Das Buch der Göttlichen Mysterien

Witchslayers 1799 – 2.0

DUNGEONSLAYERS FANWERK

WITCHSLAYERS

1799 - 2.0

Buch 3

DUNGEONSLAYERS FANWERK

WITCHSLAYERS

1799

ist ein Dark-Fantasy-Setting Fanwerk von „Hugin“ für Dungeonslayers 4.0
Dungeonslayers © Christian Kennig http://www.dungeonslayers.net

Dieses Werk ist lizensiert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA
[In diesem Fanwerk wurden nahezu ausschließlich gemeinfreie Bilddateien (Public Domain) verwendet, der entsprechende Bildnachweis findet sich am Schluss dieses Werks; Abweichungen sind im Bildnachweis ausdrücklich benannt und hervorgehoben]

VORWORT

Will ein Charakter in *Witchslayers 1799* ein Wunder erlernen, bedarf es des Vorliegens folgender Voraussetzungen:

1. Talent ***„Heiliger Streiter“***
2. **Erfahrungsstufe** des Charakters ≥ **Stufe** des **Wunders**
3. **Unterrichtung** des Charakters hinsichtlich des begehrten Wunders **durch** einen **„Gelehrten“ / „Weisen“** (Priester, Weiße Hexe, Kobold, Hausgeist, etc…) **oder** das Wissen um das neue Wunder kann einer **Schrift** entnommen werden

Zu letzterem sei angemerkt, dass noch immer der überwiegende Teil jener, die im Besitze von Büchern und Schriftrollen sind (reiche Bürger, Adlige, Geistliche), diese in der Regel nicht öffentlich zugänglich machen. Auch existieren nur sehr vereinzelt erste öffentliche Bibliotheken und schließlich gibt es für derartige „Lektüre“ keinen (offiziellen) Handel, wo man derlei exotischen Lesestoff käuflich erwerben könnte.

Es hängt daher maßgeblich vom Spielleiter ab, wie die einzelnen Charaktere an neue Wunder gelangen werden. Aufgrund der Erschwernis, neue Wunder erlernen zu können, und aufgrund von deren beschränkter Zahl, wurde von einer regelbasierten Beschränkung, wie viele Wunder ein Charakter insgesamt und pro Stufe erlernen darf, abgesehen. Der Spielleiter sollte jedoch darauf achten, dass ein Charakter pro Stufenaufstieg höchstens ein neues Wunder findet und erlernen kann.

Wie erlernte Wunder vom Charakter sodann eingesetzt werden, findet sich beschrieben im

„Grundregelwerk / Buch 1“

Erinnernd sei hier lediglich angemerkt, dass es zur Wirkung des Wunders der Anrufung eines Heiligen bedarf. Bei Anrufung eines Heiligen ist die Erfolgsaussicht des Wunderwirkers dann am Größten, wenn er einen passenden Heiligen seiner eigenen Religion anruft. Beispielhaft sind nachfolgend lediglich die entsprechend passenden christlichen Heiligen aufgeführt. Hinsichtlich Heiliger z.B. der jüdischen oder islamischen Religion fehlte es dem Autor schlichtweg an genügender Kenntnis, um diese hier zu berücksichtigen.

Im Folgenden werden die einzelnen Wunder beschrieben. Zu jedem Wunder ist aufgelistet, ab welcher Stufe es erlernt werden kann.

<u>Darstellungsschema der Wunder:</u>

Name des Wunders

WuB:	Der Wunderbonus auf die Probe
Dauer:	Die Wirkungszeit des Wunders
Distanz:	Die max. Entfernung zum Ziel; „Selbst“ bedeutet, dass der Wunderwirker selbst das Ziel des Wunders ist bzw. sein kann
Manakosten:	Anzahl der Manapunkte, die für das Wunder eingesetzt werden müssen
Effekt:	Die Beschreibung des Wundereffektes

Wenn nicht anders erwähnt, gelten die VE-Werte des Wunderwirkers für aufgeführte Berechnungen.

Bild 4

WUNDER

STUFE 1
Magdalenenduft, Gesegnete Waffe, Handauflegen, Psalm der Reue
STUFE 2
Eustachiussicht, Einfühlen, Heilbeeren, Wasser Weihen
STUFE 3
Botschaft, Einschläfern, Vergiss!, Vision
STUFE 4
Demetriosschild, Geistesschild, Psalm der Erleuchtung, Wild Herbeirufen
STUFE 5
Geben und Nehmen, Geisterreise, Gudulalicht, Thema Finden
STUFE 6
Lucialicht, Fluch, Manabrot
STUFE 7
Eurosiablitz, Giftschutz,
STUFE 8
Exorzismus, Geister Rufen, Pfingstwunder
STUFE 9
Balthasars Barriere, Glühender Glaube, Stoßgebet
STUFE 10
Heilende Aura, Kettenblitz, Totengespräch

STUFE 11
Giftbann, Heiliger Schrecken
STUFE 12
Austreibung, Gehorche, Mit Blindheit Schlagen
STUFE 13
Heilende Strahlen, Schweig
STUFE 14
Kugelblitz, Göttlicher Schrecken
STUFE 15
Psalm des Friedens, Verborgenes Sehen
STUFE 16
Wasserwandeln
STUFE 17
Wetterumschwung
STUFE 18
Heilendes Feld, Zeitstopp
STUFE 19
Wasser Teilen, Tiergestalt
STUFE 20
Auferweckung, Wunderheilung

AUFERWECKUNG

Stufe: 20

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 24

Effekt: Dieses Wunder erweckt einen Charakter, der eines natürlichen oder unnatürlichen Todes starb, durch Anrufung des Heilands wieder zum Leben mit 1 LK. Das Ziel darf höchstens seit 1W20 Tagen tot sein und verliert bei der Wiederbelebung permanent 1 Punkt KÖR. Charaktere mit KÖR 1 können folglich nicht mehr mit Hilfe dieses Wunders wiederbelebt werden. Durch die Auferweckung werden auch alle vor dem Ableben erlittenen Verletzungen geheilt.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch die Talente ***„Vergebung“*** und ***„Meister aller Klassen“*** besitzen.

AUSTREIBUNG

Stufe: 12

WuB: - Wirkerstufe bzw. - LK/2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Manakosten: 15

Effekt: Der Wunderwirker bannt durch Anrufung des Heiligen Anastasius permanent einen Fluch, den Effekt eines bösen Wunders oder einen übernatürlichen Effekt. Die Probe wird durch die Stufe des Wesens, welches den Effekt wirkte, gemindert.

Versucht man das Wunder gegen ein übernatürliches Wesen, wie Dämonen oder Teufel anzuwenden, gilt dessen halbierte LK als Malus auf die Probe.

Bei einem Erfolg wird das Ziel aber nicht automatisch gebannt, sondern erhält nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des doppelten Probenergebnisses. Stirbt das Ziel, verschwindet es spurlos samt seiner getragenen

Bild 5

Ausrüstung. Sollte der bannende Charakter die Probe jedoch nicht bestehen, kann er selbst zum Ziel des Wunders werden:

Der Wunderwirker würfelt augenblicklich und aktionsfrei erneut auf das Wunder – allerdings ist er diesmal selbst das Ziel. Alle angewendeten, verstärkenden Wundereffekte (beispielsweise durch Talente) gelten auch bei diesem zweiten Wurf.

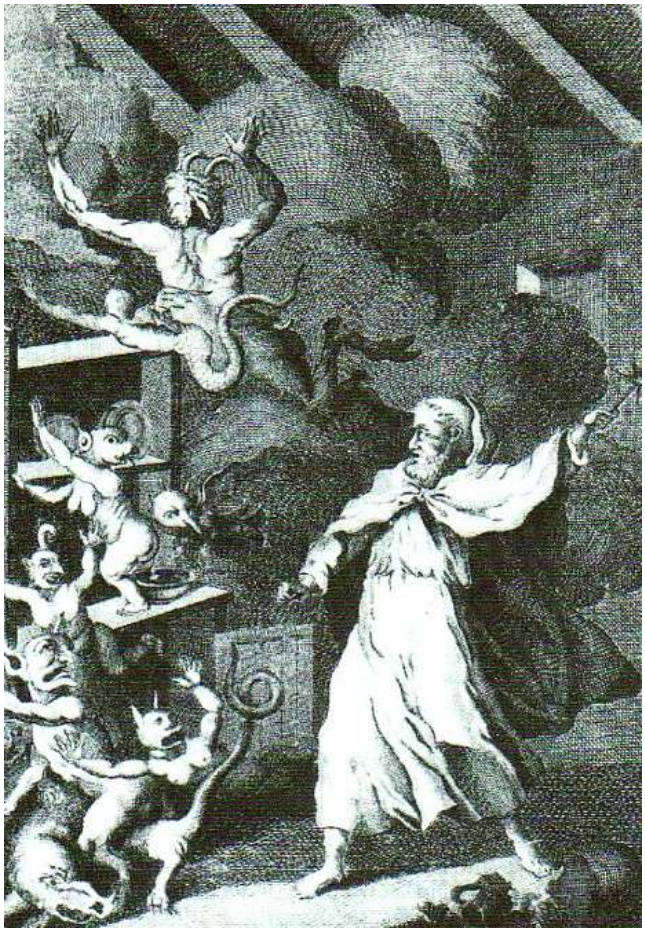

Bild 6

Dieselbe Prozedur kommt zur Anwendung, wenn der Wunderwirker versucht, den übernatürlichen Effekt eines Gegenstandes zu bannen. Der WuB-Malus bei Gegenständen entspricht dabei der Stufensumme all derjenigen, die diesen Gegenstand erschufen.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch das Talent ***„Beschwörer“*** besitzen.

BALTHASARS BARRIERE

Stufe: 9

WuB: -2

Dauer: VE Minuten oder Konzentration

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 10

Effekt: Der Wunderwirker erschafft durch Anrufung des Heiligen Balthasar ein unbewegliches, unsichtbares, würfel-förmiges Kraftfeld mit einer Größe von maximal VE/2 m^3, welches sämtliche Wundereffekte und solche von Blutzaubern nach innen und außen hin komplett abblockt.

Nur der Blutzauber *„Blutbrecher“* kann das Wunder gleichsam zum Einsturz bringen.

Ansonsten verschwindet die Barriere, sofern der Wunderwirker sie nicht – nach Ablauf der Wunderdauer – durch ununterbrochene Konzentration (zählt als ganze Aktion) aufrecht erhält.

BOTSCHAFT

Stufe: 3

WuB: +0

Dauer: Bis die Botschaft überbracht wurde

Distanz: VE x 5 Kilometer

Manakosten: 3

Effekt: Beauftragt unter Anrufung des Erzengels Gabriel ein geisterhaftes Abbild des Wunderwirkers im Traume eines ihm bekannten Wesens zu erscheinen und bis zu VE x 3 Wortsilben zu zitieren. Dieses Wunder kann nur gewirkt werden, wenn der Wunderwirker zusätzlich über das Talent ***„Meditation“*** verfügt.

Unabhängig davon, wann bzw. zu welcher Tageszeit das Wunder gewirkt wird, erreicht die Botschaft das Ziel immer erst dann, wenn das Ziel eingeschlafen ist. In der Zwischenzeit ist die Botschaft im Astralraum gespeichert.

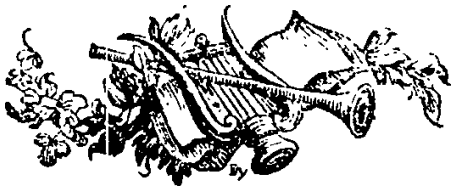

Bild 7

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch das Talent ***„Meditation“*** besitzen.

Bild 8

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Botschaft“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

DEMETRIOSSCHILD

Stufe: 4
WuB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: selbst
Manakosten: 7

Effekt: Der Wunderwirker lässt durch Anrufung des Heiligen Demetrios um sich einen Schutzschild aus geistiger Kraft entstehen. Seine Lebenskraft erhöht sich um das Wurfergebnis. Erhält der Wunderwirker Schaden, kostet ihn das zuerst die (nicht heilbare) Lebenskraft des Auraschildes, bevor es an die eigene Lebenskraft geht. Die LK des Schutzschildes bleiben erhalten, bis sie durch Schaden verloren sind oder wenn der Charakter das Wunder abermals anwedet.

Bild 9

EINFÜHLEN

Stufe: 2
WuB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 2 Meter
Manakosten: 2

Effekt: Der Charakter kann unter Anrufung des Heiligen Judas Thaddäus die Gefühle einer Person (Furcht, Zorn, Hass, Liebe, Sorge, Freude, Übermut etc.) und deren psychologische Verfasstheit erfühlen.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Einfühlen“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

EINSCHLÄFERN

Stufe: 3

WuB: -(KÖR+VE)/2 des jeweiligen Ziel

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 3

Bild 10

Effekt: Durch Anrufung des Heiligen Hubertus von Lüttich schläfert das Wunder eine maximale Anzahl von Zielen gleich der Stufe des Wunderwirkers ein. Es handelt sich dabei um einen natürlichen Schlaf mit süßen Träumen.

Da es sich um einen natürlichen Schlaf handelt, kann das Opfer jederzeit geweckt werden und erwacht auf jeden Fall bei Erleiden eines Schadens (LK).

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Einschläfern“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

EUROSIABLITZ

Stufe: 7

WuB: +3

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Manakosten: 5

Effekt: Der Wunderwirker lenkt durch Anrufung der Heiligen Eurosia einen Blitz auf einen Feind. Der Schaden entspricht dem Probenergebnis, dagegen darf Abwehr gewürfelt werden.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Eurosiablitz“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* *„Azhi-Dahaka-Speer“* wird ableiten können.

EUSTACHIUSSICHT

Stufe: 2

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 2

Effekt: Das Ziel erhält durch Anrufung des Heiligen Eustachius für die Dauer des Wunders einen Bonus von +2 auf Schießen.

Bild 11

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Eustachiussicht“* sodann die Beherrschung des *Zaubers „Samielssicht“* wird ableiten können.

EXORZISMUS

Stufe: 8

WuB: -(KÖR+AU)/2 der Wesenheit

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 7 + Anzahl der Wesen

Vorbemerkung:

Hierbei handelt es sich nicht allein um ein Wunder unter vielen, sondern zugleich um ein besonderes Ritual, dessen Ablauf nachfolgend unter „Effekt“ näher erläutert wird. Es dient der Vertreibung bzw. Austreibung von Dämonen, Geistern und Untoten unter Anwendung des

Rituale Romanum
von 1614

Verfügt die zu bekämpfende Wesenheit über einen höheren Abwehr-Wert als die Erfahrungsstufe des erfahrendsten Wunderwirkers, so greifen besondere Regeln (s.u.).

Ist dies hingegen nicht der Fall, so gestaltet sich das Wirken des Wunders „Exorzismus“ im Wesentlichen wie das aller übrigen Wunder.

Effekt: Unter Anwendung der entsprechenden Formeln des Rituale Romanum von 1614 vernichtet dieses Wunder feindliche Dämonen, Geister und Untote im Wirkungsradius. Maximal wird eine Anzahl von Wesenheiten vernichtet, die der halbierten Stufe des Wunderwirkers entspricht. Bei zu vielen Wesenheiten entscheidet der Zufall, welche betroffen sind. Alternativ können auch bestimmte, einzelne Wesenheiten als Ziel des Bannes bestimmt werden. Pro misslungenem Bannversuch steigt die Schwierigkeit um 2.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch das Talent ***„Bändiger“*** besitzen.

MODIFIKATIONEN BEI STUFENÜBERLEGENHEIT DER WESENHEIT

Überlegenheitsstufe 1

Der **Abwehrwert** der **Wesenheit** ist **max. um die Hälfte höher** als die **Stufe** des **Wunderwirkers**:

⇨ Es bedarf eines **zweiten erfolgreichen Exorzismus-Wunders** innerhalb von (1W20 x 2) – Abwehrwert der Wesenheit Kampfrunden, um die Wesenheit zu bannen (auch zeitgleich möglich).

⇨ **Nach erstem erfolgreichem Exorzismus-Wunder…**

...erstarrt die Wesenheit lediglich; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit.

⇨ **Nach zweitem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...**

...ist die Wesenheit gebannt.

Erfolgt das Wirken eines zweiten Exorzismus-Wunders nicht rechtzeitig oder misslingt das zweite Exorzismus-Wunder, erwacht die Wesenheit aus ihrer Erstarrung; es verbleibt dann lediglich bei dem in Abzug zu bringenden nicht abwehrbaren Schaden aus dem ersten Exorzismus-Wunder.

Vergleichbares gilt auch für nachfolgend geschilderte und misslingende Exorzismus-Proben.

Überlegenheitsstufe 2

Der **Abwehrwert** der **Wesenheit** ist **max. doppelt so hoch** wie die **Stufe** des **Wunderwirkers**:

⇨ Es bedarf eines **zweiten und** eines **dritten erfolgreichen Exorzismus-Wunders** jeweils innerhalb von (1W20 x 2) – Abwehrwehrt der Wesenheit Kampfrunden, um die Wesenheit zu bannen.

⇨ **Nach erstem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...**

...wendet sich die Wesenheit zur Flucht und versucht aus dem Wirkungsradius der anwesenden Wunderwirker zu entkommen; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit. Auf alle KÖR+HÄ- und alle AGI+BE-Proben erhält die Wesenheit einen Bonus von +2.

⇨ **Nach zweitem erfolgreichem Exorzismus- Wunder...**

...erstarrt die Wesenheit lediglich; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit.

⇨ **Nach drittem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...**

...ist die Wesenheit gebannt.

Überlegenheitsstufe 3

Der **Abwehrwert** der **Wesenheit** ist **max. 2 ½ mal so hoch** wie die **Stufe** des **Wunderwirkers:**

⇨ Es bedarf eines **zweiten, dritten und** eines **vierten erfolgreichen Exorzismus-Wunders** jeweils innerhalb von (1W20 x 2) – Abwehrwehrt der Wesenheit Kampfrunden, um die Wesenheit zu bannen.

⇨ **Nach erstem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...**

...attackiert die Wesenheit mit allen ihr zu Gebote stehenden Möglichkeiten den Wunderwirker, um maximalen Schaden zu erzielen; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit. Auf alle KÖR+HÄ- und alle AGI+BE-Proben erhält die Wesenheit einen Bonus von +4.

⇨ **Nach zweitem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...**

...wendet sich die Wesenheit zur Flucht und versucht aus dem Wirkungsradius der anwesenden Wunderwirker zu entkommen; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit. Auf alle KÖR+HÄ- und alle AGI+BE-Proben erhält die Wesenheit einen Bonus von +2.

⇨ **Nach drittem erfolgreichem Exorzismus- Wunder...**

...erstarrt die Wesenheit lediglich; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit.

⇨ **Nach viertem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...**

...ist die Wesenheit gebannt.

Überlegenheitsstufe 4

Der **Abwehrwert** der **Wesenheit** ist **mehr als 2 ½ mal so hoch** wie die **Stufe** des **Wunderwirkers:**

⇨ Es bedarf eines **zweiten, dritten, vierten und fünften erfolgreichen Exorzismus-Wunders** jeweils innerhalb von (1W20 x 2) – Abwehrwehrt der Wesenheit Kampfrunden, um die Wesenheit zu bannen.

⇨ **Nach erstem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...**

...attackiert die Wesenheit mit allen ihr zu Gebote stehenden Möglichkeiten den Wunderwirker, um maximalen Schaden zu erzielen (auf alle Schädigungshandlungen Bonus von +2); der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit. Auf alle KÖR+HÄ- und alle AGI+BE-Proben erhält die Wesenheit einen Bonus von +6.

⇨ **Nach zweitem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...**

...attackiert die Wesenheit mit allen ihr zu Gebote stehenden Möglichkeiten den Wunderwirker, um maximalen Schaden zu erzielen; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit. Auf alle KÖR+HÄ- und alle AGI+BE-Proben erhält die Wesenheit einen Bonus von +4.

⇨ **Nach drittem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...**

...wendet sich die Wesenheit zur Flucht und versucht aus dem Wirkungsradius der anwesenden Wunderwirker zu entkommen; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit. Auf alle KÖR+HÄ- und alle AGI+BE-Proben erhält die Wesenheit einen Bonus von +2.

⇨ **Nach viertem erfolgreichem Exorzismus- Wunder...**

...erstarrt die Wesenheit lediglich; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit.

⇨ **Nach fünftem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...**

...ist die Wesenheit gebannt.

Bild 12

Der oben erwähnte WuB-Malus von -(KÖR+AU) / 2 der Wesenheit kann durch die Intensität des angwandten Exorzismus-Rituals seitens der Wunderwirker gemindert

werden, sog. **Exorzismusbonus (EB)**. Der EB ist auf den WuB von – (KÖR+AU) in Abzug zu bringen. Folgende EB sind möglich:

WuB-Modifikationen:	EB
Pro auf das Rituale Romanum verwendete Kampfrunde (maximal VE-Summe aller das Wunder Exorzismus beherrschenden und im Distanzradius sich aufhaltenden Wunderwirker)	+1
Einsatz von Weihwasser (pro das Wunder Exorzismus beherrschendem und im Distanzradius sich aufhaltendem Wunderwirker)	+1
Einsatz von Kerzen (pro das Wunder Exorzismus beherrschendem und im Distanzradius sich aufhaltendem Wunderwirker)	+1
Exorzismus am Tage	+2
Wesenheit bei ihrem Namen nennen	+3

Beispiel:
Gretchen von Schwanstein (Stufe 8, Wunderwirken 8, Mana 16, VE 2), Hans Glück (Stufe 7, Wunderwirken 5, Mana 13, VE 0), und Johannes Kreissler (Stufe 9, Wunderwirken 7, Mana 15, VE 3) haben in der vergangenen Nacht einen Müller, der von einem Kampfdämon (Abwehr 15, KÖR 9, AU 4) besessen ist, eingefangen und in ein Verlies geschleppt und dort angekettet. Am darauffolgenden Tag wollen sie einen Exorzismus durchführen:

Sie bringen den Müller/Dämon in einen von Tageslicht durchfluteten Raum, wo sie ihn anketten [=> EB +2]. Dort stellen sie 3 Kerzen auf [=> EB +3]. Die Charaktere haben im Vorfeld der Geschichte erfahren, dass der Name des Hohen Dämons „Ichthun“ lautet [=> EB + 3].

Da der Abwehrwert des Dämons 15 beträgt, was die Charaktere möglicherweise gar nicht wissen, und die Stufe von dem höchststufigen Charakter, Johannes Kreissler, 9 beträgt, kommt hier der Fall der Überlegenheitsstufe 2 zur Anwendung. Denn der Abwehrwert des Dämons von 15 ist zwar 1 ½ mal größer als die Stufe von Johannes (1,5 x 9 = 13,5 (wird abgerundet auf 13)), aber weniger als das 2 fache (2 x 9 = 18).

Alle drei Wunderwirker stehen im Abstand von 1m vom Müller/Dämon entfernt. Gretchen beginnt aufgrund ihres höchsten Wertes in Wunderwirken mit dem Exorzismusritual unter Nennung des Namens des Dämons „Ichthun“ und nimmt sich hierfür die maximale Dauer von 5 Kampfrunden (VE 2 + VE 0 + VE 3 = 5) Zeit. Der WuB beträgt somit nicht wie ursprünglich -7 ((KÖR 9 + AU 4) / 2 = 6,5 (wird abgerundet auf 6)) sondern aufgrund der verschiedenen EBs nunmehr +8 (-6 + 2 + 3 + 3 + 5 = 7). Gretchens PW beträgt somit 15 (8 + 7 = 15).

Dem Dämon gelingt es in den 4 Kampfrunden zunächst nicht, die Ketten zu sprengen.

Gretchen besteht die Probe und wirkt in der 5. Kampfrunde durch würfeln einer 12 ein erfolgreiches Exorzismuswunder. Die 12 Schadenspunkte (nicht abwehrbar!) werden von den LP des Dämons in Abzug gebracht.

Der Spielleiter würfelt nun 1W20: eine 12. Die Spieler müssen also, ohne das sie es vielleicht wissen, jeweils innerhalb von 9 Kampfrunden ((2 x 12) – Abwehrwert 15 = 9) zwei weitere Exorzismuswunder wirken.

Zur Überraschung der Charaktere wirkt der Müller/Dämon nun quicklebedig, schafft es (möglicherweise aufgrund des Entfesselungsbonus von +2) sich zu befreien und stürzt fluchtartig Richtung Tür.

Während Hans sich mit gezücktem Säbel vor der Tür aufgestellt hatte, hatte Johannes sicherheitshalber bereits nach der 3. Kampfrunde damit begonnen, selbst in das Exorzismusritual einzustimmen. Somit kann Johannes nun in der 6. Kampfrunde diesbezüglich 3 EBs anrechnen und kommt somit auf einen WuB von +5 (-6 + 2 + 3 + 3+ 3 = 5). Johannes PW beträgt somit 12 (7 + 5 = 12). Johannes besteht die Probe und würfelt in der 6. Kampfrunde eine 9. Die 9 Schadenspunkte (nicht abwehrbar!) werden von den LP des Dämons in Abzug gebracht.

Hans, der unmittelbar vor dem Dämon/Müller an der Tür steht, untersucht diesen und findet, dass aus den Augen desselben noch bedrohliches Höllenfeuer zu funkeln scheint.

Gretchen hatte in der 6. Kampfrunde unter Aufbietung ihrer letzten 8 Manapunkte erneut mit dem Wirken eines weiteren Exorzismuswunders begonnen, welches sie nun in der 7. Kampfrunde zur Entfaltung bringen will. Ihr WuB beträgt somit +4 (-6 + 2 + 3 + 3 + 2 = 4). Gretchens PW beträgt somit nun 12 (8 + 4 = 12). Gretchen würfelt eine 6 und der Dämon entweicht unter unnatürlichem und markerschüterndem Schrei aus dem Körper des armen Müllers, der daraufhin ohnmächtig aber unversehrt zu Boden sinkt. Der Dämon wurde erfolgreich vernichtet.

FLUCH

Stufe: 6

WuB: -(GEI+AU)/2 des Ziels

Dauer: Probenergebnis x 4 in Tagen

Distanz: Berühren

Manakosten: 4

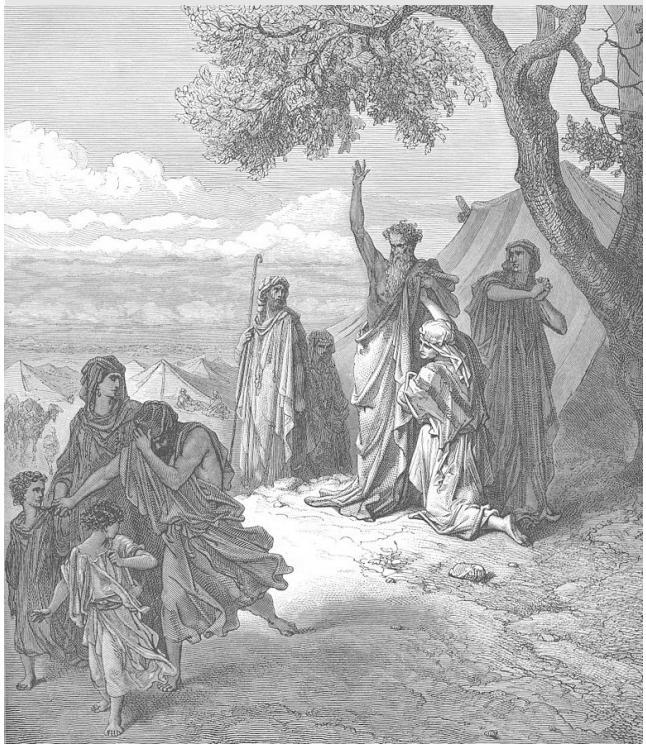

Bild 13

Effekt: Der Wunderwirker benötigt etwas vom Ziel, wie beispielsweise ein Haar, ein Kleidungsstück o.ä., das bei einem Wunder (ob erfolgreich oder nicht) zerstört wird. Das Ziel wird unter Anrufung passender Heiliger verflucht und erhält auf alle Proben -2, bei einem gewürfelten Immersieg -4, bis die Dauer des Wunders verstrichen ist oder der Fluch mittels Austreibung schon vorher entfernt wird. Ein Ziel kann mehrmals verflucht werden. Alle Flüche müssen einzeln gebannt werden, stammen sie nicht vom selben Wunderwirker.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Fluch“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

FREUND

Stufe: 6

WuB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

Dauer: VE Minuten

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 8

Effekt: Bei erfolgreicher Anrufung des Heiligen Apostels Johannes hält das Ziel den Wunderwirker (und nur ihn!) für einen sehr guten Freund. Das Ziel wird ihm alles anvertrauen, was er auch einem sehr guten Freund verraten würde und alles für ihn machen, was er auch für einen guten Freund täte.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Freund“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

GEBEN & NEHMEN

Stufe: 5

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 5

Effekt: Das Ziel des Wunders erhält unter Anrufung des Erzengels Raphael 50 % des Schadens, den es per Schlagen im Nahkampf verursacht (also abzüglich des Abwehrwurfs

des Gegners), in Form von heilender Kraft auf die eigene Lebenskraft gutgeschrieben.

Bild 14

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Geben & Nehmen“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

GEHORCHE

Stufe: 12

WuB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

Dauer: VE/2 Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 12

Effekt: Bei Erfolg wird das Ziel unter Anrufung des Heiligen Joseph dem Wunderwirker hörig und führt bedingungslos jeden seiner Befehle aus (außer Selbstmord oder –verstümmelung). Es würde sogar seine eigenen Kameraden angreifen.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch das Talent ***„Bändiger“*** besitzen.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Gehorche“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

GEISTERREISE

Stufe: 5

WuB: +0

Dauer: VE x 10 Minuten

Distanz: Selbst

Manakosten: 6

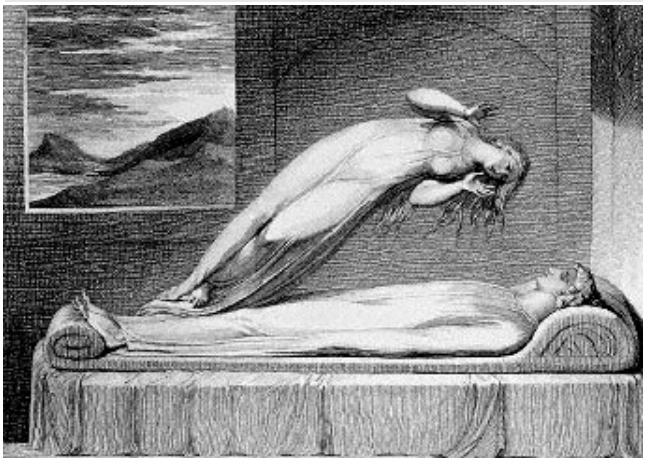

Bild 15

Effekt: Der Wunderwirker begibt sich unter Anrufung des Heiligen Alfons Maria in einen tranceähnlichen Zustand, in dem seine optischen und akustischen Sinne sich von seinem Körper lösen können. Sein unsichtbarer, hörender Blick bewegt sich mit einer konstanten Geschwindigkeit von VE Meter pro Kampfrunde und kann durch die kleinsten Öffnungen dringen. Der Wunderwirker sieht und hört dabei alles, als wäre er selbst vor Ort.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch das Talent ***„Meditation“*** besitzen.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Geisterreise“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

GEISTER RUFEN

Bild 16

Stufe: 8
WuB: -(KÖR+AU) des Geistes
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Radius von VE x 5 Meter
Manakosten: 8+(KÖR+AU)/2 des Geistes

Effekt: Der Wunderwirker kann unter Anrufung des Heiligen Sebastian Wesen aus der Geisterwelt (siehe Buch der Natürlichen & Widernatürlichen Geschöpfe / Buch 6 sowie Grundregelwerk / Buch 1, Seite 139) herbeirufen, deren Anzahl maximal seiner halben Stufe entspricht.

Die Geisterwesen benötigen drei Kampfrunden, um sich zu bilden. Danach wollen diese ihren Erwecker vernichten, um wieder Ruhe bzw. ihre Freiheit zurückzuerlangen, jedoch nur, wenn der Wunderwirker es nicht vermag, sie mit einer GEI+AU-Probe unter Kontrolle zu bringen.

Hat der Wunderwirker die herbeigerufenen Geisterwesen durch eine erfolgreiche GEI+AU-Probe jedoch unter seine Kontrolle gebracht, werden sie diesen als ihren Kameraden betrachten, ihm jedenfalls umfassend seine Fragen beantworten, ihm möglicherweise auch sonst behilflich sein und diesen im Kampf unterstützen. Da Geisterwesen jedoch in der Regel an einen festen Ort gebunden sind, werden sie den Geisterrufer kaum woanders hin begleiten.

Sobald der Geisterrufer schläft oder das Bewusstsein verliert, verlassen ihn die Geisterwesen, wenn er diese nicht bereits zuvor aus seiner Kontrolle entlassen hat.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch das Talent ***„Meditation“*** besitzen.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Geister Rufen“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

GEISTESSCHILD

Stufe: 4
WuB: +0
Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden
Distanz: Selbst
Manakosten: 3

Effekt: Der Charakter schirmt unter Anrufung der Heiligen Dymphna seinen Geist gegen Manipulationen ab.

Alle geistesbeeinflussenden Wunder bzw. Zauber gegen den Charakter werden für die Wunderdauer um seinen VE/2 erschwert.

Wenn das geistesbeeinflussende Wunder bzw. der geistesbeeinflusende Zauber hingegen Schaden verursacht, wird auch die Abwehr des Charakters um VE/2 erhöht.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Geistesschild“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

GESEGNETE WAFFE

Bild 17

Stufe: 1
WuB: +0
Dauer: VE Minuten
Distanz: Berühren
Manakosten: 2

Effekt: Das Wunder verleiht unter Anrufung des Heiligen Georg einer Waffe und/oder Munition sakrale Kräfte. Ihr WB erhöht sich für die Dauer des Wunders um +2.

Für die Dauer des Wunders gilt die Waffe bzw. die Munition als geweiht, der mit ihr verursachte Schaden verletzt beispielsweise folglich auch körperlose Wesen wie Geister.
Wird das Wunder „Gesegnete Waffe“ von einem Geistlichen gewirkt – jeder Priester, Pastor, Pater, Rabbi und Imam ist dazu befähigt – hält zwar der WB (+1) lediglich wie zuvor VE-Minuten an, die Waffe bzw. die Munition bleibt dennoch für die Dauer eines Jahres dergestalt geweiht, dass sie trotz fehlenden WB´s immer noch körperlose Wesen wie Geister verletzen kann.

GIFTBANN

Stufe: 11
WuB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Manakosten: 6

Effekt: Unter Anrufung des Heiligen Romanus neutralisiert das Wunder augenblicklich alle Gifte, sofern es noch nicht zu spät ist.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch die Talente ***„Fürsorger“*** und ***„Mächtiges Wunder“*** besitzen.

GIFTSCHUTZ

Stufe: 7
WuB: +0
Dauer: VE Stunden
Distanz: Berühren
Manakosten: 3

Effekt: Das Ziel erhält unter Anrufung des Heiligen Pirmin einen Bonus auf Abwehr-Proben gegen Gifte in Höhe der Stufe des Wunderwirkers. Der alleinige Bonus (ohne den normalen Abwehr-Wert) wirkt auch gegen Gifte, bei denen normalerweise keine Abwehr erlaubt ist.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch die Talente

„Fürsorger“ und ***„Mächtiges Wunder“*** besitzen.

GLÜHENDER GLAUBE

Stufe: 9

WuB: -2

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 8

Effekt: Unter Anrufung des Heiligen Victor erglüht die berührte Waffe – das Ziel des Wunders – vor heiliger Kraft. Für die Wirkungsdauer des Wunders gilt die Waffe als gesegnet und der WB wird um VE/2 erhöht, während die Abwehr getroffener Gegner gegen Angriffe mit dieser Waffe um VE/2 gesenkt wird.

GÖTTLICHER SCHRECKEN

Stufe: 14

WuB: -(GEI+VE)/2 des stärksten Ziels

Dauer: VE Minuten

Distanz: Radius von VE x 5 Meter

Manakosten: 14

Effekt: Das Wunder erfolgt unter Anrufung der Heiligen Genoveva. Bei Erfolg fliehen betroffene Ziele – maximal eine Anzahl gleich der Stufe des Wunderwirkers – so schnell wie möglich in panischer Angst und können erst nach Ablauf der Wunderdauer wieder umkehren. Der Effekt endet vorzeitig bei jedem Fliehenden, der Schaden erleidet.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Göttlicher Schrecken“* sodann die Beherrschung des Zaubers „Terror“ wird ableiten können.

GUDULALICHT

Stufe: 5

WuB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 3

Bild 18

Effekt: Ein Lichtstrahl bricht unter Anrufung der Heiligen Gudula aus dem Wunderwirker hervor und fügt dem Gegner Schaden zu.

Gegen den Schaden dieses Wunders erhalten **„Diener der Verdammnis“** und Wesen, wie Dämonen, Geister, Untote und Teufel einen Malus von 2 auf deren Abwehr.

Bild 19

HEILBEEREN

Stufe: 2

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 8

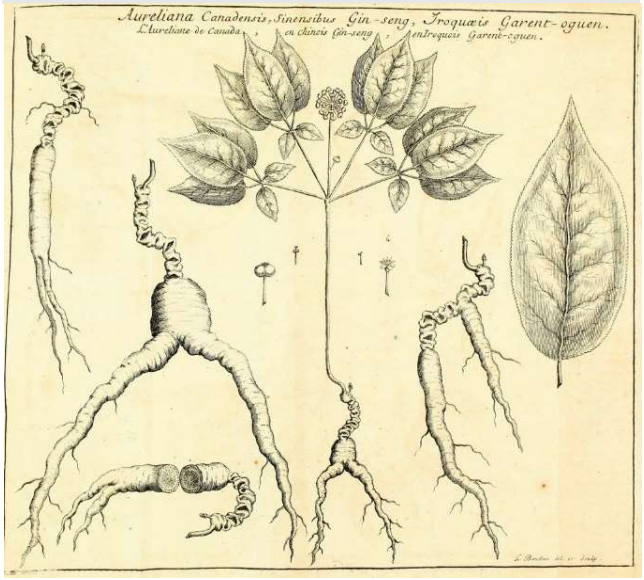

Bild 20

Effekt: Der Wunderwirker benötigt bestimmte frische Beeren, kleine Nüsse, schmackhafte Blätter o. ä. für dieses Wunder. Diese Zutaten mus er mit einer erfolgreichen Kräuter-finden-Probe (GEI+VE +2 pro Talentrang ***„Jäger“*** oder ***„Wahrnehmung“***) beschaffen. Insgesamt wird von Ihnen eine Anzahl gleich dem Probenergebnis mit einem Heileffekt versehen:

Jede Heilbeere (bzw. Heilnuss, Heilkraut etc.) heilt unter Anrufung der Heiligen Hildegard augenblicklich 1 LK (pro Aktion können bis zu 10 Heilbeeren verzehrt werden).

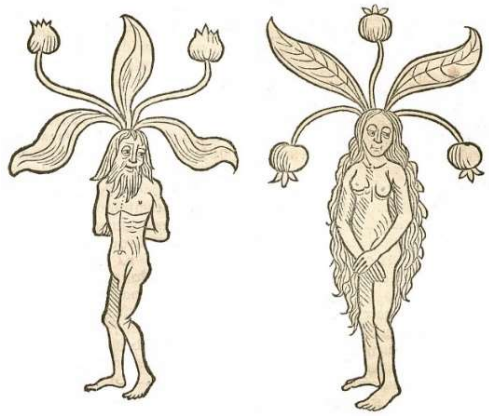

Bild 21

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch das Talent ***„Kräuterheiler“*** besitzen.

Bild 22

Sollen äußere Verletzungen (z. B. Schuß-, Schnitt- oder Schürfwunden) oder Knochenbrüche bzw. sonstige Verletzungen, die einer Fixierung bedürfen (z.B. Verstauchungen etc.) durch Heilbeeren behandelt werden, so ist neben der Anwendung des Wunders das Anlegen eines Verbands zwingend erforderlich.

Zur Behandlung äußerer Verletzungen oder solcher, die einer Fixierung bedürfen, durch Heilbeeren (s.o.) muss der Charakter zwingend neben den Talenten ***„Heiliger Streiter“*** und ***„Kräuterheiler“*** auch das Talent ***„Wundarzt“*** besitzen.

Die Heilbeeren verlieren nach VE-Tagen ihre Wirkung.

HANDAUFLEGEN

Stufe: 1

WuB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 3

Effekt: Durch Handauflegen wird unter Anrufung des Heiligen Antonius dem Ziel Lebenskraft in Höhe des halbierten Probenergebnisses geheilt.

HEILENDE AURA

Stufe: 10

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfrunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 8

Effekt: Der Wunderwirker und alle seine Gefährten in einem Radius von VE in Metern erhalten durch Anrufung der Heiligen Sophia 2 LK jede Kampfrunde geheilt.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch die Talente ***„Fürsorger“*** und ***„Mächtiges Wunder“*** besitzen.

Bild 23

HEILENDE STRAHLEN

Stufe: 13

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 12

Effekt: Unter Anrufung des Heiligen Castulus strömen aus dem Wunderwirker Lichtstrahlen aus und heilen die Wunden von bis zu VE/2 Gefährten, welche die Lebenskraft in Höhe des Probenergebnisses dazuerhalten. Es wird nur eine Probe gewürfelt: Einzig der Distanzmalus (siehe Grundregelwerk / Buch 1, Seite 39) des Ziels, das am weitesten entfernt steht, wird als Malus gewertet.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch die Talente ***„Frontheiler“*** und ***„Mächtiges Wunder“*** besitzen.

HEILENDES FELD

Stufe: 18

WuB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 16

Effekt: Dieses Wunder heilt bei Anrufung der Heiligen Muttergottes Maria bei allen Gefährten im Wirkungsradius die Lebenskraft um das Probenergebnis.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch die Talente ***„Frontheiler“*** und ***„Manastrom“*** besitzen.

HEILIGER SCHRECKEN

Stufe: 11

WuB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 9

Effekt: Bei Erfolg fliehen durch die Anrufung der Heiligen Franca die betroffenen Ziele – maximal eine Anzahl gleich der halbierten Stufe des Wunderwirkers – so schnell wie möglich in panischer Angst und können erst nach Ablauf der Dauer des Wunders wieder umkehren. Der Effekt endet vorzeitig bei jedem Fliehenden, der Schaden erleidet.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Heiliger Schrecken“* sodann die Beherrschung des *Zaubers „Kleiner Terror“* wird ableiten können.

KETTENBLITZ

Stufe: 10

WuB: +3

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 8

Effekt: Der Wunderwirker schießt unter Anrufung des Heiligen Donatus einen Blitz auf einen Feind, der auf bis zu VE weitere Gegner in seiner Nähe überspringt.

Bild 24

Nur Gegner, die 3 oder mehr Meter von einem ihrer getroffenen Mitstreiter entfernt stehen, kann der Kettenblitz nicht erreichen.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Kettenblitz“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

KUGELBLITZ

Stufe: 14

WuB: +4

Dauer: VE/2 Kampfrunden

Distanz: VE x 10 Meter

Manakosten: 12

Bild 25

Effekt: Der Wunderwirker erschafft unter Anrufung des Heiligen Ceslaus einen Kugelblitz mit einem Radius von VE/4 Meter, der auf einen Gegner geschleudert werden kann, welcher sich innerhalb der angegebenen Distanz aufhält (VE x 10 Meter). Trifft der Kugelblitz auf einen solchen Gegner (Mensch, Tier, Tür, Kiste, Geist etc.), verursacht er nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses.

Der Kugelblitz bleibt während der Dauer des Wunders (VE/2 Kampfrunden) bestehen und kann in jeder neuen Kampfrunde erneut versuchen, einen Gegner zu treffen. Der Kugelblitz bewegt sich dabei mit einer Geschwindigkeit von 3 Metern (Laufen: 3) in jede vom Wunderwirker gewünschte Richtung; der Kugelblitz kann folglich bei einem Laufenwert von 3 in jeder Kampfrunde maximal 2 x seine Richtung wechseln.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Kugelblitz“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

LUCIALICHT

Stufe: 6

WuB: -(AGI+AU)/2 des Ziels

Dauer: Probenergebnis/2 in Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 5

Effekt: Ein gleißender Lichtstrahl schießt durch Anrufung der Heiligen Lucia aus der Hand des Wunderwirkers und blendet bei Erfolg das Ziel (welches dagegen keine Abwehr würfeln darf). Ein geblendetes Ziel hat -8 auf alle Handlungen, bei denen es sehen können sollte. Selbst augenlose Untote, wie beispielsweise Skelette, werden durch das magische Licht geblendet. Blinde Lebewesen sind dagegen nicht betroffen.

Wird hingegen in derselben Kampfrunde sowohl das Wunder ***Lucialicht*** von einem Charakter als auch der Blutzauber *Schatten* von einem Gegenspieler gezaubert, heben sich beide gegeneinander auf und zeigen keine Effekte.

MAGDALENENDUFT

Stufe: 1

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: Berühren

Manakosten: 1

Effekt: Das Ziel wird durch Anrufung der Heiligen Maria von Magdala vom

Wunderwirker mit einem göttlichen Duft versehen.

Diesen Geruch empfinden neutrale Kreaturen/Personen und Heilige Streiter als höchst angenehm und stimulierend, er schenkt ihnen Vertrauen und Zuversicht. Kreaturen/Personen der Verdammnis hingegen ist er ein Greuel. Je dunkler die Kreatur/Person, desto unausstehlicher ist dieser der Duft. Dies kann soweit gehen, dass eine Kreatur/Person der Verdammnis eine vergleichende Probe gegen den Wunderwirker auf GEI+AU bestehen muss, um nicht fluchtartig aus dem Raum/Zimmer, in welchem sich der Duft aufhält, stürmen zu müssen.

Magdalenenduft ist daher gut geeignet einerseits vertrauensvolle Personen und andererseits Feinde aufzuspüren.

Bild 26

MANABROT

Stufe: 6

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Manakosten: 7

Effekt: Dieses Wunder kann nur in den frühen Morgenstunden, wenn noch Nachtkühle vorhanden ist und in der freien Natur gewirkt werden.

Der Wunderwirker versinkt in Andacht und erschafft unter Anrufung der Heiligen Walburga ein wohlschmeckendes Manabrot, welches sich wie Tau auf den den Wunderwirker umgebenden Pflanzen niederlässt (kristallisiert). Maximal kann der Wunderwirker eine Anzahl von Manabrot gleich seiner halbierten Stufe erschaffen.

Jeder der gesammelten teigähnlichen weißen Klumpen, entspricht einer ganzen Mahlzeit (von denen ein Erwachsener 3 pro Tag benötigt) für eine Person.

Das Manabrot hält sich nur 12 Stunden und schmilzt zunächst und verdampft sodann dahin.

MIT BLINDHEIT SCHLAGEN

Stufe: 12

WuB: -(AGI+AU)/2 des Ziels

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 12

Effekt: Bei Erfolg wird das Ziel (welches dagegen keine Abwehr würfeln darf) unter Anrufung der Heiligen Oda geblendet. Ein geblendetes Ziel hat -8 auf alle Handlungen, bei denen es sehen können sollte (Durch die Blindheit vermindert sich nicht der Abwehrwert). Selbst augenlose Untote, wie beispielsweise Skelette, werden durch das Wunder geblendet. Blinde Lebewesen sind dagegen nicht betroffen.

Der Blutzauber *Schatten* ist hiergegen wirkungslos.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Mit Blindheit Schlagen“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

PFINGSTWUNDER

Bild 27

Stufe: 8

WuB: +1

Dauer: Probeergebnis in Minuten

Distanz: Selbst

Manakosten: 8

Effekt: Der Wunderwirker kann während der Wunderdauer durch Anrufung des Heiligen Petrus alle Sprachen verstehen und sprechen. Auch erhält er für die Dauer des Wunders einen Bonus von +3 auf AU auf alle Proben

sozialer Interaktion.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Pfingstwunder“* sodann die Beherrschung des *Zaubers „Zunge Andras“* wird ableiten können.

PSALM DER ERLEUCHTUNG

Stufe: 4

WuB: -2

Dauer: Probeergebnis in Minuten

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 4

Effekt: Die AU des Ziels erhöht sich durch Anrufung des Heiligen Bernhard für die Wunderdauer um 3.

Bild 28

PSALM DER REUE

Stufe: 1

WuB: -2

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 1

Effekt: Durch den Psalm entsteht unter Anrufung des Heiligen Dionysius ein Bereich der Reue mit einem Radius von maximal VE in Metern.

Jeder Charakter innerhalb dieses Bereiches empfindet ein unterschwelliges Schuldgefühl, wirkt leicht verunsichert und erhält dadurch -1 auf alle Proben.

PSALM DES FRIEDENS

Stufe: 15

WuB: +0

Dauer: Probeergebnis/2 in Kampfrunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 15

Effekt: Der Wunderwirker erschafft unter Anrufung des Heiligen Leo einen Kreis mit Radius VE, in dem keine Kampfhandlungen vorgenommen werden können (auch nicht vom Wunderwirker selbst).

Jedwede Geschosse (nicht aber Effekte von Zaubern/Blutzaubern) können hingegen von außen eindringen.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch die Talente ***„Geistige Einkehr“*** und ***„Manastrom“*** besitzen.

SCHWEIG

Stufe: 13

WuB: -(GEI+AU)/2 des Ziels

Dauer: VE/2 Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 10

Effekt: Das Ziel, welches keine Abwehr gegen das unter Anrufung der Heiligen Susanna gewirkte Wunder würfeln darf, verstummt für die Dauer des Wunders.

Verstummte Wunderwirker können während dessen lediglich wortlos Wunder wirken (siehe Grundregelwerk / Buch 1, Seite 45).

> Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Schweig“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

STOSSGEBET

Stufe: 9

WuB: -(KÖR+AU)/2 des stärksten Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Manakosten: 9

Effekt: Eine Druckwelle heiliger Macht schießt unter Anrufung des Heiligen Ubald aus dem Wunderwirker und bringt Gegner in einem Radius gleich seiner doppelten Stufe in Metern zu Fall. Jeder gefallene Gegner erhält einen nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des hälftigen Probeergebnisses.

Im Falle eines Immersieges lassen die gefallenen Gegner auch alles in den Händen Gehaltene fallen und der nicht abwehrbare Schaden erhöht sich auf den vollen Probenwert.

THEMA FINDEN

Stufe: 5

WuB: +0

Dauer: Konzentrationsprobe

Distanz: VE x 2 Meter Radius

Manakosten: 5

Effekt: Der Wunderwirker findet unter Anrufung des Heiligen Laurentius im Wirkungsbereich alle Bücher und Schriftstücke zu einem Thema oder einer Fragestellung, auf die sich der Wunderwirker konzentriert und gibt dem Charakter für jedes Schriftstück

einen Eindruck, wie relevant es für das Thema ist.

Außerdem hilft das Wunder auch dabei, die richtige Seite in einem Buch zu finden sowie überhaupt erstmal das richtige Thema bzw. die richtige Frage zu finden.

Während sich der Charakter konzentriert, kann er die fraglichen Schriftstücke zusammentragen und die entsprechenden Seiten aufschlagen. Beginnt der Charakter jedoch zu lesen, endet die für das Wunder benötigte Konzentration.

Während der Wirkungsdauer des Wunders kann der Charakter das Thema nicht wechseln. Sollte er es dennoch versuchen, erlischt augenblicklich die Wirkung des Wunders.

Das Wunder verursacht ein angenehmes, nachdenklich klingendes, leises Gemurmel im Kopf des Wunderwirkers.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Thema Finden“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

TIERGESTALT

Stufe: 19

WuB: +0

Dauer: Probeergebnis in Stunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 15

Effekt: Der Wunderwirker kann sich unter Anrufung des Heiligen Adalar samt seiner Ausrüstung (magische Boni von Gegenständen wirken dadurch weiterhin fort) in ein Tier seiner Wahl verwandeln.

GEI, VE und AU des Charakters verändern sich nicht, jedoch nehmen alle anderen Attribute, Eigenschaften und Kampfwerte die Werte des Tieres an.

In verwandelter Gestalt ist es dem Charakter nicht möglich zu sprechen oder Wunder zu wirken, wohl aber Gesprochenes zu verstehen und die Sinne des Tieres einzusetzen. Wunder bzw. Talente, die beispielsweise Tiere kontrollieren, haben auf den verwandelten Charakter keinen Einfluss.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Tiergestalt“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

TOTENGESPRÄCH

Stufe: 10

WuB: +0

Dauer: VE Fragen bzw. VE Minuten

Distanz: Berühren

Manakosten: 10

Effekt: Der Wunderwirker kann unter Anrufung der Heiligen Ursula den Geist eines Toten befragen. Der Tote muss Antwort geben, allerdings nicht zwingend wahrheitsgemäß. Maximal wirkt das Wunder VE Minuten oder bis dem Geist des Toten VE Fragen gestellt wurden, die dieser oftmals nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet. Der Geist versteht die Sprache des Wunderwirkers und antwortet in dieser.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Totengespräch“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

VERBORGENES SEHEN

Stufe: 15

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 10

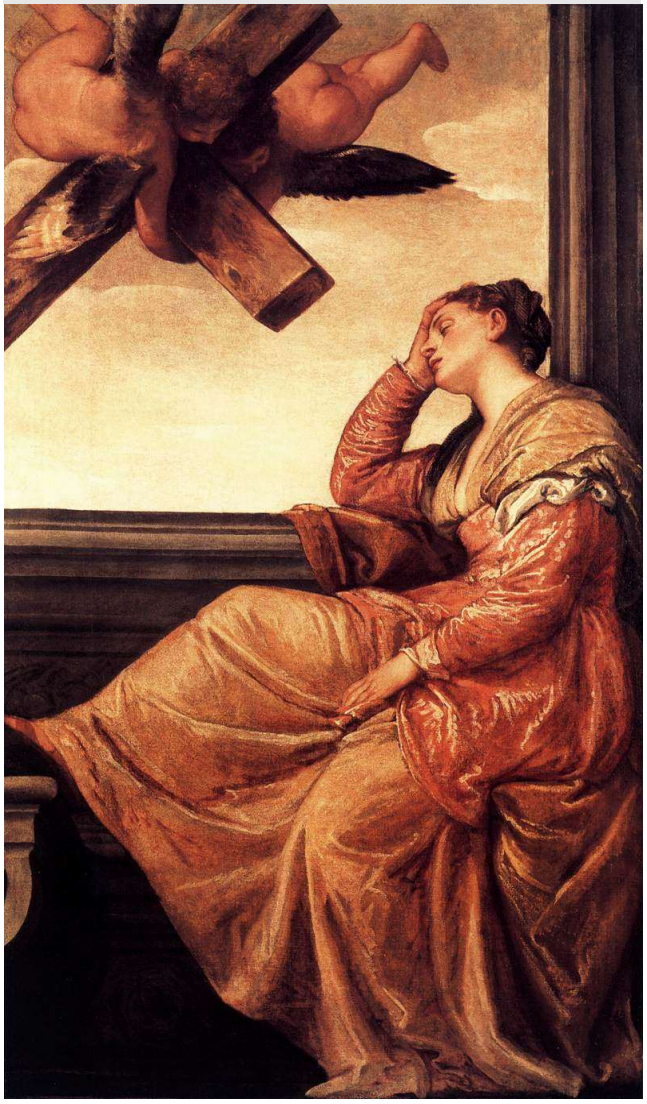

Bild 29

Effekt: Der Wunderwirker kann unter Anrufung der Heiligen Helena unbelebte Dinge, die verborgen oder absichtlich versteckt sind (Fallen, Geheimtüren, u.ä.), mit Hilfe dieses Wunders aufspüren, selbst wenn diese durch etwas verdeckt sind, wie ein Vorhang oder ein Behältnis. Das Wunder funktioniert nicht bei übernatürlichen oder unsichtbaren Objekten.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Verborgenes Sehen“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

VERGISS!

Stufe: 3

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 8

Effekt: Das Ziel des Wunderwirkers vergisst unter Anrufung des Heiligen Ebrulf die Ereignisse der letzten VE x 2 Stunden oder einer beliebeigen Zeitspanne innerhalb dieser. Mit einer erfolgreichen GEI+AU-Probe kann der Wunderwirker außerdem stattdessen eine andere Erinnerung einpflanzen. Schwarze Kleidung zu tragen gibt einen +2 Bonus auf diesen Wurf.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Vergiss!“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

VISION

Stufe: 3

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 8

Effekt: Der Charakter begibt sich unter Anrufung des Heiligen Agabus in einen Trancezustand, in dem er eine Vision erhält, die sich auf wichtige Ereignisse bezieht. Die Vision kann sich dabei auf vergangene, gegenwärtige oder zukünftige Ereignisse beziehen. Der Spielleiter beschreibt die Vision als einen Traum wahlweise symbolhaften und/oder realistischen Charakters.

Bild 30

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch das Talent ***„Meditation“*** besitzen.

WASSER TEILEN

Stufe: 19
WuB: +0
Dauer: Probeergebnis x 2 in Minuten
Distanz: Berühren
Manakosten: 15

Effekt: Der Wunderwirker kann unter Anrufung des Heiligen Moses jegliche Gewässer teilen und eine maximal VE/2 Meter breite begehbare Schneise bis zum Grund in sie schlagen. Die Länge beträgt dabei maximal VE x 100 Meter.

Der Wunderwirker kann das Wunder jederzeit vorzeitig enden lassen.

Wird das Wunder gegen flüssige Wesen wie beispielsweise Wasserelementare eingesetzt, entspricht das Wurfergebnis nicht abwehrbarem Schaden, während die Wunderdauer nur noch augenblicklich ist.

WASSER WEIHEN

Stufe: 2
WuB: +0
Dauer: VE Stunden
Distanz: Berühren
Manakosten: 2

Effekt: Berührtes, reines Wasser wird unter Anrufung des Heiligen Johannes des Täufers zu heiligem Weihwasser (siehe Kasten). Bei jeder Anwendung des Wunders stellt der Wunderwirker eine Anzahl an Weihwassereinheiten (eine Einheit entspricht in etwa ¼ Liter) gleich dem halbierten Probenergebnis her, genügend „normales“ reines Wasser als Rohstoff vorausgesetzt.

Bild 31

WEIHWASSER

Weihwasser verursacht gegen Dämonen, Geister, Teufel, Hexen / Zauberer (Diener der Verdammnis) und Untote wie folgt Schaden bzw. nicht abwehrbaren Schaden:

Variante 1:
Eine Weihwasser-Einheit kann auf eine Waffe / ein Geschoss aufgetragen werden (benötigt eine Aktion). Mit dieser Waffe / diesem Geschoss kann sodann ein normaler Angriff mit Schlagen oder Schießen gewürfelt werden.

Wurde das Weihwasser auf eine nicht mit Wunderkraft bzw. eine nicht geweihte Waffe oder Munition aufgetragen, so gilt die Waffe bzw. die Munition als geweiht (siehe das Wunder „Gesegnete Waffe“).

Variante 2:
Alternativ kann man Weihwasser-Einheiten in zerbrechliche Fläschchen bzw. Fiolen füllen und diese entweder im Nahkampf am Gegner zerschlagen oder im Fernkampf an den Gegner werfen, wo diese dann zersplittern. Im ersteren Falle ist ein Nahkampfangriff im letzteren eine Wurfprobe zu würfeln.

Gelingt die jeweilige Probe, ist der Hälftige Wert des Probenergebnisses zugleich der nicht abwehrbare Schaden bei Dämonen, Geistern, Untoten, Hexen / Zauberern (Dienern der Verdammnis) und Teufeln.

Pro Talentrang in ***„Heiliger Streiter“*** erhält der Verwender von Weihwasser einen WB von +2.

Nach dem ersten Treffer ist die Einheit Weihwasser aufgebraucht.

Variante 3:
Weihwasser kann außerdem dazu benutzt werden, in schützenden Linien oder Kreisen (1m pro Einheit) auf den Boden geschüttet zu werden, um für eine gewisse Zeit (max. VE Kampfrunden) Dämonen, Geister, Untote, Hexen / Zauberer (Diener der Verdammnis) und Teufel aufzuhalten, die das Weihwasser nicht passieren können.

WASSERWANDELN

Stufe: 16
WuB: +0
Dauer: VE Stunden
Distanz: Berühren
Manakosten: 10

Bild 32

Effekt: Das Ziel des unter Anrufung des Heiligen Placidus gewirkten Wunders kann eine Anzahl von Runden gleich dem Probenergebnis auf Wasser laufen als befände es sich an Land.

Das Ziel hat jedoch jede Runde eine GEI+VE-Probe zu bestehen, ob es fest im Glauben bleibt. Misslingt die Probe, erschrickt das Ziel über die schiere Unglaublichkeit des Wunders und fällt ins Wasser.

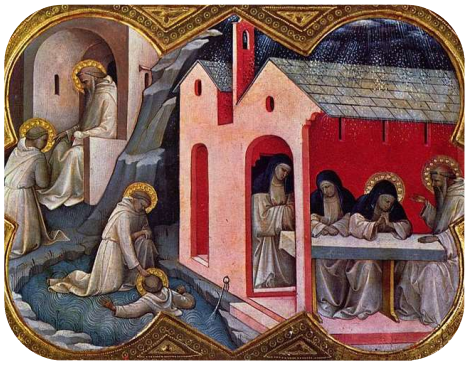

Bild 33

WETTERUMSCHWUNG

Stufe: 17

WuB: -(Differenz der Wetterstufe) x 2

Dauer: VE Stunden

Distanz: VE x 2 Kilometer

Manakosten: 17

Effekt: Durch Anrufung des Heiligen Theodor wird durch das Wunder das Wetter eines Gebietes im Radius von VE x 2 Kilometer verändert. Die Wunderprobe wird durch die Differenz der bestehenden Wetterstufe zur gewünschten Wetterstufe mal 2 erschwert.

WETTER-STUFE	WETTER	BESCHREI-BUNG
1	Heißes Wetter	Große Hitze, Dürre
2	Warmes Wetter	Warm und Mild
3	Durch-schnittlich	Leichte Bewölkung aber trocken
4	Nieder-schläge	Regenwetter / Schneefall
5	Starke Nieder-schläge	Regen / Schnee und starker Wind
6	Unwetter	Gewitter und Sturm
7	Natur-gewalten	Schwere Gewitter mit Hagelschauern / Orkan

Beispiel:
Hans Glück möchte es in der Wüste (Wetterstufe 1: Heißes Wetter) regnen lassen (Wetterstufe 4). Seine Probe ist dafür um -6 erschwert ((4 – 1) x 2).

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Wetterumschwung“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

WILD HERBEIRUFEN

Stufe: 4

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Manakosten: 4

Effekt: Der Wunderwirker ruft unter Anrufung des Heiligen Ägidius eine VE x 2 Anzahl von Jagdwild (Hasen, Rehe, Wildschweine, etc.) in seine Umgebung. Proben auf Jagen und Fallenstellen werden um +8 angehoben.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent ***„Heiliger Streiter“*** auch das Talent ***„Jäger & Sammler“*** besitzen.

WUNDERHEILUNG

Stufe: 20

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 10

Effekt: Dieses Wunder heilt unter Anrufung des Heiligen Stylian sämtliche Verletzungen und schließt jede noch so kleine Wunde, ohne Narben zu hinterlassen.

Selbst abgetrennte Gliedmaßen (sofern nicht länger als 1W20 Stunden abgetrennt) lassen sich mit diesem Wunder wieder anfügen.

ZEITSTOPP

Stufe: 18

WuB: -5

Dauer: Probenergebnis in Stunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 20

Effekt: Der Wunderwirker dreht unter Anrufung des Heiligen Eligius die Zeit um Probenergebnis in Stunden für sich und VE Gefährten, die sich an ihm festhalten zurück. Der Wunderwirker startet samt den mit ihm in die Vergangenheit reisenden Gefährten an dem Ort in der Vergangenheit, an welchem der Wunderwirker das Wunder gewirkt hat.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter der Verdammnis anheimgefallen, so wird er – so er denn über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt – nach 1W20 Tagen erkennen, wie er aus dem vormals beherrschten Wunder *„Zeitstopp“* sodann die Beherrschung des *Zaubers* gleichen Namens wird ableiten können.

Bild 34

INDEX

Auferweckung.....S. 6
Austreibung.....S. 6
Balthasars Barriere.....S. 7
Botschaft.....S. 7
Demetriusschild.....S. 8
Einfühlen.....S. 8
Einschläfern.....S. 9
Eurosiablitz.....S. 9
Eustachiussicht.....S. 9
Exorzismus.....S. 10
Fluch.....S. 14
Freund.....S. 14
Geben & Nehmen.....S. 14
Gehorche.....S. 15
Geisterreise.....S. 15
Geister Rufen.....S. 16
Geistesschild.....S. 16
Gesegnete Waffe.....S. 17
Giftbann.....S. 17
Giftschutz.....S. 17
Glühender Glaube.....S. 18
Göttlicher Schrecken.....S. 18
Gudulalicht.....S. 18
Heilbeeren.....S. 19
Handauflegen.....S. 20
Heilende Aura.....S. 20
Heilende Strahlen.....S. 20
Heilendes Feld.....S. 20
Heiliger Schrecken.....S. 21
Kettenblitz.....S. 21
Kugelblitz.....S. 22
Lucialicht.....S. 22
Magdalenenduft.....S. 22
Manabrot.....S. 24
Mit Blindheit Schlagen...S. 24
Pfingstwunder.....S. 24
Psalm der Erleuchtung...S. 25
Psalm der Reue.....S. 26
Psalm des Friedens.....S. 26
Schweig.....S. 26
Stoßgebet.....S. 26
Thema Finden.....S. 26
Tiergestalt.....S. 27
Totengespräch.....S. 27
Verborgenes Sehen.....S. 28
Vergiss!.....S. 28
Vision.....S. 28
Wasser Teilen.....S. 29
Wasser Weihen.....S. 29
Wasser Wandeln.....S. 30
Wetterumschwung.....S. 31
Wild Herbeirufen.....S. 31
Wunderheilung.....S. 31
Zeitstopp.....S. 31

BILDNACHWEIS

[Sämtliche nachfolgenden Bilder sind gemeinfrei (public domain bzw. CCO) sofern nachfolgend nicht ausdrücklich unter „Titel“ anderweitig und in Fettdruck vermerkt.]

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
1 (Buch-cover)	„Wernigeroder (Schaffhausensches) Wappenbuch“; Süddeutschland 4. Viertel 15. Jh.	Bayerische Staatsbibliothek München, Cod.icon. 308 n, Vorderer Buchdeckel // ca. 1475-1500 Autor: Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Leather_book_covers#/media/File:Wernigeroder_Wappenbuch_001.jpg
2 (Titel-bild)	Young Woman Overtaken by a Storm	Chevalier Féréol de Bonnemaison	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1799_paintings_from_France#/media/File:Brooklyn_Museum_-_Young_Woman_Overtaken_by_a_Storm_-_Chevalier_F%C3%A9r%C3%A9ol_de_Bonnemaison.jpg
3	Détail de "La Nuit Verte"	Louis-Émile Dardoize	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Louis-%C3%89mile_Dardoize_-_La_Nuit_Verte_01.jpg
4	Väinämöinen playing	Rudolf Åkerblom	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:V%C3%A4in%C3%A4m%C3%B6inen#/media/File:Akerblom_Vainamoisen_soitto.jpg
5	Die Auferweckung von Jairus Tochter	Vasily Polenov	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Raising_of_Jairus%27_daughter#/media/File:Voskreshenie_docheri_Iaira_(1871)_by_Vasiliy_Polenov.jpg
6	Juan de Cordoba vertreibt die Dämonen	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Exorciste_chassant_huit_d%C3%A9mons.jpg
7	Fleuron from book: A journey from this world to the next, &c. &c. by Henry Fielding, Esq	Fielding, Henry	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1798_Fleurons#/media/File:A_journey_from_this_world_to_the_next,_etc._etc._by_Henry_Fielding,_Esq._Fleuron_T137300-3.png

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
8	Verkündigungsengel	Jan van Eyck	https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=van+eyck+gabriel&title=Special:Search&profile=default&fulltext=1&uselang=de#/media/File:Hubert_van_Eyck_010.jpg
9	Hl. Demetrios	Gheorghe Tattarescu	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Saint_Demetrius#/media/File:Gheorghe_Tattarescu_-_Sfantul_Dumitru.jpg
10	Nach der Jagd	Max Todt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sleeping_people_in_art#/media/File:Max_Todt_Nach_der_Jagd.jpg
11	Hl. Eustachius	Hartmann Schedel	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Engravings_of_Saint_Eustace#/media/File:Nuremberg_chronicles_f_110r_2.png
12	Franziskus vertreibt die Dämonen aus Arezzo	Giotto di Bondone	https://de.wikipedia.org/wiki/Exorzismus#/media/File:GiottoArezzo.jpg
13	Noah Curses Ham and Canaan	Doré´s English Bible	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Curses#/media/File:009.Noah_Curses_Ham_and_Canaan.jpg
14	San Rafael	Alonso Miguel de Tovar	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:18th-century_paintings_of_Archangel_Raphael#/media/File:San_Rafael_by_Alonso_Miguel_de_Tovar.jpg
15	The soul leaving the body	Luigi Schiavonetti	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Out-of-body_experiences#/media/File:Schiavonetti_Soul_leaving_body_1808.jpg
16	A magician raising a ghost	Illustration from Robert Cross Smith's The Astrologer of the Nineteenth Century	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_ghosts#/media/File:Magician_Raphael_1825.jpg
17	Święty Jerzy zabijający smoka	Juliusz Kossak	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_Saint_George_and_the_Dragon#/media/File:Kossak_Juliusz_Swiety_Jerzy.jpg
18	Sainte Gudule	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Saint_Gudula#/media/File:Goedele.jpg
19	Fleuron from book: A curious hieroglyphick Bible	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1796_Fleurons#/media/File:A_curious_hieroglyphick_Bible;_or_Fleuron_T139135-17.png
20	Ginseng	Louis Boudan	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:L%27aureliana_de_Canada,_en_chinois_gin-seng,_en_iroquois_garent-oguen.tif
21	Alraun-Mann und Alraun-Frau	Hortus sanitatis	https://de.wikipedia.org/wiki/Alraune_(Kulturgeschichte)#/media/File:Mandragora_Hortus_1491a.jpg
22	Hl. Hildegard lesend und schreibend	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hildegard_von_Bingen#/media/File:Hildegard-reading-and-writing.jpg
23	Mariä Himmelfahrt	Mariano Salvador Maella	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:19th-century_paintings_of_Assumption_of_Mary#/media/File:Mariano_Salvador_Maella_Himmelfahrt_Mariens.jpg
24	Paysans surpris par un orage	Francesco Giuseppe Casanova	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Lightning_in_art#/media/File:Paysans_surpris_par_un_orage.jpg
25	Globe of Fire Descending into a Room	Dr. G. Hartwig	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ball_lightning#/media/File:Ball_lightning.jpg
26	Maria Magdalena	Anthony Frederick Augustus Sandys	https://de.wikipedia.org/wiki/Maria_Magdalena#/media/File:Mariya_Magdalena.jpg
27	The Descent of the Holy Spirit	Unknown	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Pentecost#/media/File:The_descent_of_the_holy_Spirit.jpg
28	Saint Bernard	François Vincent Latil	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Saint_Bernard_Philippe_de_Champaigne_(d%27apr%C3%A8s)_Saint_Etienne_du_Mont.jpg
29	The Vision of Saint Helena	Paolo Veronese	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The_Dream_of_Saint_Helena_by_Paolo_Veronese_(London)#/media/File:The_Vision_of_Saint_Helena_veronese.jpg
30	Das Orakel von Delphi	Heinrich Leutemann	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Pythia#/media/File:The_Oracle_of_Delphi_Entranced.jpg
31	Passage of the Jews through the Red Sea	Ivan Aivazovsky	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Crossing_of_Red_Sea_painting#/media/File:Aivazovsky_Passage_of_the_Jews_through_the_Red_Sea.jpg
32	Walking on Water	Ivan Aivazovsky	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jesus_Christ_walking_on_water#/media/File:Po_vodam.jpg
33	Szene aus dem Leben des Heiligen Placidus	Lorenzo Monaco	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_Saint_Placidus#/media/File:Don_Lorenzo_Monaco_012.jpg
34	Vanité	Philipp de Champaigne	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Philippe_de_Champaigne_Still-Life_with_a_Skull.JPG