



Die Disziplin Priester

Earthdawn Fanwork

Entwicklung des Priester

Viele Disziplinen sind bisher entwickelt und veröffentlicht worden, aber eine Klasse, die jeder Rollenspieler vermisst, fehlte bisher: der Priester, Kleriker oder Heiler.

Dabei erwähnt Earthdawn selbst im Grundregelwerk die Priester an verschiedenen Stellen, z.B. unter „Wie alles begann“.



In diversen Internetforen werden oft die Questoren als Priester genannt. Diese sind aber Helden verschiedener Klassen, oft noch aktive, reisende Abenteurer, die einer Passion dienen und dafür besondere Fähigkeiten erhalten. Questoren sind mehr klerikale Ordensritter als ortsgebundene Diener in den Tempeln der Passionen. Letztere Funktion erfüllen die Priester, halten zudem Messen ab, führen Zeremonien durch und übernehmen vielfältige Aufgaben im Interesse des sozialen Gemeinwohl, obwohl einige Passionen Gemeinwohl anders definieren.

Die Disziplin des Priester wurde auf Grundlage der 2. Edition entwickelt. Für die 1. Edition muß im ersten Kreis das Talent Lesen und Schreiben zugefügt werden.

Geschichte der Priesterschaft

Während der Plage suchten die Kaerbewohner nach Glauben und Hoffnung und beteten in den Tempeln. Die Priester als Ansprechpartner boten Hilfe und Hoffnung durch die Passionen an. Die Priester nehmen sich der Hoffnungen und Träume der Bewohner an, um die Probleme des Lebens im Kaer erträglicher zu gestalten. Auch in der Behandlung und Heilung von Krankheiten können sie ihre Dienste leisten.

Der Weg des Priester

Priester (gr. presbyteros, Gemeindegältester) sind Personen, die innerhalb einer Gemeinschaft als Mittler zwischen den Passionen und den Namensgebern stehen. In der Regel nehmen sie die sakralen und kultischen Handlungen vor, z.B. Trauungen, Taufen, Beerdigungen, Passionsfeiern, Passionsdienste oder Opferrituale.

Die Priester Jaspree's bilden eine Ausnahme. Sie werden zumeist in der Flora

und Fauna angetroffen. Nur in großen Städten finden sich Tempel dieser Passion. In anderen Rollenspielen würden sie auch als Druiden bezeichnet werden.

Aufgaben der Priester

Die Priester von Astendar werden angehalten, ein Musikstück oder einige Kunstwerk pro Jahreszeit zu erschaffen. Diese werden dann später an die Gläubigen verkauft oder bei verschiedenen Anlässen verschenkt.

Chorrolis erwartet dagegen von seinen Priestern, dass sie pro Jahreszeit einen Gewinn von mindestens fünfhundert Silbermünzen aus ihren Geschäften erwirtschaften und ein Fünftel in die Glaubenskasse einzahlen.

Die Versklavung und ggf. der Verkauf eines vernunftbegabten Wesen pro Jahr ist das Ziel eines Priester von Dis. Oft ist diese Passion beteiligt an die durch Thera ausgeführten Raubzüge und Versklavungen.

Die Priester Floranus organisieren jedes Quartal ein großes Jahreszeitenfest. Jeder Priester hat vorab Geld zu sammeln und sich aktiv an dem Fest zu beteiligen.

Ihre soziale Ader zeigen die Priester von Garlen. Sie haben ganzjährig Verletzte zu heilen und Kranke zu pflegen.

Die naturverbundenen Priester von Jaspree pflanzen pro Jahreszeit einen Baum oder pflegen ganzjährig einen Morgen Land (600 x 600 Schritte, 10 Hektar).

Lochost erwartet, dass seine Priester gegen die Sklaverei tätig werden. Entweder ein Priester predigt öffentlich bei seinen Reisen gegen die Sklaverei oder er sammelt Geld und führt es in die Glaubenskasse ab um Unternehmungen gegen die Sklaverei zu unterstützen.

Die gerechten Priester von Mynbruje halten sich bereit in einer Stadt oder Gemeinde als Richter zu fungieren oder reisen durch die Länder, sprechen Recht oder lindern das Leid eines Angeklagten.

Raggok verlangt von seinen Priestern, dass sie pro Jahreszeit eine Folterung durchführen oder einen ehrbaren Zweikampf in seinem Namen gewinnen.

An einem körperlichen Zweikampf pro Jahreszeit müssen Priester von Thystonius teilnehmen. Nicht selten organisiert der Tempel vor Ort mehrere Wettkämpfe in verschiedenen Disziplinen pro Jahr.



Handwerkliche Fertigkeiten sind bei den Priestern von Upandal nötig. Sie helfen ganzjährig beim Bau von Gebäuden oder schmieden in Zusammenarbeit mit einem Waffenschmied eine besondere Waffe bzw. eine Rüstung mit Passionssymbolen im Jahr.

Hinterlist und Täuschung sind die Mittel der Priester von Dis. Sie manipulieren die Politik im Ort zu ihren Gunsten. Ein Priester hat daher pro Jahr einen zählbaren Erfolg vorzuweisen.

Verfehlung

Sollte ein Priester während des Jahres seine Aufgabe nicht wahrgenommen haben oder ein Verhalten an den Tag legen, das nicht mit der Gesinnung oder den Tugenden der Passion übereinstimmt, belegt ihn die Passion mit einem Malus von vier auf alle Würfe des Talents Spruchzauberei. Erst wenn der Priester seine Aufgabe erfolgreich nachholt wird der Malus aufgehoben. Kommt der Priester statt dessen seiner Aufgabe wiederholt nicht nach, entzieht ihm die Passion alle Zauberkräfte und er wird aus seiner Gemeinschaft verstoßen.

Beschränkung der Waffen

Ein Priester darf keine scharfen oder spitzen Waffen verwenden. Erlaubt sind z. B. Kampfstab, Keule, Peitsche, Streithammer oder Streitkolben.

Die Priester von Jaspree meiden zudem Metall. Sie benutzen nur Rüstungen, Schilde und Waffen aus organischem Material, wie Farngeflecht, Leder oder Kristall, Holzschild, Kampfstab oder Keule.

Eine Ausnahme bilden die Priester von Raggok und Vestrial. Diese dürfen auch einen Dolch benutzen.

Ämter und Titel

Durch das Anwachsen der Gemeinden während der Plage und ihre institutionelle Verfestigung, durch den Ausbau der Liturgie und der Lehre, nicht zuletzt durch die antignostische Auseinandersetzung gewannen die Ämter der Priester politisch an Gewicht. Die Priester nehmen innerhalb ihrer Gemeinde verschiedene Ränge und Aufgaben wahr. Ab dem Rang Priester existiert jeweils ein Stellvertreter, der bei Abwesenheit oder Krankheit die Aufgaben bzw. die Nachfolge übernimmt.

Außerhalb der Hierarchie wirkende und aufsteigende Priester werden als Kleriker bezeichnet. Wird ein hochrangiger Kleriker sesshaft, wird er nach Entscheidung des Bischofsrates als Priester oder Hoher Priester eingesetzt.

Jungpriester

Jüngling ohne Erfahrung, Kreis 1 bis 3. Der Jungpriester besucht die Lehrstunden der Priester, organisiert Zeremonien, übernimmt Aufgaben im wirtschaftlichen Bereich und sonstige Aufgaben. Jeder Priester kann einige Jungpriester aufnehmen und ausbilden.

Priester

ab Kreis 4, Geistlicher einer Siedlung oder Dorfes. Der Priester führt die Zeremonien durch, leitet den wirtschaftlichen Bereich und lehrt die Jungpriester. Eine Ortschaft hat grundsätzlich nur ein oder zwei Tempel verschiedener Passionen. Der Priester wird vom Hohe Priester ernannt.

Hohe(r) Priester

ab Kreis 6, höchster Geistlicher einer Passion in einer Stadt oder ländlicher Gebiete mit mehreren Dörfern (Sprengel). Er übernimmt die Zeremonien, überwacht die Priester, prüft und entscheidet wirtschaftliche Belange und trifft die Entscheidungen in seinem Einflußbereich. Eine Stadt bietet in der Regel einen Tempel jeder Passion. Der Hohe Priester wird vom Bischof ernannt.

Bischof

ab Kreis 8, höchster Geistlicher seines Bistums. Der Bischof faßt in seinem Einflußbereich alle Sprengel zum Bistum zusammen. Er hat seinen Sitz in einer Stadt und führt die Finanzen und Diplomatie der örtlichen Priesterschaft. Alle niederen Ränge sind ihm zur Rechenschaft verpflichtet und schulden ihm Gehorsam. Der Bischof wird vom Erzbischof ernannt.

Erzbischof

ab Kreis 10, höchster Geistlicher der Passion eines Land oder (König)Reichs. Der Erzbischof faßt in seinem Einflußbereich alle Bistümer zusammen. Er hat seinen Sitz in einer der größten Städte des Landes und gibt die Richtlinien vor. Der Erzbischof ernennt die Bischöfe, welche im einmal im Jahr zur Rechenschaft verpflichtet sind.

Bei Rücktritt oder Tod des Erzbischof wählen die Bischöfe aus ihrem Kreis einen neuen Amtsinhaber und Stellvertreter. Bis zur Wahl übernimmt der Stellvertreter die Aufgaben und organisiert innerhalb von 30 Tagen die Neuwahl.



Bistümer

In Barsaive existieren die acht nachfolgend beschriebenen Bistümer, deren Grenzen von den meisten Namensgebern beachtet werden.

Das Bistum Throal mit dem Königreich Throal im Herzen reicht im Norden von den Bergen von Scytha aus bis an die Grenzen des Servos-Dschungel im Süden. Im Westen grenzt das Bistum an den Tylonbergen und am Vorse, während im Osten die Caucaviaberge und die Landschaft westlich des Schlangenflusses die natürlichen Grenzen darstellen.

Das Bistum Urupa obliegt die Aufsicht über alle nördlichen Bereich nordöstlich des Schlangenflusses bis zum Arasmeer.

Das Bistum Travar wird von den Brachen im Westen und den Nebelsümpfen im Norden eingegrenzt. Es umfaßt ebenfalls die Gebiete um den Donnergipfel und die Drachenberge

Das Bistum Myth umfaßt die Gebiete von Cara Fahd, Landis und Ustrect. Zum Gebiet gehören weiterhin die Delarisberge, die Zwieltgipfel und die Landschaften bis zu den Nebelsümpfen und den Brachen. Es grenzt im Süden am Todesmeer und westlich an der unter theranischer Herrschaft stehenden Stadt Viviane. Die hohen Priesterschaften der einzelnen Passionen in diesem Bistum sind seit Jahrhunderten fest an dortigen drei Völker, die Menschen, Orks und Trolle, vergeben. Den Orks sind die Passionen Chorrolis, Lochost und Vestrial zugesprochen, während die Trolle Floranus, Thystonius und Raggok führen. Die Menschen verehren in den Tempeln die anderen sechs Passionen.

Das Bistum Jerris umfaßt den Giftwald, den Liay Dschungel und reicht im Norden bis zum Schlangenfluss. Im Süden grenzt es an den Bergen von Delaris.

Das Bistum Iopos umfaßt alle Gebiete zwischen den beiden nordwestlichen Armen des Schlangenflusses einschließlich der Scolberge. Der östlichste Einfluss dehnt sich bis zur Stadt Iskarat und dem Vorse aus.

Der gesamte Blutwald bildet das Bistum des Elfenhofes.

Das Bistum Kratas grenzt nördlich am Schlangenfluss, verwaltet die Tylonberge und umfaßt die Wälder unterhalb Kratas sowie den Servos-Dschungel und grenzt westlich am Liay-Dschungel.

Wirtschaftliche Aufgaben

Ein Bistum erzielt Einnahmen durch die Herstellung und Verkauf von handwerklichen Objekten und der Pflege und Ernte von Weinstöcken sowie der Erbringung verschiedener Dienstleistungen.

Talente der Priester

Priester sind Verkünder der Passionen und wackere Streiter. Das Rüstzeug eines Priester sind jedoch seine Zauber, mit deren Hilfe er ihm anvertraute Freunde und Gläubige dient, aufrichtet, beschützt und stärkt.

Wichtige Attribute: Wahrnehmung und Willenskraft

Zwingende Fertigkeiten: Kräuterkunde *

Weitere Voraussetzung: Wahl einer Passion

Beschränkungen der Rasse: keine

Karma Ritual: Der Priester sucht einen Ort auf an dem Stille herrscht. Er kniet nieder und bittet seine Passion um Gesundheit, Stärke und Schutz für seine Gläubigen. Der Priester erhält vor Ablauf einer halben Stunde ein mentales Zeichen von seiner Passion. Damit endet das Ritual.

Kunsth Handwerk: Malen, Roben besticken, Musikinstrument spielen

Erster Kreis

Talente

Fadenweben (Passionsmagie)	D
Karmaritual	
Arzt	D
Spruchzauberei	D
Zaubermatrix (Passionsmatrix)	
Zaubermatrix (Passionsmatrix)	

Zweiter Kreis

Talente

Nahkampfwaffen	
Unempfindlichkeit (5/4)	
Zaubermatrix (Passionsmatrix)	

Dritter Kreis

Talente

Hieb ausweichen	
* (je nach Passion, s. Beschreibung)	



Vierter Kreis

Der Priester kann einen Karmapunkt für jede Handlung einsetzen, für die nur Willenskraft erforderlich ist.

Talente

Zaubermatrix (Passionsmatrix)

Astralsicht

D

Fünfter Kreis

Magische Widerstandskraft: wird um 1 erhöht

Talente

Willensstärke

Holzhaut

Sechster Kreis

Soziale Widerstandskraft: wird um 1 erhöht

Talente

Erweiterte Matrix (Passionsmatrix)

* (je nach Passion, s. Beschreibung)

Siebter Kreis

Körperliche Widerstandskraft: wird um 1 erhöht

Talente

Artefaktgeschichte

Fremdsprachen

D

Achter Kreis

Erholungsprobe: der Priester erhält eine zusätzliche Erholungsprobe pro Tag

Talente

Lebensblick

Erweiterte Matrix (Passionsmatrix)

D

Neunter Kreis

Magische Widerstandskraft: wird um 1 erhöht

Talente

Eiserner Wille

* (je nach Passion, s. Beschreibung)

Zehnter Kreis

Das Maximum an Karmapunkte erhöht sich um 15 Punkte.

Körperliche und Soziale Widerstandskraft: wird um 1 erhöht

Talente

Summenmatrix (Passionsmatrix)

Zweite Chance

Talent im dritten, sechsten und neunten Kreis

Welches Talent der Priester im dritten und sechsten und neunten Kreis erhält, bestimmt sich anhand seiner Passionszugehörigkeit:

Dritter Kreis

Astendar

Chorrolis

Dis

Floranuus

Garlen

Jaspree

Lochost

Mynbruje

Raggok

Thystonius

Upandal

Vestrial

Künstler

Handeln

Bestechung

Erster Eindruck

Etikette

Überleben

Waffenloser Kampf

Beweisanalyse

Waffe verbergen

Akrobatik

Handwerker

Magische Maske

Sechster Kreis

Astendar

Chorrolis

Dis

Floranuus

Garlen

Jaspree

Lochost

Mynbruje

Raggok

Thystonius

Upandal

Vestrial

Gefühlsmelodie

Hehlerei

Arkane Gefasel

Navigation

Reinigende Kälte

Tierfreundschaft

Starrsinn

Konversation

Angst einflößen

Sprint

Taktik

Mob aufwiegeln

Neunter Kreis

Astendar

Chorrolis

Dis

Floranuus

Garlen

Jaspree

Lochost

Mynbruje

Raggok

Thystonius

Upandal

Vestrial

Bardenstimme

Goldespür

Schuld abwälzen

Ansatz zur Perfektion

Vitalität

Blätterdach

Herausford. der Besten

Falschheit erkennen

Wundenübertragung

Ansporn

Steinhaut

Nachdenkliche Miene

(* **D** = Disziplintalent)



Zauber der Priester

Viele Zauber sind allen Priestern zugänglich. Andere können nur von Anhänger einer bestimmten Passion erlernt werden. Sind nach dem Zauber statt des Wortes „alle“ nur Buchstaben angegeben, handelt es sich hierbei um die Anfangsbuchstaben der Namen der Passionen. Nur Priester dieser Passion erhalten diese Zauber.

Zuordnung

A	Astendar	L	Lochost
C	Chorrolis	M	Mynbruje
D	Dis	R	Raggok
F	Floranuus	T	Thystonius
G	Garlen	U	Upandal
J	Jaspree	V	Vestrial

Hinter einigen Zaubern steht ein Buchstabe und eine Zahl in Klammern. Hieraus läßt sich ablesen, wo der entsprechende Zauber im Handbuch gefunden werden kann. E steht für Elementarist, G für Geisterbeschwörer, I für Illusionist und M für Magier. Die Zahl bezeichnet den Kreis. Zaubersprüche mit Sternchen sind unter der Überschrift „Neue Priester Sprüche“ erklärt.

Erster Kreis

Heilen *	alle
Feuerresistenz (E1)	alle
Kälteresistenz (E1)	alle
Licht (I1)	alle
Wasser reinigen (E1)	alle
Beruhigende Berührung (I1)	A,C,G,F,L,M,T,U
Pflanzensprache (E1)	J
Geisterhand (G1)	D,R,V

Zweiter Kreis

Segen *	alle
Astralschild (M2)	alle
Astralsinn (M1)	alle
Magie neutralisieren (M1)	alle
Wetterfest (I2)	A,G,J,M
Flammenblitz (M1)	C,F,L,R,T,U,V
Knochentanz (G1)	D

Dritter Kreis

Wunden heilen *	alle
Wasser kochen (E2)	alle
Aura Lesen (M1)	alle
Kleiner Bannkreis (G2)	alle
Lichtblitz (I3)	A,C,G,F,L,M,T,U
Ranken (M2)	J
Nebelgeist (G2)	D,R,V

Vierter Kreis

Flammenschlag *	alle
Träger (E3)	alle
Alarm (I3)	alle
Vertrauen (M4)	A,F,G,M,U
Kampfeswut (M3)	C,D,L,R,T
Dornenhecke (M4)	J
Sichtfenster (G4)	V

Fünfter Kreis

Allheilung *	alle
Blenden (I4)	alle
Verlangsamten (M5)	alle
Steinkäfig (E5)	A,C,F,L,T,U
Wächter (G5)	G,M
Erzitternde Erde (E4)	J
Böser Blick (G4)	D,R,V

Sechster Kreis

Versorgung *	alle
Schlaf (M6)	alle
Verbesserter Alarm (I4)	alle
Leitfaden (M4)	A,G,T,U
Reise erleichtern (E6)	C,F,J,L,M
Scheindämon (G5)	D,R,V

Siebter Kreis

Regeneration *	alle
Gesegnetes Licht (G6)	alle
Lähmkreis (G7)	alle
Zauberstäbchen (M7)	F,M,T,U
Gebrabbel (I7)	A,C,D,G,J,L,V
Verdorren (G5)	R

Achter Kreis

Heiliger Schutz *	alle
Alarmzone (E8)	alle
Gegenzauber (M5)	alle
Schaf *	A,G,J,M
Dämonenfessel (G8)	C,F,L,T,U
Kontrolle (G8)	D,R,V

Neunter Kreis

Alarmzone (E8)	alle
Silberschatten (E8)	A
Händler-Elementar (E10, EDC)	C
Dämonen beschwören (G8)	D
Drachenodem (E9, EDC)	F
Reise ins Leben (M11, EDC)	G
Wetterzauber (E10, EDC)	J
Wirbelwind (E7)	L
Ereignis Beobachten (M9, EDC)	M
Haut abziehen (G9, EDC)	R
Wundmaske (M8)	T
Erdwall (E8)	U
Schnitter Tod (I9, EDC)	V

Zehnter Kreis

Heiliges Gespräch *	alle
Zaubergemeinschaft (M8)	alle



Fähigkeit Kräuterkunde

In dieser Fähigkeit bewanderte Charaktere können Pflanzen, Kräuter und Pilze bestimmen und (nicht)magische Tränke herstellen; darunter fallen auch Aufgüsse, Öle, Pflaster und Pulver, Salben und Umschläge mit echter oder angeblicher Heilwirkung. Außerdem sind sie in der Lage, Pflanzengifte und Gegenmittel herzustellen. Grundlage ist die Pflanzenliste „Herbs and Plants of Barsaive“ von Dialog Publishing, James D. Flowers.

Die nachfolgende Tabelle gibt dabei wieder welcher Mindestwurf für welche Tätigkeit erforderlich ist.

Tätigkeit

übliche (unusual) Kräuter finden
seltene (rare) Kräuter finden
Tränke aus Kräutern zubereiten
Gifte und Gegengifte herstellen
sehr seltene (very rare) Kräuter finden

Schwierigkeit

Durchschnitt
Schwer
Schwer
Sehr schwer
Heroisch

Neue Priester Sprüche

Bei den Heilsprüchen wird das Ziel selten Absichten hegen, seine Widerstandskraft dagegen einzusetzen. Hier wird auf die Regel Probe in Spruchzauberei ablegen - Freiwilliges Senken der Magischen Widerstandskraft - verwiesen (ED2 Seite 173).

Heilen

Fäden: Keine Webschw.: NA/8
Reichweite: Kontakt Wirk'dauer: 1 Runde
Wirkung: Heilung

Wirkschwierigkeit: Mag. W'kraft des Zieles

Der Priester legt seine Hände auf ein verletztes Wesen. Während er den Zauber spricht, glüht es golden unter seinen Händen und das Ziel erhält einige Lebenspunkte zurück, bis zum Maximum der Todesschwelle.

Um die Anzahl der geheilten Lebenspunkte zu bestimmen, werden zwei W6 geworfen. Die größere Zahl der beiden Würfel entspricht den geheilten Lebenspunkten. Hat der Priester eine Verfehlung begangen (s. Kapitel Verfehlung), entfällt der zweite Würfel.

Die Anwendung dieses Zaubers kostet den Priester einen Karmapunkt.

Segen

Fäden: Keine Webschw.: NA/10
Reichweite: 20 Schritte Radius
Wirk'dauer: Rang/R
Wirkung: Willensstärke+2
Wirkschwierigkeit: Mag. W'kraft des Zieles

Der Priester hebt beide Hände und nach Ausspruch des Zauber umgibt ihn kurzzeitig ein schwaches, bläuliches Leuchten. Ziel des Spruches sind bis zu 5 Freunde des Priesters in Reichweite, wobei gegen die magische Widerstandskraft des stärksten Zieles gewürfelt wird.

Alle Freunde des Priesters erhalten nach erfolgreichen Wurf einen Bonus von zwei auf die magische und soziale Widerstandskraft.

Wunden heilen

Fäden: 1 Webschw.: 6/12
Reichweite: Kontakt Wirk'dauer: 1 Runde
Wirkung: + 6 Stufen auf Erholungsprobe
Wirkschwierigkeit: Mag. W'kraft des Zieles

Der Priester legt seine Hände auf ein verletztes Wesen. Während er den Zauber spricht, glühen seine Hände golden. Das Ziel muß eine Erholungsprobe einsetzen und erhält einen Bonus von + 6 Stufen auf seine Erholungsprobe und eine Wunde wird verschlossen.

Das Ziel muß ruhig liegen und der Priester sich konzentrieren können, daher kann der Zauber im Kampf nicht angewandt werden. Die Anwendung dieses Zaubers kostet den Priester einen Karmapunkt.

Flammenschlag

Fäden: 1 Webschw.: 7/14
Reichweite: 100 Schritte Wirk'dauer: 1 Runde
Wirkung: Willensstärke+7
Wirkschwierigkeit: Mag. W'kraft des Zieles

Der Priester spricht den Zauber, deutet dabei mit den Händen auf ein Ziel und hebt dann seine Hände mit einer ruckartigen Bewegung zum Himmel und verstreut dabei eine Prise Schwefel.

Gelingt der Zauber, stößt eine Flammensäule aus dem Boden hervor und hüllt das Ziel ein. Der Schaden entspricht dem Wirkungswurf.



Allheilung

Fäden: 2 Webschw.: 8/16
Reichweite: Kontakt Wirk'dauer: 1 Runde
Wirkung: s. Text
Wirkschwierigkeit: Mag. W'kraft des Zieles

Der Priester legt seine Hände auf ein krankes oder verletztes Wesen. Während er den Zauber spricht, glühen seine Hände gülden und zwischen seinen Fingern strahlt helles Licht hindurch.

Das Ziel muß eine Erholungsprobe einsetzen und erhält einen Bonus von + 12 Stufen auf seine Erholungsprobe und eine Wunde wird verschlossen.

Der Zauber kann auch normale und magische Krankheiten oder Vergiftungen heilen, Flüche brechen, Lähmung beseitigen, Blind- oder Taubheit heilen und Geistesverwirrung oder -krankheiten kurieren, die durch Magie oder Hirnverletzungen ausgelöst wurden. Der Priester muß zuvor unter Anwendung der Fertigkeit Arzt feststellen, um welche Krankheit es sich handelt, um die Kräfte des Zaubers unter Benutzung des Kraut „Stitch Leaf“ oder einen Trank daraus richtig zu lenken. Pro Zauber kann aber nur ein Leiden kuriert werden. Der Einsatz einer Erholungsprobe ist dafür nicht erforderlich.

Das Ziel muß ruhig liegen und der Priester sich konzentrieren können, daher kann der Zauber im Kampf nicht angewandt werden. Die Anwendung dieses Zaubers kostet den Priester einen Karmapunkt.

Versorgung

Fäden: 2 Webschw.: 9/18
Reichweite: s. Text Wirk'dauer: s. Text
Wirkung: Nahrung und Wasser erschaffen
Wirkschwierigkeit: 4

Der Priester erschafft mit diesem Zauber ein einfaches Mahl bestehend aus Brot, Butter, Wasser und Äpfeln. Die Nahrungsmenge ist ausreichend um so viele Personen zu versorgen wie der Wirkungswurf des Priesters ergibt. Nicht verbrauchte Nahrung löst sich nach einer Stunde auf.

Regeneration

Fäden: 3 Webschw.: 10/20
Reichweite: Kontakt Wirk'dauer: 6 Runden
Wirkung: s. Text
Wirkschwierigkeit: Mag. W'kraft des Zieles

Der Priester legt seine Hände auf ein verletztes Wesen. Während er den Zauber spricht, glühen seine Hände gülden, zwischen seinen Fingern strahlt helles Licht hindurch und der berührte Körperteil des Zieles ist von einer leuchtenden Aura umgeben.

Das Ziel muß eine Erholungsprobe einsetzen und erhält einen Bonus von + 20 Stufen auf seine Erholungsprobe und eine Wunde wird verschlossen.

Der Zauber kann auch eingesetzt werden um Gliedmaßen, Knochen, Organe sowie Schwänze und bei mehrköpfigen Wesen auch Köpfe nachwachsen zu lassen. Wenn die abgetrennten Gliedmaßen verfügbar sind und mit dem Körper in Verbindung gebracht werden, dauert der Regenerationsprozess nur 6 Runden, andernfalls eine Woche mit Bettruhe. Der Empfänger selbst muß am Leben sein und das Kraut „Bretna“ oder einen Trank daraus zu sich nehmen, damit der Zauber wirken kann. Der Einsatz einer Erholungsprobe ist dafür nicht erforderlich.

Regeneration kann auch Körperteile wiederherstellen, die durch den Zauber Verdorren (Geisterbeschwörer fünfter Kreis und Priester von Raggok) betroffen wurden.

Das Ziel muß ruhig liegen und der Priester sich konzentrieren können, daher kann der Zauber im Kampf nicht angewandt werden. Die Anwendung dieses Zaubers kostet den Priester einen Karmapunkt.

Heiliger Schutz

Fäden: 2 Webschw.: 11/22
Reichweite: Selbst Wirk'dauer: 10
Runden
Wirkung: s. Text
Wirkschwierigkeit: 4

Dieser mächtige Spruch faßt die Zauber Licht, Segen, Astralschild und Gesegnetes Licht zusammen.



Schaf

Fäden: 2 Webschw.: 12/24
Reichweite: 60 Schritte Wirk'dauer: 6 Runden
Wirkung: Willensstärke
Wirkschwierigkeit: Mag. W'kraft des Zieles

Der Priester deutet auf ein lebendes Wesen und blökt wie ein Schaf. Gelingt mit dem Wirkungswurf ein guter oder besserer Erfolg, verwandelt sich das Ziel körperlich und geistig in ein Schaf. Die Werte des Schafes entsprechen auf der Tabelle Attributstufen für Tiere der Ziege (ED2 Seite 349). Ausgenommen ist die ursprüngliche Todesschwelle des Zieles, diese bleibt erhalten. Das Ziel hat jede Runde einen Wurf auf seine Willenskraft. Erzielt der Wurf den gleichen oder einen höheren Wert als der Wurf des Priester, ist der Zauber gebrochen und das Wesen verwandelt sich augenblicklich zurück.

Auch nach Ablauf der Wirkungsdauer verwandelt sich das Wesen zurück. Wird das verwandelte Wesen verletzt, endet die Verwandlung ebenfalls augenblicklich.

Heiliges Gespräch

Fäden: 4 Webschw.: 15/30
Reichweite: selbst Wirk'dauer: bis zu 12
Stunden

Wirkung: s. Text
Wirkschwierigkeit: 10

Der Priester kann mit Hilfe dieses Zaubers mit seiner Passion in Kontakt treten. Dazu benötigt er einen Raum in einem Tempel seiner Passion, der sauber gehalten und mit Symbolen der Passion geschmückt ist. Nach einer ein- bis mehrstündigen Meditation nimmt die Passion Kontakt auf und erlaubt dem Priester eine Frage zu stellen. Die Frage ist so zu formulieren, dass sie mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden kann. Seltenen Berichten zufolge hat die Passion auch mal mit einem kurzen Satz geantwortet.

Der Zauber kann vom Priester nur einmal pro Jahr angewandt werden.