



einmal, auf der 6. bis 10. Stufe zweimal usw.).

Ein Paladin wird von einer Schutzaura umgeben, deren Radius 3 m beträgt. Innerhalb dieses Bereichs erleiden alle magisch herbeigerufenen Kreaturen und solche von böser Gesinnung einen Abzug von -1 auf ihre Trefferchance, unabhängig davon, wen sie angreifen. Sie können leicht feststellen, von wem die Aura ausgeht, selbst wenn der Paladin sich verkleidet.

Wenn er ein Heiliges Schwert blankgezogen in der Hand hält, erschafft ein Paladin um sich herum einen Bannkreis: Im Umkreis von 4,50 m wird alle feindliche Magie gebannt, die nicht mächtiger ist als die Stufe des Paladins. (Ein Heiliges Schwert ist eine mächtige Waffe; sollte ein Paladin eines erwerben, wird ihm der Spielleiter seine besonderen Eigenschaften erläutern.)

Auf der 3. Stufe erlangt ein Paladin die Macht, Untote, Teufel und Dämonen zu vertreiben. Er hat gegenüber diesen Monstern die gleiche Macht wie ein Kleriker, der zwei Erfahrungsstufen weniger besitzt, auf der 3. Stufe also die eines Klerikers der 1. Stufe usw. Weitere Erläuterungen zu dieser Fähigkeit sind im Abschnitt über Kleriker zu finden.

Wenn er die 4. Stufe erreicht hat, kann ein Paladin sein besonderes Streitroß finden. Es muß sich dabei nicht um ein Pferd handeln, wenn der Spielleiter ein anderes Reittier für passender hält. In jedem Fall ist es ein ganz besonderes Tier, das dem Paladin schicksalhaft verbunden ist. Es taucht nicht einfach auf, sondern begegnet seinem Herrn stets unter denkwürdigen Umständen; meist wird die Suche nach ihm für den Charakter zu einem eigenen Abenteuer.

Mit der 9. Erfahrungsstufe gewinnt der Paladin die Fähigkeit, Priesterzauber anzuwenden, allerdings nur aus dem Erkenntnis, Heil-, Kampf- oder Schutzzyklus (Näheres s. Priester). Die Anwendung dieser Zauber unterliegt den für Priester geltenden Regeln.

Tabelle 17 gibt an, über wie viele Zauber welcher Grade ein Paladin auf den verschiedenen Erfahrungsstufen verfügen und mit welcher Macht er sie anwenden kann. Im Unterschied zu Priestern werden Paladine keine zusätzlichen Zauber aufgrund großer Weisheit gewährt. Ein Paladin kann keine Kleriker- oder Druidenzauber von Schriftrollen ablesen und auch keine magischen Gegenstände dieser Klassen benutzen, die nicht zugleich auch für Krieger verwendbar sind.

Paladine unterliegen folgenden Einschränkungen:

Ein Paladin darf nie mehr als zehn magische Gegenstände besitzen. Des weiteren dürfen darunter nicht mehr als eine Rüstung, ein Schild, vier Waffen (magische Pfeile oder Bolzen nicht gerechnet) und vier andere Gegenstände sein.

Ein Paladin häuft kein Vermögen an. Er darf nur genug Schätze behalten, um selbst – bescheiden – davon zu leben, seine Gefolgsleute, Waffenknechte und Diener angemessen zu bezahlen und ggf. eine kleine Burg oder

Tabelle 17: VERFÜGBARE ZAUBER FÜR PALADINE

Stufe des Paladins	Zauber- macht wie Stufe	Priesterzauber nach Grad			
		1.	2.	3.	4.
9.	1.	1	—	—	—
10.	2.	2	—	—	—
11.	3.	2	1	—	—
12.	4.	2	2	—	—
13.	5.	2	2	1	—
14.	6.	3	2	1	—
15.	7.	3	2	1	1
16.	8.	3	3	2	1
17.	9*	3	3	3	1
18.	9*	3	3	3	1
19.	9*	3	3	3	2
20.*	9*	3	3	3	3

*) Höchste erreichbare Anzahl verfügbarer Zauber

Befestigung zu errichten und instandhalten zu können (für letzteres dürfen Mittel angespart werden). Aller Überschuß muß einer Kirche oder andern förderungswürdigen Einrichtung gestiftet werden – niemals einem Spielercharakter oder einem Nichtspielercharakter in dessen Dienst.

Ein Paladin schuldet der rechtschaffenen guten Glaubensgemeinschaft, der er dient, den Zehnten, d.h., er muß 10% von allem, das er einnimmt (Gold, Juwelen, magische Gegenstände, Lohn, Geschenke oder Steuern), sogleich an diese abführen.

Einem Paladin schließen sich bei Erreichen der 9. Stufe keine Anhänger an, selbst wenn er eine Burg errichtet. Er kann jedoch seinerseits Söldner und andere Mietlinge anwerben, sofern sie von rechtschaffenen guter Gesinnung sind.

Ein Paladin darf sich nur mit rechtschaffenen guten Gefolgsleuten umgeben (bzw. solchen, die entsprechend handeln, falls ihre Gesinnung nicht bekannt ist). Er wird mit Charakteren anderer Gesinnung nur zusammenarbeiten, solange sie sich angemessen verhalten, und dabei stets bemüht sein, ihnen in Wort und Tat den rechten Weg zu weisen. Er ist sich jedoch bewußt, daß die meisten Leute den hohen Anforderungen seiner Ideale nicht gewachsen sind; so können selbst Diebe geduldet werden, vorausgesetzt, sie sind nicht böse und zeigen den ehrlichen Willen, sich zu bessern. Von Charakteren, die böse oder unrechte Taten begehen, wird sich der Paladin trennen. Heimliches Vorgehen im Dienst des Guten ist jedoch zulässig, sofern keine andere Wahl bleibt.

Der Waldläufer

Mindestwerte:	Stärke 13 Geschicklichkeit 13 Konstitution 14 Weisheit 14
Hauptattribute:	Stärke, Geschicklichkeit, Weisheit

Zulässige Rassen:

Menschen, Elfen, Halbelfen

Der Waldläufer verdankt sein Überleben nicht nur seinem Schwert, sondern auch seinem Verstand. Robin Hood, Orion, Jack der Riesentöter und die Jägerinnen der Diana seien als Beispiele aus Sage und Wirklichkeit genannt. Die Fähigkeiten des Waldläufers machen ihn zu einem guten Fährtenleser, Waidmann und Kundschafter.

Ein Waldläufer muß Werte von mindestens 13 für Stärke und Geschicklichkeit sowie 14 für Konstitution und Weisheit besitzen. Seine Hauptattribute sind Stärke, Geschicklichkeit und Weisheit. Waldläufer sind immer von guter Gesinnung, können jedoch rechtschaffen, chaotisch oder neutral sein: Es ist ihre Aufgabe, Gutes zu tun, aber sie halten sich dabei nicht unbedingt an die Vorschriften.

Ein Waldläufer kann alle Arten von Waffen und Rüstungen wählen; einige seiner besonderen Fähigkeiten sind jedoch nur anwendbar, wenn er ein beschlagenes Lederwams oder leichtere Rüstung trägt.

Neben den Grundkenntnissen aller Krieger verfügt der Waldläufer über einige besondere Fähigkeiten. Wenn er beschlagenes Leder oder eine leichtere Rüstung trägt, kann er ohne Abzüge auf seine Trefferwürfe beidhändig kämpfen (s. Seite 11); natürlich kann er nicht gleichzeitig noch einen Schild führen. Ein Waldläufer kann auch in schwererer Rüstung auf diese Weise kämpfen, muß dann aber die üblichen Abzüge in Kauf nehmen.

Als erfahrener Waidmann verfügt der Waldläufer über die Fertigkeit des Fährtenlesens, auch wenn die zusätzlichen Regeln für Fertigkeiten sonst nicht zur Anwendung kommen. Wird nach ihnen gespielt, so beherrscht der Charakter diese Fertigkeit, ohne dafür Punkte aufzuwenden. Mit jeder dritten Erfahrungsstufe, die der Waldläufer erreicht (also auf der 3., 6., 9. Stufe usw.), verbessert sich die Fertigkeit außerdem um +1.

Wenn er höchstens ein beschlagenes Lederwams oder eine leichtere Rüstung trägt, kann der Waldläufer versuchen, sich leise zu bewegen oder im Schatten zu verstecken. Die hierfür in Tabelle 18 angegebene Erfolgchance wird ggf. nach Rasse und Geschicklichkeit des Charakters modifiziert (Tabelle 27 u. 28); sie gilt außerdem nur in natürlicher Umgebung: In bebauten Bereichen (einer unterirdischen Krypta oder den Straßen einer Stadt) wird der Wert halbiert. Rüstungen, die schwerer sind als beschlagenes Leder, sind zu steif und machen zuviel Lärm, als daß man sich mit ihnen leise bewegen oder im Schatten verstecken könnte.

Als Beschützer des Guten richten die meisten Waldläufer ihre Anstrengungen vor allem



Kapitel 3: Die Klasse des Spielercharakters (Waldläufer)

gegen eine bestimmte Gattung von Wesen, in der Regel diejenige, die ihre Heimat besonders bedroht. Bevor er die 2. Erfahrungsstufe erreicht, muß ein Waldläufer eine Art als seine besonderen Feinde wählen; typische Feinde wären Riesen, Orks, Echsenmenschen, Trolle oder Ghule – die Wahl bedarf in jedem Fall der Zustimmung des Spielleiters. Wann immer er gegen Vertreter der verhaßten Art kämpft, erhält der Waldläufer dann einen Zuschlag von +4 auf seine Trefferwürfe. Da er seine Abneigung jedoch nur schwer verbergen kann, wird auf Reaktionswürfe bei entsprechenden Begegnungen ein Modifikator von -4 angewandt. Außerdem wird der Waldläufer stets vorzugsweise seine „Erzfeinde“ angreifen, sofern nicht ein anderer Gegner eine deutlich größere Bedrohung darstellt.

Waldläufer können gut mit Haus- wie Wildtieren umgehen und besitzen diesen gegenüber eine begrenzte Empathie. Durch vorsichtige Annäherung können sie versuchen, die Reaktionen natürlicher Tiere (also solcher, die auch in der Wirklichkeit vorkommen, z.B. Bären, Zebras oder Schlangen) zu beeinflussen.

Wenn er sich einem zahmen oder friedfertigen Tier nähert, kann der Waldläufer es automatisch freundlich stimmen. Er ist in der Lage, die Eigenschaften des Tieres zu erkennen (z.B. das beste Pferd auf der Koppel zu finden oder zu entdecken, daß der schwächste Welp eines Wurfs in Wirklichkeit der vielversprechendste ist).

Wenn der Waldläufer mit einem wilden oder scharf abgerichteten Tier zu tun hat, steht diesem ein Rettungswurf gegen Zauberstäbe zu, um den Annäherungsversuchen des Charakters zu widerstehen. (Die Rettungswurftabelle wird verwendet, obwohl die Fähigkeit des Waldläufers keinesfalls magischen Ursprungs ist.) Die Erfahrung des Waldläufers wirkt sich in Form eines Abzugs auf den Rettungswurf aus; dieser beträgt -1 für je drei Erfahrungsstufen (-1 bis zur 3. Stufe, -2 auf der 4. bis 6. Stufe, usw.). Mißlingt der Rettungswurf des Tieres, kann seine Reaktion nach Wahl des Waldläufers um eine Kategorie verschoben werden. Natürlich setzt dies voraus, daß der Waldläufer seiner Gruppe vorangeht und sich dem Tier furchtlos nähert.

Beispiel: Beornhelm, ein Waldläufer der 7. Stufe, führt seine Gefährten durch dichten Wald. Als sie eine Lichtung betreten, entdeckt er am gegenüberliegenden Waldrand einen hungrigen Schwarzbären, der den Weg versperrt. Er winkt seinen Freunden, daß sie warten sollen, und geht auf den Bären zu, wobei er beruhigende Worte murmelt. Der Spielleiter führt den Rettungswurf gegen Zauberstäbe für den Bären durch und zieht aufgrund von Beornhelms Erfahrungsstufe drei Punkte vom Ergebnis ab. Die ursprüngliche Reaktion des Bären ist unfreundlich, doch durch Beornhelms Eingreifen wird sie neutral: Die Gruppe braucht nur zu warten, bis der Bär sich auf der Suche nach anderer Beute davontrott.

Später sucht Beornhelm den Roßmarkt auf,

Tabelle 18: FÄHIGKEITEN DER WALDLÄUFER

Stufe d. Waldläufers	Im Schatten verstecken	Leise bewegen	Zaubermacht wie Stufe	Verfügbare Zauber nach Grad		
				1.	2.	3.
1.	10%	15%	—	—	—	—
2.	15%	21%	—	—	—	—
3.	20%	27%	—	—	—	—
4.	25%	33%	—	—	—	—
5.	31%	40%	—	—	—	—
6.	37%	47%	—	—	—	—
7.	43%	53%	—	—	—	—
8.	49%	62%	1.	1	—	—
9.	56%	70%	2.	2	—	—
10.	63%	78%	3.	2	1	—
11.	70%	86%	4.	2	2	—
12.	77%	94%	5.	2	2	1
13.	85%	99%*	6.	3	2	1
14.	93%	99%	7.	3	2	2
15.	99%*	99%	8.	3	3	2
16.	99%	99%	9.	3**	3	3

*) Höchste erreichbare Erfolgschance

**) Höchste verfügbare Anzahl von Zaubern

um sich ein neues Pferd zu besorgen. Der Händler führt ihm einen temperamentvollen Hengst vor, der als bössartig und eigenwillig bekannt ist. Der Charakter nähert sich dem Tier vorsichtig, wiederunterberuhigendem Gemurmel, und kann ohne Schwierigkeiten aufsteigen. Unter ihm ist der Hengst lebhaft, aber gehorsam; bei jedem anderen fällt er in seine alte Art zurück.

Beginnend mit der 8. Erfahrungsstufe kann der Waldläufer Priesterzauber aus dem Tier- und dem Pflanzenzyklus (s. Seite 36) anwenden. Hierbei unterliegt er allen Regeln für Priester, erhält jedoch nicht deren zusätzliche Zauber für große Weisheit und kann auch keine magischen Schriftrollen oder Utensilien der Priester verwenden, sofern nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben ist.

Waldläufer können Burgen, Forts oder Festungen errichten, gewinnen dadurch jedoch keine besonderen Anhänger.

Auf der 10. Stufe schließen sich dem Waldläufer 2W6 Anhänger an. Dabei kann es sich um normale Menschen handeln, oft jedoch auch um Tiere oder fremdartige Bewohner der betreffenden Gegend. Sie können nach Tabelle 19 ausgewürfelt oder vom Spielleiter individuell bestimmt werden.

Tabelle 19: ANHÄNGER FÜR WALDLÄUFER

Wurf	Anhänger
01	Baumhirte*
02-11	Braunbär
12	Dieb (Halbling)
13	Dieb (Mensch)
14-15	Druide
16-25	Falke
26	Feenkobold*
27-38	Hund oder Wolf

39-41	Kämpfer (Elf)
42-43	Kämpfer (Gnom)
44-45	Kämpfer (Halbling)
46-53	Kämpfer (Mensch)
54	Kämpfer/Zauberkundiger (Elf)*
55-59	Kleriker (Mensch)
60	Pegasus*
61	Pferdegreif*
62-65	Rabe
66-71	Raubkatze (Löwe, Tiger o.ä.)*
72	Satyr*
73-82	Schwarzbär
83-87	Waldläufer (Halbelf)
88-97	Waldläufer (Mensch)
98	Waldwichtel*
99	Werbär oder Wertiger*
00	anderes Geschöpf der Wildnis (nach Wahl des Spielleiters)

*) Falls der Waldläufer bereits einen solchen Anhänger hat, wird der Wurf wiederholt.

Natürlich kann der Spielleiter die Anhänger anhand dieser Liste oder einer anderen Quelle bestimmen. Er kann auch entscheiden, daß bestimmte Geschöpfe in der betreffenden Gegend nicht vorkommen – es ist ziemlich unwahrscheinlich, daß ein Tiger durch eine nach westeuropäischem Vorbild entworfene Landschaft tigert!

Die verschiedenen Anhänger treffen über einen Zeitraum von mehreren Monaten hinweg ein, oft begegnet ihnen der Waldläufer auch im Verlauf eines Abenteuers (wodurch sich die Gelegenheit bietet, das Zusammentreffen auszuspielen). Die Anhänger sind dem Waldläufer automatisch wohlgesonnen und treu ergeben; ihr weiteres Verhalten hängt jedoch davon ab, wie der Charakter sie behandelt. In keinem Fall gewinnt der Waldläufer die Fähigkeit, sich mit seinen Anhängern zu ver-







ständigen; verfügt er nicht über Mittel, um mit ihnen zu sprechen, so begleiten sie ihn stumm bei seinen Streifzügen: „Mmmh, der Bär da ist schon seit Jahren bei mir“, sagte der alte Jäger, der vor der Kneipe saß. „Weiß auch nich’, warum – er läuft mir einfach nach, überallhin. Er gehört mir nich’, und ich kann ihm auch nix befehlen, was er nich’ von alleine tut.“

Natürlich ist der Waldläufer nicht verpflichtet, seine Anhänger bei sich zu behalten. Wenn er lieber allein bleiben möchte, kann er sie jederzeit fortschicken. Sie gehen ungern und bleiben bereit, bei einem späteren Hilferuf an seine Seite zu eilen.

Wie der Paladin unterliegt auch der Waldläufer einem Verhaltenskodex:

Ein Waldläufer muß stets seine gute Gesinnung wahren. Begeht er absichtlich eine böse Tat oder ignoriert er ein offensichtliches Übel, so verliert er augenblicklich und unwiderruflich seinen besonderen Status. Er gilt ab sofort als Kämpfer der gleichen Stufe (überschüssige Erfahrungspunkte werden ggf. gestrichen) und kann nie wieder zum Waldläufer werden. Begeht er eine böse Tat nicht aus freien Stücken (z.B. weil ihm keine Wahl bleibt), so kann er keine Erfahrungspunkte mehr sammeln, bis er sich von diesem Makel gereinigt hat. Dies kann durch Wiedergutmachung des begangenen Übels, Rache an denen, die ihn dazu gezwungen haben oder Befreiung derjenigen geschehen, die von der jeweiligen bösen Macht unterdrückt werden: Der Waldläufer wird instinktiv wissen, was er zur Wiedererlangung seines Status tun kann und muß (d.h., der Spielleiter entwirft ein spezielles Abenteuer für den Charakter).

Außerdem sind Waldläufer eher Einzelgänger und meist unterwegs. Bevor sie die 8. Erfahrungsstufe erreichen, können sie weder Gefolgsleute noch Mietlinge, Söldner oder Diener um sich versammeln. **Sie können zwar beliebig reich sein, dürfen jedoch nicht mehr besitzen, als sie tragen können.** Überschüssiges Vermögen muß entweder in tragbare Form umgewandelt oder einer förderungswürdigen Einrichtung (keinem Spielercharakter) geschenkt werden.

Die Magier

Die Gruppe der Magier umfaßt alle Charakterklassen, die sich mit den verschiedenen Gebieten der Zauberei befassen – sowohl solche, die sich auf eine bestimmte Schule der Magie spezialisieren, als auch jene, die eine breitere Vielfalt magischer Theorien studieren. Da sie den größten Teil ihres Lebens mit der Suche nach arkanem Wissen verbringen, haben Magier wenig Zeit für körperliche Ertüchtigung. Dementsprechend sind sie meist schlechte Kämpfer und verstehen wenig vom Waffenhandwerk. Dafür beherrschen sie mit Hilfe von ein paar Gesten, seltenen Stoffen und geheimnisvollen Worten mächtige und gefährliche Kräfte.

Zauber sind zugleich Werkzeuge, Waffen und Rüstung eines Magiers. Im Nahkampf ist er schwach, bei entsprechender Vorbereitung jedoch in der Lage, seine Gegner aus der Entfernung zu besiegen, von einem Augenblick zum anderen zu verschwinden, sich in ein gänzlich anderes Wesen zu verwandeln oder sogar vom Geist eines Feindes Besitz zu ergreifen und dessen Gedanken und Handlungen zu bestimmen. Kein Geheimnis ist vor ihm sicher, keine Festung für ihn unzugänglich. Sein Streben nach Wissen und Macht führt ihn häufig in Sphären, die zu betreten Sterblichen nie bestimmt war.

Magier können aus verschiedenen Gründen keine Rüstung tragen: Erstens erfordern die meisten Zauber komplizierte Gesten und Körperhaltungen des Zaubermenschen, bei deren genauer Ausführung er durch eine Rüstung behindert würde. Zweitens hat der Magier seine Jugend damit zugebracht, geheimnisvolle Sprachen zu lernen, alte Folianten zu wälzen und die Anwendung seiner Zauber zu üben, und er wird auch sein weiteres Leben mit all dem verbringen. Hätte er seine Zeit dafür aufgewandt, den richtigen Gebrauch einer Rüstung zu lernen, so besäße er nicht einmal die geringen Kenntnisse und Fähigkeiten, mit denen er sein Abenteuerleben beginnt. Einige unbewiesene Theorien behaupten sogar, die in den meisten Rüstungen verwendeten Werkstoffe stören das empfindliche Gewebe eines Zaubers, während die entsprechenden Kräfte zusammengezogen würden; beide könnten nicht einträchtig nebeneinander existieren. Diese Ansicht ist zwar im gemeinen Volk weit verbreitet; echte Magier wissen jedoch, daß sie nicht zutrifft: Wie sonst könnten Zauber wirken, bei denen eiserne Kohlenbecken oder metallene Schalen verwendet werden?

Aus ähnlichen Gründen sind Magier hinsichtlich ihrer Waffen auf solche beschränkt, deren Gebrauch leicht zu erlernen ist oder die, wie Dolche oder Stecken, traditionell bei der Ausübung von Magie Verwendung finden. Weitere zulässige Waffen sind Messer, Schleudern, Wassernüsse und Wurfpeile (Waffen, die nur geringe Übung oder Kraft erfordern).

Magier können mehr magische Gegenstände benutzen als andere Charaktere. Darunter sind Tränke, Ringe, Zauberstäbe und –ruten, Schriftrollen und die meisten Einzelstücke. Sie können magische Versionen aller Waffen verwenden, die für ihre Klasse zugelassen sind, jedoch keine magische Rüstung, da sie überhaupt keine Rüstung tragen dürfen. Trotzdem verfügen Magier durch die Kombination von Zaubern und magischen Gegenständen über große Macht.

Schließlich sind alle Magier, ob nun Zauberkundige oder Spezialisten, in der Lage, neue magische Gegenstände anzufertigen, von einfachen Schriftrollen bis hin zu mächtigen Zaubersteinen und magischen Schwertern. Wenn er die 9. Stufe erreicht hat, kann ein Magier magische Schriftrollen schreiben und Zaubertränke brauen; mächtigere Gegenstände kann

er nur schaffen, wenn er die entsprechenden Zauber beherrscht oder mit jemandem zusammenarbeitet, der sie kennt. Das *Handbuch für Spielleiter* liefert genauere Angaben zur Entwicklung neuer Zauber und Herstellung magischer Gegenstände.

Welcher magischen Schule der Magier auch angehört, Intelligenz ist sein Hauptattribut (bzw. eines von mehreren); damit ein Charakter Magier werden kann, muß seine Intelligenz mindestens 9 betragen.

Der Aufstieg zu höheren Erfahrungsstufen erfolgt für alle Magiercharaktere entsprechend Tabelle 20. Von der 1. bis zur 10. Stufe einschließlich erhalten sie pro Stufe einen vierseitigen Trefferwürfel (1W4). *Danach erhalten sie nur noch 1 Trefferpunkt pro Stufe und auch keine Bonus für hohe Konstitution mehr.* Tabelle 20 gibt an, wieviele Zauber welcher Grade Magier auf den einzelnen Erfahrungsstufen einsetzen können.

Tabelle 20: ERFAHRUNGSSTUFEN DER MAGIER

Stufe	Zauberkundiger /Spezialist	Trefferwürfel (W4)
1	0	1
2	2.500	2
3	5.000	3
4	10.000	4
5	20.000	5
6	40.000	6
7	60.000	7
8	90.000	8
9	135.000	9
10	250.000	10
11	375.000	10+1
12	750.000	10+2
13	1.125.000	10+3
14	1.500.000	10+4
15	1.875.000	10+5
16	2.250.000	10+6
17	2.625.000	10+7
18	3.000.000	10+8
19	3.375.000	10+9
20	3.750.000	10+10

Das Erlernen und Anwenden von Zaubern erfordert lange Studien und geduldiges Forschen. Nachdem er das Leben eines Abenteurers aufgenommen hat, ist der Magier hinsichtlich seiner Weiterbildung auf sich allein gestellt: Kein Lehrmeister steht mehr hinter ihm und schreibt ihm vor, welchen Zauber er als nächsten lernen soll. Diese Freiheit hat jedoch ihren Preis, denn der Magier muß sich nun nach anderen Quellen magischen Wissens umsehen, seien es die Bestände von Bibliotheken und Magiergilden oder erbeutete Bücher und Schriftrollen.

Wenn ein Magiercharakter auf Anweisung für einen Zauber stößt, den er noch nicht kennen kann, er versuchen, sie zu lesen und zu verstehen. Der Spieler führt dazu einen Prozentwurf durch; liegt das Ergebnis unter der in Tabelle angegebenen Prozentchance des Charakters



Kapitel 3: Die Klasse des Spielercharakters (Zauberkundige)

Tabelle 21: VERFÜGBARE ZAUBER FÜR MAGIER

Stufe d. Magiers	Verfügbare Zauber nach Grad								
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2.	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3.	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4.	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5.	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6.	4	2	2	—	—	—	—	—	—
7.	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8.	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9.	4	3	3	2	1	—	—	—	—
10.	4	4	3	2	2	—	—	—	—
11.	4	4	4	3	3	—	—	—	—
12.	4	4	4	4	4	1	—	—	—
13.	5	5	5	4	4	2	—	—	—
14.	5	5	5	4	4	2	1	—	—
15.	5	5	5	5	5	2	1	—	—
16.	5	5	5	5	5	3	2	1	—
17.	5	5	5	5	5	3	3	2	—
18.	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19.	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20.	5	5	5	5	5	4	3	3	2

Zauber zu verstehen, oder gleich hoch, so versteht er den Zauber und die Technik seiner Anwendung. Sofern er nicht schon so viele Zauber des betreffenden Grades gelernt hat, wie er überhaupt beherrschen kann, hat er die Möglichkeit, ihn in sein Zauberbuch zu übertragen. Liegt der Prozentwurf höher als der angegebene Grenzwert, so gelingt es dem Charakter nicht, den Zauber zu verstehen. Ein einmal erlernter Zauber gehört für immer zum Repertoire des Magiers und kann nicht einfach „vergessen“ und durch einen anderen ersetzt werden.

Das sog. Zauberbuch eines Magiers kann die Form eines einzelnen Bandes, einer Reihe von Büchern, eines Bündels von Schriftrollen oder sonst eine Form haben, die der Spielleiter gestattet. Es dient dem Magier als Tagebuch, Arbeitsheft und Nachschlagewerk und enthält sein gesamtes Wissen. Dementsprechend ist es sein wertvollster Besitz: Ohne diesen ist er so gut wie völlig hilflos!

Vor allem enthält ein Zauberbuch die genaue Anleitung zum Einsatz der verschiedenen Zauber, deren Rezepte sozusagen. Das bloße Able- sen oder Nachahmen solcher Anweisungen gibt einem nicht die Macht, den betreffenden Zauber zu wirken. Zauber sammeln magische Energien und richten sie aus; das zu ihrer Beherrschung zu befolgende Vorgehen ist anstrengend und verwickelt. Um sich in die Lage zu versetzen, einen bestimmten Zauber zu wirken, muß der Magier sich zunächst dessen arkane Formel einprägen. Hierdurch nimmt sein Geist das Muster für die Kräfteverbindung des Zaubers auf. Eine einmal eingep- prägte Zauberformel bleibt im Gedächtnis, bis der Magier die genaue Kombination von Gesten, Worten und Handhabung bestimmter Materialien vollzieht, die die Freigabe dieser Kräfteverbindung auslöst. Durch die Anwen-

dung verbrauchen sich die Kräfte des Zaubers, ihr Muster wird aus dem Gedächtnis des Magiers getilgt. Er kann diesen Zauber erst wie- der anwenden, nachdem er sich die Formel anhand seines Zauberbuches erneut eingep- rägt hat.

Zu Beginn seiner Laufbahn besitzt ein Magier nur die Fähigkeit, einige wenige dieser magischen Energien zugleich zu behalten. Außerdem sind viele Zauber so anspruchsvoll und kompliziert, daß ein unerfahrener Magier sie sich unmöglich merken kann. Erst mit wach- sender Erfahrung erweitern sich seine Möglich- keiten: Er ist dann in der Lage, zahlreichere und schwierigere Zauber auswendig zu lernen. Der Notwendigkeit, sich die Formeln jedesmal neu einzuprägen, entgeht er jedoch nie – auch mächtige Magier müssen immer wieder zu ihrem Buch zurückkehren, um ihre Zauberk- räfte zu erneuern.

Eine weitere bedeutende Fähigkeit der Magier liegt in der Möglichkeit, neue Zauber zu erforschen und magische Gegenstände anzu- fertigen, auch wenn beide Tätigkeiten schwie- rig, zeitaufwendig, teuer und gelegentlich sogar gefährlich sind. Durch seine Forschungen kann der Magier (mit Zustimmung des Spielleiters) einen völlig neuartigen Zauber entwickeln. Ebenso kann der Charakter (in Abstimmung mit dem Spielleiter) neue magische Gegen- stände herstellen, entweder nach dem Vorbild von Stücken, die in den Regeln vorkommen, oder nach eigenem Entwurf. Der Spielleiter verfügt über genauere Informationen über magische Forschungen und die Fertigung magischer Gegenstände.

Im Unterschied zu vielen anderen Charakte- ren gewinnt ein Magier durch den Bau einer Burg keine besonderen Vorteile. Er kann Län- dereien besitzen und dadurch die üblichen Ein- künfte beziehen, doch der Ruf, in dem Magier

allgemein stehen, läßt die Leute eher davor zurückschrecken, sich ihm anzuschließen. Mit viel Glück kann er vielleicht ein paar Gefolgs- leute und Lehrlinge gewinnen, die ihm bei sei- nen Arbeiten zur Hand gehen.

Der Zauberkundige

Mindestwerte: Intelligenz 9
Hauptattribut: Intelligenz
Zulässige Rassen: Menschen, Elfen, Halbelfen

Der Zauberkundige ist der vielseitigste unter allen Magiern, da er sich nicht auf eine bestimmte Schule der Magie spezialisiert. Hier- aus ergeben sich sowohl Vor- als auch Nach- teile: Einerseits ermöglicht es ihm die breite Auswahl der ihm zugänglichen Zauber, mit den meisten Situationen fertig zu werden – Magier, die sich auf eine Schule konzentrieren, lernen hochspezialisierte Zauber, aber auf Kosten von Kenntnissen aus anderen Gebieten der Zauberei. Auf der anderen Seite ist die Fähigkeit des Charakters, Zauber einer bestimmten Richtung zu beherrschen, im Vergleich zu den jeweiligen Spezialisten begrenzt.

Für den Zauberkundigen existiert kein historisches Gegenstück – er kommt nur in Mythen und Legenden vor. Spieler könnten ihren Charakter allerdings an Sagengestalten wie Merlin, Circe oder Medea anlehnen. Berichte über mächtige Magier sind selten, und ihr Ruf beruht zu einem nicht geringen Teil auf dem sie umgebenden Geheimnis. Diese legendären Figuren verfolgten ihre eigenen Ziele und vertrauten sich nur selten den gewöhnlichen Menschen in ihrer Umgebung an.

Die verschiedenen Schulen der Magie

Die Zauber werden nach der Art der magischen Energie, die sie verwenden, in neun verschiede- ne Kategorien, sog. Schulen, unterteilt. Jede Schule besitzt ihre eigenen Methoden und Techniken.

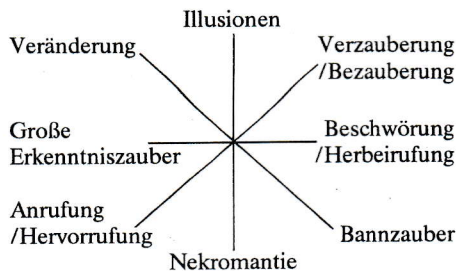
Bei diesen Schulen handelt es sich allerdings nicht um Lehranstalten, die der Einzelne auf- sucht, um dort zu lernen. Das Wort bezeichnete vielmehr ein magisches Fachgebiet. Jede Schule bevorzugt in ihrer Ausübung von Magie eine bestimmte Art von Zaubern. Möglicher- weise lehren die Anhänger dieser Richtung ihre Methode in einer Magierakademie; dies muß jedoch nicht der Fall sein: Viele mächtige Magier haben ihr Handwerk bei Lehrmeistern gelernt, die zurückgezogen an entlegenen Orten lebten.

Die Neun Schulen der Magie sind: Anrufung/Hervorrufung, Bannzauber, Große Erkenntniszauber, Herbeirufung/ Beschwörung, Illusionen, Nekromantie,



Veränderung, Verzauberung/Bezauberung, sowie Kleine Erkenntniszauber.

Das folgende Diagramm zeigt das Verhältnis der einzelnen Schulen untereinander, insbesondere die verschiedenen Gegensatzpaare. Nähere Erläuterungen hierzu befinden sich in Tabelle 22 und dem dazugehörigen Text.



Acht dieser Schulen sind Große Schulen, während die neunte, Kleine Erkenntniszauber, eine Kleine Schule bildet. Sie umfaßt alle Erkenntniszauber bis zum Vierten Grad (einschließlich). Zauber höherer Schwierigkeitsgrade in dieser magischen Disziplin gehören zur Schule der Großen Erkenntniszauber.

Magierspezialisten

Ein Magier, der sich in seinen Studien auf eine einzelne Schule konzentriert, wird als Spezialist bezeichnet. Es gibt Spezialisten jeder Schule, allerdings sind einige wenig zahlreich, und nicht alle eignen sich zum Abenteuer: Die Zauber eines Sehers z.B. sind begrenzt und nützen in gefährlichen Situationen wenig; die Charaktere könnten jedoch vor dem Aufbruch ins Abenteuer einen Nichtspieler-Seher zu Rate ziehen.

Gegenüber dem Zauberkundigen besitzt der Spezialist Vor- und Nachteile: Seine Chance, Zauber seiner magischen Schule zu verstehen, erhöht sich beträchtlich, doch das intensive Fachstudium vermindert seine Chance, die Zauber anderer Schulen zu begreifen. Er kann mehr Zauber gleichzeitig behalten, aus der seinem Spezialgebiet entgegengesetzten Schule jedoch überhaupt keine erlernen. Seine Fähigkeit, neue Zauber seiner Richtung zu entwickeln, ist groß, doch die anfängliche Auswahl, die seine Schule bietet, kann gering sein. Spieler, die das Führen eines Magierspezialisten erwägen, sollten all dies gründlich bedenken.

Nicht alle Magier können Spezialisten werden: Ein Spielercharakter muß dazu bestimmte Anforderungen erfüllen. In der Regel kann die Klasse des Spezialisten nicht als Teil einer Klassenkombination gewählt werden. Einzige Ausnahme sind die Gnome, deren natürliches Talent für Zauber der Illusionenschule das aller anderen Rassen in den Schatten stellt. Menschliche Charaktere, die einer zweiten Klasse folgen wollen, können Spezialisten werden. Das Studium der jeweiligen Richtung der magischen Kunst erfordert jedoch all ihre Aufmerksamkeit und läßt ihnen keine Zeit für andere Beschäftigungen.

Tabelle 22 : BEDINGUNGEN FÜR SPEZIALISTEN

Spezialist	Schule	Zul. Rassen	Mindestwerte	Gegensätzliche Schulen
Bannwirker	Bannzauber	M	WE 15	Veränderung u. Illusionen
Beschwörer	Herbeirufung / Beschwörung	M, HE	KO 15	Gr. Erkenntnis u. Anr./Hervorr.
Illusionist	Illusionen	M, G	GE 16	Anr./Hervorr., Bannz. u. Nekr.
Nekromant	Nekromantie	M	WE 16	Illusionen u. Verz./Bez.
Seher	Große Erkenntniszauber	Alle	WE 16	Herbeirufung/Beschwörung
Thaumaturg	Anrufung / Hervorrufung	M	KO 16	Herbeir./Beschw. u. Verz./Bez.
Wandler	Veränderung	M, HE	GE 15	Bannzauber u. Nekromantie
Zauberer	Verzauberung / Bezauberung	M, E, HE	CH 16	Anr./Hervorr. u. Nekromantie

Außerdem gelten für jede Schule bestimmte Einschränkungen im Hinblick auf erforderliche Mindestwerte der Attribute, zulässige Rassen und gegensätzliche Schulen, deren Zauber nicht erlernt werden können. Diese Anforderungen sind in Tabelle 22 zusammengestellt. Kleine Erkenntniszauber sind darin als mögliche Spezialisierung nicht zu finden: Sie sind für die Arbeit eines jeden Magiers einfach unerlässlich und daher allen von ihnen zugänglich.

Unter **Zulässige Rassen** ist angegeben, welchen Völkern aufgrund natürlicher Veranlagung oder einer Laune des Schicksals die Spezialisierung auf die jeweilige magische Schule möglich ist. Zu beachten wäre, daß Gnome, denen ja die Klasse des Zauberkundigen verschlossen ist, Illusionist werden können.

Die Spalte **Mindestwerte** führt auf, welche Attribute für das spezielle Studium der verschiedenen Richtungen einem (jeweils angegebenen) Mindestwert unterliegen. Für alle Schulen gilt außerdem der auch für Zauberkundige erforderliche Intelligenzwert von 9.

Gegensätzliche Schulen sind in jedem Fall die auf dem Diagramm auf dieser Seite jeweils genau gegenüberliegenden Kategorien. Unter Umständen können auch die unmittelbar neben diesen stehenden Schulen dem Charakter verschlossen bleiben: Ein Thaumaturg z.B. kann keine Zauber der Kategorien Verzauberung/Bezauberung und Herbeirufung/Beschwörung beherrschen, und keine magischen Gegenstände verwenden, deren Wirkung Zaubern dieser beiden Schulen entspricht.

Die den Spezialisten auferlegten Beschränkungen werden durch eine Reihe von Vorteilen aufgewogen:

- Ein Spezialist kann von jedem Schwierigkeitsgrad einen Zauber seines Spezialgebietes zusätzlich behalten. Ein Bannwirker der 1. Stufe könnte sich also zwei Zauber einprägen, einen beliebigen Zauber, den er beherrscht, sowie einen Bannzauber.

- Da sie mit den Zaubervirkungen ihres Faches besonders vertraut sind, erhalten Spezialisten einen Zuschlag von +1 bei Rettungswürfen gegen Zauber ihrer Schule, die andere gegen sie anwenden. Im Gegenzug müssen alle Charaktere, die von einem Spezialisten mit

einem Zauber seines Spezialgebietes belegt werden, einen Abzug von –1 von ihrem Rettungswurf hinnehmen. Beide Modifikatoren können gleichzeitig zur Anwendung kommen – versucht z.B. ein Zauberer, einen anderen zu bezaubern, so heben sich die Modifikatoren gegenseitig auf.

- Spezialisten genießen einen Bonus von 10 Prozentpunkten, wenn sie einen Zauber ihrer Schule zu verstehen trachten, und erleiden einen Malus von 15 Prozentpunkten, wenn sie sich an Zauber anderer Schulen wagen. Wenn der Charakter einen neuen Zauber zu begreifen versucht, wird die in Tabelle 4 für seine Intelligenzwert angegebene Prozentchance entsprechend erhöht bzw. gesenkt.

- Wenn ein Spezialist eine Erfahrungsstufe erreicht, auf der er erstmals Zauber eines höheren Grades anwenden kann, erlangt er automatisch die Beherrschung eines Zaubers dieses Grades aus seiner Schule, den er in sein Zauberbuch eintragen kann. Der Spielleiter kann die zu wählenden Zauber bestimmen oder vom Spieler auswählen lassen; ein Prozentwurf, um ihn zu verstehen, ist nicht erforderlich: Es wird davon ausgegangen, daß sich der Charakter den Zauber im Laufe seiner Studien angeeignet hat.

- Unternimmt ein Magierspezialist den Versuch, einen neuen Zauber zu entwickeln (nach den im *Handbuch für Spielleiter* erläuterten Regeln), so sollte der Spielleiter den entworfenen Zauber hinsichtlich der Schwierigkeit der Erforschung um einen Grad niedriger bewerten, wenn er in die Schule des Spezialisten fällt. Einem Zauberer dürfte es leichter fallen, eine neue Verzauberung zu schaffen, als einem Illusionisten.

Der Illusionist

Mindestwerte: Geschicklichkeit 16
Intelligenz 9

Hauptattribut: Intelligenz

Zulässige Rassen: Menschen, Gnome

Der hier vorgestellte Illusionist ist als Beispiel für einen Magier zu verstehen, der sich auf eine bestimmte Schule spezialisiert. Die Beschreibung der Klasse kann als Richtschnur für die Definition anderer Spezialisten



Kapitel 3: Die Klasse des Spielercharakters (Priester)

den Magiern verwendet werden.

Zunächst einmal sind Illusionen ein äußerst anspruchsvolles Feld. Um sich darauf spezialisieren zu können, benötigt ein Magier eine Geschicklichkeit von 16.

Da der Illusionist mehr von Illusionen versteht als die anderen Magier, erhält er auf Rettungswürfe gegen Illusionen einen Bonus von +1; für andere Charaktere dagegen gilt bei Rettungswürfen gegen seine Illusionszauber ein Abzug von -1. Beide Modifikatoren gelten natürlich nur, sofern gegen den betreffenden Zauber überhaupt ein Rettungswurf gestattet ist.

Aufgrund seines ausgedehnten Studiums der Materie fällt es dem Illusionisten leichter, sich die Formeln von Illusionszaubern einzuprägen (obgleich dies trotzdem eine anstrengende Sache ist). Pro Schwierigkeitsgrad, den er beherrscht, kann er sich einen zusätzlichen Zauber seiner Schule merken – bereits auf der 1. Erfahrungsstufe also zwei Zauber des Ersten Grades, von denen einer ein Illusionszauber sein muß.

Wenn er auf höheren Erfahrungsstufen beginnt, eigene Zauber zu entwickeln, wird es ihm leichter fallen, neue Illusionen für spezielle Situationen zu entwerfen. Die Erforschung von Möglichkeiten für neue Zauber anderer Richtungen dagegen ist für ihn schwieriger und zeitraubender.

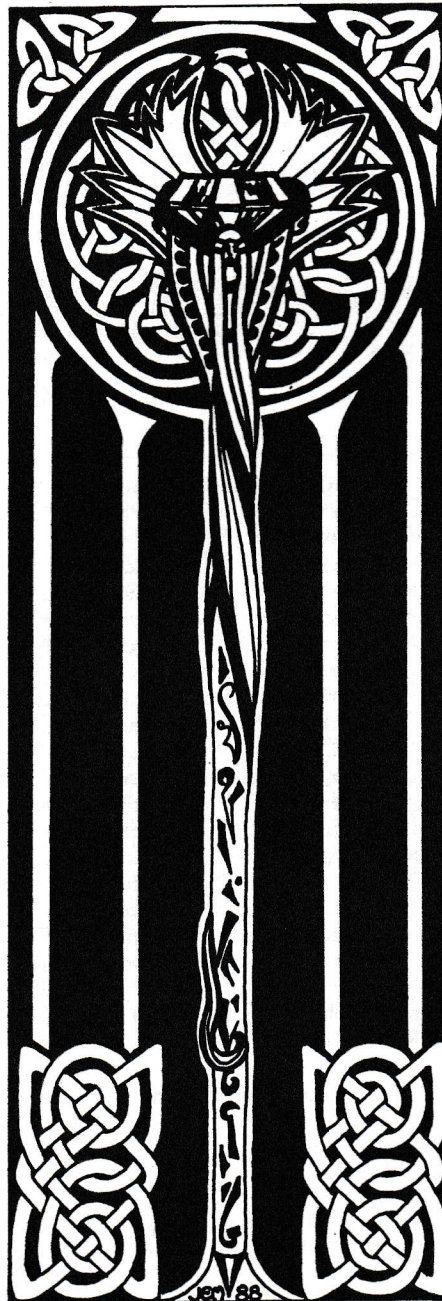
Schließlich macht es das intensive Studium der Illusionsmagie dem Charakter unmöglich, einige Arten von Zaubern nachzuvollziehen, deren Wirkungsweise sich von Illusionen grundlegend unterscheidet: Er ist nicht in der Lage, Zauber der Nekromantie, Anrufung/Hervorrufung oder Bannzauber zu begreifen (Schulen, die den Illusionen auf dem Schema diametral entgegengesetzt sind).

Beispiel: Joinville, ein Illusionist mit einem Intelligenzwert von 15, erbeutet auf einer seiner Abenteuerreisen das Zauberbuch eines feindlichen Magiers, das die Zauber *Verbesserte Unsichtbarkeit*, *Dauerhafte Dunkelheit* und *Feuerball* enthält. Joinville kennt bisher keinen dieser drei Zauber; seine Chance, *Verbesserte Unsichtbarkeit* zu verstehen, liegt bei 80%, während sie für den Veränderungszauber *Dauerhafte Dunkelheit* nur 50% beträgt. Die Zaubertechnik zur Hervorrufung eines *Feuerballs* ist für den Illusionisten völlig unverständlich, er kann die Anweisungen noch nicht einmal abschreiben.

Die Priester

Die Priester sind Anhänger und Fürsprecher bestimmter Götter, die im Namen der Gläubigen sprechen und handeln und danach trachten, die Lehren ihres Glaubens zu verbreiten und durchzusetzen.

Alle Priester haben gewisse besondere Fähigkeiten: die Macht, Zauber zu wirken; die Kampfkraft, ihren Glauben zu verteidigen; und



spezielle, von ihren Gottheiten empfangene Kräfte, die ihnen bei der Verwirklichung ihrer Berufung helfen. Priester sind zwar im Kampf nicht so stark wie Krieger, aber doch geübt im Umgang mit Waffen, um für ihre Sache zu streiten. Ihre Zauber dienen hauptsächlich der Ausbreitung ihres Glaubens und dem Schutz seiner Anhänger; sie verfügen nur über wenige Angriffszauber, diese jedoch sind sehr mächtig.

Die Auswahl an Waffen und Rüstungen ist für alle Priester eingeschränkt, die Einzelheiten variieren jedoch je nach der Gottheit, der sie dienen.

Tabelle 23 gibt an, wie viele Erfahrungspunkte Priester benötigen, um die verschiedenen Stufen zu erreichen. Von der 1. bis zur 9. Erfahrungsstufe (einschließlich) erhalten sie pro Stufe einen achtseitigen Trefferwürfel (1W8); ab der 10. Stufe gewinnen sie nur noch jeweils 2 Trefferpunkte hinzu und erhalten keine Konstitutionszuschläge mehr.

Wie viele Zauber ein Priester auf einer bestimmten Erfahrungsstufe anwenden kann, ist auf Tabelle 24 abzulesen. Bei großer Weisheit wird ihnen ggf. die Verfügung über zusätzliche Zauber gewährt.

Die Priesterzauber verteilen sich auf sechzehn Kategorien, die sog. *Zyklen*. Priester verschiedener Götter besitzen Zugriff auf Zauber unterschiedlicher Zyklen; kein Priester kann Zauber aller Zyklen anwenden. Es gibt einen Allgemeinen Zyklus sowie den Astral-, Beschwörungs-, Bezauberungs-, Elementar-, Erkenntnis-, Erschaffungs-, Heil-, Kampf-, Pflanzen-, Schutz-, Sicherungs-, Sonnen-, Tier-, Toten- und Wetterzyklus (s. Seite 36).

Ein Priester kann vollen oder begrenzten Zugriff auf einen Zyklus haben. Bei vollem Zugriff wird er – mit der Zeit – alle Zauber dieses Zyklus anwenden können; verfügt er nur über begrenzten Zugriff, so stehen ihm lediglich die Zauber der ersten drei Schwierigkeitsgrade aus diesem Zyklus zu Gebot.

Tabelle 23: ERFAHRUNGSSTUFEN DER PRIESTER

Stufe	Kleriker	Druide	Trefferwürfel (W8)
1.	0	0	1
2.	1.500	2.000	2
3.	3.000	4.000	3
4.	6.000	7.500	4
5.	13.000	12.500	5
6.	27.500	20.000	6
7.	55.000	35.000	7
8.	110.000	60.000	8
9.	225.000	90.000	9
10.	450.000	125.000	9+2
11.	675.000	200.000	9+4
12.	900.000	300.000	9+6
13.	1.125.000	750.000	9+8
14.	1.350.000	1.500.000	9+10
15.	1.575.000	3.000.000	9+12
16.	1.800.000	3.500.000	9+14
17.	2.025.000	500.000*	9+16
18.	2.250.000	1.000.000	9+18
19.	2.475.000	1.500.000	9+20
20.	2.700.000	2.000.000	9+22

*) Näheres s. den Abschnitt über Hierophanten, S. 39



Tabelle 24: VERFÜGBARE ZAUBER DER PRIESTER

Stufe des Priesters	1.	2.	3.	4.	5.	6.*	7.**
1.	1	—	—	—	—	—	—
2.	2	—	—	—	—	—	—
3.	2	1	—	—	—	—	—
4.	3	2	—	—	—	—	—
5.	3	3	1	—	—	—	—
6.	3	3	2	—	—	—	—
7.	3	3	2	1	—	—	—
8.	3	3	3	2	—	—	—
9.	4	4	3	2	1	—	—
10.	4	4	3	3	2	—	—
11.	5	4	4	3	2	1	—
12.	6	5	5	3	2	2	—
13.	6	6	6	4	2	2	—
14.	6	6	6	5	3	2	1
15.	6	6	6	6	4	2	1
16.	7	7	7	6	4	3	1
17.	7	7	7	7	5	3	2
18.	8	8	8	8	6	4	2
19.	9	9	8	8	6	4	2
20.	9	9	9	8	7	5	2

*) Werden nur Priestern mit mindestens WE 17 gewährt.

**) Werden nur Priestern mit mindestens WE 18 gewährt.

Der Kleriker

Mindestwert: Weisheit 9
Hauptattribut: Weisheit
Zulässige Rassen: Menschen, Zwerge, Elfen, Gnome, Halbelfen

Der Kleriker ist der Grundtyp des Priesters und kann jede Religion vertreten (falls der Spielleiter einen eigenen Götterhimmel ausgewählt oder entworfen hat, können sich einige der beschriebenen Fähigkeiten ändern – s. u.). Kleriker sind meist von guter Gesinnung, jedoch nicht auf diese beschränkt: Sie können jede Gesinnung besitzen, die mit der Lehre ihres Ordens vereinbar ist. Um Kleriker werden zu können, benötigt ein Charakter einen Weisheitswert von mindestens 9. Darüber hinaus sind gute Konstitution und hohes Charisma von großem Vorteil. Weisheit ist das Hauptattribut des Klerikers, d.h. bei einem Wert von über 15 erhält er einen Bonus von 10% auf die Erfahrungspunkte, die er sammelt.

Die Klasse des Klerikers ähnelt den geistlichen Ritterorden des europäischen Mittelalters, den Templern, Johannitern und Deutschherren. Unter dem Ideal des Dienens und Beschützens verbanden diese Orden ritterliche und mönchische Lebensführung; die ihnen angehörenden Ritter widmeten sich ganz dem Dienst an der Kirche und standen im Kampf gegen Heiden und Ketzer meist an vorderster Front. Erzbischof Turpin aus dem Rolandslied wäre ein

weiteres Beispiel für einen solchen Kleriker. Ähnliche Orden finden sich auch in anderen Kulturen, wie etwa die Sohei in Japan.

Kleriker sind wackere Streiter, obgleich ihnen nur eine begrenzte Auswahl an Waffen gestattet ist. Sie können jede Art von Rüstung und Schild verwenden. Normale Kleriker haben Vorbehalte, Blut zu vergießen oder Gewalt zu verbreiten, und dürfen daher nur stumpfe Schlagwaffen einsetzen. Sie können eine ganze Reihe magischer Gegenstände benutzen, darunter Schriftrollen mit Klerikerzaubern, die meisten Tränke und Ringe, einige Zauberstäbe und –ruten, Stecken, Rüstungen und Schilde, sowie magische Waffen derjenigen Arten, die ihr Orden zuläßt.

Das eigentliche Rüstzeug eines Klerikers sind jedoch seine Zaubern, mit deren Hilfe er den ihm anvertrauten Gläubigen dient, sie aufrichtet, beschützt und stärkt. Er verfügt über eine weitgefächerte Auswahl an Zaubern, die den meisten Situationen und Bedürfnissen genügen dürfte (Für Priester eines bestimmten Kultes ist diese Auswahl meist stärker eingeschränkt – s. u.): Ein Kleriker hat vollen Zugriff auf alle Zyklen bis auf die Zyklen der Pflanzen, der Tiere und des Wetters sowie den Elementarzyklus, zu dem er immerhin begrenzten Zugriff besitzt. Der Kleriker erhält das Wissen um die Anwendung der Zaubern als eine von seiner Gottheit verliehene Erkenntnis (der Gott muß nicht persönlich erscheinen, um dem Kleriker die Zaubern zu gewähren, um die er betet). Seine Zauberkraft ist Zeichen und Lohn seiner Glaubenstreue; er muß daher streng darauf achten, diese Macht nicht zu mißbrauchen, da sie ihm sonst entzogen würde.

Darüber hinaus ist dem Kleriker Macht über Untote gegeben – bössartige Geschöpfe, die, weder tot noch lebendig, eine Art von Existenz zwischen Leben und Tod führen. Es ist die Aufgabe des Klerikers, solche Zerrbilder alles Lebenden zu zerstören. Seine mystische Kraft, *Untote zu vertreiben*, (s. Seite 111) ermöglicht es ihm, sie in die Flucht zu jagen oder gänzlich zu vernichten (ein Kleriker von böser Gesinnung kann sie sich auch unterwerfen). Einige der häufiger vorkommenden Untoten sind Geister, Zombies, Skelette, Ghule und Mumien; Vampire und Leichname (untote Hexer) gehören zu den mächtigsten Untoten.

Auf höheren Erfahrungsstufen erhält ein Kleriker weitere Zaubern, bessere Kampffertigkeiten und größere Macht über Untote. Wenn er die 8. Stufe erreicht und eine Kultstätte von einiger Bedeutung eingerichtet hat, sammelt sich um ihn automatisch eine Gruppe von fanatischen Anhängern. Der Kleriker kann die Kultstätte bereits früher errichten, Anhänger strömen ihm jedoch erst zu, wenn er die 8. Stufe erlangt. Bei den Anhängern handelt es sich um normale Kriegsknechte der Stufe 0, die bereit sind, für die Sache des Klerikers in den Kampf zu ziehen. Insgesamt werden sich im Laufe einiger Wochen zwischen 20 und 200 von ihnen einfinden. Danach kommen immer wieder ein-

zelne oder kleine Gruppen nach, um die im Kampf Gefallenen zu ersetzen. Der Spielleiter bestimmt, welche Anhänger und wie viele genau zum Kleriker stoßen. Bei Bedarf kann der Charakter zusätzliche Truppen anwerben, diese sind ihm jedoch nicht so treu ergeben wie seine Anhänger.

Auf der 9. Stufe erhält der Kleriker unter Umständen die Erlaubnis, eine Hochburg seines Glaubens zu errichten, etwa eine befestigte Abtei. Natürlich muß diese Anlage aus den Bestandteilen einer Kultstätte aufweisen und der Gottheit des Klerikers geweiht sein. Die Baukosten betragen jedoch nur die Hälfte des normalen Aufwands, da das Werk offiziell unterstützt wird und ein Großteil der Arbeit freiwillig geleistet wird. Ein Kleriker kann bereits vor Erreichen der 9. Stufe Land erwerben und eine Glaubensburg errichten, dies geschieht dann jedoch ohne Genehmigung seines Ordens und ganz auf seine eigenen Kosten.

Priester einzelner Kulte

In der einfachsten Fassung des AD&D®-Spiels dienen Kleriker Glaubensrichtungen, die man allgemein als „gut“ oder „böse“ bezeichnen kann; eine genauere Charakterisierung ist nicht unbedingt notwendig. Hat der Spielleiter sich jedoch die Zeit genommen, eine detaillierte Welt zu entwerfen, in der seine Kampagne abläuft, so wird er meist auch Gottheiten darüber gesetzt haben, sei es nach historischen und literarischen Vorlagen oder nach eigenen Ideen. In diesem Fall wird möglicherweise unter den Spielern der Wunsch laut werden, diesen Hintergrund zu nutzen und einen Priester eines bestimmten Kultes anstelle des Kleriker-Grundtyps zu spielen. Wenn der Spielleiter dies zuläßt, werden sich Fähigkeiten und Beschränkungen des Charakters von denen des Klerikers unterscheiden.

Die Priesterschaft einer bestimmten Gottheit wird nach fünf Kriterien definiert: Anforderungen, zulässige Waffen, verfügbare Zaubern, mystische Kräfte und Glaubenssätze.

Anforderungen

Um Priester einer bestimmten Gottheit werden zu können, muß ein Charakter bestimmte Anforderungen genügen; diese erstrecken sich in der Regel auf erforderliche Mindestwerte in einigen Attributen sowie eine oder einige andere zulässige Gesinnungen: Gleich, welchem Götter sie dienen, müssen alle Priester einen Weisheitswert von 9 oder mehr aufweisen. Darüber hinaus kann der Spielleiter zusätzliche Mindestwerte festsetzen; ein Kriegsgott z.B. braucht starke, robuste Priester (ST 13, KO 1), ein Patron der Schönheit und der Künste wird große Weisheit und Charisma erwarten (mindestens 16 in beiden Attributen). Die allermeisten Gottheiten fordern außerdem von ihren Anhängern eine bestimmte Lebens- und Verhaltensweise, so daß diese nur gewisse Gesinnungen wählen können.



Kapitel 3: Die Klasse des Spielercharakters (Priester)

Zulässige Waffen

Nicht alle Kulte lehnen Blutvergießen ab, ja, einige fordern sogar ausdrücklich von ihrer Priesterschaft, mit Schwertern, Speeren oder anderen spezifischen Waffen zu kämpfen. Ein Kriegsgott wird seinen Anhängern Speere und Schwerter gestatten, eine Gottheit des Ackerbaus wird vielleicht Waffen bevorzugen, die aus bäuerlichen Geräten entwickelt wurden, z.B. Hippen und Sichel. Ein Gott des Friedens und der Harmonie wird allenfalls den Gebrauch einfachster Waffen mit geringer Schadenswirkung zulassen, möglicherweise nur Lassos und Netze. Es folgt eine Liste von Vorschlägen für zulässige Waffen je nach dem Herrschaftsreich der Gottheit, es gibt jedoch zahlreiche andere Möglichkeiten – der Spielleiter hat hierzu immer das letzte Wort.

Gottheit	Zulässige Waffen
Ackerbau	Flegel, Hippe, Sichel
Blitz	Wurfpfeil, Wurfspieß, Speer
Donner	Keule, Kriegshammer, Streitkolben
Erde	Pickel
Frieden	Lasso, Netz
Heilkunst	Bauernspieß (Kampfstecken), Fangeisen, Lasso, Netz
Jagd	Leichte Lanze, Pfeil und Bogen, Schleuder, Speer, Wurfspieß
Krankheit	Geißel, Peitsche
Krieg	Morgenstern, Schwert, Speer, Streitaxt, Streitkolben
Liebe	Fangeisen, Netz, Pfeil und Bogen
Meer	Dreizack, Harpune, Netz, Speer
Natur	Keule, Krummsäbel, Sichel
Schmiedekunst	Kriegshammer
Stärke	Hammer, Schlegel
Tod	Sichel
Wind	Blasrohr, Wurfspieß

Natürlich kann eine Gottheit auch aus ganz anderen Gründen mit einer bestimmten Waffe oder Art von Waffen in Verbindung gebracht werden. Oft sind diese kultureller Natur und betreffen die Waffen, die von der jeweiligen Bevölkerung verwendet werden. Es kann auch eine besondere Sage geben, in der ein Gott eine übermächtige Waffe führt, wie z.B. Thors Hammer. Die Wahl liegt in allen Fällen beim Spielleiter.

Verfügbare Zauber

Ein Priester, der einem bestimmten Kult dient, kann nur Zauber einiger weniger Zyklen anwenden. Sein Gott wird ihm vollen oder begrenzten Zugriff auf verschiedene Zauberkreisläufe gewähren; welche Zyklen er beherrscht, wird vom Spielleiter festgesetzt, wenn er die Götter entwirft. Die sechzehn bereits erwähnten Zyklen werden im folgenden beschrieben.

Ist einem Priester der volle Zugriff auf einen Zyklus gegeben, so kann er jeden Zauber daraus einsetzen, sofern er genug Erfahrung besitzt,

den jeweiligen Schwierigkeitsgrad zu meistern. Verfügt er nur über begrenzten Zugriff, so kann er nur Zauber bis zum Dritten Grad (einschließlich) anwenden. Aus der Kombination von vollem und begrenztem Zugriff auf unterschiedliche Zyklen ergibt sich eine große Vielfalt der Zauberkräfte unter Priestern verschiedener Kulte.

Der **Allgemeine Zyklus** ist allen Priestern ohne Unterschied zugänglich und keiner besonderen Gottheit zugeordnet. Er umfaßt Zauber, welche die Priester zur Wahrnehmung ihrer Grundaufgaben benötigen.

Im **Astralzyklus** findet sich eine kleine Anzahl von Zaubern, die das Reisen oder die Verständigung zwischen den verschiedenen Existenzebenen ermöglichen. Die Herren dieser Ebenen, aber auch Götter, die sich gern überall einmischen, gewähren häufig Zauber aus diesem Bereich.

Beschwörungszauber gestatten dem Priester, Wesen von anderen Orten oder sogar aus anderen Dimensionen herbeizuzitieren und sich dienstbar zu machen. Da dies meist gegen den Willen der gerufenen Geschöpfe geschieht, kann der Einsatz dieser Zauber sehr riskant sein. Viele der beschworenen Wesen richten große Schäden und Zerstörungen an, daher wird der Zugriff auf diesen Zyklus oft von Kriegs- und Todesgöttern ermöglicht.

Bezauberungen beeinflussen die Einstellungen und Handlungen der betroffenen Personen. Gottheiten der Liebe und Schönheit sowie die Künstler, aber auch die Betrüger am Götterhimmel können Zugriff auf diesen Zyklus gewähren. Der **Elementarzyklus** vereint jene Zauber, die auf die vier Grundelemente der Schöpfung, Feuer, Wasser, Luft und Erde, wirken. Sie werden von Natur- und Elementarmächten wie auch von den Schutzpatronen der verschiedenen Handwerke und der Seeleute vergeben.

Durch **Erkenntniszauber** kann ein Priester erfahren, welches in einer bestimmten Situation das sicherste Vorgehen wäre, er kann verborgene Dinge finden oder längst vergessene Kenntnisse aufdecken. Derartige Zauber bilden die Domäne von Göttern des Wissens und der Weisheit.

Erschaffungszauber bringen etwas aus dem Nichts hervor, meist zum Nutzen der Gläubigen. Ein Ernährer, aber auch ein himmlischer Gauner könnte sie seiner Priesterschaft zur Verfügung stellen.

Der **Heilzyklus** umfaßt das Heilen von Krankheiten und Gebrechen sowie das Behandeln von Verletzungen; die Wiederherstellung verlorener Gliedmaßen fällt nicht darunter. Heilzauber können in ihr Gegenteil verkehrt werden, um Schaden zu verursachen, eine solche Anwendung kommt jedoch nur für böse Priester in Frage. Am ehesten werden diese Zauber von beschützenden, barmherzigen Gottheiten vergeben, während Naturmächte möglicherweise begrenzten Zugriff auf sie gewähren.

Die Zauber des **Kampfzyklus** werden einge-

setzt, um die Feinde des Priesters oder seiner Religion anzugreifen oder zu schädigen. Sie bilden das Arsenal von Göttern des Krieges und des Todes.

Der **Pflanzenzyklus** erstreckt sich vom einfachen Ackerbau (Verbesserung der Ernte o.ä.) bis zur Verständigung mit pflanzenähnlichen Wesen. Dementsprechend werden seine Zauber von Bauern- und Naturgottheiten verliehen.

Schutzzauber schaffen wundersame Schilde, die den Priester und seine Zöglinge vor Angriffen schützen. Vor allem Kriegs- und Schutzgötter, aber auch Mächte der Barmherzigkeit und Nächstenliebe werden diesen Zyklus ihren Priestern erschließen.

Sicherungen setzen magische Wachen ein, um etwas oder jemanden zu schützen. Sie sind mächtiger als die Zauber des Schutzzyklus, denn sie erschaffen bestimmte, echte Wächterwesen. Beschützer und Heiler, aber auch wieder die Spitzbuben unter den Göttern können derartige Zauber gewähren.

Der **Sonnenzyklus** befaßt sich mit den beiden Polen des Sonnenuniversums: dem reinen Licht und der Finsternis. Vor allem in den Kulturen von Göttern der Natur und des Ackerbaus sowie lebenspendender Mächte sind seine Zauber verbreitet.

Die verschiedenen **Tierzauber** wirken nur auf Tiere, nicht auf Menschen und menschenähnliche Wesen. Meist beherrschen Schutzgötter von Natur und Viehzucht diesen Zyklus.

Der **Totenzyklus** bietet die Möglichkeit, einem Wesen einen verlorengegangenen Teil seiner Lebenskraft zurückgeben, sei es das Leben selbst, ein abgetrenntes Glied oder eine Erfahrungsstufe. In der Umkehrung entfalten diese Zauber große Zerstörungskraft, und werden deshalb nur von besonders bösen Priestern so eingesetzt. Mächte, die über Leben und Tod herrschen, können diesen Zyklus ihren Dienern öffnen.

Mit Hilfe von Zaubern des **Wetterzyklus** können Priester die Witterungsverhältnisse verändern, vom einfachen Beregnen eines ausgedörrten Feldes bis zur Entfesselung eines wütenden Sturmes. Logischerweise gehört der Zyklus zur Domäne von Feld-, Natur- und Meeresgottheiten.

Der Spielleiter kann zusätzliche Zyklen definieren. Die aufgeführten sind charakteristisch für die Bereiche, auf welche Gottheiten ihre Aufmerksamkeit richten. Zauber aus Zyklen, die weder ganz noch teilweise unter die Herrschaft ihres Gottes fallen, sind für Priester nicht zugänglich.

Darüber hinaus ist es möglich, Priestern auf den einzelnen Erfahrungsstufen mehr oder weniger Zauber zu gewähren, als in Tabelle 24 angegeben: Legt die Lehre des jeweiligen Glaubens Wert auf Selbstvertrauen, so werden die Priester weniger auf Zauber zurückgreifen können; Mächte, denen viele große Wunder zugeschrieben werden, dürften in der Gewährung von Zaubern großzügiger sein. Die Entscheidung hierüber liegt selbstverständlich beim



Spielleiter, der diesen Aspekt gegen die übrigen Fähigkeiten und Beschränkungen des jeweiligen Priesters abwägen muß.

Mystische Kräfte

Ein weiterer Aspekt des Kultes einer bestimmten Gottheit sind die ihren Priestern gewährten, besonderen Kräfte. Im Falle des Klerikers ist dies die Macht über Untote, die jedoch nicht alle Priester besitzen: Entsprechend ihren Einflusssphären verleihen verschiedene Götter unterschiedliche Kräfte. Wenn der Spielleiter eigene Gottheiten definiert, wird er diese mystischen Kräfte ihrer Priester bestimmen; im folgenden werden einige Vorschläge aufgeführt:

Das *Auslösen von Berserkerwut*, durch die sich Treffer- und Schadenswürfe jeweils um +2 verbessern (für Kriegsgötter);

Das *Besänftigende Wort*, das Angst vertreibt und Feindseligkeit mildert (für Gottheiten des Friedens, der Barmherzigkeit oder der Heilkunst);

Die *Betörung*, deren Wirkung der des Zaubers *Einflüsterungsprache* (bei Schutzpatronen von Liebe, Schönheit und Kunst);

Die *Aura der Furcht*, die ähnlich wirken könnte wie der Zauber *Furcht* (bei Mächten des Todes).

Dies sind nur einige der besonderen Kräfte von Priestern, die vorstellbar wären. Wie bei den zulässigen Waffen kommt es hier auf den kulturellen Hintergrund des jeweiligen Gebietes und auf die Sagen und Überlieferungen an, die sich um die Gottheit und ihre Priesterschaft ranken.

Glaubenssätze

Alle Priester müssen ihre Lebensweise nach bestimmten Vorstellungen und Gesetzen ihrer Glaubensgemeinschaft ausrichten: Kleriker sollen danach trachten, ihre Gemeinde zu stärken und Blutvergießen zu vermeiden; ein Kriegsgott könnte z.B. seiner Priesterschaft gebieten, stets in vorderster Front zu kämpfen und eifrig gegen alle Feinde zu Felde zu ziehen; eine Feldgottheit mag von ihren Priestern erwarten, daß sie bei Aussaat und Ernte helfen. Außerdem können diese Glaubenssätze die Gesinnung der Priester vorschreiben. Im einzelnen richten sich die Einschränkungen nach der Art des jeweiligen Kultes.

Titel der Priester

Die Priester verschiedener Religionen führen oft andere Namen und Titel als einfach „Priester“. Ein Priester der Naturmächte z.B. ließe sich als Druide bezeichnen (insbesondere, wenn er an die westeuropäische Überlieferung angelehnt ist); Schamane oder Medizinmann stünden ebenfalls zur Wahl. Bei Bedarf kann man weitere, exotische und sonderbare Titel nachschlagen, von denen hier nur einige genannt seien:

Abt/ Äbtissin	Auge des Gesetzes	Ayatollah	Bettel- mönch
Bonze	Bruder	Bußprediger	Dom
Frater	Guru	Hadschi	Imam
Kadi	Metropolit	Mullah	Patriarch
Prälat	Prior	Rektor	Yogi

Ausgewogenheit

Bei der Definition von Priestern bestimmter Kulte ist sorgfältig darauf zu achten, daß die verschiedenen Fähigkeiten ausgewogen bleiben. Ein Priester, der auf einem Gebiet besonders stark ist oder über eine breite Auswahl von Zaubern verfügt, muß in anderen Bereichen Abstriche hinnehmen, damit er im Vergleich zu Priestern anderer Götter nicht zu mächtig wird. Wenn eine Kriegsgottheit ihrer Priesterschaft die Benutzung aller Arten von Waffen und Rüstungen erlaubt, sollte diese hinsichtlich der ihr gewährten Zaubern und mystischen Fähigkeiten beschränkt werden. Andererseits werden bei einem Charakter, der einem Gott des Friedens dient, deutlich gesteigerte Zaubern und andere Kräfte die Tatsache aufwiegen müssen, daß ihm nur sehr wenige oder gar keine Waffen gestattet sind. Der Druide z.B. verfügt über mehr mystische Kräfte als der normale Kleriker, um seine beschränkte Auswahl an Rüstung und Zaubern auszugleichen.

Der Druide

Mindestwerte:	Weisheit 12 Charisma 15
Hauptattribute:	Weisheit, Charisma
Zulässige Rassen:	Menschen, Halbelfen

Historisch betrachtet, lebten die Druiden zur Zeit des Römischen Reiches unter den Stämmen Westeuropas und Englands, bei denen sie als Ratgeber der Häuptlinge tätig waren und großen Einfluß auf die Bevölkerung ausübten. Im Mittelpunkt ihrer Lehren stand die Vorstellung, daß die Erde Mutter und Ursprung allen Lebens sei. Sie verehrten viele Dinge der Natur als Gottheiten, darunter die Sonne, den Mond und bestimmte Bäume. Die Druidenklasse des AD&D®-Spieles ist allerdings nur in groben Zügen nach ihrem Vorbild angelegt; Spielercharaktere sind nicht verpflichtet, den Vorstellungen und Verhaltensweisen der echten Druiden zu folgen.

Der Druide ist ein Beispiel für den Priester eines bestimmten Kultes. Seine Fähigkeiten und Glaubenssätze unterscheiden sich von denen des Klerikers. Der Druide ist Priester der Naturmächte und Hüter der Wildnis, sei es Wald, Grasland oder Dschungel.

Anforderungen

Druide kann nur ein Mensch oder Halbelf werden. Außerdem benötigt der Charakter

Werte von mindestens 12 für Weisheit und 15 für Charisma; beides sind Hauptattribute dieser Klasse.

Zulässige Waffen

Im Unterschied zum Kleriker darf ein Druide nur Rüstungen aus organischem Material verwenden: Lederpanzer oder -rüstungen, oder auch wattierte Waffenröcke, sowie Holzschilder, die alle auch magisch sein können. Seine Auswahl an Waffen beschränkt sich auf Bauernspieß (Kampfstecken), Dolch, Keule, Krummsäbel, Schleuder, Sichel, Speer und Wurfspieß.

Verfügbare Zaubern

Den Druiden stehen nicht so viele Zaubern zu Gebot wie den Klerikern. Sie besitzen vollen Zugriff auf den Allgemeinen sowie auf den Elementar-, Heil-, Pflanzen-, Tier- und Wetterzyklus; daneben verfügen sie über begrenzten Zugriff auf den Erkenntniszyklus. Druiden können die meisten magischen Gegenstände verwenden, die Priester normalerweise benutzen können, aber weder Schriftstücke (Bücher oder Schriftrollen) noch verzauberte Waffen oder Rüstungen, die ihnen normalerweise nicht gestattet sind.

Mystische Kräfte

Für Druiden gelten dieselben Rettungswürfe wie für alle Priester; sie erhalten jedoch einen Bonus von +2 bei Rettungswürfen gegen Angriffe durch Feuer oder elektrische Energie.

Alle Druiden beherrschen neben den Fremdsprachen, die sie evtl. erlernt haben, eine Geheimsprache. (Wenn das zusätzliche Fertigkeitensystem verwendet wird, kostet diese Sprache keine Punkte.) Der Wortschatz dieser Druidensprache beschränkt sich auf den Themenkreis der Natur. Ihr Geheimnis wird von den Druiden strengstens gehütet, denn sie gibt ihnen ein sicheres Mittel an die Hand, einander zu erkennen.

Mit Erreichen höherer Erfahrungsstufen gewinnt der Druide weitere Kräfte hinzu:

– Nachdem er die 3. Stufe erreicht hat, ist er in der Lage, alle Arten von Pflanzen und Tieren, wie auch sauberes Wasser, mit völliger Sicherheit zu erkennen.

– Ebenfalls ab der 3. Stufe kann er sich durch bewachsenes Gelände (dichtes Gebüsch, verfilzte Ranken, Dornhecken usw.) mit normalem Tempo bewegen, und hinterläßt dort auch keine Fährte.

– Er kann sich die Sprachen der Waldlandbewohner aneignen. Zu diesen zählen Zentauren, Dryaden, Elfen, Faune, Gnome, Drachen, Riesen, Echsenmenschen, Mantikore, Nixen, Feengeister, Feenkobolde und Baumhirten. Bei Erreichen der 3. Stufe spricht der Druide eine, mit jeder höheren Stufe eine weitere dieser Sprachen. (Wird das Fertigkeitensystem eingesetzt, so muß der Spieler selbst entscheiden, ob der Charakter – bei entsprechendem Punkteverbrauch – einige oder alle diese Sprachen lernen soll).





– Wenn er die 7. Stufe erreicht hat, ist er immun gegen die von einigen Waldwesen (Dryaden, Nixen usw.) eingesetzten Formen des *Bezauberns*.

– Mit dem Aufstieg in die 7. Stufe erlangt er außerdem die Fähigkeit, sich bis zu dreimal am Tag in ein Reptil, einen Vogel oder ein Säugetier zu verwandeln. Jede dieser Tierformen (Reptil, Vogel, Säugetier) kann täglich nur einmal benutzt werden. Die Größe der gewählten Art kann von der eines Ochsenfrosches oder kleinen Vogels bis zu der eines Schwarzbären reichen (etwa bis zum doppelten Gewicht des Druiden). Bei Annahme einer anderen Gestalt heilen zwischen 10 und 60 % allen Schadens, den der Charakter bis dahin erlitten hat (mit 1W6 auswürfeln). Er kann nur die Gestalt eines normalen (in der realen Welt vorkommenden) Tieres natürlicher Größe annehmen, gewinnt dabei jedoch alle Eigenschaften des betreffenden Geschöpfes: seine Bewegungsform- und geschwindigkeit, seine Rüstungsklasse, sowie die Anzahl und Schadenswirkung seiner Angriffe.

Ein Druiden könnte sich z.B. in einen Zaunkönig verwandeln, um über einen Fluß zu fliegen, am anderen Ufer in der Gestalt eines Bären die dort versammelten Orks anzugreifen, und dann als Schlange ins Gebüsch flüchten, bevor Verstärkungen der Orks eintreffen.

Die Kleidung des Druiden und ein Gegenstand in jeder Hand werden mit verwandelt und tauchen wieder auf, wenn er menschliche Gestalt annimmt; solange er in Tierform bleibt, können sie natürlich nicht benutzt werden.

Zur Klarstellung: Druiden *haben nicht* die Macht, Untote zu vertreiben.

Glaubenssätze

Als Hüter der Natur stehen die Druiden über den alltäglichen Streitereien der Welt. Ihre Hauptsorge gilt der Fortdauer des geordneten Kreislaufs der Natur: Geburt, Wachstum, Tod und Wiedergeburt. Da sie dazu neigen, alle Dinge als Kreisläufe zu sehen, sind auch die Auseinandersetzungen zwischen Gut und Böse für sie nur wie Ebbe und Flut der Zeit. Nur wenn Kreislauf und Gleichgewicht der Natur gestört werden, wittert der Druiden Gefahr. Aufgrund dieser Weltanschauung müssen Druiden von neutraler Gesinnung sein.

Aufgabe der Druiden ist der Schutz der Wildnis, insbesondere der Bäume, Pflanzen, Tiere und Feldfrüchte; außerdem sind sie für ihre Gläubigen und deren Tiere verantwortlich. Die Druiden erkennen das Bedürfnis aller Geschöpfe (einschließlich der Menschen) nach Nahrung und Schutz vor Witterung und Gefahren an: Jagd, Ackerbau und Viehzucht sowie Holzeinschlag für den Hausbau sind sinnvolle und notwendige Bestandteile des Naturkreislaufs. Die Druiden dulden jedoch keine überflüssige Zerstörung oder Ausbeutung der Natur aus Gewinnsucht; allerdings geht ihre Rache an den Frevlern oft verschlungene Wege – es ist allgemein bekannt, daß sie ebenso nachtragend wie geduldig sind.

Der Mistelzweig ist ein bedeutendes heiliges Symbol der Druiden und unerläßliches Hilfsmittel bei der Anwendung einiger Zaubers. Um ihre volle Wirkung zu entfalten, muß die Mistel bei Vollmond mit einer eigens zu diesem Zweck angefertigten, goldenen oder silbernen Sichel geschnitten werden. Wird sie unter anderen Umständen gesammelt, halbiert sich die Wirkung des Zaubers, sofern er Schaden anrichtet oder ein Wirkungsgebiet besitzt, und alle Opfer erhalten ggf. einen Zuschlag von +2 auf ihren Rettungswurf. Kein Druiden lebt auf Dauer in einer Burg, Stadt oder Ortschaft; sie bewohnen vorzugsweise heilige Haine, in denen sie kleine Hütten aus Grassoden, Baumstämmen oder Steinen errichten.

Der Aufbau des Druidenordens

Die Druiden besitzen eine weltumspannende Organisation; auf den höheren Erfahrungsstufen (beginnend mit der 12. Stufe) gibt es jeweils nur eine begrenzte Anzahl von ihnen.

Druiden, Erzdruiden und Großer Druiden

Auf der 12. Stufe erlangt ein Charakter offiziell den Titel eines Druiden; alle Charaktere geringerer Erfahrung werden als Initiaten bezeichnet. Innerhalb einer Region kann es nur neun Druiden der 12. Stufe geben. (Eine Region wird durch Ozeane, Meeresarme und Bergketten begrenzt; ein Kontinent etwa setzt sich aus drei bis vier solcher Regionen zusammen.) Um die 12. Erfahrungsstufe erreichen zu können, muß ein Charakter einer dieser neun Druiden werden – was nur möglich ist, wenn es weniger als neun gibt, oder der Charakter einen von ihnen im Zaubers- oder Nahkampf besiegt und seine Stellung übernimmt. Sofern beide Kontrahenten einen solchen Zweikampf überleben, geht der Verlierer auf 200.000 Erfahrungspunkte zurück – gerade genug für die 11. Stufe.

Die Einzelheiten eines jeden Zweikampfs werden von den Beteiligten vorab vereinbart: Er kann mit Zaubern, mit Waffen oder mit beidem ausgefochten werden, bis zum Tod oder zur Bewusstlosigkeit eines Kontrahenten, bis zum Erreichen eines bestimmten Grenzwertes an Trefferpunkten oder sogar nur bis zum ersten Treffer – im letzten Fall müßten beide allerdings großes Vertrauen in ihre Fähigkeiten besitzen! Alles, worauf sich die Charaktere einigen können, ist zulässig, sofern Können und Risiko nicht völlig ausgeklammert werden.

Bei seinem Aufstieg zum Druiden der 12. Stufe erhält der Charakter drei ihm untergeordnete Initiaten, deren Stufe sich nach seinem Rang unter den neun Druiden der Region richtet: Dem erfahrensten unter ihnen dienen drei Initiaten der 9. Stufe, dem zweitältesten drei der 8. Stufe, usw. bis zum „jüngsten“ Druiden, der über drei Initiaten der 1. Stufe gebietet.

Jede Region beherbergt höchstens drei Erzdruiden (13. Erfahrungsstufe). Ein Druiden der 12. Stufe kann nur aufsteigen, wenn er auf einen freien Platz nachrückt oder einen der drei Erzdruiden im Zweikampf schlägt. Jeder Erzdruide hat drei Initiaten der 10. Stufe unter sich; von

den Erzdruiden der gesamten Welt wiederum werden drei ausgewählt, die – unter Beibehaltung ihrer eigenen Untergebenen – für den Dienst am Obersten Druiden (s.u.) abgestellt werden.

Der Große Druiden (14. Stufe) steht in jeder Region allein. Auch er hat seine Stellung errungen, indem er seinen Vorgänger in diesem Amt besiegte. Drei Initiaten der 11. Stufe stehen in seinem Dienst.

Das Auftreten eines neuen Großen Druiden zieht meist weite Kreise in der Hierarchie: Der Aufstieg eines Erzdruiden schafft eine unter den Druiden der Region heftig umkämpfte Lücke, und indem einer von ihnen schließlich aufrückt, eröffnet sich den erfahrensten unter den Initiaten eine Chance.

Oberster Druiden und Hierophanten

An der Spitze aller Druiden der ganzen Welt steht der Oberste Druiden (15. Stufe). Während es in mehreren Gegenden Große Druiden gibt, kann diesen Titel nur jeweils einer führen; daher gibt es auch immer nur einen einzigen Druiden der 15. Erfahrungsstufe.

Die Zauberkraft des Obersten Druiden übertrifft die normale Steigerung nach Tabelle 24: Er kann sechs Zaubers von jedem Grad anwenden und verfügt zusätzlich über sechs Zaubersgrade, die er für beliebige Zaubers einsetzen kann, solange die Summe ihrer Schwierigkeitsgrade sechs nicht übersteigt (ein Zaubers des Sechsten, sechs des Ersten oder drei Zaubers des Zweiten Grades z.B.).

Das Gefolge des Obersten Druiden besteht aus neun anderen Druiden, die nur ihm dienen und außerhalb aller regionalen Hierarchien stehen. Jeder Druiden – gleich welcher Erfahrungsstufe – kann den Obersten Druiden aufsuchen und um die Aufnahme in seinen Dienst bitten. Drei der neun Untergebenen sind Erzdruiden, die als Gesandte und Beauftragte ihres Herrn die Welt bereisen; jeder von ihnen verfügt über vier zusätzliche Zaubersgrade (s.o.). Die übrigen sind in der Regel Initiaten der 7. bis 11. Stufe, obwohl der Oberste Druiden jeden Druiden zu sich holen kann und oft auch Bewerber von geringem Rang erhört.

Die Würde des Obersten Druiden gewinnt man nicht durch Zweikampf; der Inhaber selbst wählt vielmehr seinen Nachfolger unter den amtierenden Großen Druiden aus. Die Pflichten dieses Amtes sind ebenso anstrengend wie undankbar und wohl nur für geborene Politiker interessant – jeder echte Abenteurer wird sich, nachdem er darin einige Erfahrung gewonnen hat, wohl bald nach etwas anderem umsehen.

Aus diesem Grund steigt der Oberste Druiden zur 16. Stufe bereits auf, nachdem er 500.000 weitere Erfahrungspunkte gesammelt hat. Nach Erreichen dieser Stufe kann er jederzeit von seinem Amt zurücktreten, sobald er einen geeigneten Nachfolger (einen anderen Druiden mit 3.000.000 EP) gefunden hat.

Bei Aufgabe seiner Amtswürde verliert der abtretende Oberste Druiden die ihm gewährten sechs zusätzlichen Zaubersgrade, sowie alle bis-