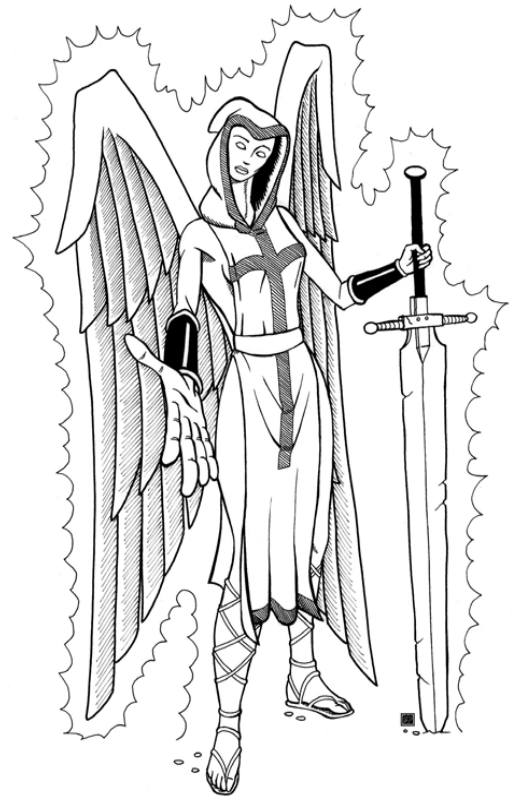


Lavarial

Engel des Tempels

**Reinheit und Blut,
gegen Ödnis und Chaos.
Ehret den Tempel
oder tragt meinen Makel.**



Schön und wild strebt der Engel des Tempels danach, Reisende in von der Nacht heimgesuchten Ländern zu beschützen und die kriechenden Legionen des Chaos zu besiegen. In vielen Ländern ist ihr Symbol ein rotes Kreuz auf weißem Grund, das das Zusammentreffen der Wege, die Reinheit der Absicht und das Blut symbolisiert – sowohl das im Dienste des Gesetzes vergossene als auch das durch wundersame Heilung gerettete.

Die SL kann bestimmen, dass jeder gesetzestreue Tempel in der Nähe einer chaotischen Ödnis einen Orden hat, der Lavarial gewidmet ist. Nur an diesen Orten kann die Zeremonie der Schutzpatron-Bindung stattfinden.

Diejenigen, die sich mit Lavarial verbinden, werden von einer heiligen Flamme erfüllt, die für mächtige Wesen des Gesetzes und des Chaos als Heiligenschein sichtbar ist. Solche Wesen können dem Gebundenen helfen oder ihn angreifen, je nach ihrer Gesinnung und relativen Stärke. Eine mit Lavarial verbundene Kreatur erhält einen Schadensbonus in Höhe ihrer Charakterstufe gegen alle Dämonen und Untoten sowie gegen alle anderen Kreaturen, die der Spielleiter als stark mit dem Chaos verbunden erachtet. Im Gegenzug verlangt Lavarial, dass diejenigen, die ihr folgen wollen, Unschuldigen stets gegen solche Wesen zu Hilfe kommen, Reisende beschützen und bereit sind, notfalls ihr Leben zu opfern, um diese Forderungen zu erfüllen.

Ein Versäumnis, zu handeln, führt zum Verlust von Lavarials Gunst und Schutz. Es kann auch zu strengeren Strafen führen, denn der Engel des Tempels glaubt an die Bestrafung gefallener Vasallen.

Es besteht eine prozentuale Wahrscheinlichkeit in Höhe von $5 \times \text{ZS}$, dass ein gefallener Vasall Lavarials mit einem bleibenden Zeichen auf seiner Hand oder seinem Gesicht versehen wird, das ihn oder sie als solchen kennzeichnet und das für Anhänger Lavarials selbst durch Kleidung oder magische Versuche, es zu verbergen, sichtbar ist. Denjenigen, die Lavarial folgen, ist es verboten, mit einem solchen Individuum Umgang zu pflegen – ja, sie könnten ihn sogar verdächtigen, ein Agent des Chaos zu sein.

Patron anrufen

12–13 Lavarial muss viele Menschen beschützen und kann dir nur einen kurzen Moment widmen. Sie lässt einen Schild des Glaubens dich und bis zu fünf Verbündete umgeben, wodurch sich eure Rüstungsklasse für die nächsten 7 Minuten um 1+ZS erhöht. Du darfst nicht wissentlich einen Feind für diesen Schutz auswählen, doch wenn ein ausgewählter Verbündeter chaotischer Gesinnung ist, verbrennt er an Lavarials Schild und erleidet 1 Schaden pro RK-Bonus.

14–17 Lavarial verwandelt deine Waffe oder eines von dir bestimmten Verbündeten für 3w10+ZS Minuten in eine heilige Waffe. Sie gilt als magisch und verursacht +1w Schaden. Außerdem erhöht sich der kritische Bereich um 1 gegen Untote und Abscheulichkeiten (SL).

18–19 Im Freien grollt Donner und zwingt alle Untoten und Abscheulichkeiten zu einem Willen 10 oder sie kauern sich zusammen und verlieren ihre nächsten w3 Aktionen. Ein Blitz zuckt vom Himmel und trifft deinen größten Feind mit 3w8+ ZS Schaden (Reflex 15 für ½). In einem Gebäude oder unter der Erde gibt es keinen Donner, doch der Blitz schießt aus deiner Hand auf ein Ziel deiner Wahl und verursacht 4w8+ZS Schaden (Reflex 15 für ½).

20–23 Aus unbekannten Gründen ist deine Mission für Lavarial von Bedeutung. Du wirst von heiligem Glanz umhüllt, und deine Erscheinung ist für alle Untoten und chaotischen Kreaturen schrecklich anzusehen. Sie erhalten einen Malus von –2 auf alle Angriffswürfe, solange sie dich sehen (auch Verbündete), und müssen einen Willen 10 bestehen, um dich anzugreifen. Wird der Rettungswurf nicht bestanden, ist die Aktion verpasst (dies hindert die Kreatur nicht daran, dich mit einem Flächenangriff zu treffen; es betrifft nur direkte gezielte Angriffe). Deine gesetzestreuen Verbündeten erhalten einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe und Schaden, und deine neutralen Verbündeten erhalten einen Bonus von +1 auf dasselbe. Diese Effekte halten 3w10+ZS Runden an.

24–27 Lavarial hüllt dich und deine Verbündeten im Umkreis von 30m in heiligen Glanz aus dem Tempel, heilt gesetzestreue Kreaturen um 3TW und neutrale Kreaturen um 1TW. Chaotische Verbündete erleiden stattdessen w6 Schaden durch das Brennen des Glanzes.

28–29 Heiliger Glanz strömt aus dir und leuchtet im Radius von 30m. Alle gesetzestreuen Kreaturen im Radius werden um 5TW geheilt, alle neutralen Kreaturen werden um 2TW geheilt, und alle chaotischen Kreaturen (auch Verbündete) erleiden 2w8 Schaden. Untote und Abscheulichkeiten (SL) erleiden doppelten Schaden.

30–31 Du oder deine Mission sind für Lavarial von großer Bedeutung, denn sie manifestiert eine gewaltige Flammensäule, um deinen größten Feind oder die mächtigste anwesende Kreatur des Chaos, die sich dir entgegenstellt (SL), zu verbrennen. Die heiligen Flammen fügen 8w8 Schaden zu und wirken selbst bei Feuer-Immunität. Das Ziel kann einen Zähigkeit-RW (SG 25) auf die Hälfte des Schadens durchführen. Zusätzlich erleiden alle Untoten und Kreaturen mit chaotischer Gesinnung im Umkreis von 30m um das Ziel 2w8 Schaden und müssen Willen 15 erreichen oder mit ihrer besten Geschwindigkeit für 2w8+ZS Runden fliehen. Das gilt auch für Verbündete.

32+ Du oder deine Mission sind für Lavarial von größter Bedeutung. Sie manifestiert bis zu drei große Flammensäulen, um die vom dir ausgewählten Ziele zu verbrennen. Die heiligen Flammen verursachen 8w8 Schaden und wirken selbst bei Feuer-Immunität. Das Ziel kann mit Willen 25 auf die Hälfte des Schadens reduzieren, es sei denn, es ist chaotisch oder untot; in diesem Fall ist kein Rettungswurf erlaubt. Zudem erleiden alle Untoten und Kreaturen mit chaotischer Gesinnung im Umkreis von 30m um ein beliebiges Ziel 5w8 Schaden und müssen einen Willen 20 ablegen oder mit ihrer Höchstgeschwindigkeit für 5w8+ZS Runden fliehen. Das gilt auch für Verbündete.

Makel des Patrons: Lavarial

Was Lavarial betrifft, ist der Begriff „Makel“ eine Fehlbezeichnung. Abgesehen von einer größeren Hingabe an das Gesetz und an Lavarials Mission, Reisende vor den Kreaturen des Chaos zu schützen, kann nur sehr wenig von dem, was folgt, als wahrer Makel betrachtet werden. Von denen, die Lavarial als Schutzpatron haben, wird erwartet, dass sie Missionen für den Tempel erfüllen und die großen Chaosfürsten bekämpfen. Wenn für Lavarial ein Makel angegeben ist, würfle w6 auf der Tabelle unten. Wenn du alle sechs Makel auf allen Wirkungsstufen erworben hat, besteht keine Notwendigkeit mehr, weiter zu würfeln. Du musst auch nicht mehr auf Verderbnis würfeln.

1 Du widmest dich verstärkt der Sache des Gesetzes. Wenn du diesen Makel zum ersten Mal erhältst, darfst du dich nicht mehr wissentlich mit chaotischen Wesen einlassen, ohne Lavarials Gunst zu verlieren. Wird dieser Makel ein **zweites Mal** gewürfelt, lernst du die Sprache der gesetzestreuen Gesinnung zu sprechen. Wird dieser Makel ein **drittes Mal** gewürfelt, kannst du auf den ersten Blick erkennen, ob eine Kreatur chaotisch ist. Du bist nicht verpflichtet, alle chaotischen Kreaturen zu töten, doch du musst deren Gesellschaft meiden, sonst verlierst du die Gunst Lavarials.

2 Der Tempel verlangt vom dir, eine bestimmte Mission zu erfüllen. Wird dieses Ergebnis zum ersten Mal gewürfelt, ist die Mission relativ einfach, erfordert nicht mehr als 1w4 Tage Reisezeit und verlangt den Kampf gegen einen Gegner, der 1–2 Stufen (oder Trefferwürfel) unter dem Zaubernenden liegt. Wird dies zum **zweiten Mal** gewürfelt, ist die Mission schwieriger. Sie kann w4 Wochen Reisezeit erfordern, und der stärkste Gegner hat dieselbe Stufe (oder dieselbe Anzahl an Trefferwürfeln) wie du. Wird dieses Ergebnis ein **drittes Mal** gewürfelt, erfordert die Mission w4 Monate Reisezeit, und der Gegner hat w4 Stufen (oder Trefferwürfel) mehr als du. Ein Scheitern der Mission beendet deine Beziehung zu Lavarial.

3 Eine Macht des Chaos bietet dir einen verlockenden Segen an, um den Tempel zu schwächen. Du kannst den Segen nur annehmen, indem du Lavarial abschwörst und deine Beziehung zu ihr beendest. Wenn dies zum ersten Mal gewürfelt wird, entspricht der Segen der dauerhaften Erhöhung eines Fähigkeitswerts um +1 oder die Beseitigung einer geringfügigen Verderbnis. Beim **zweiten Mal** entspricht der Segen einer dauerhaften Erhöhung eines Fähigkeitswerts um +2 oder der Beseitigung einer schweren Verderbnis. Beim **dritten Mal** entspricht der Segen einer dauerhaften Erhöhung eines Fähigkeitswerts um +3 oder der Beseitigung einer schwerwiegenden Verderbnis. Der Spielleiter sollte die Versuchung auf den Charakter zuschneiden. Nimmt der Charakter den Segen an, werden seine Bindungen zu Lavarial gelöst. Schlimmer noch: Es besteht eine 5-prozentige Chance, dass die Macht des Chaos ihren Teil der Abmachung nicht erfüllt.

4 Eine untote Kreatur versucht, dich zu vernichten. Die Kreatur muss nicht sofort direkt angreifen; sie kann ihre List und besonderen Fähigkeiten nutzen, um die Situation zu ihrem Vorteil zu manipulieren. Beim ersten Mal handelt es sich bei dem Gegner um eine niedrigere untote Kreatur, die in der Regel w3 weniger Trefferwürfel hat als du Stufen. Wird dieses Ergebnis ein **zweites Mal** gewürfelt, hat die untote Kreatur Lebenspunkte, die deiner Stufe entsprechen. Wird dieses Ergebnis ein **drittes Mal** gewürfelt, hat die untote Kreatur w4 Lebenspunkte mehr als du Stufen hast.

5 Eine tobende Bestie des Chaos erhebt sich im Land, und du wirst aufgefordert, sie zu töten. Beim ersten Mal hast du w4 Monate Zeit, die Kreatur zu töten, und sie ist w3 Trefferwürfel schwächer als deine Stufe. Beim **zweiten Mal** hat die Kreatur Trefferwürfel, die deiner Stufe entsprechen, und du hast w4 Wochen um sie zu töten. Beim dritten Mal hat die Kreatur Lebenspunkte in Höhe deiner Stufe +w6, und du hast w4 Tage Zeit sie zu töten. Bei einem Fehlschlag wird deine Verbindung zu Lavarial unterbrochen.

6 Du wirst aufgefordert eine Pilgerreise durch vom Chaos befleckte Länder zu leiten. Beim ersten Mal besteht die Pilgergruppe aus 2w7 Personen, und es handelt sich um ein relativ einfaches

Abenteuer, das nicht länger als 2w4 Tage dauert. Beim zweiten Mal besteht die Pilgergruppe aus 4w7 Personen, und es ist ein mäßig schwieriges Abenteuer, das bis zu 2w4 Wochen dauert. Beim dritten Mal besteht die Pilgerreise aus 7w10 Personen, und es ist ein schwieriges Abenteuer, das bis zu 4w10 Wochen dauert. In jedem Fall musst du am gewählten Zielort ankommen, wobei mindestens 75 % deiner Schützlinge unversehrt sein müssen (aufgerundet), sonst wird deine Beziehung zu Lavarial abgebrochen.

Patronzauber: Lavarial

Der Engel des Tempels gewährt drei einzigartige Zauber, und zwar wie folgt:

Stufe 1: Schild der Himmel

Stufe 2: Wunderbare Heilung

Stufe 3: Die Nachkommen des Chaos zerschlagen

Zauberbrand: Lavarial

Wenn du Zauberbrand einsetzt, würfle w4 auf der Tabelle oder nutze die darin enthaltenen Ideen als Grundlage, um ein für deine eigene Kampagne spezifisches Ereignis zu erschaffen.

1 Heilige Energie strömt durch dich und nährt deinen Zauber, doch sterbliche Körper sind nicht dazu bestimmt, die Macht des Himmels zu ertragen. Du bleibst geschwächt und erschöpft zurück (was sich in einem Verlust an Stärke, Ausdauer und Beweglichkeit äußert).

2 Du zahlst die Kosten für den Zauberbrand nicht sofort, sondern singst laut Hosanna-Rufe an die Macht des Tempels, sobald der Zauber gewirkt ist. Dieses laute Singen dauert 10 Minuten pro Punkt Zauberbrand an und verhindert Heimlichkeit oder das Wirken anderer Zauber (mit Ausnahme derer, die du ohne Sprechen wirken kannst), doch du verlierst nur die Hälfte des normalen Fähigkeitsschadens, der mit dem Zauberbrand verbunden ist, aufgerundet.

3 Lavarial richtet seine Aufmerksamkeit auf dich. Wenn dein gewünschter Zauberbrandpunkt einem Zweck dient, der mit Lavarials Sache übereinstimmt (die Untoten oder Kreaturen des Chaos zu besiegen oder die Unschuldigen zu beschützen), erhältst du die Wirkung von bis zu 10 Zauberbrandpunkten ohne Kosten. Wenn du jedoch einen Zauberbrand für einen anderen Zweck benutzt, betragen die Kosten das Doppelte des Normalwerts, sodass du pro Zauberbrandpunkt nur einen Bonus von +1 auf deinen Zauberwurf erhältst.

4 Du kannst bis zu 10 Punkte Zauberbrand ansammeln und musst die Kosten nicht sofort begleichen, wenn du dem Tempel innerhalb eines Monats Güter im Wert von mindestens 50 Goldstücken pro Punkt Zauberbrand spendest fallen keine weiteren Kosten an. Tust du dies jedoch nicht, musst du das Doppelte der normalen Kosten für den Zauberbrand bezahlen.

Schild des Himmels

Grad 1 1 Aktion Reichweite: 100' Dauer variabel Rettungswurf: variiert

Du rufst die Gnade des Himmels an diejenigen zu schützen, für die du verantwortlich bist. Dieser Zauber wird in erster Linie zum Schutz von Pilgern in vom Chaos befleckten Ländern eingesetzt, findet aber auch überall sonst Anwendung.

Manifestation w4:

- 1 Ein sanftes Leuchten himmlischen Lichts umgibt den Wirkungsbereich des Zaubers
- 2 Alle vom Zauber Betroffenen leuchten sanft, als ob sie von einem inneren Licht erhellt würden
- 3 Eine heilige Furcht befällt diejenigen, die deine angreifen, was zu den aufgeführten Boni führt
- 4 Engelhafte Musik ist leise innerhalb der Reichweite des Zaubers zu hören, solange dieser wirkt.

Zauberwurf:

- 1 Verloren, Fehlschlag und Makel
- 2–11 Verloren Fehlschlag
- 12–15 Alle nicht-chaotischen Kreaturen, die dir freundlich gesinnt sind, erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Rüstungsklasse und alle Rettungswürfe für 1W4+CL Minuten, solange sie sich in einem Umkreis von 100 Fuß um dich aufhalten. Nicht-chaotische verbündete Kreaturen erhalten diesen Bonus auch dann, wenn sie sich zum Zeitpunkt des Zauberspruchs nicht in Reichweite befanden, solange sie sich in Reichweite befinden; der Schutz erstreckt sich jedoch nicht über diese Reichweite hinaus.
- 16–17 Wie oben. Zusätzlich erhalten alle chaotischen Kreaturen in Reichweite einen Malus von –1 auf alle Angriffswürfe und einen Malus von –2 auf alle Zauberprüfungswürfe für die Dauer des Zaubers (w4+Zauberstufe Minuten).
- 18–21 Wie oben, jedoch werden alle Boni und Mali verdoppelt, und der Zauber dauert 2W4+Zauberstufe Minuten.
- 22–23 Wie oben. Zusätzlich müssen Untote und Kreaturen, die stark mit dem Chaos verbunden sind (nach Ermessen des Spielleiters), einen Willensrettungswurf mit einer Schwierigkeit von 10 bestehen, um den Zauberbereich zu betreten. Sobald sich eine solche Kreatur im Wirkungsbereich des Zaubers befindet, fühlt sie sich unwohl, erhält einen Malus von –1 auf alle Angriffswürfe, Fertigungsproben, Eigenschaftsproben und Zaubersprüche (der sich mit den oben genannten Malussen addiert) und muss jede Minute einen neuen Willensrettungswurf durchführen, um im Wirkungsbereich des Zaubers zu bleiben. Wird dieser Willensrettungswurf verfehlt, kann die Kreatur nichts anderes tun, als sich auf dem schnellsten Weg (der nicht offensichtlich selbstmörderisch ist) aus dem Zauberbereich zu bewegen, bis sie sich nicht mehr im Zauberbereich befindet.
- 24–26 Wie oben, jedoch beträgt die Wirkungsdauer 4W8+Zauberstufe Minuten und der Willensrettungswurf hat eine Schwierigkeit von 15.
- 27–31 Wie oben, jedoch beträgt die Wirkungsdauer 2W7+Zauberstufe Stunden und der Willensrettungswurf hat eine Schwierigkeit von 20.
- 32+ Wie oben. Zudem werden gesetzestreue Wesen im Wirkungsbereich gestärkt und erhalten vorübergehende Trefferpunkte in Höhe der Zauberstufe des Zaubers. Ein Wesen erhält diese vorübergehenden Trefferpunkte nur einmal. Sie werden zuerst verbraucht und können nicht geheilt werden. Die vorübergehenden Trefferpunkte verschwinden, wenn ein Wesen den Wirkungsbereich verlässt oder der Zauber endet, und kehren nicht zurück, wenn ein Wesen den Wirkungsbereich erneut betritt. Eine gesetzestreue Kreatur, die den Wirkungsbereich betritt, aber noch nicht gestärkt wurde, erhält diesen Vorteil jedoch. Die Wirkungsdauer beträgt 2W5 Tage.

Wunderbare Heilung

Grad 2 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Dauer: Sofort Rettungswurf: Keiner

Du kanalisierst göttliche Energie und heilst eine oder mehrere Kreaturen, die du berühren kannst, eine volle Minute lang. Dies funktioniert ähnlich wie die Fähigkeit „Handauflegen“ des Klerikers (siehe das Grundregelwerk, Seiten 30 bis 31), was die Anzahl der geheilten Würfel angeht, ist jedoch nicht so mächtig, und jedes Mal, wenn dieser Zauber gewirkt wird, steht der Zaubernde bei Lavarial in der Schuld für einen Gefallen. Zudem verursacht die von dir kanalisierte heilige Energie in deiner sterblichen Hülle mindestens 1 Punkt Zauberbrand.

Manifestation w3:

- 1 Deine Hände leuchten, während das Ziel bzw. die Ziele geheilt werden
- 2 Du nimmst das Aussehen der zu heilenden Wunden an und heilst sie dann selbst – der Zauberbrand beim Wirken dieses Zaubers kann auf Nachwirkungen dieses Prozesses zurückzuführen sein
- 3 Der Engel des Tempels spricht durch deinen Mund und befiehlt den Wunden, zu heilen

Zauberwurf:

- 1 Verloren, Fehlschlag und Makel
- 2–11 Verloren. Fehlschlag.
- 12–15 Fehlschlag, aber der Zauber ist nicht verloren.
- 16–17 Du kannst bis zu ein Ziel beeinflussen und heilst 1 Würfel, wenn das Ziel gesetzestreu ist.
- 18–21 Du kannst bis zu ein Ziel beeinflussen und heilst 2 Würfel, wenn das Ziel gesetzestreu ist, oder 1 Würfel, wenn das Ziel neutral ist.
- 22–23 Du kannst bis zu zwei Kreaturen beeinflussen und gesetzestreuen Kreaturen 2 Würfel sowie neutralen Kreaturen 1 Würfel heilen. Wenn du unwissentlich eine chaotische Kreatur als Ziel wählt, erleidet diese stattdessen w6 Schadenspunkte. Wenn du wissentlich eine chaotische Kreatur als Ziel wählt, erleidest du ebenfalls w3 Schadenspunkte.
- 24–26 Wie oben, aber der Zaubernde kann bis zu drei Kreaturen beeinflussen,
- 27–31 Du kannst bis zu drei Kreaturen beeinflussen und heilt gesetzestreue Kreaturen um 3 Würfel und neutrale Kreaturen um 1 Würfel. Wenn du unwissentlich eine chaotische Kreatur als Ziel wählst, erleidet diese stattdessen 2w6 Schadenspunkte. Wenn der Zaubernde wissentlich eine chaotische Kreatur als Ziel wählt, erleidet der Zaubernde ebenfalls 2w3 Schadenspunkte.
- 32–33 Der Zaubernde kann bis zu drei Kreaturen beeinflussen und heilt gesetzestreue Kreaturen um 3 Würfel und neutrale Kreaturen um 2 Würfel. Wenn der Zaubernde unwissentlich eine chaotische Kreatur als Ziel wählt, erleidet diese stattdessen 3w6 Schadenspunkte. Wenn der Zaubernde wissentlich eine chaotische Kreatur als Ziel wählt, erleidet der Zaubernde ebenfalls 3w3 Schaden.
- 34+ Der Zaubernde kann bis zu drei Wesen beeinflussen und gesetzestreuen Wesen 3 Würfel sowie neutralen Wesen 2 Würfel heilen. Wenn der Zaubernde unwissentlich ein chaotisches Wesen als Ziel wählt, erleidet dieses stattdessen 3W6 Schadenspunkte. Wenn der Zaubernde wissentlich ein chaotisches Wesen als Ziel wählt, erleidet er ebenfalls 3W3 Schaden. Zudem kann der Zaubernde Trefferpunkte oder Fähigkeitsschaden bei gesetzestreuen oder neutralen Zielen heilen, indem er diesen Schaden auf sich nimmt. Hat beispielsweise ein Verbündeter 4 Punkte Stärke-Schaden erlitten, kann der Zaubernde beschließen, 2 Punkte dieses Schadens zu heilen – doch der Zaubernde muss dann selbst mit 2 Punkten Stärke-Schaden fertigwerden.

Die Sprösslinge des Chaos zerschlagen

Grad 3 1 Aktion

Reichweite: 60 m

Dauer: sofort

Rettungswurf: verschieden

Du rufst die Macht des Tempels an, um chaotische Kreaturen in Reichweite zu zerschlagen. Gesetzestreue oder neutrale Kreaturen sind nicht betroffen.

Zauberwurf:

1 Verloren, Fehlschlag und Befleckung durch den Schutzpatron.

2–11 Verloren. Fehlschlag.

12–15 Fehlschlag, aber der Zauber geht nicht verloren.

16–17 Ein Blitz aus dem Himmel trifft ein einzelnes Ziel nach deiner Wahl und verursacht 6w6 Schaden (Zähigkeits-RW 10 für $\frac{1}{2}$). Unter der Erde oder in einem Gebäude schießt der Blitz aus einer nahegelegenen Oberfläche hervor, begleitet von einem Donnern.

18–21 Wie oben beschrieben, schlagen ein oder mehrere Blitze vom Himmel ein. Du kannst den Schaden von 7w7 auf bis zu 7 Ziele verteilen. Zusätzlich zu den Schadenswürfeln erleidet jede so getroffene Kreatur Schaden in Höhe der Zauberstufe des Zaubernden. Somit könnten sieben Kreaturen jeweils w7+ZS Schaden erleiden, eine Kreatur könnte 7w7+ZS Schaden erleiden, die Blitze könnten auf zwei Kreaturen aufgeteilt werden, was zu 3w7+ZS bzw. 4w7+ZS Schaden führt, usw. Jedes Ziel erhält einen Willensrettungswurf (SG 15) auf Halbierung des Schadens.

22–23 Wie oben unter 18–21, zusätzlich muss jede Kreatur mit chaotischer Gesinnung innerhalb der Reichweite einen Willensrettungswurf (SG 10) bestehen oder 1 Schadenspunkt durch magische Rückwirkung erleiden.

24–26 Wie oben, ein oder mehrere Blitze kommen vom Himmel, aber du verfügst über 7w10 Schaden, den du zuweisen kannst. Jedes Ziel erhält einen Fort-Rettungswurf (SG 20) für halben Schaden. Außerdem muss jede Kreatur mit chaotischer Gesinnung (einschließlich derer, die von einem Blitz getroffen werden) innerhalb der Reichweite einen Willensrettungswurf (SG 15) bestehen oder w3 Schaden durch magische Rückwirkung erleiden.

27–31 Wie oben, ein oder mehrere Blitze kommen vom Himmel, aber du hast 7w14 Schaden, die du zuweisen kannst. Jedes Ziel erhält einen Fort-Rettungswurf (SG 20) für halben Schaden. Zudem muss jede Kreatur mit chaotischer Gesinnung in Reichweite (einschließlich derer, die von einem Blitz getroffen werden) einen Willensrettungswurf (SG 15) bestehen oder w7 Schaden durch magische Rückwirkung erleiden.

32–33 Bis zu 7 Blitze kommen vom Himmel. Jeder Blitz verursacht 7w16 Schaden und muss auf eine separate Kreatur zielen. Die Kreatur kann einen Konstitutions-Rettungswurf (SG 20) auf die Hälfte des Schadens durchführen. Außerdem müssen alle chaotischen Kreaturen in Reichweite (einschließlich derer, auf die ein Blitz zielt) einen Willens-Rettungswurf (SG 15) durchführen oder erleiden 3w7 Schadenspunkte durch magische Rückkopplung.

34–35 Bis zu 7 Blitze kommen vom Himmel. Jeder Blitz verursacht 7w20 Schaden und muss auf eine separate Kreatur zielen. Die Kreatur kann einen Konstitutions-RW (SG 20) machen, um den Schaden zu halbieren. Außerdem müssen alle chaotischen Kreaturen in Reichweite (einschließlich derer, auf die ein Blitz zielt) einen Willensrettungswurf (SG 15) machen oder 5W7 Schaden durch magische Rückwirkung erleiden. Schließlich wird die Hauptwaffe (wie vom SL oder Charakter festgelegt) jeder gesetzestreuen Kreatur in Reichweite mit der Energie zum Bekämpfen des Chaos erfüllt und fügt der nächsten chaotischen Kreatur, die sie trifft, zusätzlich +w10 Schaden zu.

36+ Bis zu 7 Blitze kommen vom Himmel. Jeder Blitz vernichtet sein Ziel vollständig, es sei denn, ein DC 25-Fort-Rettungswurf ist erfolgreich. Im Falle eines erfolgreichen Rettungswurfs erleidet das Ziel stattdessen 7w20 Schaden. Nicht mehr als zwei Blitze dürfen auf dieselbe Kreatur zielen. Jede chaotische Kreatur in Reichweite (einschließlich aller, die einen Blitz überleben) muss einen Willensrettungswurf mit einer Schwierigkeit von 20 bestehen oder erleidet 7w7 Punkte Schaden durch die Rückwirkung. Außerdem wird die Energie zur Bekämpfung des Chaos in die Hauptwaffe jeder gesetzestreuen Kreatur in Reichweite eingebettet (wie vom Spielleiter oder Charakter festgelegt), die der nächsten chaotischen Kreatur, die sie trifft, +w20 Schaden zufügt.