

Hellebarden & Helme: Kleriker

Alex Schroeder

17. Januar 2016

Kleriker sind eine Klasse, die im Normalfall nicht zur Verfügung steht.

Kleriker: Du kannst kämpfen (aber nicht so gut wie ein Krieger) und du kannst **Wunder** wirken (aber deine Zaubersprüche sind nicht so mächtig wie die Sprüche eines Magiers).

Kleriker

Du kannst kämpfen (aber nicht so gut wie ein Krieger) und du kannst Wunder wirken (aber deine Zaubersprüche sind nicht so mächtig wie die Sprüche eines Magiers). Im Abschnitt **Wunder der Kleriker** gibt es entsprechende Listen.

Rüstungsklasse	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Stufe 1–3	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
Stufe 4–5	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
Stufe 6–8	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Stufe 9–10	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7

Rettungs- würfe für	Drachenodem Explosion	Lähmung Versteinierung	Tod Gift	Strahlen Zauberstäbe	Zaubersprüche Wunder
Stufe 1–4	16	14	11	12	15
Stufe 5–8	14	12	9	10	12
Stufe 9–10	12	10	7	8	9

Du darfst nur einfache, stumpfe Waffen verwenden – oder die Waffe, welche deinem Gott zugeschrieben wird.

DU KANNST UNTOTE VERTREIBEN! Hierfür wird den Untoten ein heiliges Symbol entgegen gestreckt und laut die Götter angerufen. Jede Runde können so 2W6 Trefferwürfel von Untoten vertrieben oder zerstört werden. Der Erfolg hängt von deiner Stufe und etwas Glück ab.

In der folgenden Tabelle sieht man, welche Zahl man mit 2W6 würfeln muss, um Untote zu vertreiben. "Z" steht für "Zerstören" und bedeutet, dass die Untoten automatisch zerstört werden.

Klerikerstufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Skelette	7+	5+	3+	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
Zombies	9+	7+	5+	3+	Z	Z	Z	Z	Z	Z
Ghule	11+	9+	7+	5+	3+	Z	Z	Z	Z	Z
Draugr	–	11+	9+	7+	5+	3+	Z	Z	Z	Z
Todesalb	–	–	11+	9+	7+	5+	3+	Z	Z	Z
Mumie	–	–	–	11+	9+	7+	5+	3+	Z	Z
Ringgeist	–	–	–	–	11+	9+	7+	5+	3+	Z
Vampir	–	–	–	–	–	11+	9+	7+	5+	3+

Eine längere Diskussion findet man [auf meinem Blog](#)

Welche Häresie ärgert dich besonders?
Wann hast du die Götterboten erstmals gehört?

Stufe	Erfahrungspunkte
1	0
2	1'565
3	3'125
4	6'251
5	12'501
6	25'001
7	50'001
8	100'001
9	200'001
10	300'001

Gewisse Kleriker favorisieren die Waffen, welche ihren Göttern zugeschrieben werden. Dies ist optional. Hier ein paar Beispiele:

Orcus	Streitkolben
Ishtar	Sichelschwert
Nergal	Kriegsaxt
Freya	Speer
Marduk	Keule
Mitra	Handaxt
Set	Dolch
Hekate	Peitsche

Die Wunder der Kleriker

Als Kleriker kannst du von den Göttern **Wunder erleben**.

Die folgende Tabelle zeigt, wie viele Wunder du pro Tag wirken kannst. Zauberbuch benötigst du keines.

Stufe	1. Zirkel	2. Zirkel	3. Zirkel	4. Zirkel	5. Zirkel
1	1	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-
4	3	2	-	-	-
5	3	2	1	-	-
6	3	3	2	-	-
7	4	3	2	1	-
8	4	3	3	2	-
9	4	4	3	2	1
10	5	4	3	3	2

Dein **Ruf** bei den Göttern bestimmt auch den höchsten Zirkel der Wunder, welche dir gewährt werden. Weil du das Spiel mit einem Ruf von 0 beginnst, wirst du im ersten Abenteuer noch *kein* Wunder wirken können!

Die **Wunder ab dem 4. Zirkel** werden dir *persönlich* von einem Agenten deiner Götter gewährt – einer Valkyre, einem Engel, einem Teufel und so weiter.

Typische Wunder des 1. Zirkels wären beispielsweise:

Böses entdecken zeigt dem Kleriker während *1 h*, welche der sichtbaren Wesen im Umreis von *60 Fuss* ihm Übles wollen.

Hand auflegen heilt *1W6+1* Schadenspunkte *oder* hebt Lähmung auf. Das Gegenteil davon ist **Schmerz** und verursacht *1W6+1* Schadenspunkte. In beiden Fällen muss das Ziel berührt werden (was allerdings keinen Trefferwurf benötigt).

Magie entdecken lässt verzauberte Gegenstände, Kreaturen und Orte innerhalb von *60 Fuss* für *20 min* aufleuchten.

Wie man sieht, bestehen zwischen den Wundern der Kleriker und den Zaubersprüchen der Magier und Elfen viele Gemeinsamkeiten. Das **Repertoire** der Kleriker wird allerdings von den verehrten Götter bestimmt.

Wenn du die **Götter verärgerst**, kann es sein, dass du weniger Wunder wirken kannst, als auf der Tabelle aufgeführt sind! *Achte auf deine Träume und Visionen* und gelobe Besserung, um wieder zu der dir zustehenden Macht zu kommen.

Eine Falle ist beispielsweise kein Wesen und kann nichts Übles "wollen".

Dieses Leuchten ist für alle sichtbar.

Wunder der Freya

1. Zirkel

Böses entdecken zeigt dem Kleriker während *1 h*, welche der sichtbaren Wesen im Umreis von *60 Fuss* ihm Übles wollen.

Hand auflegen heilt *1W6+1* Schadenspunkte *oder* hebt Lähmung auf. Das Ziel muss berührt werden.

Licht verzaubert einen Gegenstand innerhalb von *120 Fuss* für *2 h*, so dass er schwach zu leuchten beginnt und eine Kugel von *30 Fuss* Durchmesser beleuchtet. Wird das Wunder auf die Augen einer Kreatur gewirkt, so erblindet sie für *2 h*. In diesem Fall steht dem Opfer ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Magie entdecken lässt verzauberte Gegenstände, Kreaturen und Orte innerhalb von *60 Fuss* für *20 min* aufleuchten.

Mut erlaubt einem berührten Wesen, welches in magischer Panik

Licht und *Dunkelheit* heben sich gegenseitig auf.

Dieses Leuchten ist für alle sichtbar.

fliehen will, einen Rettungswurf mit einem Bonus, der gleich hoch ist wie die Stufe des Klerikers.

Schutz vor beschworenen Kreaturen schützt ein berührtes Wesen während 2 h vor der Berührung *beschworener* Kreaturen und verbessert die Rüstungsklasse um -1 (tiefer ist besser) und gibt einen +1 Bonus auf alle Rettungswürfe.

Schutz vor Kälte erlaubt es einem Wesen in bis zu 30 Fuss Entfernung für 1 h jeglicher Kälte zu trotzen, gibt einen +2 Bonus bei Rettungswürfen gegen Kälteangriffe und reduziert zudem jeden Schadenswürfel bei Kälteangriffen um einen Punkt.

Mut und *Panik* heben sich gegenseitig auf.

2. Zirkel

Fallen entdecken warnt den Kleriker während 20 min vor allen Fallen im Umkreis von 30 Fuss.

Gesinnung entdecken zeigt dem Kleriker die Gesinnung aller Wesen im Umkreis von 15 Fuss, die Gesinnung aller magischer Gegenstände, sofern sie eine haben, und ob dies hier ein heiliger oder ein unheiliger Ort ist.

Mit Tieren sprechen erlaubt es dem Kleriker, während 1 h mit allen Vertretern *einer Tierart* im Umkreis von 30 Fuss zu reden und ihre Antworten zu verstehen. Die Tiere sind dem Kleriker nicht automatisch freundlich gesinnt. Es kann zu einem Reaktionswurf kommen.

Personen festhalten lähmt bis zu 1W4 sichtbare Personen für 1½h in bis zu 180 Fuss Entfernung. Allen Opfern steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Soll nur eine Person gelähmt werden, ist der Rettungswurf um -2 erschwert.

Schutz vor Feuer erlaubt es einem Wesen, in bis zu 30 Fuss Entfernung für 1 h jeglicher Hitze zu trotzen, gibt einen +3 Bonus bei Rettungswürfen gegen Feuerangriffe und reduziert zudem jeden Schadenswürfel bei Feuerangriffen um einen Punkt.

Segen verleiht allen Verbündeten des Klerikers im Umkreis von 60 Fuss für 1 h einen +1 Bonus beim Trefferwurf und beim Schadenswurf und steigert die Moral um +1.

Stille formt eine unsichtbare, schallschluckende Kugel mit 30 Fuss Durchmesser in bis zu 180 Fuss Entfernung welche für 2 h andauert. Wird das Wunder auf eine unwillige Kreatur gewirkt, so steht ihr ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Gelingt dieser, wirkt das Wunder auf den Boden und die Kreatur kann den Wirkungsbereich problemlos verlassen.

Dieses Wunder wirkt nur gegen menschenähnliche Kreaturen. Untote und Riesen sind gegen das Wunder immun, obwohl sie menschenähnlich sind.

Segen und *Verfluchen* heben sich gegenseitig auf.

Innerhalb der Kugel kann man selber auch weder reden noch zaubern.

3. Zirkel

Ewiges Licht verzaubert einen Gegenstand innerhalb von 120 Fuss, so dass er *für immer* hell wie die Sonne zu leuchten beginnt und eine Kugel von 60 Fuss Durchmesser erleuchtet. Wird das Wunder auf die Augen einer Kreatur gewirkt, so erblindet sie. In diesem Fall steht dem Opfer ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Gegenzauber beendet das Wunder. *Ewiges Licht* und *Ewige Dunkelheit* heben sich gegenseitig auf. *Ewiges Licht* ist stärker als die *Dunkelheit* des 1. Zirkels.

Fluch brechen bricht einen Fluch, der auf einem berührten Wesen lastet. Trägt das Wesen einen verfluchten Gegenstand, so kann das Wesen den Gegenstand ablegen – der Gegenstand bleibt allerdings verflucht.

Fluch brechen hebt einen Fluch auf.

Gerechter Zorn verzaubert eine Waffe in bis zu 30 Fuss Entfernung, so dass sie für 10 min einen zusätzlichen W6 Schaden verursacht.

Krankheiten heilen heilt bei einem Wesen in bis zu 30 Fuss Entfernung alle Sorten von Krankheiten inklusive Mumienfäule, Lykanthropie und grünen Schleim.

Krankheiten heilen beendet Siechtum.

Magie bannen bannt alle Wunder und Zauber von Personen, deren Stufe gleich oder unter der Stufe des Klerikers liegt. Für jede Stufe *darüber* gibt es eine 5% Chance, dass der Bann misslingt.

4. Zirkel

Wunder des 4. Zirkels werden dem Anhänger von einer Valkyre persönlich gewährt.

Gift neutralisieren rettet ein Opfer selbst noch 1 m nach einer tödlichen Vergiftung.

Heilen schwerer Wunden heilt 2W6+2 Schadenspunkte, behebt Lähmung und stillt alle Blutungen wie nach einer Amputation, beispielsweise.

Auferstehung der Tiere kann die Seele eines toten Tieres zurück rufen, das vor zehn Tagen oder weniger gestorben ist. Auferstandene Tiere erhalten 1 Punkt Lebensenergie und können sich für zwei Wochen nur halb so schnell bewegen und keine Anstrengungen unternehmen.

Der Körper der Tiere wird nicht geheilt. Amputierte Glieder fehlen weiterhin.

5. Zirkel

Wunder des 5. Zirkels werden dem Anhänger von einer Valkyre persönlich gewährt.

Göttlicher Auftrag kann einer Kreatur einen Auftrag im Dienste Freyas aufzwingen. Der Auftrag darf gefährlich sein, das Opfer wird sich jedoch nicht selber schaden. Jedes Mal, wenn sich das Opfer dem Auftrag, wird eine Valkyre erscheinen und das Opfer verfluchen. Nur die Verfolgung des Auftrages kann diesen Fluch aufheben. Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Mit einem *Gegenauftrag* kann ein Kleriker einen göttlichen Auftrag lösen, der von jemandem ausgesprochen wurde, dessen Stufe kleiner oder gleich ist. Für jede Stufe *darüber* gibt es eine 5% Chance, dass der Gegenauftrag misslingt.

Todesstrahl tötet ein Ziel innerhalb von 120 Fuss. Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Tod zu.

Tote wieder erwecken kann die Seele eines Toten zurück rufen, der vor zehn Tagen oder weniger gestorben ist. Der zum Leben Erweckte erhält 1 Punkt Lebensenergie und kann sich für zwei Wochen nur halb so schnell bewegen und keine Anstrengungen unternehmen. Untote werden durch diesen Spruch sofort zerstört. Ihnen steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Der Körper des Toten wird nicht geheilt. Amputierte Glieder fehlen weiterhin. Deswegen schneidet man wichtigen Feinden gerne den Kopf ab: Dann kann man sie nicht so leicht von den Toten wieder erwecken.

Wahres Sehen verleiht einem berührten Wesen für eine Runde pro Stufe des Klerikers die Fähigkeit, alles so zu sehen, wie es wirklich ist. Dunkelheit jeglicher Art, geheime Türen, unsichtbare

Wesen und Gegenstände, eine Verwandlung derselben und alle Sorten von Illusionen – alles wird durchschaut.

Wunder des Tsathoggua

1. Zirkel

Beklemmung füllt das Herz mit Kälte und verursacht 1W6+1 Schadenspunkte. Das Ziel muss berührt werden, was allerdings keinen Trefferwurf benötigt.

Dunkelheit beschwört innerhalb von 120 Fuss für 2 h eine lebendig und böse wirkende Schattenwolke mit 30 Fuss Durchmesser, die alles Licht schluckt. Wird das Wunder auf eine Kreatur gewirkt, so steht ihr ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Gelingt dieser, wirkt das Wunder auf den Boden und die Kreatur kann den Wirkungsbereich problemlos verlassen.

Fratze zwingt ein Wesen, in Panik zu fliehen. Das Opfer darf nicht weiter als einen Schritt vom Opfer entfernt sein, wenn dieses Wunder gewirkt wird. Das Opfer flieht für so viele Runden wie der Kleriker Stufen hat. Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Gutmenschen entdecken zeigt dem Kleriker während 1 h, welche der sichtbaren Wesen im Umkreis von 60 Fuss besserwisserische, selbstgerechte und moralisierende Dummköpfe sind.

Zögerliches Kröten schlecken heilt 1W6+1 Schadenspunkte. Benötigt eine lebende Kröte. Wen die Kröte selber schleckt, wird von aller Lähmung geheilt.

Magie entdecken lässt verzauberte Gegenstände, Kreaturen und Orte innerhalb von 60 Fuss für 20 min aufleuchten. Dieses Leuchten ist für alle sichtbar.

Myceliums Wonne lässt Pflanzen und Pilze auf fruchtbarem Boden in 5 min wie in fünf Monaten wachsen. Der Boden ist danach jedoch ausgelaugt. Weiteres Pflanzenwachstum ist für Monate verlangsamt.

Pilzbefall lässt im Körper von Gegnern im Umkreis von 60 Fuss für 1 h grosse Pilze wachsen. Diese behindern ihren Wirt und verursachen einen Abzug von -1 beim Trefferwurf und beim Schadenswurf, und sie reduzieren die Moral um -1.

Wird daraufhin *Myceliums Wonne* gezaubert, so steht den schon befallenen Opfern ein weiterer Rettungswurf zu. Gelingt dieser nicht, so führt das starke Wachstum zur vollständigen Bewegungsunfähigkeit. Das einzig Positive dabei: Die Opfer werden von riesigen Pilzen auch vor Angriffen geschützt. Man muss erst 5 Runden auf die Pilze einhacken, um die Opfer zu befreien oder anzugreifen.

Wärme des Verfalls erlaubt es einem Wesen in bis zu 30 Fuss Entfernung für 1 h jeglicher Kälte zu trotzen, gibt einen +2 Bonus bei Rettungswürfen gegen Kälteangriffe und reduziert zudem jeden Schadenswürfel bei Kälteangriffen um einen Punkt.

Wer im Schatten kämpft, kann nicht gesehen werden, ist selber aber ebenfalls *blind*. Wer seine Gegner nicht sieht, hat einen Abzug von -4 auf alle Angriffe.

Licht und *Dunkelheit* heben sich gegenseitig auf. *Ewiges Licht* ist stärker als dieses Wunder.

2. Zirkel

Korruption lässt den Wunderwirkenden *1 h* lang die Wünsche erkennen, welche diejenigen, die innerhalb von *30 Fuss* reden, mit sich tragen. Für jede Person ist dieser Wunsch immer etwas, was sie vom rechten Weg abbringen würde, eine Sünde, eine Schwäche, eine Bestechungsmöglichkeit, eine Erpressungsmöglichkeit.

Tierfreund macht Tieren zu treuen Freunden. Die Tiere verhalten sich wie gut dressierte Hunde, sofern sie können. Der Zauber endet erst, wenn den Tieren ein Moralwurf misslingt. Die genaue Anzahl hängt von der Grösse der Tiere ab.

Mit Tieren sprechen erlaubt es dem Kleriker, während *1 h* mit allen Vertretern *einer Tierart* im Umkreis von *30 Fuss* zu reden und ihre Antworten zu verstehen. Die Tiere sind dem Kleriker nicht automatisch freundlich gesinnt. Es kann zu einem Reaktionswurf kommen.

Sprungangriff verzaubert eine Person, so dass sie *10 min* lang unglaubliche Sprünge vollbringen kann, ohne Schaden zu erleiden. Die Sprünge können bis zu *5 m* hoch und *10 m* weit sein. Im Kampf kann man so, sofern man auch *5 m* hoch springen kann, +2 auf den Schadenswurf addieren.

Stille formt eine unsichtbare, schallschluckende Kugel mit *30 Fuss* Durchmesser in bis zu *180 Fuss* Entfernung welche für *2 h* andauert. Wird das Wunder auf eine unwillige Kreatur gewirkt, so steht ihr ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Gelingt dieser, wirkt das Wunder auf den Boden und die Kreatur kann den Wirkungsbe- reich problemlos verlassen.

Totenstarre lässt eine Person ohnmächtig werden. Diese sieht aus wie eine Leiche, atmet nicht, blutet nicht. Der Zauber hält für so viele Tage, wie der Kleriker Stufen hat. Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

3. Zirkel

Ewige Dunkelheit verzaubert einen Gegenstand innerhalb von *120 Fuss*, so dass dieser *für immer* ein dunkles Miasma verströht, welches im Umkreis von *60 Fuss* alles Licht verschluckt. Hier herrscht absolute Dunkelheit. Wird das Wunder auf eine Kreatur gewirkt, so steht dem Opfer ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Fluch wirkt auf eine Kreatur innerhalb von *30 Fuss*. Der Fluch gilt *für immer*. Typische Flüche wären: Blindheit, Taubheit, Stimm- verlust, verkrüppelte Beine, ein hässliches Gesicht, ein fürchterli- cher Gestank, Unfruchtbarkeit, Fehlgeburt, Krankheit, Gift, aus der Haut schlüpfende Kröten, eine Zungenlänge von *1 m*, eine Kröten- haut, die jede Nacht feucht gehalten werden muss, und so weiter. Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu.

Hypnose der 1000 Kröten zwingt alle Kreaturen innerhalb von *60 Fuss*, welche den Wunderwirkenden hören können, seinen Ein- flüsterungen zuzuhören. Den Betroffenen steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Solange der Wunderwirkende weiter säuselt,

Das heisst nicht, dass man seinen sün- digen Gedanken auch ausgeliefert ist. Selbstdisziplin, Aufrichtigkeit, Stand- festigkeit: Das sind die Gegenmittel, die jedem zur Verfügung stehen.

Beispielsweise ein Teich voller Kröten, ein Korb voller Schlangen, bis zu sechs Wölfe, bis zu vier Riesenkröten, eine Riesenschlange.

Darf man mehrmals pro Runde an- greifen, so gilt der Bonus nur für den ersten Angriff.

Innerhalb der Kugel kann man selber auch weder reden noch zaubern.

Das kann auch von Vorteil sein, wenn es gilt, Sterbende zu stabilisieren oder andere durch Flüssigkeiten oder giftige Gase zu transportieren.

Gegenzauber beendet das Wunder. Ewiges Licht und Ewige Dunkelheit heben sich gegenseitig auf. Ewige Dunkelheit ist stärker als das Licht des 1. Zirkels.

Fluch brechen hebt einen Fluch auf. Gegenzauber ist gegen einen Fluch wirkungslos.

hält die Wirkung an. Die Betroffenen können nichts anderes tun, als dem Wunderwirkenden langsam nach zu schlurfen.

Kiemen lässt *einer Kreatur für einen Tag* Kiemen wachsen, so dass diese unter Wasser atmen kann. Mit diesem Zauber beherrscht man automatisch die Sprache der Fische.

Knochenmänner macht aus den Leichen innerhalb von *60 Fuss* einfache Skelette. Pro Stufe kann der Kleriker eine Leiche in ein Skelett verwandeln. Die Skelette sind nicht intelligent, befolgen aber einfache Befehle (bewache diesen Raum, töte diese Leute, folge mir, und so weiter).

Magie bannen bannt alle Wunder und Zauber von Personen, deren Stufe gleich oder unter der Stufe des Klerikers liegt. Für jede Stufe *darüber* gibt es eine 5% Chance, dass der Bann misslingt.

Riesenkröte verwandelt bis zu *vier* normale Kröten für *2 h* in Riesenkröten. Diese Riesenkröten befolgen *treu jegliche* Befehle.

Siechtum wirkt auf eine Kreatur innerhalb von *30 Fuss*. Dies führt zu einer schrecklichen Krankheit, welche das Opfer in *2W12* Tagen dahinrafft. Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Ein dahinsiechendes Opfer erhält einen -2 Abzug auf alle Tref-ferwürfe und kann weder auf natürliche noch auf magische Weise heilen.

4. Zirkel

Wunder des 4. Zirkels werden dem Anhänger von einem Froschdä-mon persönlich gewährt.

Faulheit macht eine berührte Kreatur /für immer/ träge und antriebslos. Sie versucht im Rahmen ihrer Möglichkeiten einfachere und bequemere Lösungen zu finden oder faule Kompromisse ein-zugehen. Die grundsätzlichen Ziele und Wünsche bleiben erhalten. Das Opfer ist einfach zu faul, um diese Ziele zu verfolgen. Dem Opfer steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. /Gegenzauber/ beendet das Wunder.

Die Veränderung ist langsam und schleichend. Der Zauber wirkt selbst auf Freunde und Verwandte. Diese erkennen die Verände-rung im Charakter des Opfers einfach nicht. Den Freunden und Verwandten steht kein Rettungswurf zu.

Stinkende Fäulnis lässt den Boden oder ein Gegenstand oder eine Kreatur innerhalb von *120 Fuss* schrecklich nach faulen Eier, Schwefel und Verwesung stinken. Kreaturen, die sich diesem Ge-stank auf *30 Fuss* nähern, steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Schaffen sie diesen nicht, wird ihnen so schlecht, dass sie nichts weiter tun könne, als auf allen Vieren herum zu kriechen. Was sie in den Händen tragen, müssen sie fallen lassen.

Wird das Wunder auf eine Kreatur gewirkt, so steht ihr ein Ret-tungswurf zu. Schafft sie diesen, so wirkt der Zauber auf den Bo-den. Das Ziel ist von diesem Gestank nicht betroffen.

Schwarzer Schleim lässt aus feuchtem Boden in *30 Fuss* Ent-fernung einen schwarzen Schleim aufsteigen. Dieser greift alles

Den Betroffenen steht alle *10 min* ein weiterer Rettungswurf zu. Sehen oder hören die Betroffenen Gewalt – zum Beispiel einen Kampf – so endet die Wirkung der Hypnose sofort.

Dieser Zauber bringt einem nicht das Schwimmen bei. Schwimmen mit Rüstung bleibt unmöglich.

Skelette: TW 1 RK 7 1W6 K1 BW 6. Diese Skelette können mit Waffenge-walt und Magie zerstört werden, sie können durch andere Kleriker ver-trieben oder zerstört werden, und sie können durch *Magie bannen* zerstört werden.

Riesenkröten: TW 2+2 RK 7 1W4+1 K1 BW 9; können Zwerge und kleiner mit ihrer Zunge von bis zu *15 Fuss* zu sich heranziehen und beißen; können bei einer 20 Halblinge und kleiner verschlucken; verschluckte Kreaturen nehmen jede Runde 1W6 Schaden.

Krankheiten heilen beendet *Siechtum*.

Das Wunder wirkt nicht gegen Krea-turen ohne Geruchssinn oder gegen Kreaturen, deren natürlicher Lebens-raum ähnlich stinkt.

lebendige an.

Herzhaftes Kröten schlecken heilt 2W6+2 Schadenspunkte. Benötigt eine lebende Kröte. Wen die Kröte selber schleckt, wird von aller Lähmung geheilt.

5. Zirkel

Gieriges Kröten schlecken heilt 3W6+3 Schadenspunkte. Benötigt eine lebende Kröte. Wen die Kröte selber schleckt, wird von aller Lähmung geheilt.

Die Stützen der Gesellschaft

Dies sind die Standardsprüche der Kleriker.

1. Zirkel

Böses entdecken zeigt dem Kleriker während 1 h, welche der sichtbaren Wesen im Umkreis von 60 Fuss ihm Übles wollen.

Hand auflegen heilt 1W6+1 Schadenspunkte oder hebt Lähmung auf. Das Gegenteil davon ist **Schmerz** und verursacht 1W6+1 Schadenspunkte. In beiden Fällen muss das Ziel berührt werden (was allerdings keinen Trefferwurf benötigt).

Licht verzaubert einen Gegenstand innerhalb von 120 Fuss für 2 h, so dass er schwach zu leuchten beginnt und eine Kugel von 30 Fuss Durchmesser beleuchtet. Wird das Wunder auf die Augen einer Kreatur gewirkt, so erblindet sie für 2 h. In diesem Fall steht dem Opfer ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Das Gegenteil ist **Dunkelheit**.

Magie entdecken lässt verzauberte Gegenstände, Kreaturen und Orte innerhalb von 60 Fuss für 20 min aufleuchten.

Mut erlaubt einem berührten Wesen, welches in magischer Panik fliehen will, einen Rettungswurf mit einem Bonus, der gleich hoch ist wie die Stufe des Klerikers. Das Gegenteil davon ist **Panik**: Das berührte Wesen flieht in Panik.

Schutz vor beschworenen Kreaturen schützt ein berührtes Wesen während 2 h vor der Berührung *beschworener* Kreaturen und verbessert die Rüstungsklasse um -1 (tiefer ist besser) und gibt einen +1 Bonus auf alle Rettungswüfe.

Schutz vor Kälte erlaubt es einem Wesen in bis zu 30 Fuss Entfernung für 1 h jeglicher Kälte zu trotzen, gibt einen +2 Bonus bei Rettungswürfen gegen Kälteangriffe und reduziert zudem jeden Schadenswürfel bei Kälteangriffen um einen Punkt.

2. Zirkel

Fallen entdecken warnt den Kleriker während 20 min vor allen Fallen im Umkreis von 30 Fuss.

Schwarzer Schleim: TW 10 RK 6
3W8 K5 BW 6; kann nur durch Feuer beschädigt werden. Alle anderen Angriffe erzeugen nur weiteren Schleim: TW 2 RK 6 1W8 K1 BW 6.

Hiervon wollte ich eigentlich weg!

Licht und Dunkelheit heben sich gegenseitig auf.

Dieses Leuchten ist für alle sichtbar.

Mut und Panik heben sich gegenseitig auf.

Gesinnung entdecken zeigt dem Kleriker die Gesinnung aller Wesen im Umkreis von *15 Fuss*, die Gesinnung aller magischer Gegenstände, sofern sie eine haben, und ob dies hier ein heiliger oder ein unheiliger Ort ist.

Mit Tieren sprechen erlaubt es dem Kleriker, während *1 h* mit allen Vertretern *einer Tierart* im Umkreis von *30 Fuss* zu reden und ihre Antworten zu verstehen. Die Tiere sind dem Kleriker nicht automatisch freundlich gesinnt. Es kann zu einem Reaktionswurf kommen.

Personen festhalten lähmt bis zu *1W4* sichtbare Personen für *1½ h* in bis zu *180 Fuss* Entfernung. Allen Opfern steht ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Soll nur eine Person gelähmt werden, ist der Rettungswurf um *-2* erschwert.

Dieses Wunder wirkt nur gegen menschenähnliche Kreaturen. Untote und Riesen sind gegen das Wunder immun, obwohl sie menschenähnlich sind.

Schutz vor Feuer erlaubt es einem Wesen, in bis zu *30 Fuss* Entfernung für *1 h* jeglicher Hitze zu trotzen, gibt einen *+3* Bonus bei Rettungswürfen gegen Feuerangriffe und reduziert zudem jeden Schadenswürfel bei Feuerangriffen um einen Punkt.

Segen verleiht allen Verbündeten des Klerikers im Umkreis von *60 Fuss* für *1 h* einen *+1* Bonus beim Trefferwurf und beim Schadenswurf und steigert die Moral um *+1*. Das Gegenteil davon ist **Verfluchen** und bewirkt das genaue Gegenteil auf alle Feinde.

Segen und *Verfluchen* heben sich gegenseitig auf.

Stille formt eine unsichtbare, schallschluckende Kugel mit *30 Fuss* Durchmesser in bis zu *180 Fuss* Entfernung welche für *2 h* andauert. Wird das Wunder auf eine unwillige Kreatur gewirkt, so steht ihr ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Gelingt dieser, wirkt das Wunder auf den Boden und die Kreatur kann den Wirkungsbereich problemlos verlassen.

3. Zirkel

Ewiges Licht verzaubert einen Gegenstand innerhalb von *120 Fuss*, so dass er *für immer* hell wie die Sonne zu leuchten beginnt und eine Kugel von *60 Fuss* Durchmesser erleuchtet. Wird das Wunder auf die Augen einer Kreatur gewirkt, so erblindet sie. In diesem Fall steht dem Opfer ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Das Gegenteil ist **Ewige Dunkelheit**.

Gegenzauber beendet das Wunder. *Ewiges Licht* und *Ewige Dunkelheit* heben sich gegenseitig auf.

Fluch brechen bricht einen Fluch, der auf einem berührten Wesen lastet. Trägt das Wesen einen verfluchten Gegenstand, so kann das Wesen den Gegenstand ablegen – der Gegenstand bleibt allerdings verflucht. Das Gegenteil davon ist der **Fluch**.

Ein Fluch gilt *für immer*. *Fluch brechen* hebt einen *Fluch* auf. *Gegenzauber* ist gegen einen Fluch wirkungslos. Flüche werden *mit dem Spielleiter* verhandelt.

Gegenstand finden lässt den Kleriker die genaue Richtung eines bestimmten Gegenstandes oder einer bestimmten Art von Gegenstand im Umkreis von *120 Fuss* spüren.

Gerechter Zorn verzaubert eine Waffe in bis zu *30 Fuss* Entfernung, so dass sie für *10 min* einen zusätzlichen *W6* Schaden verursacht.

Krankheiten heilen heilt bei einem Wesen in bis zu 30 Fuss Entfernung alle Sorten von Krankheiten inklusive Mumienfäule, Lykanthropie und grünen Schleim. Das Gegenteil davon ist **Siechtum** und führt zu einer schrecklichen Krankheit, welche das Opfer in 2W12 Tagen dahinrafft. In diesem Fall steht dem Opfer ein Rettungswurf gegen Sprüche zu. Ein dahinsiechendes Opfer erhält einen -2 Abzug auf alle Trefferwürfe und kann weder auf natürliche noch auf magische Weise heilen.

Krankheiten heilen beendet Siechtum.

Magie bannen bannt alle Wunder und Zauber von Personen, deren Stufe gleich oder unter der Stufe des Klerikers liegt. Für jede Stufe *darüber* gibt es eine 5% Chance, dass der Bann misslingt.

Untote erschaffen erfüllt Leichen mit unnatürlichem Leben und macht sie zu Skeletten oder Zombies, welche dem Kleriker aufs Wort gehorchen. Die Untoten können dem Kleriker folgen oder in einem bestimmten Gebiet bleiben und dort entweder alle oder nur eine bestimmte *Art* von Kreatur angreifen. Es können so viele Stufen an Untoten erschaffen werden, wie der Kleriker Stufen hat.

Skelette haben so viele Stufen wie die Leiche (meist 1), Zombies jeweils eine Stufe mehr (meist 2).

Lizenz: Open Game License Version 1.0a

Designation of Open Game Content: The entire document is open game content. **Designation of Product Identity:** The names of contributors, the name of the website ("Campaign Wiki") and the name of this site ("Halberds and Helmets") as well as "Hellebarden und Helme") are product identity. The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
 Open Game License v 1.0 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
 System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
 System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
 Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.
 Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.
 Cave Cricket from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
 Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Fly, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Golem, Wood from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.
 Kamadan from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.
 Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax
 Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.
 Hellebarden und Helme Copyright 2012–2014, Alex Schroeder. Author Alex Schroeder, Samuel Dennler.

For purposes of this license, nothing is considered to be Product Identity in addition to anything covered in section 1, above.