Utility Spells für Kleriker

Segen der Nahrung

Close-Quarter Spell

Daily

Level 1: Dieser Zauberspruch reinigt genug verdorbene Nahrung und Wasser um eine Abenteuergruppe für einen Tag zu versorgen.

Level 5: Verwandelt auch ungenießbare organische Materie in Nahrung und Wasser.

Kreaturen entdecken

Ranged Spell

Daily

Maintain with Quick Action

Level 1: Mit diesem Spruch kann der Kleriker die Präsenz und ungefähre Anzahl von Kreaturen in der Nähe (ca. 50m) entdecken. Bestimmte magische Barrieren oder dicke Schichten aus Metall können diesen Spruch blockieren (Weisheit DC: 15-25 um das Hindernis zu durchbrechen). Beim Sprechen des Spruchs muss sich der Kleriker für einen der folgenden Kreaturentypen entscheiden: Beast, Demon, Devil, Undead. Wenn es zu dem Glauben des Klerikers passt kann der Spielleiter auch andere Kreaturen erlauben (z.B. Elementare eines bestimmten Typs).

Level 3: Erkennt auch die Richtung und ungefähre Stärke der Kreaturen.

Level 5: Erkennt auch die genaue Position der Kreaturen.

Sanktuarium

Close-Quarter Spell

Daily

1 hour per level

Level 3: Mit diesem Zauberspruch verwandelt der Kleriker ein kleineres Haus oder eine kleine Höhle in eine gesegnete Zone. In der gesegneten Zone können sich nicht zum Kampf trainierte NSCs oder kampfunfähige (i.d.R. bewusstlose SCs) verstecken und werden von Feinden nicht gefunden. Die Zone schützt aber nur diejenigen, die sich wirklich nicht verteidigen können und kann nicht für taktische Manöver genutzt werden.

Göttliche Führung

Self

Daily

Level 3: Der Kleriker bekommt eine Antwort auf eine Frage an seinen Gott. Mögliche Antworten sind ja, nein und unklar. Götter wissen viel, sind aber nicht allwissend, besonders was die Pläne und Geheimnisse von Individuen angeht. Die Antwort des Gottes wird in der Regel den für den Charakter günstigsten Kurs angeben, außer dies widerspricht den Interessen des Gottes. Die Art, wie die Antwort geliefert wird, sollte dem Hintergrund des Klerikers entsprechen. Zum Beispiel könnte die

Antwort in Form eines brennenden Dornenbuschs gegeben werden, wo die Art der Antwort von der Farbe der Flammen abhängt.

Level 5: Der Kleriker kann eine Frage pro Level stellen. Der Gott des Klerikers kann auch den Geist einer Leiche herbeiholen, damit diese Leiche persönlichere Fragen beantworten kann. Der Tote kann nicht lügen, darf aber Antworten verweigern. Eine verweigerte Frage zählt nicht zur Anzahl der erlaubten Fragen.

Level 7: Die gestellten Fragen können mit ganzen Sätzen beantwortet werden.

Reparatur

Close-Quarter Spell

Daily

Level 1: Der Kleriker kann Schönheitsreparaturen an Ausrüstung und Kleidung durchführen

Level 3: Der Kleriker kann beschädigte (aber nicht zerstörte) nicht-magische Ausrüstungsgegenstände reparieren.

Level 7: Der Kleriker kann beschädigte Gebäude, Mauerabschnitte und ähnliches reparieren.

Gegengift

Close-Quarter Spell

Daily

Level 1: Die Wirkung eines Gifts bei bis zu 6 Kreaturen wird um 1 Stunde pro Level aufgeschoben.

Level 3: Dies gilt auch für neue Vergiftungen, die während der Wirkzeit des Spruchs auftreten.

Level 5: Alternativ kann der Kleriker alle Gifte in einer Kreatur neutralisieren.

Level 7: Die Giftneutralisierung betrifft bis zu 6 Kreaturen.