahls gewähren alle Vorteile einer vollen Nacht Schlaf, stellen 1 Punkt vorübergehenden Attributschadens wieder her und heilen 1W4 + ZS Schaden.

30–31 Der Kleriker erschafft aus dem Nichts ausreichend Nahrung und Wasser, um 30 + ZS Personen zu sättigen oder erschafft ein revitalisierendes Heldenmahl für 10 Personen. Speis und Trank eines Heldenmahls gewähren alle Vorteile einer vollen Nacht Schlaf, stellen bis 2 Punkte vorübergehenden Attributschadens wieder her und heilen 1W6 + ZS Schaden.



Die Erde tut sich auf, um ein ganzes Füllhorn voll Speis und Trank für das treue Gefolge des Klerikers bereitzustellen. Aus allen nahrungserzeugenden Quellen innerhalb der Sichtlinie des Klerikers brechen Speisen und Getränke heraus. Dies beinhaltet natürliche Quellen, wie Felder und Obstbäume, die plötzlich mit Getreide und Obst voll beladen sind; kultivierte Quellen, wie Marktkörbe und Kochtöpfe, die plötzlich mit köstlichen Inhalten gefüllt sind und sogar die Wildtiere laufen dem Kleriker entgegen und legen sich ihm zu Füßen, um sich selbst zum Schlachten zu opfern. Dieses göttliche Schauspiel erschafft genug nahrhaftes Essen, um ein stattliches Mahl für bis zu 100 Personen zu erzeugen. Außerdem erzeugen die erlesensten Mahle ein einziges revitalisierendes Heldenmahl für 15 Personen. Speis und Trank eines Heldenmahls gewähren alle Vorteile einer vollen Nacht Schlaf, stellen bis zu 3 Punkte vorübergehenden Attributschadens wieder her und heilen 1W10 + ZS Schaden.

HEILIGE ZUFLUCHT

Grad: 1 Reichweite: selbst oder weiter Dauer: mind. 1 Runde Zeitaufwand: 1 Aktion
 Rettungswurf: Willenskraft mit SG Zauberwurf

Beschreibung Der Kleriker beschwört einen Zufluchtsort, in dem er und seine Verbündeten sicher vor allen Gefahren sind.

Manifestation Würfle 1W4: (1) leuchtende Aura; (2) himmlischer Heiligenschein; (3) Lichtstrahl von oben; (4) „Leichtfüßigkeit“, durch die der Kleriker knapp über dem Boden zu schweben scheint.

1–11 Fehlschlag.

12–13 Gegnern fällt es schwer, den Kleriker anzugreifen. Sie sind abgelenkt und der Kleriker kann den Angriffen leicht ausweichen. Alle Angriffe gegen den Kleriker erleiden für die nächste Runde einen Malus von -2.

14–17 Gegner sind gezwungen, ihre Angriffe auf andere Ziele zu richten. Solange ein Angreifer ein anderes Ziel als den Kleriker angreifen kann, muss er das tun. Um diesem Zwang zu widerstehen und den Kleriker doch anzugreifen, muss der Gegner einen Willenskraftwurf gegen den SG des Zauberwurfs bestehen. Wenn der Kleriker das einzig realistische Ziel ist, muss das Wesen nicht unbedingt einen Rettungswurf machen, um den Kleriker anzugreifen. Dieser Effekt dauert 1 Phase an. Er endet sofort, falls der Kleriker angreift oder in irgendeiner Weise eine aggressive Handlung verübt.

18–19 Gegner sind gezwungen, ihre Angriffe auf andere Ziele zu richten. Solange ein Angreifer ein anderes Ziel als den Kleriker angreifen kann, muss er das tun. Um diesem Zwang zu widerstehen und den Kleriker doch anzugreifen, muss der Gegner einen Willenskraftwurf gegen den SG des Zauberwurfs bestehen. Dieser Willenskraftwurf ist auch notwendig, wenn der Kleriker das einzig realistische Ziel ist. Dieser Effekt dauert 1 Phase an. Er endet sofort, falls der Kleriker angreift oder in irgendeiner Weise eine aggressive Handlung verübt.

20–23 Gegner sind gezwungen ihre Angriffe auf andere Ziele zu richten. Solange ein Angreifer ein anderes Ziel als den Kleriker angreifen kann, muss er das tun. Wesen mit 3 TW oder weniger können den Kleriker in keiner Weise angreifen. Wesen mit 4 TW oder mehr können einen Willenskraftwurf versuchen, um dem Zwang zu widerstehen und den Kleriker dennoch anzugreifen. Dieser Willenskraftwurf ist sogar dann nötig, wenn der Kleriker das einzig realistische Ziel ist. Dieser Effekt dauert 1 Phase an. Er endet sofort, falls der Kleriker angreift oder in irgendeiner Weise eine aggressive Handlung verübt.

24–27 Der Kleriker kann innerhalb von 1,50m eine *Heilige Zuflucht* erschaffen, in der er selbst und bis zu zwei Verbündete Platz haben. Die geschützten Verbündeten müssen innerhalb der 1,50m bleiben, sonst erlischt der Effekt. Gegner werden gezwungen ihre Angriffe auf andere Ziele zu richten. Solange ein Angreifer halbwegs ein anderes Ziel als den Kleriker und seine geschützten Verbündeten angreifen kann, muss er das tun. Wesen mit 3 TW oder weniger können in keiner Weise angreifen; Wesen mit 4 TW oder mehr können einen Willenskraftwurf versuchen, um dem Zwang zu widerstehen. Dieser Effekt dauert 1 Phase an. Er endet sofort, falls der Kleriker oder seine geschützten Verbündeten angreifen oder in irgendeiner Weise eine aggressive Handlung verüben.

28–29 Der Kleriker kann einen Ort als *Heilige Zuflucht* bestimmen. Dies muss ein einzelnes Gebäude oder eine bis zu 450 m² große abgeschlossene Örtlichkeit sein; z. B. eine Kirche, ein Wäldchen oder eine Höhle. Dieser Effekt dauert 1W7 Tage an. Wesen innerhalb dieses Ortes haben die folgenden Vorteile der *Heiligen Zuflucht*, solange sie sich im Dienste der Gottheit des Klerikers befinden: Gegner mit weniger als 6 TW können nicht angreifen, außer sie benutzen magische Waffen. Gegner mit 7+ TW oder solche mit magischen Waffen müssen einen Willenskraftwurf gegen den SG des Zauberwurfs machen, um angreifen zu können. Der Effekt endet für eine Person sofort, wenn diese eine aggressive Handlung verübt. Beachte, dass Gegner den Ort durchaus betreten und mit den Anwesenden sprechen können; sie können einfach nicht angreifen oder aggressive Handlungen verüben.

30–31 Der Kleriker kann einen Ort als *Heilige Zuflucht* bestimmen. Dies muss ein einzelnes Gebäude oder eine bis zu 450 m² große, abgeschlossene Örtlichkeit sein; z. B. eine Kirche, ein Wäldchen oder eine Höhle. Dieser Effekt dauert 1W7 + 3 Wochen an. Wesen innerhalb dieses Ortes haben die folgenden Vorteile der *Heiligen*

Zuflucht, solange sie sich im Dienste der Gottheit des Klerikers befinden: Gegner mit weniger als 6 TW können nicht angreifen, außer sie benutzen magische Waffen. Gegner mit 7+ TW oder solche mit magischen Waffen müssen einen Willenskraftwurf gegen den SG des Zauberwurfs machen, um angreifen zu können. Der Effekt endet für eine Person sofort, wenn diese eine aggressive Handlung verübt. Beachte, dass Gegner den Ort durchaus betreten und mit den Anwesenden sprechen können; sie können schlicht weder angreifen, noch sonstige aggressive Handlungen verüben.

32+

Der Kleriker kann einen Ort als *Heilige Zuflucht* bestimmen. Dies muss ein einzelnes Gebäude oder eine bis zu 900 m² große, abgeschlossene Örtlichkeit sein; z. B. eine Kirche, ein Wäldchen oder eine Höhle. Der als *Heilige Zuflucht* bestimmte Ort ist für immer geweiht, solange die Gottheit des Klerikers an seiner Arbeit und seinen Taten gefallen findet. Wesen innerhalb dieses Ortes haben die folgenden Vorteile einer *Heiligen Zuflucht*, solange sie sich im Dienste der Gottheit des Klerikers befinden: Gegner mit weniger als 6 TW können nicht angreifen, außer sie benutzen magische Waffen. Gegner mit 7+ TW oder solche mit magischen Waffen müssen einen Willenskraftwurf gegen den SG der Zauberwurf machen, um angreifen zu können. Der Effekt endet für eine Person sofort, wenn diese eine aggressive Handlung verübt. Beachte, dass Gegner den Ort durchaus betreten und mit den Anwesenden sprechen können; sie können schlicht weder angreifen, noch sonstige aggressive Handlungen verüben.

KÄLTE ODER HITZE WIDERSTEHEN

Grad: 1 Reichweite: Selbst oder mehrere Dauer: mind. 1 Runde Zeitaufwand: 1 Aktion
Rettungswurf: entfällt

Beschreibung Der Kleriker wehrt die Effekte von Kälte oder Hitze ab, indem er sich selbst und andere schützt. Er kann solche Bedingungen ohne jedwedes Unbehagen ertragen. Wenn er den Zauber wirkt, wählt der Kleriker, welchem Effekt er widerstehen möchte (Hitze oder Kälte). Es ist auch möglich, den Zauber zweimal zu wirken und einen Widerstand gegen beide Effekte zu erhalten.

Manifestation Würfle 1W3: (1) rötliche Aura; (2) wabernde Hitzewellen; (3) bläuliche Hautfarbe.

1–11 Fehlschlag.

12–13 Der Kleriker wirkt den schädlichen Effekten der Kälte und Hitze auf seinem Körper entgegen. Er kann in der nächsten Runde bis zu 5 Kälte- bzw. Hitzeschaden ignorieren. Wenn mehr als 5 Schaden erlitten werden, ziehe 5 vom Würfelergebnis ab, um den tatsächlich erlittenen Schaden zu ermitteln.

14–17 Der Kleriker wirkt den schädlichen Effekten der Kälte und Hitze auf seinem Körper entgegen. Er kann in den nächsten 1W6+ZS Runden bis zu 5 Kälte- bzw. Hitzeschaden ignorieren. Wenn in einer Runde mehr als 5 Schaden erlitten werden, ziehe 5 vom Würfelergebnis ab, um den tatsächlich erlittenen Schaden zu ermitteln.

18–19 Der Kleriker wirkt den schädlichen Effekten der Kälte und Hitze auf seinem Körper entgegen. Er kann in den nächsten 1W8+ZS Runden bis zu 10 Kälte- bzw. Hitzeschaden ignorieren. Wenn in einer Runde mehr als 10 Schaden erlitten werden, ziehe 10 vom Würfelergebnis ab, um den tatsächlich erlittenen Schaden zu ermitteln.

20–23 Der Kleriker wirkt den schädlichen Effekten der Kälte und Hitze auf seinem Körper entgegen. Er kann in den nächsten 1W8+ZS Runden bis zu 10 Kälte- bzw. Hitzeschaden ignorieren. Wenn in einer Runde mehr als 10 Schaden erlitten werden, ziehe 10 vom Würfelergebnis ab, um den tatsächlich erlittenen Schaden zu ermitteln. Zusätzlich erhält der Kleriker einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen kälte- oder hitzebasierter Effekte.

24–27 Der Kleriker kann sowohl sich, als auch andere schützen. Er erzeugt eine Schutzsphäre, die sich von ihm aus 3m weit ausdehnt. Jeder in diesem Bereich kann pro Runde bis zu 10 Kälte- bzw. Hitzeschaden widerstehen und erhält einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen kälte- oder hitzebasierter Effekte. Der Kleriker muss sich konzentrieren, um die Sphäre bis zu 1 Phase lang aufrecht zu erhalten.



- 28–29 Der Kleriker kann sowohl sich, als auch andere schützen. Er erzeugt eine Schutzsphäre, die sich von ihm aus 6 m weit ausdehnt. Jeder in diesem Bereich kann pro Runde bis zu 20 Kälte- bzw. Hitzeschaden widerstehen und erhält einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen kälte- oder hitzebasierter Effekte. Der Kleriker muss sich konzentrieren, um die Sphäre bis zu eine Phase lang aufrecht zu erhalten.
- 30–31 Der Kleriker kann sowohl sich, als auch andere schützen. Er erzeugt eine Schutzsphäre, die sich von ihm aus 6 m weit ausdehnt. Jeder in diesem Bereich kann pro Runde bis zu 20 Kälte- bzw. Hitzeschaden widerstehen und erhält einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen kälte- oder hitzebasierter Effekte. Die Sphäre bleibt für 1W10 + ZS Runden bestehen, ohne dass sich der Kleriker konzentrieren muss. Jedes Mal, wenn diese Rundenzahl abläuft, kann sich der Kleriker eine Runde lang konzentrieren und den Effekt um weitere 1W10 + ZS Runden zu verlängern.
- 32+ Der Kleriker kann sowohl sich, als auch andere schützen. Er erzeugt eine Schutzsphäre, die sich von ihm aus 15 m weit ausdehnt. Jeder in diesem Bereich kann pro Runde bis zu 30 Kälte- bzw. Hitzeschaden widerstehen und erhält einen +6 Bonus auf alle Rettungswürfe gegen kälte- oder hitzebasierter Effekte. Die Sphäre bleibt für 1W8 + ZS Phasen bestehen, ohne dass sich der Kleriker konzentrieren muss. Jedes Mal, wenn diese Rundenzahl abläuft, kann sich der Kleriker eine Runde lang konzentrieren und den Effekt um weitere 1W8 + ZS Phasen zu verlängern.

LÄHMUNG

Grad: 1 Reichweite: Berührung oder weiter Dauer: mind. 1 Runde Zeitaufwand: 1 Aktion
 Rettungswurf: Willenskraft mit SG Zauberwurf

Beschreibung Das Licht der Gottheit des Klerikers hindert seine Gegner daran, ihre Hände gegen ihn zu erheben und üble Taten zu vollbringen.

Manifestation Würfle 1W4: (1) knisternde Elektrizität; (2) schwarze, schäbige Fesseln; (3) weiße Blässe; (4) himmlischer grauer Dunst.

1–11 Fehlschlag.

12–13 Die Hände und Nahkampfwaffen des Klerikers werden mit einer lähmenden Kraft aufgeladen. Er muss in seiner nächsten Runde einen normalen Angriff machen. Wenn dieser erfolgreich ist, verursacht er normalen Schaden und sein Gegner muss einen Willenskraftwurf bestehen oder er wird gelähmt. Das gelähmte Wesen kann sich nicht bewegen und kann für 1W6 + ZS Runden keine physische Handlung machen.

14–17 Die Hände und Nahkampfwaffen des Klerikers werden mit einer lähmenden Kraft aufgeladen. Die Ladung bleibt für 1W4 + ZS Runden erhalten. Jeder Angriff des Klerikers während dieses Zeitraumes verursacht normalen Schaden und Lähmung, falls dem Ziel ein Willenskraftwurf misslingt. Das gelähmte Wesen kann sich nicht bewegen und kann für 1W6 + ZS Runden keine physische Handlung machen.

18–19 Die Nah- und Fernkampfwaffen des Klerikers werden mit einer lähmenden Kraft aufgeladen. Die Ladung bleibt für 1W4 + ZS Runden erhalten. Jeder Angriff des Klerikers während dieses Zeitraumes verursacht normalen Schaden und Lähmung, falls dem Ziel ein Willenskraftwurf misslingt. Das gelähmte Wesen kann sich nicht bewegen und kann für 1W6 + ZS Runden keine physische Handlung machen.

20–23 Der Kleriker bestimmt ein Wesen innerhalb von 9 m und lähmt es mit einem Wort. Falls das Wesen bis zu 2 TW hat, ist es automatisch gelähmt. Falls es 3+ TW besitzt, kann es einen Willenskraftwurf versuchen, um zu widerstehen. Die Lähmung dauert 1W8 + ZS Runden an.



ZWEITES GESICHT

Grad: 1 Reichweite: selbst Dauer: 1 Phase oder mehr Zeitaufwand: 1 Phase Rettungswurf: entfällt

Beschreibung Der Kleriker kann mittels Zauberei, dem Lesen aus Eingeweiden oder einer anderen passenden Methode in die Zukunft blicken. Sobald er dies tut, erhält er auch Einblicke in die Auswirkungen seines Handelns.

Manifestation Würfle 1W3: (1) Ein drittes Auge erscheint auf der Stirn des Klerikers; (2) die Augen des Klerikers leuchten; (3) die Augen des Klerikers sind verschmolzen, aber er kann immer noch sehen.

1–11 Fehlschlag.

12–13 Der Kleriker erlangt für 1 Runde einen flüchtigen Blick in die Zukunft. Wenn er dies tut, erhält er Einblick darauf, wie er etwas auf die beste Art und Weise erledigen kann. Er erhält in der nächsten Runde einen Bonus von +4 auf einen einzelnen Wurf seiner Wahl, sei es ein Angriffs-, ein Schadens-, ein Fertigkeiten-, ein Zauberwurf oder etwas anderes.

14–17 Der Kleriker erhält eine Ahnung von möglichen Auswirkungen. Er muss die folgende Runde dafür verwenden, sich auf eine Wahl zu konzentrieren, die in den nächsten 30 Minuten getroffen werden muss. Zum Beispiel könnte er sich dafür entscheiden müssen, welchen Weg er in einem Verlies einschlagen oder ob er einen Raum betreten möchte. Der Kleriker bekommt ein Gespür dafür, ob die Aktion vorteilhaft oder nachteilig sein würde. Es gibt eine 75%ige Wahrscheinlichkeit, dass sich das Gefühl des Klerikers bewahrheitet.

18–19 Der Kleriker erhält eine Ahnung von möglichen Auswirkungen. Er muss die folgende Runde dafür verwenden, sich auf eine Wahl zu konzentrieren, die in den nächsten 30 Minuten getroffen werden muss. Zum Beispiel könnte er sich dafür entscheiden müssen, welchen Weg er in einem Verlies einschlagen oder ob er einen Raum betreten möchte. Der Kleriker bekommt ein Gespür dafür, ob die Aktion vorteilhaft oder nachteilig sein würde. Es gibt eine 80 %ige Wahrscheinlichkeit, dass sich das Gefühl des Klerikers bewahrheitet.

20–23 Der Kleriker erhält eine Ahnung von möglichen Auswirkungen. Er muss die folgende Runde dafür verwenden, sich auf eine Wahl zu konzentrieren, die in den nächsten 30 Minuten getroffen werden muss. Zum Beispiel könnte er sich dafür entscheiden müssen, welchen Weg er in einem Verlies einschlagen oder ob er einen Raum betreten möchte. Der Kleriker bekommt ein Gespür dafür, ob die Aktion vorteilhaft oder nachteilig sein würde. Es gibt eine 85 %ige Wahrscheinlichkeit, dass sich das Gefühl des Klerikers bewahrheitet.

24–27 Für die Dauer der nächsten *Stunde* erhält der Kleriker eine Ahnung möglicher Auswirkungen. Vor jeder bedeutsamen Entscheidung und jedem kritischen Augenblick erhält er eine Vorahnung davon, wie er in dieser Situation handeln sollte – ein Gefühl der Vorahnung oder Gewissheit, je nachdem ob die Handlung Gutes oder Schlechtes bringt. Für jede Handlung besteht eine 85%ige Wahrscheinlichkeit, dass das Gefühl korrekt ist. Wenn sich der Kleriker konzentriert, erhält er ein Gespür dafür, ob eine zukünftige Handlung (innerhalb der nächsten Stunde) Fluch oder Segen ist.

28–29 Für die Dauer der nächsten *Stunde* erhält der Kleriker eine Ahnung möglicher Auswirkungen. Vor jeder bedeutsamen Entscheidung und jedem kritischen Augenblick erhält er eine Vorahnung davon, wie er in dieser Situation handeln sollte – ein Gefühl der Vorahnung oder Gewissheit, je nachdem ob die Handlung Gutes oder Schlechtes bringt. Für jede Handlung besteht eine 90%ige Wahrscheinlichkeit, dass das Gefühl korrekt ist. Wenn sich der Kleriker konzentriert, erhält er ein Gespür dafür, ob eine zukünftige Handlung (innerhalb der nächsten Stunde) Fluch oder Segen ist.

30–31 Für die Dauer des nächsten *Tages* erhält der Kleriker eine Ahnung möglicher Auswirkungen. Vor jeder bedeutsamen Entscheidung und jedem kritischen Augenblick erhält er eine Vorahnung davon, wie er in dieser Situation handeln sollte – ein Gefühl der Vorahnung oder Gewissheit, je nachdem ob die Handlung Gutes oder Schlechtes bringt. Für jede Handlung besteht eine 95 %ige Wahrscheinlichkeit, dass das Gefühl korrekt ist. Wenn sich der Kleriker konzentriert, erhält er ein Gespür dafür, ob eine zukünftige Handlung (innerhalb der nächsten Stunde) Fluch oder Segen ist.

Zum Beispiel könnte ein Kleriker den Ausgang einer großen Schlacht prophezeien und die Vorahnung bekommen, dass, obwohl er selbst unverletzt aus dieser Schlacht entkommen wird, dies doch zum Nachteil seiner Kirche sein wird.

32+ Der Kleriker hat die Tafeln der Zeit gelesen. Für die Dauer des nächsten *Monats* erhält der Kleriker eine Ahnung möglicher Auswirkungen. Vor jeder bedeutsamen Entscheidung und jedem kritischen Augenblick erhält er eine Vorahnung davon, wie er in dieser Situation handeln sollte – ein Gefühl der Vorahnung oder Gewissheit, je nachdem, ob die Handlung Gutes oder Schlechtes bringt. Für jede Handlung besteht eine 99%ige Wahrscheinlichkeit, dass das Gefühl korrekt ist. Wenn sich der Kleriker konzentriert, erhält er ein Gespür dafür ob eine zukünftige Handlung (innerhalb der nächsten Stunde) Fluch oder Segen ist.

Zum Beispiel könnte ein Kleriker den Ausgang einer großen Schlacht prophezeien und die Vorahnung bekommen, dass, obwohl er selbst unverletzt aus dieser Schlacht entkommen wird, dies doch zum Nachteil seiner Kirche sein wird. Zusätzlich erhält der Kleriker einen Bonus von +1 auf alle Würfe während *Das Zweite Gesicht* aktiv ist. Dies spiegelt seinen allgemeinen Einblick in die Auswirkungen aller Handlungen wider.

