

Name Zwerge: Durga, Aelfar, Gerti, Rurgosh, Bjarnn, Druimin, Hulga, Siggrun, Vidrak, Öllrun, Thradhod
Mensch: Wencel, Bogomil, Ion, Suri, Haward, Beghina, Korbinian, Lionor, Butros, Dalia, Carmino

Aussehen Wähle jeweils eines

- Augen gütiger Blick, strenger Blick oder trauriger Blick
- Körper dünner Körper, knorriger Körper oder speckiger Körper
- Haar Tonsur, seltsame Frisur oder kahler Kopf
- Kleidung wallende Roben, Kutte oder gewöhnliche Kleidung

Rüstung



Trefferpunkte

Deine maximalen TP sind 8+Konstitution.



Schaden

Dein Grundscha- den beträgt 1W6.



Gesinnung

Wähle eine Gesinnung

- Gut
Bringe dich selbst in Gefahr, um jemand anderen zu heilen.
- Rechtschaffen
Bringe dich selbst in Gefahr, um den Geboten deiner Kirche oder deines Gottes zu folgen.
- Böse
Schade jemand anderem, um die Überlegenheit deiner Kirche oder deines Gottes unter Beweis zu stellen.

Attribute

<input type="radio"/> Stärke Schwach -1	<input type="radio"/> Geschicklichkeit Zittrig -1	<input type="radio"/> Konstitution Krank -1
<input type="radio"/> Intelligenz Benommen -1	<input type="radio"/> Weisheit Verwirrt -1	<input type="radio"/> Charisma Verängstigt -1

Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in mindestens eine dieser Leerstellen:

_____ hat meine Gottheit beleidigt. Ich traue ihm/ihr nicht.
_____ ist gut und fest im Glauben. Ich vertraue ihm/ihr blind.
_____ schwebt in ständiger Gefahr. Ich werde ihn/sie beschützen.
Ich arbeite daran, _____ zu meinem Glauben zu konvertieren.

Spielzüge zu Beginn

Wähle ein Volk

- Zwerge
Du bist eins mit dem Stein. Wenn du Zwiesprache hältst, wird dir zusätzlich eine besondere Variante von Worte der Sprachlosen als Stoßgebet gewährt, die nur auf Stein angewendet werden kann.
- Mensch
Dein Glaube ist vielfältig. Wähle einen Magierzauber. Du kannst ihn gewährt bekommen und wirken, als wäre er ein Klerikerzauber.

Du beginnst das Spiel außerdem mit diesen Spielzügen

- Gottheit
Du dienst und huldigst einer Gottheit oder Macht, die dir Zauber gewährt. Gib ihr einen Namen (vielleicht Helferth, Sucellus, Zorica oder Krugon der Düstere) und wähle ihre Domäne:
 - Heilung und Wiederherstellung
 - Blutige Eroberung
 - Kultur und Zivilisation
 - Wissen und Verborgenes
 - Die Unterdrückten und Vergessenen
 - Was in der Tiefe ruht

Wähle ein Gebot deiner Religion

- Deine Religion predigt die Heiligkeit des Leidens. Dienst: Leiden.
- Deine Religion ist kultisch und verschlossen. Dienst: Geheimnisse erlangen.
- Deine Religion hat bedeutsame Opferriten. Dienst: Opfergaben.
- Deine Religion glaubt an Gottesurteile durch Kampf. Dienst: persönlicher Triumph.

Untote vertreiben

- Wenn du dein heiliges Symbol hochhältst und deine Gottheit um Schutz anrufst, würfle+WE.
- Bei einer 7+ kann kein Untoter in deine Nähe kommen, solange du betest und dein heiliges Symbol schwenkst.
 - Bei einer 10+ betäubst du zudem intelligente Untote kurzzeitig und schlägst geistlose Untote in die Flucht. Aggression hebt die Wirkung auf und bewirkt, dass sie wieder normal handeln können. Intelligente Untote sind allerdings verschlagen und können Mittel und Wege finden, dir auch aus der Ferne zu schaden.

Zauber wirken

- Wenn du einen dir von Deiner Gottheit gewährten Zauber entfesselst, würfle+WE.
- Bei einer 10+ wurde der Zauber erfolgreich gewirkt und deine Gottheit entzieht dir den Zauber nicht, so dass du ihn erneut wirken kannst.
 - Bei 7-9 wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, aber wähle eines:
 - Du ziehst unerwünschte Aufmerksamkeit auf dich oder bringst dich in die Klemme. Der SL sagt dir wie.
 - Das Wirken des Zaubers entfernt dich von deiner Gottheit: Erhalte dauerhaft -1 auf Zauber wirken, bis du das nächste Mal Zwiesprache hältst.
 - Nachdem du ihn gewirkt hast, entzieht deine Gottheit dir den Zauber. Du kannst ihn nicht wirken, bis du das nächste Mal Zwiesprache hältst und er dir gewährt wird.

Beachte, dass das Aufrechterhalten mancher Zauber mit dauerhaften Effekten zu einem Abzug auf Zauber wirken führen kann.

Ausrüstung



Deine Tragkraft beträgt 10+ST. Du beginnst das Spiel mit Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht) und einem heiligen Symbol - beschreibe es (0 Gewicht).

Wähle deine Rüstung

- Kettenpanzer (Rüstung 1, 1 Gewicht)
- Schild (+1 Rüstung, 2 Gewicht)

Wähle deine Waffe

- Kriegshammer (Kurz, 1 Gewicht)
- Streitkolben (Kurz, 1 Gewicht)
- Stab (Kurz, Zweihändig, 1 Gewicht) und Verbandszeug (0 Gewicht)

Wähle eines

- Abenteurerausrüstung (1 Gewicht) und Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht)
- Heiltrank (0 Gewicht)



Göttliche Führung

Wenn du entsprechend des Gebotes deiner Religion deiner Gottheit einen Dienst erweist, wird dir eine nützliche Eingebung oder Gunst zuteil, die mit der Domäne deiner Gottheit zusammenhängt. Der SL beschreibt sie dir.

Zwiesprache

Wenn du etwa eine Stunde ungestört im stillen Gebet zu deiner Gottheit verbringst, ...

... verlierst du alle Zauber, die dir bisher gewährt wurden.

... werden dir neue Zauber deiner Wahl gewährt, deren jeweilige Grade deine momentane Stufe nicht übersteigen dürfen, und deren aufaddierte Grade deine eigene Stufe+1 nicht übersteigen dürfen.

... bereitest du alle deine Stoßgebete vor, was niemals dieser Zauberbegrenzung unterliegt.

Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- Auserwählt**
Wähle einen Zauber. Er wird dir gewährt, als wäre er eine Stufe niedriger.
- Kräftigung**
Wenn du jemanden heilst, erhält dieser einmalig +2 auf seinen Schaden.
- Totengericht**
Wenn jemand in deiner Gegenwart seinen letzten Atemzug tut, erhält er +1 auf seinen Wurf.
- Gleichmut**
Wenn du einen Zauber wirkst, kannst du den ersten -1 Abzug durch dauerhafte Zauber ignorieren.
- Erste Hilfe**
Leichte Wunden heilen gilt als Stoßgebet für dich und fällt daher nicht unter die Obergrenze deiner Zauber.
- Göttliches Eingreifen**
Wenn du Zwiesprache hältst, nimm 1 Punkt und verliere alle Punkte, die du zuvor hattest. Verbrauche diesen Punkt, wenn du oder einer deiner Gefährten Schaden nimmt, um deine Gottheit um Hilfe zu bitten. Deine Gottheit greift mit einer angemessenen Geste ein (ein plötzlicher Windstoß, ein glücklicher Ausrutscher, ein gleißendes Licht) und verhindert den Schaden.
- Büßer**
Wenn du Schaden nimmst und den Schmerz klaglos akzeptierst, kannst du +1W4 Schaden nehmen (ignoriert Rüstung). Wenn du das tust, erhältst du einmalig +1 auf Zauber wirken.
- Verstärken**
Wenn du Zauber wirkst und eine 10+ würfelst, kannst du freiwillig einen Nachteil von der 7–9-Liste auswählen. Wenn du das tust, darfst du dir zusätzlich einen der folgenden Effekte aussuchen:
 - Der Zauber wirkt doppelt so stark.
 - Der Zauber betrifft doppelt so viele Ziele.
- Gebet um Rat**
Wenn du deiner Gottheit etwas Wertvolles opferst und sie um Führung bittest, wird sie Dich weisen. Wenn du Folge leistest, schreibe dir 1 EP gut.
- Göttlicher Schutz**
Wenn du keine Rüstung und keinen Schild trägst, hast du Rüstung 2.
- Hingebungsvoller Heiler**
Wenn du jemand anderen von Schaden heilst, addiere deine Stufe zu den geheilten Trefferpunkten hinzu.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- Gesalbt**
Voraussetzung: Auserwählt
Wähle einen weiteren Zauber. Auch er wird dir gewährt, als wäre er eine Stufe niedriger.
- Verherrlichung**
Wenn du das erste Mal nach Wahl dieses Spielzuges Zeit im Gebet verbringst, wähle ein körperliches Merkmal, das mit deiner Gottheit in Verbindung steht (reißende Klauen, schimmernde Flügel, ein allsehendes drittes Auge). Am Ende des Gebets wird dieses Merkmal ein dauerhafter Teil deines Körpers.
- Schnitter**
Wenn du dir nach einem Gefecht Zeit nimmst, den Sieg deiner Gottheit zu widmen und dich um die Toten zu kümmern, erhalte einmalig +1.
- Vorsehung**
Ersetzt: Gleichmut
Wenn du einen Zauber wirkst, kannst du die ersten beiden -1 Abzüge durch zwei dauerhafte Zauber ignorieren.
- Göttliche Rüstung**
Ersetzt: Göttlicher Schutz
Wenn du keine Rüstung und keinen Schild trägst, hast du Rüstung 3.
- Höhere Erste Hilfe**
Voraussetzung: Erste Hilfe
Mittelschwere Wunden heilen gilt als Stoßgebet für dich und fällt daher nicht unter die Obergrenze deiner Zauber.
- Göttliche Unantastbarkeit**
Ersetzt: Göttlicher Eingriff
Wenn du Zwiesprache hältst, nimm 2 Punkte und verliere alle Punkte, die du zuvor hattest. Verbrauche diese Punkte, wenn du oder einer deiner Gefährten Schaden nimmt, um deine Gottheit um Hilfe zu bitten. Deine Gottheit greift mit einer angemessenen Geste ein (ein plötzlicher Windstoß, ein glücklicher Ausrutscher, ein gleißendes Licht) und verhindert den Schaden.
- Märtyrer**
Ersetzt: Büßer
Wenn du Schaden erleidest und den Schmerz annimmst, kannst du +1W4 Schaden nehmen (ignoriert Rüstung). Wenn du das tust, erhältst du einmalig +1 auf Zauber wirken und addierst deine Stufe auf die Heilung oder den Schaden des Zaubers.
- Höheres Verstärken**
Ersetzt: Verstärken
Wenn du Zauber wirkst und eine 10+ würfelst, kannst du freiwillig einen Nachteil von der 7–9-Liste auswählen. Wenn du das tust, darfst du dir zusätzlich einen der folgenden Effekte aussuchen:
 - Der Zauber wirkt doppelt so stark.
 - Der Zauber betrifft doppelt so viele Ziele. Bei einer 12+ darfst du einen der Effekte wählen, ohne von der 7–9-Liste wählen zu müssen.
- Multitalent**
Du erhältst einen Zug einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe dabei so, als sei sie um 1 niedriger.

Zauber des 5. Grades

- **Ansteckung 5. Grad, Dauerhaft**
Wähle eine Kreatur in deinem Sichtfeld. Bis du den Zauber beendest, leidet sie an einer Krankheit deiner Wahl. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Enthüllung 5. Grad**
Deine Gottheit beantwortet deine Gebete mit einem Augenblick der Offenbarung. Der SL wird die momentane Situation für dich erhellen. Wenn du auf Grundlage der Antworten handelst, erhältst du einmalig +1.
- **Kritische Wunden heilen 5. Grad**
Heile durch deine Berührung einen Verbündeten von 3W8 Schaden.
- **Seelenfalle 5. Grad**
Du bannst die Seele einer sterbenden Kreatur in einen Edelstein. Die gefangene Kreatur ist sich der Einkerkung bewusst. Sie kann durch Zauber, Verhandeln und andere Effekte beeinflusst werden. Alle Spielzüge gegen die eingekerkerte Kreatur erhalten +1. Du kannst die Seele jederzeit freilassen, aber danach kann sie nicht erneut eingefangen werden.
- **Wahrer Blick 5. Grad, Dauerhaft**
Du wirst der wahren Natur aller Dinge gewahr, die du erblickst. Du durchschaust Illusionen und siehst Verborgenes. Der SL beschreibt dir deine Umgebung ohne jede Illusion oder Falschheit, ob magisch oder nicht. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Weissagung 5. Grad**
Benenne eine Person, einen Ort oder Gegenstand, über den du etwas herausfinden willst. Deine Gottheit gewährt dir so deutliche Visionen von dem Ziel, als wärest du unmittelbar dort.
- **Worte der Sprachlosen 5. Grad**
Mit einer Berührung sprichst du mit den Geistern, die den Dingen innewohnen. Der berührte Gegenstand beantwortet drei deiner Fragen, so gut er kann.

Zauber des 7. Grades

- **Abtrennung 7. Grad, Dauerhaft**
Wähle ein Gliedmaße des Ziels – einen Arm, Tentakel oder Flügel. Die gewählte Gliedmaße wird auf magische Weise von ihrem Körper getrennt, was zwar keinen Schaden, aber erhebliche Schmerzen verursacht. Das Fehlen entsprechender Gliedmaßen kann zum Beispiel eine geflügelte Kreatur am Fliegen hindern oder einen Bullen davon abhalten, dich mit seinen Hörnern aufzuspießen. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Heilung 7. Grad**
Heile durch deine Berührung einen Verbündeten von Schaden bis zur Höhe deiner maximalen TP.
- **Leid 7. Grad**
Verursache bei einem Feind mit deiner Berührung durch heiligen Zorn 2W8 Schaden und erleide selbst 1W6 Schaden. Dieser Schaden ignoriert Rüstung.
- **Rückruf 7. Grad**
Wähle ein Wort. Wenn du dieses Wort nach dem Wirken dieses Zaubers zum ersten Mal aussprichst, werden du und alle Gefährten, die dich beim Zaubern berührt haben, an den exakten Ort zurücktransportiert, an dem du den Zauber gesprochen hast. Nur ein einziger Ort ist auf diese Weise aktiv; wenn du diesen Zauber erneut wirkst, während ein anderer Rückruf aktiv ist, ersetzt der neue Ort den alten.
- **Wetterkontrolle 7. Grad**
Bete um Regen, Sonne, Wind oder Schnee. Deine Gottheit wird binnen eines Tages reagieren. Das Wetter wird sich deinen Wünschen gemäß verändern und sich ein paar Tage halten.
- **Zeichen des Todes 7. Grad**
Wähle eine Kreatur, deren wahren Namen du kennst. Dieser Zauber erschafft dauerhafte Runen auf einer Oberfläche deiner Wahl, die dein Ziel töten, sobald es sie liest.

Zauber des 9. Grades

- **Sturm der Vergeltung 9. Grad**
Deine Gottheit führt widernatürliche Wetterphänomene deiner Wahl herbei. Blut- oder Säureregen, Wolken aus Seelen, Wind, der Gebäude hinwegfegt, oder was auch immer du dir vorstellen kannst – bitte darum und du wirst es bekommen.
- **Wiederherstellung 9. Grad**
Wähle ein Ereignis in der Vergangenheit deines Ziels. Alle Auswirkungen dieses Ereignisses – einschließlich Schaden, Vergiftungen, Erkrankungen und magischer Effekte – werden ungeschehen gemacht. Trefferpunkte und Erkrankungen werden geheilt, Gifte neutralisiert und magische Effekte beendet.
- **Göttliche Präsenz 9. Grad, Dauerhaft**
Jede Kreatur muss um deine ausdrückliche Erlaubnis bitten, ehe sie dir gegenübertritt. Eine Kreatur ohne eine solche Erlaubnis erleidet zusätzliche 1W10 Schadenspunkte, wenn sie in deiner Gegenwart Schaden erleidet. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Unleben verzehren 9. Grad**
Du vernichtest einen geistlosen Untoten durch deine Berührung. Die Kraft, die ihn am Leben erhielt, heilt dich oder den nächsten Verbündeten, den du berührst. Die Höhe des geheilten Schadens entspricht der Anzahl der aktuellen Trefferpunkte, die der Untote vor seiner Zerstörung hatte.
- **Plage 9. Grad, Dauerhaft**
Nenne eine Stadt, ein Dorf, ein Feldlager oder einen anderen bewohnten Ort. So lange dieser Zauber anhält, wird der Ort von einer Plage heimgesucht, die der Domäne deiner Gottheit angemessen ist (Heuschrecken, Tod der Erstgeborenen, etc.). Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.

Klerikerzauber

Stoßgebete

Jedes Mal, wenn du Zwiesprache hältst, erhältst du Zugriff auf all deine Gebete. Du musst sie weder gesondert auswählen, noch zählen sie gegen die Obergrenze deiner Zauber.

- **Führung Stoßgebet**
Das Symbol deiner Gottheit erscheint und deutet in eine Richtung oder zeigt eine Handlung, die deine Gottheit von dir erwartet. Dann verschwindet das Zeichen. Die Nachricht ist nur eine Geste, eine wirkliche Kommunikation ist durch diesen Zauber kaum möglich.
- **Licht Stoßgebet**
Durch deine Berührung strahlt ein Gegenstand in göttlichem Licht. Er verursacht weder Hitze noch Geräusch und benötigt keinen Brennstoff, verhält sich aber ansonsten wie eine gewöhnliche Fackel. Du kannst die Farbe des Lichts frei wählen. Der Effekt hält an, solange du dich in der Nähe befindest.
- **Weihen Stoßgebet**
Wenn du diesen Zauber sprichst, empfangen von dir in Händen gehaltene Lebensmittel oder Flüssigkeiten die Weihe deiner Gottheit. Sie gelten nun als heilig oder unheilig. Zusätzlich wird jede nichtmagische Verunreinigung entfernt.

Zauber des 1. Grades

- **Furcht auslösen 1. Grad, Dauerhaft**
Wähle ein Ziel in Sichtweite und einen Gegenstand in deiner Nähe. Solange du den Zauber aufrechterhältst, hat das Ziel Angst vor diesem Gegenstand. Das Ziel kann seine Reaktion wählen: fliehen, durchdrehen, betteln oder kämpfen. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken. Wesen mit geringerer Intelligenz als Tiere (magische Konstrukte, Untote, Automata und ähnliche) können nicht Ziel dieses Zaubers sein.
- **Heiligtum 1. Grad**
Während du diesen Zauber wirkst, schreitest du die Grenzen eines Bereichs ab, den du deiner Gottheit weihst. Solange du dich in diesem Bereich aufhältst, wirst du alarmiert, sobald jemand innerhalb des Heiligtums eine bössartige Handlung vollzieht (inklusive dem Betreten mit böser Absicht). Jeder, der im Heiligtum Heilung erhält, heilt zusätzlich +1W4 TP.
- **Leichte Wunden heilen 1. Grad**
Durch deine Berührung verschorfen Wunden und Knochen hören auf zu schmerzen. Heile durch deine Berührung einen Verbündeten von 1W8 Schaden.
- **Magische Waffe 1. Grad, Dauerhaft**
Die während des Wirkens dieses Zaubers geführte Waffe verursacht +1W4 Schaden, bis du den Zauber aufhebst. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Mit Toten sprechen 1. Grad**
Eine Leiche spricht kurz mit dir. Sie wird dir drei Fragen nach bestem Wissen beantworten, das sie im Leben hatte und nach dem Tod gewonnen hat.
- **Gesinnung erkennen 1. Grad**
Wenn du diesen Zauber wirkst, wähle eine Gesinnung: Gut, Böse, Rechtschaffen oder Chaotisch. Einer deiner Sinne ist kurzzeitig in der Lage, diese Gesinnung wahrzunehmen. Der SL wird dir mitteilen, was hier von dieser Gesinnung ist.
- **Segnen 1. Grad, Dauerhaft**
Deine Gottheit lächelt auf einen Kampfteilnehmer deiner Wahl herab. Er erhält dauerhaft +1, solange der Kampf anhält und er standhaft bleibt. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.

Zauber des 3. Grades

- **Auferstehung 3. Grad**
Sage dem SL, dass du eine Leiche wiedererwecken möchtest, deren Seele noch nicht ganz von dieser Welt gefahren ist. Auferstehung ist immer möglich, aber der SL wird eine, mehrere oder gar alle der folgenden Bedingungen auferlegen:
 - Es wird Tage/Wochen/Monate dauern.
 - Du benötigst die Hilfe von _____
 - Es kostet sehr viel Geld.
 - Du musst _____ opfern, damit es gelingt.Gegebenenfalls kann der SL erlauben, den Toten sofort zu erwecken – unter der Voraussetzung, dass seine Bedingungen erfüllt werden, um die Wiederbelebung dauerhaft zu machen. Er kann aber auch verlangen, dass alle Bedingungen erfüllt sein müssen, bevor du die Wiedererweckung in Angriff nehmen kannst.
- **Dunkelheit 3. Grad, Dauerhaft**
Wähle einen Bereich in deinem Sichtfeld: Er füllt sich mit übernatürlicher Dunkelheit und tiefen Schatten. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.
- **Mittelschwere Wunden heilen 3. Grad**
Deine Magie stillt Blutungen und richtet Knochen. Heile durch deine Berührung einen Verbündeten von 2W8 Schaden.
- **Person festhalten 3. Grad**
Wähle eine Person in deinem Sichtfeld. Solange du in ihrer Gegenwart bist und keinen anderen Zauber sprichst, kann sie nichts tun, außer zu sprechen. Der Zauber endet augenblicklich, sobald das Ziel Schaden nimmt.
- **Tote beleben 3. Grad, Dauerhaft**
Du beschwörst einen hungrigen Geist, in einen kürzlich verstorbenen Körper zu fahren und dir zu dienen. Dies erschafft einen Zombie, der deine Befehle im Rahmen seiner begrenzten Fähigkeiten bestmöglich befolgt. Behandle den Zombie wie einen Charakter mit 1 TP, der nur Zugriff auf die Grundspielzüge hat. Alle seine Attribute haben einen +1 Modifikator. Der Zombie besitzt außerdem 1W4 der folgenden Eigenschaften deiner Wahl:
 - Er ist talentiert. Erhöhe einen seiner Attributmodifikatoren auf +2.
 - Er ist widerstandsfähig. Für jede deiner Stufen erhält er +2 TP.
 - Er hat ein funktionierendes Gehirn und kann kompliziertere Aufgaben erfüllen.
 - Er sieht auf den ersten Blick nicht wie ein Toter aus, zumindest nicht für die ersten ein oder zwei Tage.

Der Zombie bleibt bestehen, bis er keine Trefferpunkte mehr hat oder du den Zauber aufhebst. Während dieser Zauber anhält, erleidest du -1 auf Zauber wirken.