

Kleriker

Voraussetzungen:	keine
Trefferwürfel:	W6
Max Stufe:	14
Rüstung:	jede
Waffen:	Jede stumpfe Waffe

Kleriker sind Abenteurer, die geschworen haben, einer bestimmten Gottheit zu dienen. Sie sind trainiert um zu kämpfen, sowie die Macht ihrer Gottheit zu kanalisieren.

Kampf

Kleriker können jede Rüstung verwenden. Ihre strikte heilige Doktrin verbietet den Einsatz von Waffen, die scharfe Schneiden oder stechende Spitzen einsetzen. Ihnen sind folgende Waffen gestattet: Keule, Morgenstern, Schleuder, Stab, Kriegshammer

Untote vertreiben

Ein Kleriker kann die Macht seiner Gottheit entfesseln, um untote Kreaturen zu vertreiben.

Klerikale Magie

Um klerikale Magie zu wirken, muss der Kleriker das heilige Symbol seiner Gottheit tragen.
Er muss nach den Geboten seiner Gottheit leben. Dazu gehören Keuschheit sowie ein abenteuerloser Sabbattag in Woche, in der der Kleriker weder reisen, zaubern oder kämpfen darf.
Kleriker, die die Gunst ihrer Gottheit verlieren, verlieren alle ihre Fähigkeiten, bis sie durch entsprechende Busse wieder zum Kleriker werden. Ein Kleriker, dem dies nicht gelingt, wird zu einem Kämpfer mit der halben ursprünglichen Klerikerstufe. Sobald ein Kleriker seinen Glauben bewiesen hat (2.Stufe), erhält er von den Klerikern seiner Glaubengemeinschaft Liturgien, also zeremonielle Anleitungen, die verwendet werden können, um die Gottheit um bestimmte Zauber zu bitten. Jede Glaubengemeinschaft hat unterschiedliche Liturgien. Der Kleriker kann soviele unterschiedliche Zauber erbitten, wie er Stufen besitzt. Er kann die erhaltenen Zauber so oft zaubern, bis ein Zaubercheck fehlschlägt.

Bei Erreichen der Namensstufe (9te)

Der Kleriker kann eine Festung übernehmen oder erbauen. Solange der Kleriker in gutem Ansehen bei seiner Gottheit ist, kann die Festung für den halben Preis gekauft oder gebaut werden, aufgrund göttlicher Intervention.
Ist die Festung erst einmal erbaut, zieht sie Gefolgsleute an: 5W6 x 10 Kämpfer der Stufen 1-2. Diese Truppen sind dem Kleriker vollständig ergeben, und würfeln niemals auf ihre Moral.

Level	XP	HD	THACO	Saving Throws				
				D	W	P	B	S
1	0	1d6	19 [0]	11	12	14	16	15
2	1,500	2d6	19 [0]	11	12	14	16	15
3	3,000	3d6	19 [0]	11	12	14	16	15
4	6,000	4d6	19 [0]	11	12	14	16	15
5	12,000	5d6	17 [+2]	9	10	12	14	12
6	25,000	6d6	17 [+2]	9	10	12	14	12
7	50,000	7d6	17 [+2]	9	10	12	14	12
8	100,000	8d6	17 [+2]	9	10	12	14	12
9	200,000	9d6	14 [+5]	6	7	9	11	9
10	300,000	9d6+1*	14 [+5]	6	7	9	11	9
11	400,000	9d6+2*	14 [+5]	6	7	9	11	9
12	500,000	9d6+3*	14 [+5]	6	7	9	11	9
13	600,000	9d6+4*	12 [+7]	3	5	7	8	7
14	700,000	9d6+5*	12 [+7]	3	5	7	8	7