

DAS ZAUBERN (Priester)

- Initiative

Für das Zaubern im Kampf gelten die selben Initiative Regeln wie für jeden anderen Angriff.

- Verfügbarkeit

Es können nur solche Zauber gewirkt werden, deren Grad der Zaubernde bereits erreicht hat. Die Zahl der verfügbaren Zauber pro Grad verfügbaren Zauber ist auf dem Charakterbogen angegeben.

- Zaubern

Für Zaubersprüche gelten die in der jeweiligen Beschreibung. Wird ein Zaubernde in einer Runde erfolgreich angegriffen, bevor er seinen Zauber wirken konnte, so ist die Energie für diesen Zauber verloren, ohne daß die Wirkung eintritt. Sollte die Chance, daß Zauber versagt größer als 0 sein, so muß ein erfolgreicher Wurf darauf ausgeführt werden, damit der Zauber wie gewünscht wirkt.

- Beten

Durch Gebet kann verbrauchte magische Energie wiedererlangt werden. Es sind mind. 4 Stunden der Vorbereitung nötig. Wird der Charakter im Gebet gestört (durch erfolgreiche Wahrnehmung) ist eine erneute Vorbereitungszeit nötig.

- Spruchrollen

Zauber können von Spruchrollen abgelesen werden. Ist der Spruchgrad höher als der des Zaubernden, so muß ein erfolgreicher Wurf auf Chance Zauber verstehen ausgeführt werden.