

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES
GÖTTERWIRKEN



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Regeldesign

Nikolai Hoch, Markus Plötz, Alex Spohr, Fabian Talkenberg

Autoren

Philipp Neitzel, Alex Spohr, Fabian Talkenberg

Lektorat

Jeanette Marsteller

Korrektorat

Christina Müller, Thorsten Most, Nils Schürmann, Josch K. Zahradnik

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Luisa Preißler, Klaus Scherwinski

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Helge Balzer, Lukas Banas, Verena Biskup, Tim Brothage, Tristan Denecke, Anja Di Paolo, Fífa Finnsdottir, Regina Kallasch, Annika Maar, Ben Maier, Julia Metzger, Nathaniel Park, Luisa Preißler, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Klaus Scherwinski, Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer, Mia Steingräber, Bryan Syme, Michael Witmann

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Alexander Mai, Ariane Willumeit, Bob Rooney, Daniel Simon Richter, Evvie Demirtel, Gina Flora, Greg Weisman, Iris Schaffrina, Jessica Müller, Jonathan Werle, Michael Heinz, Niko Hoch, Nikos Petridis, Philipp Neitzel, Rui Alexandre Costa Fraga, Thomas Craig und Zoe Adamietz.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	6	Namenlose Weihe	66
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	7	Liturgiestile	66
Komplexitätsgrade der Regeln	7	Kirchenbräuche	67
Kapitel 1: Traditionen	9	Geburt & Initiation	67
Übersicht zu den Traditionen	10	Heirat & Scheidung	68
Aufbau der Beschreibung	10	Tod & Bestattung	68
Zeremonialgegenstände	10	Versprechen, Eid und Schwur	68
Trance	11	Karmale Objekte	69
Die Tradition der Praioskirche	12	Kategorien karmaler Objekte	69
Sonnenzepter	14	Gesegnet	69
Die Tradition der Rondrakirche	15	Geweiht	69
Rondrakamm	17	Zweifachgeweiht	69
Die Tradition der Efferdkirche	18	Heilig	70
Efferdbart	20	Ausrüstung der Geweihten	70
Die Tradition der Traviakirche	21	Makel	71
Gänsebeutel	23	Eidbrecher	71
Die Tradition der Boronkirche	24	Schwurbrecher	71
Rabenschnabel	26	Frevler	71
Die Tradition der Hesindekirche	27	Verdammt	72
Buch der Schlange	29	Hilfreiche Liturgien	72
Die Tradition der Firunkirche	30	Liturgien gegen Makelträger	72
Firunsmesser	32	Buße	72
Die Tradition der Tsakirche	33	Predigten und Visionen	73
Prisma	35	Die Predigt	73
Die Tradition der Phexkirche	36	Predigt-Sonderfertigkeiten	73
Mondamulett	38	Die Vision	74
Die Tradition der Perainekirche	39	Vision-Sonderfertigkeiten	74
Grüne Handschuhe	41	Zeloten	75
Die Tradition der Ingerimmkirche	42	Zeloten-Regeln	75
Ingerimmshammer	44	Namenlose Weihe	76
Die Tradition der Rahjakirche	45	Die vier Weihegrade	76
Roter Schleier	47	Liturgiestile	78
Die Tradition der Aveskirche	48	Liturgiestilsonderfertigkeiten	78
Avestab	50	Liturgiestilarten	79
Die Tradition der Ifirnkirche	51	Praios-Strömungen	79
Ifirnmantel	53	Rondra-Strömungen	79
Die Tradition der Korkirche	54	Efferd-Strömungen	79
Korspieß	56	Travia-Strömungen	79
Die Tradition der Nanduskirche	57	Boron-Strömungen	79
Einhornstirnband	59	Hesinde-Strömungen	80
Die Tradition der Swafnirkirche	60	Firun-Strömungen	80
Walschild	62	Tsa-Strömungen	80
Die Tradition des Namenlosen Kults	63	Phex-Strömungen	80
Opferdolch des Namenlosen	64	Peraine-Strömungen	80
Kapitel 2: Erweiterte Liturgieregeln	65	Ingerimm-Strömungen	81
Übersicht zu den erweiterten Liturgieregeln	66	Rahja-Strömungen	81
Kirchenbräuche	66	Aves-Strömungen	81
Karmale Objekte	66	Ifirn-Strömungen	82
Makel	66	Kor-Strömungen	82
Predigten und Visionen	66	Nandus-Strömungen	82
Zeloten	66	Swafnir-Strömungen	82
		Namenlose Strömungen	82

Kapitel 3: Sonderfertigkeiten 83

Karmale Sonderfertigkeiten in der Übersicht	84
Allgemeine karmale Sonderfertigkeiten	84
Liturgiestilsonderfertigkeiten	84
Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten	84
Allgemeine karmale Sonderfertigkeiten	84
Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten	90
Liturgiestilsonderfertigkeiten	90
Praios-Strömungen	90
Rondra-Strömungen	90
Efferd-Strömungen	91
Travia-Strömungen	91
Boron-Strömungen	92
Hesinde-Strömungen	93
Firun-Strömungen	93
Tsa-Strömungen	94
Phex-Strömungen	95
Peraine-Strömungen	95
Ingerimm-Strömungen	96
Rahja-Strömungen	97
Aves-Strömungen	97
Ifirn-Strömungen	98
Kor-Strömungen	98
Nandus-Strömungen	99
Swafnir-Strömungen	99
Namenlose Strömungen	100
Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten	100
Karmale Sonderfertigkeiten in der Übersicht	105

Kapitel 4: Liturgien 109

Übersicht zu den Liturgien	110
Segnungen	110
Liturgien und Zeremonien	110
Liturgieerweiterungen	111
Liturgien	111
Zeremonien	140
Liturgieerweiterungen (Liturgien des Regelwerks)	164
Liturgieerweiterungen (Zeremonien des Regelwerks)	168
Liturgien nach Tradition und Aspekt	182
Zeremonien nach Tradition und Aspekt	183

Kapitel 5: Professionen 185

Übersicht zu den Professionen	186
Werte und Professionspaket	186
Geweihtenprofessionen (Alveranische Gottheiten)	187
Praiosgeweihte	187
Rondrageweihter	188
Efferdgeweihte	189
Traviageweihter	190
Borongeweihter	191
Hesindegeweihte	192
Firungeweihter	193
Tsageweihte	194
Phexgeweihter	195

Perainegeweihter	196
Ingerimmgeweihte	197
Rahjageweihte	198
Geweihtenprofessionen (Halbgötter)	199
Avesgeweihte	199
Ifirngeweihte	200
Korgeweihter	201
Nandusgeweihte	202
Swafnirgeweihter	203
Ordensprofessionen	204
Amazone	204
Draconiterin	205
Golgaritin	206
Namenloser-Geweihter	207
Professionen in der Übersicht	208

Kapitel 6: Archetypen 209

Der Premier Swafnirgeweihte	210
Die Amazone aus Yeshinna	212
Der Kusliker Draconiter	214
Der Golgarit aus der Rabenmark	216
Die Belhankaner Rahjageweihte	218
Die Zorganer Phexgeweihte	220
Die mhanadische Korgeweihte	222
Der zyklöpäische Avesgeweihte	224
Das Horn der Goldenen Legion	226
Neue Vorteile	227

Anhang 227

Neue Nachteile	228
Vorteile in der Übersicht	228
Nachteile in der Übersicht	228
Neue Kampftechnik	228
Neue Kampfstilsonderfertigkeiten	229
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten	229
Tiersonderfertigkeiten	231
Neue Ausrüstung	231
Ausrüstung der Geweihtenschaft	232
Klerikale Bücher	232
Zeremonialgegenstände	232
Neue Waffen und Rüstungen	233
Nahkampfwaffen	233
Fernkampfwaffen	234
Rüstungen	234
Lichtquellen und Sichtmodifikatoren	235
Körperkraft schwacher Wesen	235
Neue Status	235
Schwarm-Regeln	236
Allgemeines zu Schwärmen	236
Die Grundgröße eines Schwarms	236
Schwarm-Arten	236
Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten und passende Liturgiestile	237
Checkliste für Optionalregeln	237

Index	238
-------	-----

VORWORT



Die Zwölfe zum Gruße!

In Aventurien ist das Wirken der Götter allgegenwärtig. Es gibt kaum einen Menschen, der nicht schon Zeuge der wundersamen Kräfte eines Geweihten wurde. So ist es für einen Aventurier auch keine Frage des Glaubens, ob die Götter existieren oder nicht, sondern vielmehr Gewissheit. Die Diener der Zwölfe stehen den Gläubigen mit Rat und Tat zur Seite, und nicht selten ist ein Geweihter im Auftrag seiner Kirche auch mit reisenden Abenteuern unterwegs, um Ketzerei, dämonisches Wirken oder Kultisten des Namenlosen zu bekämpfen. Ein Geweihter ist geradezu dazu prädestiniert, heldenhafte Taten zu vollbringen und nach seinem Tod als Heiliger verehrt zu werden.

Aventurisches Götterwirken beleuchtet die Zwölfgöttergeweihten und die wichtigsten mit ihnen verbündeten Halbgottgeweihten, um sie als spielbare Helden zur Verfügung zu stellen.

Im ersten Kapitel des Buches werfen wir einen Blick auf die Kirchentraditionen. Hier erfährst du beispielsweise mehr über die Traditionssonderfertigkeiten von Travia-, Firun- und Tsageweihten, erhältst Einblicke in die Kirchenstrukturen und -hierarchien und lernst die verschiedenen Zeremonialgegenstände der Geweihten kennen.

Im zweiten Abschnitt folgt eine Reihe von Fokusregeln für das aventurische Götterwirken. Diese erweiterten Liturgieregeln beinhalten die Regeln zur Ausbildung und den Denkschulen der Geweihten. Zudem findest du hier Wissenswertes über die Selbstopfer der Namenloser-Geweihten, die durch immer höhere Grade der Verstümmelung ihres Körpers und Geistes die Gunst ihres finsternen Gottes erlangen – und vor allem Macht.

Geweihte zeichnen sich durch ihre Willensstärke, ihren Glauben und die wundersamen Kräfte aus, die ihnen von ihren Göttern verliehen wurden. Im Kapitel Sonderfertigkeiten erfährst Du, wie du deinen Geweihten mit den unterschiedlichsten wundersamen Fähigkeiten ausstatten kannst. Du hast dabei die Möglichkeit, deinen Helden mit den neuen Liturgiestilen und den damit verknüpften erweiterten Liturgiesonderfertigkeiten zu versehen, um ihn so individueller zu gestalten.

Ein zentrales Kapitel ist den Liturgien und Zeremonien gewidmet. Jede in diesem Band vorgestellte Kirche bekommt ihre eigenen Liturgien und Liturgieerweiterungen. Auch die im **DSA5-Regelwerk** enthaltenen Liturgien bekommen zusätzliche Erweiterungen. Jeder Priester hat zudem Zugriff auf eine ansehnliche Zahl weiterer allgemeiner Fähigkeiten.

Um sich schnell einen eigenen Heldengeweihten zu erstellen, kannst du die Professionspakete aus dem entsprechenden Kapitel benutzen. Neben den Geweihten

der Zwölfgötter sind hier auch eine Handvoll der bekanntesten Ordensleute vorgestellt, etwa die borongläubigen Golgariten, die der Hesinde verschriebenen Draconiter oder Rondras erwähltes Volk, die Amazonen. Falls du direkt mit einem Geweihten oder einem Helden aus einem der Orden ins Abenteuer ziehen willst, kannst du dich auch für einen von acht Archetypen entscheiden.

Abgerundet wird der Band durch einige neue Vor- und Nachteile, nützliche Übersichten zu den Liturgiestilen und weitere Tabellen.

Ich selbst mag zwar Vorworte, allerdings bin ich mir sicher, dass sie für die meisten Leser eines Regelerweiterungsbandes der am wenigsten spannende Teil des Buches sind. Also genug der Vorrede und viel Spaß bei der Lektüre von **Aventurisches Götterwirken**.

Alex Spohr (für die Redaktion)

Irgendwo zwischen Waldems-Steinfischbach
und Frankfurt am Main,
an einem bitterkalten Januartag 2017



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das **Regelwerk** weist eine Vielzahl an Regelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Unmengen an bereitgestellten Informationen Ordnung zu schaffen, werden diese in drei Kategorien eingeteilt: Regeln, Crunch und Fluff.

1. Regeln

Unter Regeln fallen alle Abschnitte, die das abstrakte Regelmodell hinter dem Spiel Das Schwarze Auge bilden. Wenn beispielsweise erklärt wird, wie eine Fertigungsprobe abläuft oder was regeltechnisch passiert, wenn Personen großer Hitze ausgesetzt werden, dann handelt es sich um Regeln. Es gibt verschiedene Komplexitätsgrade von Regeln, die wir später noch im Detail vorstellen werden.

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren. Dazu

gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische Definition haben, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, aber auch mit Werten ausgestattete Tiere, Spezies, Kulturen, Professionen, Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien (nicht jedoch deren Fluff-Beschreibung). Die Crunch-Elemente können erst benutzt werden, wenn man die ihnen zugrunde liegenden Regeln verwendet. Es handelt sich bei Crunch explizit nicht um neue Regeln.

3. Fluff

Wie Crunch stammt dieser Begriff aus der Rollenspieltheorie. Bei Fluff handelt es sich um alle Arten von Hintergrundbeschreibungen. Regionalbeschreibungen, aber auch Beschreibungen von Orten oder Personen sind üblicherweise Fluff-Elemente. Der Übergang zwischen Fluff und Crunch kann dabei fließend sein. Während die Beschreibung einer Waffe durchaus Fluff ist, da sie in gewissem Rahmen Hintergrundinformationen bereithält, gehört ihr Datenblock mit Waffenschaden, Modifikatoren für Attacke und Parade etc. zum Crunch.

Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der fünften Edition lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die in ihrer Nutzung unterschiedlich schnell ablaufen und bestimmen, wie detailliert man eine bestimmte Situation mit Regeln darstellen will. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln

Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht. Ein gutes Beispiel sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I

In den Erweiterungsbänden werden eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad.

In unserem Beispiel greifen hier detailreichere Regeln zur Jagd, die thematisieren, auf welche Art gejagt wird, welche Proben hierzu neben *Tierkunde* noch benötigt werden und wie sich dies auf den Erfolg der Jagd auswirkt. In der Konsequenz können mehr Rationen erbeutet werden, dafür steigt aber das Risiko, dass die Jagd fehlschlägt.

Fokusregeln Stufe II

Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailspekte mit feingliedrigen Regelementen.

Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?

Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, wie ihr Held bestimmte Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt, ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual. Auf diese Weise kann jeder Spieler/jede Spielrunde für sich entscheiden, wieviel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.



Offizielle Abenteurer

Für offizielle Abenteurer benötigen Meister nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteurer sind so aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteurer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteurer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteurers ein bestimmter Erweiterungsband erforderlich ist.

Hierzu zwei Beispiele: Wenn in einem Abenteurer ein Turnier stattfindet, dann werden die im **Aventurischen Kompendium** beschriebenen Fokusregeln für Turniere noch einmal in dem Umfang beschrieben, in dem sie für das Abenteurer notwendig sind. Bei einem Abenteurer, das immens viele Fokusregeln eines Erweiterungsbandes benötigt, verzichten wir auf die Beschreibung der Fokusregeln im Abenteurer, und merken im Klappentext an, dass die Nutzung eines bestimmten Erweiterungsbandes zwingend erforderlich ist. Das könnte beispielsweise bei einem Abenteurer notwendig sein, das sich um ein Treffen sämtlicher aventurischer Schwertmeister dreht und bei dem nicht jede Fokusregel für den Kampf aus dem Kompendium dafür nochmals wiederholt werden soll. Dies ist aber die Ausnahme und wird im Klappentext extra erwähnt.

Selbstverständlich ist es möglich, offizielle Abenteurer mit Fokusregeln zu spielen, selbst wenn diese nicht speziell angegeben sind. Dies bedeutet lediglich, dass der Meister die Fokusregeln passend auf die Situationen anwenden und etwas Arbeit investieren muss. Beispielsweise sind in offiziellen Abenteuern nicht jedes Mal alle Regeln für Jagd der Fokusregel Stufe I und II angegeben. Aber auch hier achten wir darauf, dass sich der Aufwand für den Spielleiter auf ein Minimum beschränkt.



Spiellunden mit unterschiedlichen Fokusregeln

Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden zusammenspielen. Der Spieler einer Streunerin kann beispielsweise für die Jagd einfach nur die Grundregeln aus dem **DSA5-Regelwerk** benutzen, eine Spielerin mit ihrem Jäger hingegen in der gleichen Gruppe die entsprechenden Fokusregeln Stufe I und II. Die Spieler sollten dies entsprechend mit dem Meister der Spielrunde abklären, sodass jeder weiß, ob bestimmte Fokusregeln für ihn gelten. Es ist insgesamt mehr Aufwand, vor allem für den Meister, aber es verschafft den Spielern die Möglichkeit, ihren gewünschten Detailgrad selbst zu bestimmen. Natürlich ergibt es bei verschiedenen Fokusregeln Sinn, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände

Da im **Regelwerk** nicht jeder Zauberspruch, jede Liturgie oder Sonderfertigkeit genannt ist und erst mit den Erweiterungsbänden weitere Crunch-Elemente dazu kommen, markieren wir in Abenteuern diese neuen Crunch-Elemente in Wertekästen mit einer hochgestellten Abkürzung des Erweiterungsbandes, in dem das Crunch-Element erklärt wird, inklusive Seitenzahl. Das Ganze wird so aussehen: Adersin-Stil^{AKO156}. So kannst du für Schurken diesen Crunch nutzen, wenn du die Erweiterungsbände benutzt. Besitzt du die Erweiterungsbände nicht, kannst du die so markierten Crunch-Elemente einfach weglassen.

Abenteurerpunkte und Fokus-Fähigkeiten

Einige Fokusregeln sind mit neuen Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteilen verbunden, die nur mit dieser Fokusregel anwendbar sind, sogenannten Fokus-Fähigkeiten. Sollte es nun zu einem Gruppenwechsel kommen und die neue Gruppe nicht mit den entsprechenden Fokusregeln spielen, für die der Spieler AP investiert hat, muss er sich mit dem Spielleiter absprechen. Er kann die Fokus-Fähigkeiten entweder so lange auf Eis legen, bis er die Fokusregeln erneut benutzt, oder er erhält die investierten AP zurück und streicht die Fokus-Fähigkeiten wieder.

Fokusfähigkeiten erwerben

Optionale Regel

Sollte eine Spielerin entscheiden, mit einer neuen Fokusregel zu spielen, mit der Fokus-Fähigkeiten verbunden sind, kann sie diese Fokus-Fähigkeiten mit ihren Abenteuerpunkten sofort erwerben und hierbei die Begrenzung von 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.

KAPITEL 1: TRADITIONEN

»Aventurien, unser aller Heimat, ist das schönste Land ganz Deres. Wie könnte es auch anders sein, schließlich wurde es nach Aves benannt, meinem Herrn.

Der große Paradiesvogel hat Aventurien zusammen mit seinen Eltern Phex und Rahja auserwählt. Es ist das Land der alveranischen Verheißung, und wir alle tun gut daran, auf die Lehren der Geweihten der Zwölfe zu hören. Ja, ich weiß, manchmal ist es schwierig, ihnen allen zu gefallen. Aber wie würde deine Ernte ausfallen, Peraistos, wenn Efferd nicht mit Rondra ringen und es dadurch regnen würde? Oder was würdest du ohne Praios' Gnade machen, der mit seinem Auge den Boden wärmt, damit Peraines Wirken die Pflanzen wachsen lässt? Ist es nicht Rahja, die deinen Weinberg schützt, Kyklania? Schenkt euch Tsa nicht die Freude der Elternschaft, und ist es nicht Borons Güte, die uns Trost über den Tod eines Geliebten spendet?

Ja, ihr alle solltet die Götter ehren. Sie sind es, die zusammengefunden haben in Alveran und Aventurien beschützen. Ohne sie wären wir verlorene Kinder, die den Einflüsterungen der Dämonen und des Einen, der keinen Namen trägt, ausgesetzt wären.

Lasst sie uns preisen und nicht geizig sein mit unseren Opfergaben, schließlich verdanken wir ihnen alles, was wir haben. Doch ist mein Herr niemand, der mit dem Vorhandenen zufrieden ist. Er will mehr. Lasst uns das Wort von Aves, Rahja, Phex und den anderen Zwölfen in Länder tragen, in denen man noch nie von ihnen gehört hat: ins ferne Gildenland, nach Uthuria, zu den Gestaden Rakshazastans. Schließt euch mir an oder unterstützt mich, damit ich Aves' Willen in die Welt tragen kann.«

—Predigt des Avesgeweihten Meneander von Rethis, kurz vor einem Spendenaufruf für eine Expedition nach Uthuria, neuzeitlich

Jede der zwölgöttlichen Kirchen hat eine eigene Hierarchie und unterschiedliche Ansichten, was die Menschen tun müssen, um der Gottheit zu gefallen.

Dieses Kapitel stellt dir eine Auswahl an neuen Traditionen vor, die jene aus dem **Regelwerk** ergänzen. Dabei erfährst du mehr über ihre Zeremonialgegenstände und Kirchenstrukturen. In diesem Erweiterungsband haben wir uns dabei auf Traditionen der zwölgöttlichen Kirchen und der mit ihnen verbündeten Halbgötter sowie des Namenlosen konzentriert.



Übersicht zu den Traditionen

Auf den nachfolgenden Seiten stellen wir dir die einzelnen Kirchentraditionen der Zwölfgötterkulte, der mit ihnen verbündeten Halbgötter und des Namenlosen vor.

Aufbau der Beschreibung

Der Aufbau der einzelnen Kirchen erfolgt immer im gleichen Schema. Zunächst erfährst du in einem *Informationskasten* die wichtigsten Stichpunkte zu jeder Kirche: Wofür steht die Gottheit, wo liegen die wichtigsten Tempel? Welche Feiertage gibt es und welches Tier wird als heilig angesehen? Die Haupttempel und Haupttalismane sind dabei fett markiert.

Als nächstes erfolgt eine Übersicht über den *Moralkodex* der Kirche, gefolgt von den einzelnen Bezeichnungen der *Ränge* innerhalb des Kults. Außerdem erfährst du mehr über die Aspekte der Kirche und lernst die Traditionsonderfertigkeit kennen.

Kirchenränge

In den nachfolgenden Vorstellungen der Kirchen sind zwar die unterschiedlichen Ränge und ihre Bezeichnung angegeben, aber an dieser Stelle erklären wir dir, was es mit den einzelnen Positionen auf sich hat. Beachte, dass nicht alle Kirchen über sämtliche Ränge verfügen.

- ✿ **Novize/Novizin:** Eine Person, die sich noch in der kirchlichen Ausbildung befindet und deren Weihe noch bevorsteht, wird Novize genannt.
Anrede: keine besondere Anrede
- ✿ **Akoluth/in:** Die Empfänger der niederen Weihen sind die sogenannten Akoluthen. Oftmals sind sie zu alt, um als Novize die gesamte Ausbildung zu durchlaufen, aber sie haben sich als würdig erwiesen, der Gottheit zu dienen und wurden deshalb mit der niederen Weihe belohnt. Sie sind meist Laienprediger, gelegentlich gibt es aber Akoluthen, die über eine schwache karmale Kraft verfügen und dadurch Geweihte unterstützen können (siehe Seite 227).
Anrede: Euer Ehren
- ✿ **Priester/in:** Der Rang eines Priesters wird einem Geweihten nach seiner eigentlichen Weihe verliehen.
Anrede: Euer Gnaden
- ✿ **Erzpriester/in:** Ältere, erfahrene Geweihte lassen sich oftmals offiziell ein zweites Mal weihen und aktivieren dadurch die *Hohe Weihe I* (siehe Seite 86). Nicht viele Kirchen verfügen offiziell über diesen Rang, aber auch ohne ihn ist es möglich, die höheren Mysterien zu erlernen und die Sonderfertigkeit zu erhalten.
Anrede: Euer Ehrwürden

- ✿ **Praetor/in:** Bei einem/r Praetor/in handelt es sich um eine/n Tempelvorsteher. Nur wer mindestens diesen Rang erlangt hat, darf offiziell die Zeremonie *PRIESTERWEIHE* ausführen.
Anrede: Euer Hochwürden
- ✿ **Erzpraetor/in:** Diese besonders hervorgehobenen Vorsteher sind entweder für die Leitung eines besonders wichtigen Tempels zuständig oder Ordensobere eines Kirchenordens. In der Regel geht mit diesem Rang auch die *Hohe Weihe II* (siehe Seite 86) einher.
Anrede: Euer Exzellenz
- ✿ **Metropolit/in:** Die Metropoliten sind die ranghöchsten Geweihten einer Kirche und nur dem/der Patriarchen/Matriarchin verpflichtet. In einigen stärker hierarchisch organisierten Kirchen sind sie für eine große Region verantwortlich.
Anrede: Euer Eminenz
- ✿ **Kirchenoberhaupt:** Das Oberhaupt einer Kirche wird als Patriarch oder Matriarchin bezeichnet.
Anrede: Erhabene/r oder Magnificus/-a

Zeremonialgegenstände

Jede Kirchentradition verfügt über einen eigenen Zeremonialgegenstand, der durch die Zeremonie *OBJEKTWEIHE* (siehe *Regelwerk* Seite 333) und die Sonderfertigkeit *Zeremonialgegenstände* herstellen (siehe Seite 89) erschaffen werden kann.

Ein Zeremonialgegenstand erleichtert grundlegend Zeremonien der Kirchentradition für den Geweihten um 1. Zusätzlich steht dem Geweihten durch den Zeremonialgegenstand auch noch die Nutzung von Sonderfertigkeiten offen, die nur in Kombination mit dem Zeremonialgegenstand funktionieren. Du findest die einzelnen Sonderfertigkeiten am Ende der Beschreibung der einzelnen Traditionen unter dem aufgeführten Zeremonialgegenstand. Die Sonderfertigkeiten folgen jeweils den beiden Aspekten der Kirchentradition. Der Geweihte muss die Sonderfertigkeit mit AP aktivieren und kann sie anschließend für den Gegenstand nutzen, ohne eine weitere Zeremonie ausführen zu müssen, um sie in den Gegenstand zu binden. In dieser Nutzung unterscheiden sich Zeremonialgegenstände deutlich von den Traditionsartefakten von Zauberern. Außerdem weisen sie keine Volumenpunkte auf, sondern stattdessen begrenzt der gewählte Aspektpfad die Auswahl an Sonderfertigkeiten. Immer, wenn eine Sonderfertigkeit ausgewählt wurde, können andere nicht mehr aktiviert werden, aber der Geweihte erhält auch wieder weitere Zugriff auf neue Sonderfertigkeiten.

Begrüßung

- Zwölfgöttergläubige begrüßen sich fast immer mit den Worten „Die Zwölfe zum Gruße“. Wer einer Gottheit besonders verbunden oder ein Geweihter einer bestimmten Gottheit ist, grüßt häufig in deren Namen („Boron zum Gruße“, „Hesinde zum Gruße“ etc.). Einen Geweihten sollte man aus Höflichkeit immer im Namen seiner Gottheit grüßen.
- Metropolen begrüßt man mit einem Kniefall auf ein Knie und dem Kuss des Siegelrings.
- Bei Patriarchen/Matriarchinnen hingegen kniet man nicht nur, wenn sie den Raum betreten, in einigen Kulte küsst man anstelle des Siegelrings die Füße (auch wenn dieser Brauch mittlerweile nur noch selten angewandt wird).

Trance

Bei der *Trance* handelt es sich um eine Form der leichten Entrückung. Sie tritt meistens bei der Nutzung von Zeremonialgegenständen oder dem Einsatz von einigen Sonderfertigkeiten auf.

Trance baut sich alle 24 Stunden um 1 Stufe ab.

Trance

Trancestufen	Auswirkung
Stufe I	Der Held spürt die Nähe seines Gottes, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe II	Alle Proben, außer auf Liturgien und wohlgefällige Talente, sind um 2 erschwert, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe III	Alle Proben (auch wohlgefällige) sind um 3 erschwert, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe IV	Handlungsunfähig; eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.



Die Tradition der Praioskirche



Moralkodex der Praiosgeweihten

Gehorsam: Der Geweihte ist verpflichtet, sich an die Befehle von Personen zu halten, die über ihm in der Kirchenhierarchie stehen.

Offensichtlichkeit: Der Geweihte versteckt sich nicht. Wichtig sind auch Schutz von Gesetz und Staat: Der Geweihte verteidigt zwölfgöttliche Reiche und Strukturen und achtet auf die Einhaltung der Gesetze.

Magiebann: Magie, vor allem schwarze Magie, sollte gebannt werden. Weiße Magie kann unter Umständen toleriert werden. Das Gildenrecht der Magier ist zu achten.

Mission: Der Glaube an den Götterfürsten und seine Geschwister muss in alle Winkel Deres verbreitet werden.

Die Aspekte des Praios

Praios, der Götterfürst, der Oberste der Zwölfgötter, vertritt Gesetz, Ordnung und Gerechtigkeit. Er steht zudem für die Bannung von finsterner Magie und das Licht der Sonne. Seine Geweihten und Diener vertreten die Wahrhaftigkeit und setzen sich gegen dämonische oder namenlose Mächte ein. Gefürchtet sind die heilige Inquisition und der Orden des Bannstrahls, ein Zusammenschluss von fanatischen Laiendienern, der die Auslegung der Praioskirche oft ernster nimmt als ein Großteil der Geweihten. Praios ist der Hauptgott des Mittelreichs, und die Zwölfgöttergläubigen nennen ihre Sonne Praiosauge – als Sinnbild dafür, dass das Auge des Gottes des Tags über alle Gläubigen wacht.

Antimagie

Wer sich besonders dem Schutz der Schöpfung vor gefährlicher Magie verschrieben hat, folgt diesem Aspekt. Ihm sind die nötigen Mittel im Kampf gegen Schwarzmagier, Dämonen und andere magische Gefahren an die Hand gegeben.

Ordnung

Geweihte des Praios werden als Richter und Berater geschätzt. Wer als Diener Praios' Recht und Gerechtigkeit in die Welt tragen will, verschreibt sich diesem Aspekt des Götterfürsten.

Die Tradition (Praioskirche) als Sonderfertigkeit

- **Wille des Götterfürsten:** Bei der Liturgiemodifikation Erzwingen erhält der Geweihte eine Erleichterung von 2 (statt 1).
- **Magieschutz:** Wird Magie gegen den Praiosgeweihten gewirkt, so verbessert sich hiergegen seine Seelenkraft um 1.
- Ein Praiosgeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.
- **Wohlgefällige Talente:** Bekehren & Überzeugen, Einschüchtern, Etikette, Götter & Kulte, Magiekunde, Menschenkenntnis, Orientierung, Rechtskunde, Sphärenkunde, Willenskraft
- **Leiteigenschaft der Tradition** ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 130 Abenteuerpunkte

Die Praioskirche im Überblick

Aspekte: Ehrlichkeit, Gesetz, Herrschaft, Hierarchie, Magiebann, Ordnung, Rechtsprechung, Sonne, Süden, Wahrheit, Zeitmessung

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: ganz Aventurien, vor allem Mittelreich, in der Stadt Mengbilla explizit verboten, kaum verehrt in Thorwal

Beinamen: Gott der Könige, Götterfürst, Herr der Gefilde Alverans, Himmlischer Richter, König der Götter

Heilige Talismane: Auge des Praios, Ewiges Licht

Wichtige Tempel: Gareth (Haupttempel: Stadt des Lichtes mit Tempel der Sonne), Balträa, Beilunk (Kuppeltempel), Elenvina, Fasar, Greifenfurt, Kuslik, Praiosdank (Guldene Halle), Ragath

Heilige Orte: Neu-Gareth, Beilunk (die Stadt steht unter einem Arcanum Interdictum, einem Magieverbot), Balträa (Orakelstätte), Praiosdank (die Stadt steht unter einem Arcanum Interdictum, einem Magieverbot), Greifenfurt (Greifenberg)

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Ucuri (Halbgott), Horas, Schelachar (das Gesetz), Urischar (die Ordnung), Darador (Hoher Drache des Lichts), Greifen, insbesondere Garafan (Marschall der Greifen), Obaran (Fürst unter den Greifen), Scraan (wichtiger Sendbote), Jermoran (Alveraniar des Sommers) und Orungan (offenbarte sich den güldenländischen Siedlern, mythologischer Träger Horas'), Branibor (Hoher Drache der Gerechtigkeit), Himmlischer Hof der Illuminierten, Sankta Lechmin von Weiseprein, Sankt Gilborn von Punin, Sankt Arras de Mott, Sankt Owilmar (Erbauer der Stadt des Lichts), Sankt Quanon, alle legitimen Boten des Lichts



Heiliges Tier: keines (aber Greifen gelten als Praios' heilige Tiere, in alten Quellen auch der Sonnenluchs und der Königsadler)

Feiertage: Sommersonnenwende (1. Praios), Tag des Heiligen Gilborn (29. Travia)

Sternbild: Sonne und Greif

Zuordnungen: Farben: Gold, Rot-Gold, Weiß;

Pflanzen: Bosparanie (ird.: Edelkastanie), Praiosblume (ird.: Sonnenblume), Gilbornskraut (ird.: Johanniskraut), Eibisch; Steine: Bernstein, Praios-Diamant (gelber Diamant), Zitrin; Symbole: Sonnenscheibe, Greif, Szepter

Opfergaben: Gold, Goldschmuck, Bernstein (auch als Brandopfer), Kerzen, Heiligenfigürchen aus Holz, Metall (möglichst vergoldet) oder Stein, Gelübde, Tempelschmuck, Weihrauch, duftendes Praiossandelholz

Feindbilder: Ketzerei, Lügen, Unglaube, Magie, Aufständische, Freidenker und Demokraten

Paradies: Praios' Lichtpalast

Ziele der Kirche: Beibehaltung der weltlichen Ordnung und der Gesetze, Kampf gegen Dämonen und schwarze Magie, Verbreitung des Zwölfgötterglaubens und Verdrängung oder gar Bekämpfung von anderen Glaubensgemeinschaften

Politischer Einfluss: immens im Mittelreich (Schuttgott des Reiches), groß in allen anderen Ländern des Zwölfgötterkults

Hierarchie innerhalb der Kirche: sehr groß

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: sehr gering

Orden und Laienbruderschaften: Heilige Inquisition, Orden des Heiligen Hüters, Orden vom Bannstrahl Praios', Sonnenlegion

Ränge innerhalb der Praioskirche

Rang	Titel (Garethi)	Titel (Bosparano)	Kleidung/Symbole
Akoluth/in	Lichtverehrer/in	Venerator Lumini	keine/s
Novize/in	Lichtsucher/in	Quaestor Lumini	weißes Untergewand, ärmellose rote Robe, weiße Filzkappe, eine Sphärenkugel am Gürtel
Priester/in	Lichtbringer/in	Donator Lumini	rotgoldene Robe und gleichfarbige, halbhohe Filzmütze, zwei Sphärenkugeln am Gürtel
Erzpriester/in	Lichtträger/in	Luminifer	rotgoldene Robe und rotgoldene, halbhohe Filzmütze, alles aufwendiger als die Kleidung des einfachen Priesters, zwei Sphärenkugeln am Gürtel
Praetor/in	Lichthüter/in	Custos/Custora Lumini	golddurchwirkte, rote Robe, Tiara, drei Sphärenkugeln am Gürtel
Erzpraetor/in	Erleuchtete/r	Illuminatus/Illuminata	Robe aus Goldbrokat, gleichartige Tiara, rote, goldbestickte Schärpe, vier Sphärenkugeln am Gürtel
Metropolit/in	Wahrer/in der Ordnung	Luminifactus/Luminifacta	goldbrokatene Roben, die Tiara und Schärpe aus weißem, golddurchwirktem Brokat, fünf Sphärenkugeln am Gürtel
Kirchenoberhaupt	Bote/Botin des Lichts	Heliodan	weißgoldene Brokatrobe, heilige weißgoldene Tiara des Lichtboten, Auge des Praios, sechs Sphärenkugeln am Gürtel

Sonnenzepter

Zepter der Furcht

Wirkung: Der Praiosgeweihte kann auf bis zu 32 Schritt Entfernung ein Ziel benennen. Dieses erleidet 1 Stufe *Furcht*. Nur folgende Wesen können davon betroffen sein: Daimonide und Dämonen. Die Wirkung tritt ein, auch wenn diese Wesen üblicherweise keine *Furcht* erleiden können. Ein Wesen kann nicht durch mehrere Sonnenzepter mit *Zepter der Furcht* beeinflusst werden. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Praioskirche), keine Sonderfertigkeit Licht des Götterfürsten

Aspekt: Antimagie

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Schutz wider Schadensmagie

• Als magischer Schaden gelten z. B. alle Angriffe durch Zauber, die TP oder SP verursachen, Drachensodem und die Attacken von Sphärenwesen (z. B. Elementarwesen und Dämonen).

Wirkung: Der Praiosgeweihte erhält gegenüber jeglichem magischen Schaden +1 RS. Dieser RS ist mit anderem RS kombinierbar, wenn dieser auch gegen den magischen Schaden angewandt werden kann. • ○

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Zepter der Furcht, keine Sonderfertigkeit Bollwerk wider Zauberei

Aspekt: Antimagie

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Bollwerk wider Zauberei

Wirkung: Alle Zauber und magischen Handlungen wirken gegen den Praiosgeweihten mit 1 QS weniger (bis zu einem Minimum von 1 QS).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Zepter der Furcht, keine Sonderfertigkeit Schutz wider Schadensmagie

Aspekt: Antimagie

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Licht des Götterfürsten

Wirkung: Das Sonnenzepter beginnt zu leuchten und spendet für 30 Minuten so viel Licht wie eine Fackel (siehe **Regelwerk** Seite 324, **BANN DER DUNKELHEIT** mit QS 2). Das Licht gilt als Sonnenlicht und kann Wesen schaden, die dagegen empfindsam reagieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*. • • ○

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Praioskirche), keine Sonderfertigkeit Zepter der Furcht

Aspekt: Ordnung

AP-Wert: 5

Abenteuerpunkte

• • Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Schein des Zepters pro 2 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n), siehe Seite 235.

Wille zur Wahrheit

Wirkung: Proben auf *Überreden* (*Herausreden*, *Manipulieren* oder *Schmeicheln*) gegen den Praiosgeweihten sind um 1 erschwert.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Licht des Götterfürsten, keine Sonderfertigkeit Bewahrung des Eids

Aspekt: Ordnung

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

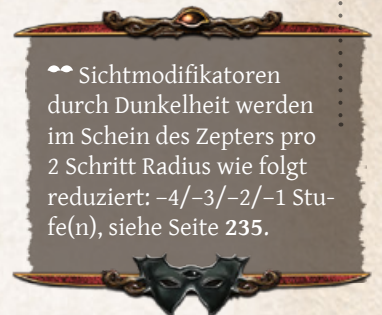
Bewahrung des Eids

Wirkung: Ein gewirkter **EIDSEGEN** (siehe **Regelwerk** Seite 322) hält 2 Jahre (statt 1 Jahr), und die Probe auf *Willenskraft*, um ihn zu brechen, ist um 2 erschwert (statt um 1). Wird der Eid gebrochen, gilt der Gesegnete als Eidbrecher (siehe Seite 71). Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion, zusätzlich zu der Zeit, die für die Segnung aufgewandt werden muss (1 Aktion), und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Licht des Götterfürsten, keine Sonderfertigkeit Wille zur Wahrheit

Aspekt: Ordnung

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte



Die Tradition der Rondrakirche



Moralkodex der Rondrageweihten

Verteidigung des Glaubens: Die Verteidigung des Glaubens ist die Pflicht jedes Rondrageweihten.

Ritterlichkeit: Der Rondrageweihte setzt im Kampf keine Armbrüste ein oder verhält sich unehrenhaft.

Verantwortung: Der Schutz aller Gläubigen, der Heiligtümer und der Tempel der Zwölfgötter steht im Vordergrund der Aufgaben eines Geweihten.

Zweikampf: Der ehrenhafte Zweikampf ist von allen Kampfhandlungen die rondragefälligste.

Schwertmeisterschaft: Sich in allen Waffengattungen auszukennen und sie zu meistern ist eine Selbstverständlichkeit für den Geweihten.

Die Aspekte der Rondra

Die Göttin Rondra steht für Mut, Tapferkeit und Kampf. Sie ist die Göttin der Krieger und Ritter und aller anderen, die sich dem Schutz der Schwachen und Hilfsbedürftigen verschrieben haben. Neben dem Kampf ist sie aber auch die Herrin des Sturms, und Blitz und Donner gelten ebenso als ihre Symbole wie das Schwert. Rondra wurde früher auch als Göttin des Krieges angesehen, allerdings ist der Krieg vor allem das Gebiet

ihres Sohnes Kor, des Gottes der Söldner. Rondra ist der Zweikampf lieber als das wilde Schlachtgetümmel. Ihr heiliges Tier ist die Löwin.

Schild

Die Geweihten der Rondra sind Schutz und Schild der Schwachen und Wehrlosen. Solche, die diesem Aspekt folgen, haben sich besonders der Verteidigung der Schwachen und der Abhärtung ihrer selbst verschrieben.

Sturm

Der Zorn Rondras ist legendär, lässt er doch Sturm und Donner über das Firmament toben. Geweihte, die diesem Aspekt folgen, konzentrieren sich einerseits auf diese direkte Manifestation des Wesens Rondras, andererseits auch auf den offensiven Kampf.

Die Tradition (Rondrakirche) als Sonderfertigkeit

- Letztes Aufbäumen: Der Geweihte erhält eine neue Einsatzmöglichkeit für *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*). Wenn ein Rondrageweihter durch Zustände handlungsunfähig wird, kann er trotzdem noch eine Aktion oder Verteidigung pro Kampfrunde ausführen, wenn ihm eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) gelingt.
- Fürchtet nichts: Dieser Vorteil sorgt dafür, dass der Held die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Furcht* ignorieren darf. Er erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn ein Held also beispielsweise drei Stufen *Furcht* erlitten hat, gelten für ihn nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei *Furcht* Stufe IV wird der Held dennoch handlungsunfähig.
- Ein Rondrageweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.
- Wohlgefällige Talente: alle Nahkampftechniken, Götter & Kulte, Körperbeherrschung, Kraftakt, Kriegskunst, Reiten, Selbstbeherrschung
- Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 150 Abenteuerpunkte

Die Rondrakirche im Überblick

Aspekte: Donner, Blitz, Kampf, Ehre, Schutz von Hilf- und Wehrlosen, Sturm, Tapferkeit, Verantwortung

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: ganz Aventurien, vor allem Mittelreich, Aranien, Bornland und Nordaventurien

Beinamen: göttliche Löwin/Leuin, Donnernde, Alverans Schwert und Schild, Alveransleuin, Siegschenkerin, Sturmherrin, Unbesiegte, Wächterin auf Alverans Zinnen

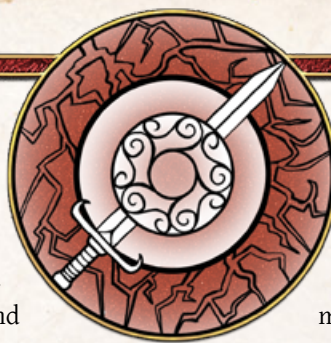
Heilige Talismane: Armalion (Schwert der Rondra), Wundersame Rüstung, Löwenhelm, Schwert der Thalionmel, Schild der Ardare

- **Wichtige Tempel:** **Perricum** (Löwenburg)•, Baburin (Donnersturm-Felder und Dreitempel, sechsarmige Rondra), Arivor (Ruhmeshalle und Theater), Donnerbach (Orakel und Wasserfall), Neetha (Thalionmel-Furt), Baliho (Grablege der Meister der Orkenwehr), Norburg (Weiße Rondra)

• Bis 1040 BF, danach sucht die Rondrakirche einen neuen Haupttempel.

Heilige Orte: Bosparaner Wald (Mythrael offenbarte sich Geron), Nebachot (heute Perricum), Blutfelder von Baburin (erstes Donnersturmrennen), Thalionmel-Furt (Neetha), Donnerbach (Wasserfall und Tempelkavernen), Schlachtfeld von Brig-Lô, Flammende Eiche vom Rhodenstein (Ort eines Rondra-Wunders im 2. Orkensturm)

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Rondrianische Alveraniare sind der Hohe Drache Famerlor, Kor (Halbgott), Mythrael und der Rondrikan, die Alveranischen Heerscharen gelten als ihre Gefolgschaft im Letzten Gefecht. Wichtige Heilige sind: Sankt Anshag (Schutz vor Hinterhalt), Sankt Geron der Einhändige (gegen Ungeheuer), Sankt Heleon (Gründer Donnerbachs, Beistand bei Vertreibung), Sankt Hlûthar (gegen dämonische Mächte),



Sankt Leomar (Kriegertugenden), Sankta Ardare (gegen Verrat und Unehre), Sankta Arika (die Schutzheilige Al'Anfas, beim Kampf gegen Drachen), Sankta Lutisana (Freiheitskampf), Sankta Rondragabund (Waffen), Sankta Thalionmel (gegen übermächtige Feinde), Sankta Yppolita (Amazonenkönigin, gegen dämonische Mächte, gilt ihrem Volk zudem als Erwählte Rondras); Raidri Conchobair ging als Erwählter ins Rondrarium ein; dazu gibt es unzählige Regionalheilige

Heiliges Tier: Löwin, im Norden auch Luchs, seltener Löwe oder andere Raubkatzen (Tiger, Leopard etc.)

Feiertage: Tag des Schwurs (5. Rondra), Schwertfest (15./16. Rondra), Tag der Helden (Erntefestmassaker, 4. Travia), Thalionmeltag (4. Peraine)

Sternbild: Schwert

Zuordnungen: Farben: Rot und Weiß (heraldisch: Rot und Silber); Pflanzen: Steineiche, Schwertlilie, Feuerlilie, Tigerlilie, Krokus (Kurkum-Safran); Steine: Smaragd, Rubin, Hämatit (Blutstein), Löwenauge, Blitzsteine (vom Blitz getroffene Objekte)

Opfergaben: erbeutete Waffen, Rüstungen und Trophäen, Schwerttänze, Blutopfer (Tier-, vor allem aber Eigenblut)

Feindbilder: Feigheit, Dämonen, Feinde der Zwölfgötter

Paradies: Rondras Hallen

Ziele der Kirche: Schutz der zwölfgöttlichen Gemeinschaft und ihrer Tempel, Verteidigung der zwölfgöttlichen Ordnung gegen jede äußere Bedrohung, Bekehrung von Andersgläubigen

Politischer Einfluss: sehr groß im Mittelreich, Aranien, Bornland und Horasreich, in den übrigen zwölfgöttlichen Ländern groß

Hierarchie innerhalb der Kirche: sehr groß

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: gering

Orden und Laienbruderschaften: Orden der Heiligen Ardare zu Arivor (Ardariten), Orden des Donners, Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita (Yppolitaner), Der Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra

Ränge innerhalb der Rondrakirche

Rang	Titel	Kleidung/Symbole
Akoluth/in	Löwenritter/in	Halskette aus polierten Silberscheiben mit Löwinnenkopfgravur
Novize/in	Page/Pagin der Göttin	einfacher polierter Knopf mit Löwinnenkopfgravur
Priester/in	Knappe/Knappin der Göttin	einfache Schwertfibel
Erzpriester/in	Ritter/in der Göttin	gekreuzte Schwerterfibel
Praetor/in	Schwertbruder/Schwertschwester	Löwinnenhaupt aus Silber
Erzpraetor/in	Roter Rat	Löwinnenhaupt aus Silber auf gekreuzten Schwertern, Löwenring mit Blutstein oder Rubin
Metropolit	Meister des Bundes	Löwinnenhaupt aus Gold, Weiheschwert der Senne
Kirchenoberhaupt	Schwert der Schwerter	Löwinnenhaupt aus Titanium, Löwenhelm, Armalion, Schild der heiligen Ardare, Löwenring mit Smaragden

Rondrakamm

Blitz-Schlag

Wirkung: Der Spieler der Rondrageweihten würfelt zu Beginn einer KR eine Probe auf *Kraftakt*. Bei Gelingen bekommt die Geweihte für 3 KR einen Bonus von QS/2 auf die AT. Dieser Bonus gilt nur, wenn die Geweihte mit dem Rondrakamm kämpft und verfällt augenblicklich, wenn sie die Waffe verliert oder wechselt. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Rondrakirche), keine Sonderfertigkeit Schutz der Löwin

Aspekt: Sturm

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Heftiger Angriff

Wirkung: Die Chance auf einen Kritischen Erfolg mit dem Rondrakamm erhöht sich um 5 %. In der Regel liegt die Chance somit bei 1-2 (statt nur bei 1). Der Bestätigungswurf wird dadurch nicht beeinflusst.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Blitz-Schlag, keine Sonderfertigkeit Donner-Schlag

Aspekt: Sturm

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Donner-Schlag

Wirkung: Der Spieler der Rondrageweihten würfelt zu Beginn einer KR eine Probe auf *Kraftakt*. Bei Gelingen bekommt die Geweihte für 3 KR einen Bonus von QS/2 auf die TP. Dieser Bonus gilt nur, wenn die Geweihte mit dem Rondrakamm kämpft und verfällt augenblicklich, wenn sie die Waffe verliert oder wechselt. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Blitz-Schlag, keine Sonderfertigkeit Heftiger Angriff

Aspekt: Sturm

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Schutz der Löwin

Wirkung: Die Rondrageweihte erhält beim Kampf mit dem Rondrakamm +1 PA.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Rondrakirche), keine Sonderfertigkeit Blitz-Schlag

Aspekt: Schild

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Beistand der Unbesiegten

Wirkung: Die Rondrageweihte kann beim Kampf mit dem Rondrakamm eine misslungene PA erneut würfeln und sich dann aussuchen, welches Ergebnis sie wählt. Dies gilt nicht für einen gewürfelten Patzer. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Schutz der Löwin, keine Sonderfertigkeit Schutz wider Unheiliges

Aspekt: Schild

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

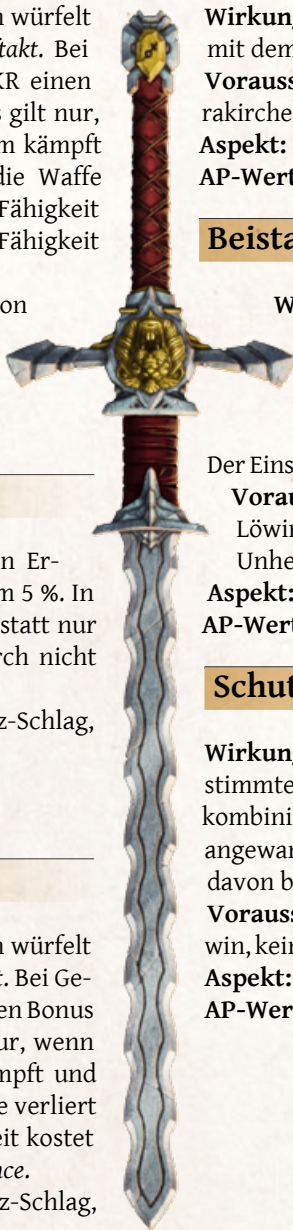
Schutz wider Unheiliges

Wirkung: Die Rondrageweihte erhält gegenüber bestimmten Wesen +1 RS. Dieser RS ist mit anderem RS kombinierbar, wenn dieser auch gegen die Wesen angewandt werden kann. Nur folgende Wesen sind davon betroffen: Daimonide und Dämonen.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Schutz der Löwin, keine Sonderfertigkeit Beistand der Unbesiegten

Aspekt: Schild

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte



Die Tradition der Efferdkirche



Moralkodex der Efferdgeweihten

Feuerbann und Ernährung: Efferdgeweihte benutzen kein Feuer als Lichtquelle und entzünden keine Flammen (dafür nutzen sie beispielsweise das Licht des Gwen Petryl-Steins in ihren Tempeln). Für die Wärmezufuhr nutzen sie warme Quellen. Zudem vermeiden sie gegartes und geräuchertes Essen (worunter auch Gegrilltes und Gebratenes fällt) und essen niemals Delphin, Wal oder Robbe, da ihnen dies untersagt ist.

• Es gibt Efferdgeweihte, die sich streng an das Speisegebot halten, die meisten jedoch essen Brot, Suppe und andere einfache Speisen, obwohl Feuer benötigt wird, um diese zuzubereiten. Allerdings lassen sie diese gerne von anderen kochen, um nicht in Kontakt mit Feuer zu kommen.

lphin, Wal oder Robbe, da ihnen dies untersagt ist.

Schicksalsergebenheit: Ein Efferdgeweihter fügt sich den Befehlen seines Vorgesetzten oder des Kapitäns.

Ausleben der Emotionen: Efferdgeweihte leben ihre Gefühle aus, egal ob sie Zorn, Trauer Schmerz oder Freude empfinden. Sie halten sich nicht zurück und lassen diesen Gefühlen freien Lauf.

Die Aspekte des Efferd

Die Kirche des Efferd erkennt das Wirken ihres Gottes in Wogen und Wind, aber auch in den Tieren und Menschen, die sich Wasser und Himmel verbunden fühlen. Viele Liturgien der Efferdgeweihten beeinflussen diese Elemente. Manchmal geht es auch um die Beeinflussung von Tieren oder einer Schiffsmannschaft, und der Übergang zwischen den Aspekten ist meist so fließend wie ein Wasserfall.

Wind

Obwohl Efferd vor allem als der Gott des Meeres angesehen wird, spielt in seiner Kirche auch die Lenkung der Winde eine große Rolle. Efferdgeweihte können mit diesem Aspekt die Segel eines Schiffes mit Wind füllen, Nebel rufen oder Kontakt zu Seevögeln aufbauen.

Wogen

Die Macht über das Wasser ist meist das Erste, das dem Aventurier zu Efferd und seiner Geweihtenschaft einfällt. Die Geweihten kennen Liturgien, um unter Wasser zu atmen, Wellen zu rufen oder auch, um sich selbst in einen Delphin zu verwandeln.

Die Tradition (Efferdkirche) als Sonderfertigkeit

- **Meister des Meeres:** Bei gelungenen Proben auf Boote & Schiffe, Fischen & Angeln, Orientierung und Schwimmen erhält der Efferdgeweihte +1 FP.
- **Kraft der Leidenschaft:** Unter dem Einfluss zur Liturgie und Zeremonie passender Gefühle kann die Efferdgeweihte eine Erleichterung von bis zu 2 für die Fertigungsprobe erhalten. Werden ihre Gefühle künstlich gedämpft, zum Beispiel durch Ilmenblatt, oder wirkt sie Liturgien entgegen ihrer Gefühle, erschwert dies die Proben um bis zu 2. Die Efferdgeweihte kann sich gezielt in ihre Emotionen hineinsteigern, sodass sie innerhalb von zwei Kampfrunden die Erleichterung um 1 erhöhen kann, bis zu dem angegebenen Maximum von 2. Dieser Vorgang erfordert Konzentration. Der Einsatz dieser Fähigkeit bedarf einer freien Aktion.
- Eine Efferdgeweihte muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn die Spielerin eine Geweihte der Kirche spielen will.
- **Wohlgefällige Talente:** Boote & Schiffe, Einschüchtern, Fischen & Angeln, Geographie, Götter & Kulte, Holzbearbeitung, Körperbeherrschung, Orientierung, Schwimmen
- **Leiteigenschaft der Tradition** ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 130 Abenteurpunkte

Die Efferdkirche im Überblick

Aspekte: Fischfang, Gezeiten, Luft, Meer, Regen, Wasser, Wolken, Schifffahrt, Sturm

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: ganz Aventurien, vor allem an der Küste

Beinamen: Herr der Gezeiten, der Launenhafte, der alte Gott, der Unberechenbare, der Unergründliche, der Wilde und der Sanfte

Heilige Talismane: Efferds Wasserkrug, Delphinstab, die Zwölf Tränen der Efferdane, Efferdhorn von Rethis

Wichtige Tempel: Bethana, Perricum, Harben, Albenhus, Grangor, Brabak

Heilige Orte: Efferdpfeiler (bei Olport), Neer (Strudel bei Neersand), Perlmutttempel im Thurensee

Alveraniare, Heilige, Erwählte: die zwölf Winde, Swafnir (Halbgott), die drei Delphine, die Drachenschildkröte Lata; Sankta Elida von Salza (gegen namenlose Mächte), Sankta Efferdane (gegen dämonische Mächte), Sankta Liaiella (Schutzherrin der Ertrunkenen)

Heiliges Tier: Delphin



Feiertage: Tag des Wassers (1. Efferd), Fischerfest (30. Efferd)

Sternbild: Delphin

Zuordnungen: Farben: Blaugrün und Türkis; Pflanzen: Seerose, Zeder und Brunnenkresse; Steine: Aquamarin, Perle, Mondstein und Lapislazuli (Necker); Symbole: Delphine, ineinander verschlungene Wellen- und Windzeichen

Opfergaben: Meeresfrüchte, Muscheln, Korallen, Gwen Petryl, Treibgut, Artefakte der Seefahrt

Feindbilder: Feuer, Verseuchung des Wassers, widernatürliche Meeresungeheuer

Paradies: Efferds Wasserreich

Ziele der Kirche: Besänftigung des zürnenden Efferd, sichere Seefahrt, reines Wasser

Politischer Einfluss: gering, auf Schiffen sehr groß (da hier auch Richterfunktion)

Hierarchie innerhalb der Kirche: mittel

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel

Orden und Laienbruderschaften: Efferdbrüder (Gilde der Seeleute)

Ränge innerhalb der Efferdkirche

Rang	Titel	Kleidung/Symbole
Akoluth/in	erhält den Beinamen Efferdlieb	Delphintätowierung auf dem Handrücken
Novize/in	Graulung	graue Leinenkutte
Priester/in	Gefährte/in von Wind und Wogen	Kragen- und Gürtelschmuck aus Schildpatt und Perlmutter
Praetor/in	Bewahrer/in von Wind und Wogen	Manschetten und Stirnband aus Blutrochenhaut
Metropolit/in	Meister/in der Brandung	Tiara aus Schildpatt und Walbeinarmreife
Kirchenoberhaupt	Hüter/in des Zirkels	schildpattbeschlagene und perlenverzierte Robe, Tiara aus Blutrochenhaut, Delphinstab

Efferdbart

Flug des Dreizacks

Wirkung: Die Reichweite des Efferdbarts als Fernkampf-Waffe beträgt 5/25/40 Schritt, statt 2/10/15.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Efferdkirche), keine Sonderfertigkeit Kontrolle des Wassers

Aspekt: Wind

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Sprung mit dem Dreizack

Wirkung: Der Efferdgeweihte kann seinen Efferdbart als Sprunghilfe benutzen und so die Distanz, auf die er noch keine Probe ablegen muss, auf 6 Schritt erhöhen. Diese Fähigkeit kostet 1 Aktion.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Flug des Dreizacks, keine Sonderfertigkeit Macht des Dreizacks

Aspekt: Wind

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Macht des Dreizacks

Wirkung: Der Efferdgeweihte kann eine kleine, an Ort und Stelle verharrende Windhose erzeugen, die sich maximal 12 Schritt von ihm weg befinden darf. Sie sorgt dafür, dass alle Wesen der Größenkategorie mittel oder kleiner, die sich in 2 Schritt Radius um die Windhose befinden, den Status *Fixiert* erhalten. Die Windhose verbleibt 5 KR. Ein betroffenes Wesen kann zunächst versuchen, ihr mittels Ausweichen zu entgehen. Ist das Wesen im Sog gefangen, kann es sich mit einer Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) befreien, allerdings verbraucht es dafür 1 Aktion. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Flug des Dreizacks, keine Sonderfertigkeit Sprung mit dem Dreizack

Aspekt: Wind

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

• Am Ufer fällt das getroffene Wesen zu Boden. Im Wasser erleidet es auch den Status *Liegend*, wobei dieser sich vor allem darin äußert, dass es die gleichen Erschwernisse erleidet wie an Land.

Kontrolle des Wassers

Wirkung: Der Efferdgeweihte kann mit einer Berührung seines Efferdbarts eine kleine Wassermenge (bis zu 10 Liter) beliebig in einem Radius von bis zu 2 Schritt um sich verformen. Das Wasser kann sich langsam durch die Luft bewegen (GS 2) und eine beliebige Form nach Wunsch des Efferdgeweihten annehmen (beispielsweise eine kleine humanoide Gestalt, eine Röhre oder einen Fisch). Die Dauer der Kontrolle beträgt 10 KR, danach zerfällt die Form und das Wasser fällt zu Boden. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Efferdkirche), keine Sonderfertigkeit Flug des Dreizacks

Aspekt: Wogen

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Kontrolle der Welle

Wirkung: Der Efferdgeweihte kann durch Berührung der Oberfläche eines größeren Gewässers (Meer, See, Fluss) eine kleine Welle erzeugen und ihr eine Richtung vorgeben. Die Welle bewegt sich mit GS 20 auf ein vorher benanntes Ziel zu. Sollte die Welle auf ein Wesen treffen, welches sich in maximal 3 Schritt Entfernung zum Wasser befindet, muss dieses eine Probe auf *Kraftakt* bestehen. Große Wesen erhalten eine Erleichterung von 2, riesige Wesen bestehen die Probe automatisch. Das Wesen kann der Welle mittels Ausweichen entgehen. Misslingt die Probe, wird das Wesen umgerissen und erleidet den Status *Liegend*. Objekte erleiden durch die Welle 2W6 Strukturschaden. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Kontrolle des Wassers, keine Sonderfertigkeit Kontrolle des Strudels

Aspekt: Wogen

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Kontrolle des Strudels

Wirkung: Der Efferdgeweihte kann durch Berührung der Oberfläche eines größeren Gewässers (Meer, See, Fluss) einen kleinen Strudel erzeugen. Der Strudel darf sich maximal 12 Schritt von dem Punkt weg befinden, an dem der Efferdbart das Wasser berührte. Der Strudel sorgt dafür, dass alle Wesen in 2 Schritt Radius um den Strudel den Status *Fixiert* erhalten. Der Strudel verbleibt 5 KR. Ein betroffenes Wesen kann zunächst versuchen, mittels Ausweichen dem Sog zu entgehen. Ist das Wesen im Sog gefangen, kann es sich mit einer Probe auf *Schwimmen* (Kampfmanöver) befreien, was 1 Aktion verbraucht. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Kontrolle des Wassers, keine Sonderfertigkeit Kontrolle der Welle

Aspekt: Wogen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Die Tradition der Traviakirche



Moralkodex der Traviageweihten

Gastfreundschaft: Die Traviageweihte gewährt jedem, der dies wünscht, Gastfreundschaft und achtet auf die Einhaltung der Gesetze der Gastfreundschaft (niemand soll einen anderen Gast beleidigen oder angreifen).

Mäßigung und Wahrung von Sitte und Anstand: Die Traviageweihte achtet auf das friedliche Zusammenleben der Menschen. Sie verurteilt Prunksucht, Unzuverlässigkeit und unzüchtiges Benehmen.

Treue: Wer sich untreu verhält, egal ob in der Ehe oder weil er Versprechen bricht, sollte seinen Fehler wieder gut machen, worüber die Traviageweihte wacht.

Die Aspekte der Travia

Travia ist die Göttin der Gastfreundschaft, der Ehe und des Herdfeuers und so verwundert es auch nicht, dass ihre Aspekte den Umgang der Menschen miteinander beeinflussen. Das Wirken von Travias Liturgien ist

deutlich subtiler als das anderer Götter, denn es geht meist nicht mit sichtbaren Effekten einher. Dennoch ist Travias Macht enorm, denn ihre Geweihten vermögen die Einstellung der Menschen zu ändern und schützen die Notleidenden.

Freundschaft

Einen anderen zu unterstützen oder zu behüten sind wesentliche Bestandteile des Aspekts der Freundschaft. In vielen Fällen fallen Liturgien unter diesen Bereich, die auf zwei verschiedene Personen wirken und deren Verbundenheit zueinander fördern.

Heim

Bei diesem Aspekt geht es vor allem um den Schutz des Heims oder eine sichere Zuflucht. Auch das Gastrecht und ähnliche elementare Rechte und Pflichten der Traviakirche fallen darunter. Dieser Aspekt betrifft zudem nicht nur Personen, sondern gelegentlich auch Objekte.

Die Tradition (Traviakirche) als Sonderfertigkeit

- **Machtvoller Speisesegen:** Die Segnung SPEISESEGGEN wirkt auf bis zu 6 Speisen gleichzeitig.
- **Heimstatt:** Wenn die Traviageweihte in einem Haus (z.B. in einer Herberge, einer Blockhütte oder einem Tempel) gemeinsam mit Gefährten übernachtet, kann sie bis zu 3 dieser Gefährten benennen, die dann während der nächsten Regenerationsphase +1 LeP regenerieren. Die Gefährten können das Gebäude verlassen, nachdem die Geweihte sie benannt hat, erhalten den Bonus aber nur, wenn die Regenerationsphase in dem Gebäude stattfindet.
- Eine Traviageweihte muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler eine Geweihte der Kirche spielen will.
- **Wohlgefällige Talente:** Bekehren & Überzeugen, Etikette, Götter & Kulte, Heilkunde Seele, Lebensmittelbearbeitung, Menschenkenntnis, Sagen & Legenden, Stoffbearbeitung, Willenskraft, Zechen
- Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 110 Abenteurerpunkte

Die Traviakirche im Überblick

Aspekte: Anstand, Bescheidenheit, Freundschaft, Fürsorge, Gastfreundschaft, Heimat, Herdfeuer, Kochkunst, Milde, Mitleid, Treue, Verlässlichkeit

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: ganz Aventurien, vor allem in Städten des Mittelreiches und Nordaventurien

Beinamen: Gütige Mutter, Heilige Mutter

Heilige Talismane: **Heiliger Kessel**, Travias Gänsekiel (derzeit verschollen), der Mantel der Heiligen Mascha, das Goldene Ei

Wichtige Tempel: **Rommilys** (Sitz des Heiligen Paares), Baliho, Brokschal (Moha-Mission), Eslamsroden, Gerasim (Elfen-Mission), Thorwal, Kendrar, Lowangen, Joborn (Wehrtempel, der gleichzeitig auch Peraine geweiht ist)

Heilige Orte: Rommilys (Sitz des Hohen Paares), Travingen (traviakirchliche Gründung am Rand der Grünen Ebene), Kloster Wolfskopf (Kloster des Heiligen Travinian)

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Sankt Badilak (Ordensgründer der Badilakaner), Sankta Dythlind (Zunftheilige der Bäcker), die Himmlische Familie (personifizierte Tugenden), Sankt Travinian (Schutzheiliger Darpatiens), Sankta Mascha (Flüchtlinge; Bornland), Yalsicor (ziegenköpfiger Hoher Drache der Freundschaft und Hoffnung)

Heiliges Tier: Wildgans



Feiertage: Tag der Heimkehr (1.–3. Travia, Familienfest), Tag der Treue (12. Travia, beliebter Tag für Hochzeiten)

Sternbild: Gans

Zuordnungen: Farbe: Orange (heraldisch: Kupfer); Pflanzen: Buche, Linde, Roter Fingerhut; Stein: Saphir; Symbole: Herdfeuer, Gänse, Kessel, Brot, Humpen, Lindenkränze

Opfergaben: Nahrungsmittel (vor allem Brot), Bier, Kerzen, Öl, Feuerholz. Geopferte Speisen und Getränke werden von den Gläubigen, Travias Gästen, verzehrt, nicht etwa verbrannt oder auf den Altar gegossen. Weit verbreitet ist es, Speise und die Sicherheit des Heims mit den Bedürftigen zu teilen.

Feindbilder: Missachtung der Gastfreundschaft, Ehebruch, Unzuverlässigkeit, Habsucht, Hoffart, Geiz, mangelndes Mitgefühl, Prostitution (und allgemein lockere Sitten), Bruch des Hausfriedens (zum Beispiel Ein- und Ehebruch), Prasserei

Paradies: Travias Herberge

Ziele der Kirche: Förderung des Gemeinsinns, Schutz der Ehe, Linderung von Armut, Wahrung von Sitte und Anstand, Missionierung Andersgläubiger

Politischer Einfluss: groß

Hierarchie innerhalb der Kirche: mittel

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: gering

Orden und Laienbruderschaften: Orden des Heiligen Badilak (Badilakaner), Dreischwesternorden

Ränge innerhalb der Traviakirche

Rang	Titel	Kleidung/Symbole
Akoluth/in	erhält den Beinamen Travienlieb	bronzene Gänsespange
Novize/in	Gänslein	hellgelbe Robe mit orangefarbenem Kragen
Priester/in	Bruder/Schwester	gelborangene Robe mit silberner Gänsespange
Erzpriester/in	Hohe/r Bruder/Schwester	wie Priester, mit goldener Gänsespange
Praetor/in	Vater/Mutter	wie Priester, mit doppelter goldener Gänsespange
Kirchenoberhaupt	Hohe/r Vater/Mutter	Robe aus Goldbrokat, golden-rotgoldene Tiara mit eingewobenen Gänsen

Gänsebeutel

Kleine Mahlzeit

Wirkung: Im Gänsebeutel befindet sich jeden Tag eine kleine Mahlzeit bestehend aus einem Ei, einem Stück Brot oder einer Hartwurst, was zwar nicht als Tagesration ausreicht, aber den Hunger eines Menschen stillt. Die Nahrung füllt sich auf wundersame Weise alle 24 Stunden wieder auf. Die Traviageweihte selbst kann von der Speise nicht profitieren, sondern nur ein anderer Kulturschaffender.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Traviakirche), keine Sonderfertigkeit Band des Umsorgens

Aspekt: Freundschaft

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Sättigende Mahlzeit

Wirkung: Im Gänsebeutel befindet sich jeden Tag eine kleine Mahlzeit in Form von Eiern, Brot, Hartwurst und Käse, die als Tagesration ausreicht. Die Nahrung füllt sich auf wundersame Weise alle 24 Stunden wieder auf. Die Traviageweihte selbst kann von der Speise nicht profitieren, sondern nur ein anderer Kulturschaffender.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Kleine Mahlzeit, keine Sonderfertigkeit Kräftigende Mahlzeit

Aspekt: Freundschaft

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Kräftigende Mahlzeit

Wirkung: Im Gänsebeutel befindet sich jeden Tag eine kleine Mahlzeit bestehend aus einem Ei, einem Stück Brot oder einer Hartwurst, was zwar nicht als Tagesration ausreicht, aber bei der nächsten Regenerationsphase die gewürfelte Zahl des 1W6 um 1 erhöht (bis zu einem Maximum von 6). Die Nahrung füllt sich auf wundersame Weise alle 24 Stunden wieder auf. Die Traviageweihte selbst kann von der Speise nicht profitieren, sondern nur ein anderer Kulturschaffender.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Kleine Mahlzeit, keine Sonderfertigkeit Sättigende Mahlzeit

Aspekt: Freundschaft

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte



Band des Umsorgens

Wirkung: Legt die Traviageweihte zwei kleine Gegenstände (z. B. Ringe) in den Gänsebeutel und übergibt sie nach 12 Stunden an zwei Kulturschaffende, können diese jeweils bis zu 12 Meilen spüren, ob der andere unfreiwillig verletzt, krank oder vergiftet ist, wenn sie sich 1 Aktion konzentrieren (man kann sich also nicht selbst verletzen und dies dann an den Partner übermitteln). Sie können die Wirkung jederzeit unterbrechen, welche auch nur einsetzt, wenn beide Partner dem zustimmen. Voraussetzung ist zudem, dass beide den Gegenstand bei sich tragen. Die Wirkung hält 6 Tage an. In dieser Zeit kann die Traviageweihte die Fähigkeit nicht noch einmal anwenden, um zwei Gegenstände mit *Band des Umsorgens* zu segnen.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Traviakirche), keine Sonderfertigkeit Kleine Mahlzeit

Aspekt: Heim

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Brot der Erfrischung

Wirkung: Die Traviageweihte kann in dem Beutel die Zutaten für ein Brot aufbewahren. Backt sie damit ein Brot und gelingt ihr eine Probe auf *Lebensmittelbearbeitung* (Backen), so kann sie das Brot unter zwei Kulturschaffenden aufteilen. Die beiden bauen nach dem Essen des Brots sofort eine Stufe Betäubung ab. Die Traviageweihte selbst kann von der Speise nicht profitieren, sondern nur die beiden anderen Kulturschaffenden. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Band des Umsorgens, keine Sonderfertigkeit Bund der Heilung

Aspekt: Heim

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Bund der Heilung

Wirkung: Legt die Traviageweihte zwei kleine Stücke Essen (z. B. Brotscheiben oder Äpfel) in den Gänsebeutel und übergibt sie nach 12 Stunden an zwei Kulturschaffende, können diese, wenn sie während der nächsten Regenerationsphase zeitgleich schlafen, Lebenspunkte, die sie regenerieren würden, aber nicht benötigen, auf den Freund übertragen, mit dem sie zusammen das Essen geteilt haben. Der Partner kann sich aussuchen, wie viele seiner LeP er verschenkt. Die Wirkung hält an, bis die Regeneration von beiden Partnern einmal verschenkt wurde, maximal aber 6 Tage. In dieser Zeit kann die Traviageweihte die Fähigkeit nicht noch einmal anwenden, um zwei Gegenstände mit *Bund der Heilung* zu segnen. AsP oder KaP können so nicht verschenkt werden. Die Traviageweihte selbst kann von der Speise nicht profitieren, sondern nur die beiden anderen Kulturschaffenden.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Band des Umsorgens, keine Sonderfertigkeit Brot der Erfrischung

Aspekt: Heim

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Die Tradition der Boronkirche



Moralkodex der Borongeweihten

Bestattung: Kein Leichnam sollte unbestattet sein. Der Geweihte muss für die Totenruhe sorgen.

Schweigen: Schweigen ist eine Tugend. Kein Geweihter sollte ohne Grund reden.

Traum: Ergründe die Welt der Träume. In ihr kann der Geweihte den Willen Borons ergründen.

Die Aspekte des Boron

Der Gott des Todes und des Schlafs wirkt auf den ersten Blick wenig verehrungswürdig. Doch Boron verheißt nicht nur Ruhe, sondern auch die Rettung der eigenen Seele nach dem Tod. Vor allem aber wird er als der Herr der Träume verehrt, denn jeder Mensch schläft und träumt und möchte von Alpträumen verschont bleiben. Das Plündern von Leichen ist dem Gott ebenso verhasst

wie Untote, und wo immer solch abscheuliche Kreaturen existieren, werden die Geweihten des Gottes alles daransetzen, sie zu vernichten. Das heilige Tier des Boron ist der Rabe.

Tod

Borongeweihte, die sich auf diesen Aspekt konzentrieren, beschäftigen sich meist mit der Betreuung Sterbender, der Pflege von Boronangern (aventurische Bezeichnung für Friedhof) und Nekropolen sowie dem Kampf gegen Untote und jene, die die Totenruhe stören.

Traum

Der Seelsorge für Verwirrte und an der Seele Versehrte haben sich die Geweihten dieses Aspektes verschrieben. Sie kennen sich zudem oft auch mit Rausch- und Schlafmitteln und der Deutung von Träumen aus.

Die Tradition (Boronkirche) als Sonderfertigkeit

- **Untotenschreck:** Borongeweihte Waffen richten doppelten Schaden gegen Untote an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.
- **Gewöhnt an die Dunkelheit:** Sichtmodifikatoren, die durch Dunkelheit entstehen, haben eine um eine Stufe schwächere Auswirkung für den Geweihten (z.B. wird Stufe II wie Stufe I behandelt). Bei vollständiger Dunkelheit kann der Geweihte aber dennoch nichts sehen.
- Ein Borongeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.
- **Wohlgefällige Talente:** Einschüchtern, Götter & Kulte, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden, Menschenkenntnis, Selbstbeherrschung, Sphärenkunde, Sternkunde, Verbergen, Willenskraft, Zechen
- Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 130 Abenteuerpunkte

Die Boronkirche im Überblick

Aspekte: Dunkelheit, Ruhe, Schlaf, Schweigen, Tod, Vergessen

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: ganz Aventurien, die Puniner Kirche in Mittel- und Nordaventurien, die Al'Anfaner Kirche in Südaventurien

Beinamen: der Schweigsame, der Ewige, der Unausweichliche, der Unergründliche (selten, da auch von Efferd belegt), Götterfürst (nur Al'Anfaner Ritus, der Boron als obersten Gott anerkennt)

Heilige Talismane: Schwarzes Buch (Überlieferung der Riten und Kirchenlehren, Geschichte der Kirche, Punin); Codex Corvinus (heiliges Buch, nur Al'Anfaner Ritus), Rabenfeder (Klinge des Patriarchen, nur Al'Anfaner Ritus)

Wichtige Tempel: Puniner Ritus: **Punin**, Winhall, Rashdul (Tempel des Al'Anfaner Ritus liegt gegenüber), Sankta Boronia, Khefu; Al'Anfaner Ritus: **Al'Anfa**, Mengbilla, Rashdul, Selem

Heilige Orte: Stadt der Toten (Sewerien), Sankta Boronia (an der Trollpfote), Orakel der Nacht (geheim, zwischen der Khôm-Wüste und den Echsensümpfen); Rabenfelsen (Al'Anfa, nur Al'Anfaner Ritus), Ruinenstadt Palakar (Zyklopeninsel Pailos, nur Al'Anfaner Ritus)

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Gulgari (Alveraniar, geleitet die Seelen in Borons Hallen), Bishdaniel (Alveraniar, Traumbote), Uthar (Alveraniar, bewacht das Totenreich), Marbo (Tochter Borons, Aspekt: Güte), Sankta Etilia (ihre Mutter, Hoffnungsspenderin), Sankta Noiona (Linderung von Wahnsinn), Sankta Liaiella (Neckerfrau, Schutzpatronin der Ertrunkenen), Sankt Khalid (Segen für unbestattete Tote), Sankt Nemekath (532–479 v.BF., Begründer der al'anfanischen Lehre; Darstellung: mumifiziert mit überkreuzten Armen, Rabenstab und Lotosblume in den Händen, nur Al'Anfaner Ritus), Sankta Velvenya (Velvenya Karinor; vollzog nach Gulgari's Erscheinen (1 Gulgari = 686 BF) die Kirchenspaltung, nur Al'Anfaner Ritus), Sankt Tarquinio ('Tar' Honak; führte Al'Anfa in den Khômkrieg; erwirkte das Wunder am Szinto; starb 1009 BF in Mherwed; gilt als Märtyrer im Kampf gegen den Rastullah-Glauben, nur Al'Anfaner Ritus)

Heiliges Tier: Rabe



Feiertage: Totenfest (1. Boron), Tag des Großen Schlafs (30. Boron; Flug der Zehn: zehn Freiwillige, Verbrecher oder Sklaven springen vom Rabenfelsen in den Tod, nur Al'Anfaner Ritus)

Sternbild: Balkenwaage

Zuordnungen: Puniner Ritus: Farbe: Schwarz (mit Silber); Pflanzen: Weihrauch, Ebenholz, Schwarzer und Weißer Lotos (Lotoswein aus schwarzem Lotos in Rotwein) sowie Schwarzer Mohn (wächst nur bei Palakar); Stein: schwarzer Karneol; Symbole: Boronsrad (ein zerbrochenes Rad im Halbrund mit 5 Speichen), Seelenwaage Rethon (entscheidet über die Aufnahme in das Totenreich von Borons Hallen oder eines der Paradiese); Al'Anfaner Ritus: Farben: Schwarz (mit Gold); Pflanzen: wie Puniner Kult, zusätzlich Mohagoni-Holz, Vragieswurzel (Boronwein), Gandelrohr; Stein: wie Puniner Kult; Symbole: wie Puniner Ritus, Boronsrad (häufig als Zweidrittelkreis mit darauf sitzenden Raben), zusätzlich Rabe mit goldener Krone, schwarzer und weißer Rabenkopf mit gekreuzten Schnäbeln (grimmiger Boron und barmherziger Marbo)

Opfergaben: Weihrauch, Edelhölzer, Gegenstände Verstorbener

Feindbilder: Totenschändung, Entweihung der Totenruhe, Grabraub, Nekromantie

Paradies: Borons Schlafgemach

Ziele der Kirche: Bestattung, Bewahrung der Totenruhe, Seelsorge, Pflege von Verwirrten und Sterbenden, Hinführung der Lebenden zum Tod, Vergessen schenken, Loslösung ermöglichen

Politischer Einfluss: mittel (Puniner Ritus), immens (Al'Anfaner Ritus, aber nur in Südaventurien)

Hierarchie innerhalb der Kirche: mittel

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: groß (außer gegen den jeweils anderen Ritus)

Orden und Laienbruderschaften: Gulgari (Kämpferorden), Marbiden (Sterbehilfe), Etilianer (predigen Versöhnung mit dem Tod), Noioniten (Pflege geistig Verwirrter; der Orden steht neutral zwischen den beiden Kulturen); Basaltfaust (nur Al'Anfaner Ritus), Rabengarde (nur Al'Anfaner Ritus), Tempelgarde (nur Al'Anfaner Ritus), Hand Borons (nur Al'Anfaner Ritus)

Ränge innerhalb der Boronkirche

Rang	Titel (Puniner Ritus)	Titel (Al'Anfaner Ritus)	Kleidung/Symbole (Punin/Al'Anfa)
Akoluth/in	Borondiener/in	Boronkrieger/in	silbernes Boronsrad / goldenes Boronsrad
Novize/in	Novize/Novizin (in Almada: Rablein)	Behütete/r	schwarze Wollrobe / schwarze Seidenrobe
Priester/in	Diener/in des Raben	Jünger/in des Raben	schwarze Wollrobe mit silbernem Raben / schwarze Robe aus Seide mit goldenem Raben
Erzpriester/in	Deuter/in Bishdaniels oder Gulgari	Hüter/in der Nacht	schwarze Tuchrobe mit silbernem Raben / schwarze Robe aus Seide mit goldenem Raben
Praetor/in	Hüter/in des Raben	Bewahrer/in der Nacht	schwarze Robe aus feinem Tuch mit silbernem Raben und Boronsradstickereien an Kragen und Ärmeln/schwarze Robe aus edelsteingeschmückter Seide mit Raben
Erzpraetor/in	Schweigende/r	–	je nach Orden / keine/s
Kirchenoberhaupt	Rabe von Punin	Patriarch/Matriarchin von Al'Anfa	schwarze Seidenrobe mit silbernem Raben / schwarze Seidenrobe mit goldenem Raben, Stickereien und Ornamenten in Gold und Edelsteinen

Rabenschnabel

Hammer der Furcht

Wirkung: Der Borongeweihte kann auf bis zu 32 Schritt ein Ziel benennen. Dieses erleidet 1 Stufe *Furcht*. Nur folgende Wesen können davon betroffen sein: Geister und Untote. Die Wirkung tritt ein, auch wenn diese Wesen üblicherweise keine *Furcht* erleiden können. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Boronkirche), keine Sonderfertigkeit Fokus der Schattenwelt

Aspekt: Tod

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Hammer wider Verstorbene

Wirkung: Borongeweihte Waffen machen doppelten Schaden gegen Geister. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Hammer der Furcht, keine Sonderfertigkeit Hammer des Schutzes

Aspekt: Tod

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Hammer des Schutzes

Wirkung: Der Borongeweihte kann einen Untoten, der eine wehr- oder schutzlose Person angreift oder angreifen will, herausfordern. Der Untote lässt von seinem Opfer ab und greift stattdessen den Borongeweihten an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Hammer der Furchtlosigkeit, keine Sonderfertigkeit Hammer wider Verstorbene

Aspekt: Tod

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Fokus der Schattenwelt

Wirkung: Für 5 Minuten kann der Borongeweihte alle Wesen sehen, die den Status *Unsichtbar* aufweisen. Dies kann z. B. Geister betreffen, aber auch andere unsichtbare Wesen. Auch unsichtbare Gegenstände, die in seinem Blickfeld liegen, kann er

so sehen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Boronkirche), keine Sonderfertigkeit Hammer der Furcht

Aspekt: Traum

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Fokus der Verwirrung

Wirkung: Der Borongeweihte kann auf bis zu 32 Schritt ein Ziel benennen. Dieses erleidet 1 Stufe *Verwirrung*. Nur folgende Wesen können davon betroffen sein: Lebewesen. Die Wirkung tritt ein, auch wenn diese Wesen üblicherweise keine *Verwirrung* erleiden können. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Fokus der Schattenwelt, keine Sonderfertigkeit Fokus der Seelenstärke

Aspekt: Traum

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Fokus der Seelenstärke

Wirkung: Diese Fähigkeit sorgt dafür, dass der Borongeweihte die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Furcht* ignorieren darf. Er erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn ein Borongeweihter also beispielsweise drei Stufen *Furcht* erlitten hat, gelten für ihn nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei *Furcht* Stufe IV wird der Held dennoch handlungsunfähig.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Fokus der Schattenwelt, keine Sonderfertigkeit Fokus der Verwirrung

Aspekt: Traum

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte



Die Tradition der Hesindekirche



Moralkodex der Hesindegeweihten

Sammeln von Wissen: Artefakte, Bücher und anderes Wissen ist in den Augen der Göttin so wertvoll, dass es gesammelt werden muss.

Ewige Lehre: Der Geweihte sollte sich bemühen, sich stets fortzubilden.

Ästhetik: Die Welt ist schön und der Geweihte soll die Schönheit der Welt ehren und mehrten.

Die Aspekte der Hesinde

Im alveranischen Götterhimmel nimmt Hesinde die Position der Göttin des Wissens und der Magie ein. Ihre Geweihten sammeln und archivieren Bücher, magische Artefakte und Kunstgegenstände, um sie zu erhalten. Die Geweihten Hesindes sind angesehene Gelehrte, die sich in vielen Wissensgebieten auskennen und häufig den Menschen Ratschläge geben. Man sagt ihnen aber

auch nach, dass sie eifersüchtig Geheimnisse wie den Stein der Weisen oder Drachennysterien hüten. Das heilige Tier der Hesinde ist die Schlange.

Magie

Magie durchströmt ganz Aventurien. Für Geweihte, die diesem Aspekt folgen, steht die Erforschung ihrer Spielarten, aber auch ihrer Gefahren im Fokus. Ihr Wissensschatz über magische Phänomene, alte Artefakte, aber auch die Wesenheiten fremder Sphären ist enorm.

Wissen

Die Sammler, Verbreiter und Hüter des Wissens finden sich in diesem Aspekt wieder. Lehrer und Bibliothekare, aber auch Forscher, die die Geschichte Aventuriens, fremde Länder oder die Wunder der Natur zu ihrem Steckenpferd auserwählt haben, finden sich unter diesen Geweihten.

Die Tradition (Hesindekirche) als Sonderfertigkeit

- **Scharfe Sinne:** Gegen Illusionen erhält ein Hesindegeweihter eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Sinnesschärfe*.
- **Klarer Verstand:** Dieser Vorteil sorgt dafür, dass der Held die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Verwirrung* ignorieren darf. Er erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn ein Held also beispielsweise drei Stufen *Verwirrung* erlitten hat, gelten für ihn nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei *Verwirrung* Stufe IV wird der Held dennoch handlungsunfähig.
- Ein Hesindegeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.
- **Wohlgefällige Talente:** Alchimie, Bekehren & Überzeugen, Geographie, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Magiekunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Rechnen, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Sinnesschärfe, Sphärenkunde, Sternkunde, Tierkunde, Willenskraft
- Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 130 Abenteuerpunkte

Die Hesindekirche im Überblick

Aspekte: Alchimie, Astrologie, Erneuerung von Geistigem, Gelehrsamkeit, Geschichtsschreibung, Herrschaft über die Elemente, intellektueller Disput, Kunst, Magie, Schrift, Sprache, Sterne, Veränderung, Verbesserung, Wandel, Wissen, Wissenschaft

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: ganz Aventurien, vor allem in den Städten, Schwerpunkt im Horasreich und den Tulamidenlanden

Beinamen: Allwissende, Allweise, Mutter der Weisheit, Herrin der sechs Künste, große Weberin

Heilige Talismane: **Infundibulum der Allwissenden**, Tafel der heiligen Canyzeth, Schlangentab des heiligen Argelion (unterbindet unheilige Magie), Krone der Allweisen, Leuchtende Kugel von Altaia (derzeit verschollen)

Wichtige Tempel: **Kuslik** (Hallen der Weisheit, Haupttempel), Gareth (Pentagontempel, Katakomben), Tiefhusen (Kristall der elementaren Wandlungen), Silas, Vinsalt (Teleskope), Festum (Hesinden-dorf), Methumis (Volksschule), Baburin

Heilige Orte: Kuslik (Hallen der Weisheit), Silas (Hain, in dem der Legende nach Xeledon empfangen wurde), Goldfelsen (Teleskop), Elburum (Feuerschlick), Orakel von Altaia (seit 1017 BF verschwunden), Sinnbilder: Schlange, Ouroboros (die sich selbst in den Schwanz beißende Schlange, die einen Kreis bildet: Symbol für die Kirche als Ideal), die Gesamtheit der sechs Elemente (von manchen Geweihten auch den einzelnen Künsten zugeordnet: Bildhauerei – Erz, Malerei – Humus, Schrift – Eis, Musik – Wasser, Gesang – Luft, Rhetorik – Feuer)

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Naclador (Hoher Drache, Alveraniar), Nandus (Sohn von Hesinde und Phex, Vermittler göttlichen Wissens und Überbringer der Einsicht, Schutzpatron der (Volks-)Bildung), Mada (Tochter Hesindes und eines Sterblichen, verbannte



Bringerin der Magie), Xeledon (Sohn von Hesinde und Ingalf von Silas, spöttischer Mahner an die Unvollkommenheit der Menschen), Sankta Canyzeth (Erkenntnis), Sankt Cereborn (Chronik, Kunschaffen), Sankt Ingalf (Erfindungen), Sankt Argelion (Schutzmagie), Sankta Ancilla (geistiger Wandel)

Heiliges Tier: Schlange

Feiertage: Versenkungsfest (30. Phex), Reinigungsfest (30. Rahja), Prüfungsfest (30. Efferd), Erleuchtungsfest (30. Hesinde)

Sternbild: Schlange

Zuordnungen: Farben: Grün und Gelb (heraldisch: Gold); Pflanzen: Blutulme, Lotos; Steine: Onyx, Serpentin (grünlicher Onyx mit goldbrauner Bänderung), Salz; Symbole: Schlange, Ouroboros, Buch (Schriftrolle), Schreibfeder, Blutulmenblätter, Lotosblüte, Polygone und -gramme (vor allem Hexagon und Hexagramm)

Opfergaben: Edelsteine, Bücher, Kunstwerke, magische Artefakte, Forschungswerke

Feindbilder: Vernichtung von Wissen, dämonisches Wirken, unheilige Magie, Falschauslegung und Missbrauch von Wissen, Ignoranz

Paradies: Hesindes Hain

Ziele der Kirche: Sammlung, Behütung und Mitteilung von Wissen und magischen Artefakten, Förderung der Kunst, Auswahl des Wissens, das der Allgemeinheit zugänglich gemacht werden sollte

Politischer Einfluss: mittel

Hierarchie innerhalb der Kirche: groß

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel

Orden und Laienbruderschaften: Draconiter (Vorantreiben des Hesinde-Glaubens, Verbreitung des Zwölfgötter-Glaubens, Bestrafung des Missbrauchs von Hesindes Gaben, handelnder Arm der Kirche), Schwesternschaft der Mada (nur locker mit der Kirche verbunden, Verbreitung von – hauptsächlich magischem – Wissen)

Ränge innerhalb der Hesindekirche

Rang	Titel	Kleidung/Symbol
Akoluth/in	Consortis	Schlangenhalsband aus Messing
Novize/in	Scholar/in	Schlangenhalsband aus grünem Leder
Priester/in	Mentor/in	Schlangenhalsband aus grünem Zinn
Erzpriester/in	Magister/in	Schlangenhalsband aus Bronze
Praetor/in	Hohe/r Lehrmeister/in	Schlangenhalsband aus Bronze und Silber
Erzpraetor/in	Erzmagister/in	Schlangenhalsband aus Silber
Metropolit/in	Erzwissensbewahrer/in	Schlangenhalsband aus Silber und Gold
Kirchenoberhaupt	Magister/in der Magister	Schlangenhalsband aus Gold

Buch der Schlange

Wissenssammlung

Wirkung: Die Hesindegeweihte erinnert sich immer daran, was sie im Buch der Schlange niedergeschrieben hat, selbst wenn sie die entsprechende Seite nicht aufgeschlagen hat.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Hesindekirche), keine Sonderfertigkeit Wall gegen Schadensmagie

Aspekt: Wissen

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Forschungsgebiet

Wirkung: Die Hesindegeweihte kann ein Wissenstalent benennen, das ihren Forschungsschwerpunkt darstellt und dem sie im Buch der Schlange am meisten Platz widmet. Das Wissenstalent lässt sich, nachdem es festgelegt wurde, nicht mehr ändern. Proben auf dieses Talent erhalten bei Gelingen +2 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Wissenssammlung, keine Sonderfertigkeit Expertenwissen

Aspekt: Wissen

AP-Wert: A-/B-/C-Talent: 3/6/9 Abenteuerpunkte

Expertenwissen

Wirkung: Die Hesindegeweihte kann ein Wissenstalent benennen, das ihren Forschungsschwerpunkt darstellt und dem sie im Buch der Schlange am meisten Platz widmet. Das Wissenstalent lässt sich, nachdem es festgelegt wurde, nicht mehr ändern. Bei Proben auf dieses Talent kann sie von einer Erschwernis 1 Punkt abziehen (bis zu einem Minimum von +/-0 Erschwernis).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Wissenssammlung, keine Sonderfertigkeit Forschungsgebiet

Aspekt: Wissen

AP-Wert: A-/B-/C-Talent: 3/6/9 Abenteuerpunkte

Wall gegen Schadensmagie

Wirkung: Zauber, die TP oder SP verursachen, oder LeP senken, sind gegen die Hesindegeweihte um 1 erschwert.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Hesindekirche), keine Sonderfertigkeit Wissenssammlung

Aspekt: Magie

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Beistand gegen Einflusszauberei

Wirkung: Gegenüber Zaubern mit dem Merkmal Einfluss erhält die Hesindegeweihte einen Bonus von +1 SK.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Wall gegen Schadensmagie, keine Sonderfertigkeit Bollwerk gegen Magie

Aspekt: Magie

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Bollwerk gegen Magie

Wirkung: Alle Zauber und magischen Handlungen wirken gegen die Hesindegeweihte mit 1 QS weniger (bis zu einem Minimum von 1 QS). Diese Fähigkeit wirkt nur, wenn die Hesindegeweihte dies wünscht. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Wall gegen Schadenszauberei, keine Sonderfertigkeit Beistand gegen Einflusszauberei

Aspekt: Magie

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte



Die Tradition der Firunkirche



Moralkodex der Firunkirche

Ernsthaftigkeit: Witze und ähnliche Verspieltheiten sind Zeitverschwendung und sollten gemieden werden.

Askese: Der Firungeweihte sollte nicht verschwenderisch mit Ressourcen umgehen. Er sollte nur das benutzen, was er auch wirklich braucht.

Belastbarkeit: Das Streben des Firungeweihten gilt den Herausforderungen, die ihm sein Gott schickt. Er sollte sich immer bis an die Grenzen seiner Belastbarkeit begeben und sich kontinuierlich steigern.

Die Aspekte der Firunkirche

Der Kult des Firun besteht größtenteils aus einer Handvoll sehr individueller Geweihter, die sich nur selten treffen. Dennoch gibt es einige Grundlagen, die anscheinend für alle Firungeweihten gelten. Neben der Einhaltung der Prinzipien des Wintergottes sind dies vor allem die firungefällige Jagd und das Überleben in der Wildnis.

Während die Jagd ein Aspekt ist, der nicht nur von den Geweihten selbst durchgeführt wird, sondern auch von den Gläubigen, geht es beim Überleben in eisiger und lebensfeindlicher Umgebung meist darum, sich mit Firun selbst zu messen.

Jagd

Unter dem Jagdaspekt wird nicht nur die Einhaltung der Regeln der Jagd verstanden, sondern auch jegliche Unterstützung einer Jagdgesellschaft, ganz gleich, ob es darum geht, wilden Tieren aus dem Weg zu gehen oder die Fährte der Beute zu finden.

Kälte

Der Winter ist für jeden Aventurier eine schwierige Jahreszeit, und auch wenn es eher Firuns milde Tochter Ifirn ist, die den Menschen bei der Kälte beisteht, sind auch die Diener Firuns darin bewandert. Meist suchen sie jedoch keinen Schutz oder Wärme, sondern nutzen diesen Aspekt auch vortrefflich gegen die Feinde der Götter, beispielsweise um Eiskälte zu rufen.

Die Tradition (Firunkirche) als Sonderfertigkeit

- **Unbeugsamkeit:** Proben auf *Selbstbeherrschung* und *Willenskraft* sind um 1 erleichtert.
- **Wildniskunde:** Hat der Firungeweihte die Sonderfertigkeit *Geländekunde*, so erhält er in der entsprechenden Umgebung für gelungene Proben auf Talente, die durch die SF unterstützt werden, +1 FP. Bei mehr als einer vorhandenen SF *Geländekunde* gilt der Vorteil für alle verfügbaren Geländetypen.
- Ein Firungeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn die Spielerin einen Geweihten der Kirche spielen will.
- **Wohlgefällige Talente:** Kampftechniken, die bei der Jagd eingesetzt werden, Einschüchtern, Fährtensuchen, Fischen & Angeln, Holzbearbeitung, Körperbeherrschung, Krafttakt, Lederbearbeitung, Orientierung, Pflanzenkunde, Selbstbeherrschung, Sinnenstärke, Steinbearbeitung, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben, Willenskraft
- Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 140 Abenteuerpunkte

Die Firunkirche im Überblick

Aspekte: Askese, Eis, Gletscher, Hagel, Norden, Schnee, Selbstbeherrschung, Selbstüberwindung, waidmännische Jagd, Wege, wilde Natur, Winter

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: Nordaventurien; Landadel, Andergasts, Nostrias, des Mittelreichs und Bornlands

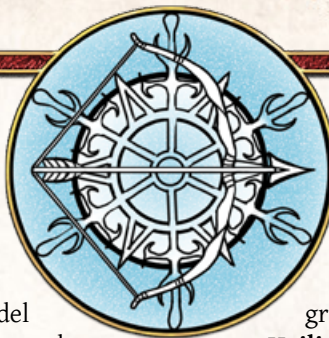
Beinamen: Weißer Jäger, der Alte vom Berg

Heilige Talismane: Firuns Ring, Mikails Pfeile

Wichtige Tempel: Festum (Wintertempel und Jagdtempel), Riva, Farlorn, Leskari, Tiefhusen

Heilige Orte: Asainyf (Gipfel des Firunsfingers nördlich der Nebelzinnen, wo sich Firun den Thorwalern oder Fjarningern offenbart haben soll), Hängender Gletscher in der Schwarzen Sichel (großer Gletscher, darunter ein Firun-Tempel; eine Kreatur des Namenlosen soll hier im Eis gebannt sein), die Eisigen Stelen von Trallop (wachsende Grabstelen, die sich verändernde Tierbilder tragen), Kristallpalast in Bjaldorn (von Eisschicht umgeben)

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Ifirn (Tochter Firuns; gütige, spendende Seite der Natur, Frühlingsanfang), Iloinen Schwanentochter (Tochter Ifirns, kämpft mit dem Ifirns-Rudel gegen Glorania), die Wilde Jagd (diverse Tiergestalten, gefürchtet, nicht zu verwechseln mit Nagrachs Wilder Jagd), Sankt Mikail (Jäger, der



eine Hungersnot verhinderte), Sankt Firungald und Sankta Grimma (körperliche Leistungen), Sankt Garadan Einauge (Kampf gegen Wildtiere), Sankt Jarlak (Jagd, gegen Verweichlichung, Gründer und Schutzpatron Tobriens), Sankt Isegrein (Wildnisreisen)

Heiliges Tier: Eisbär

Feiertage: Tag der Jagd (1. Firun), Tag des Hirsches (11. Firun), Tag der Ifirn (30. Firun)

Sternbild: Eisbär

Zuordnungen: Farben: Weiß und Eisblau; Pflanzen: Firunsföhre und Wacholderbeere; Stein: Bergkristall; Symbole: Bär, Pfeil und Bogen, Eiskristall, Eiszapfen, unberührte Schneeflächen

Opfergaben: Jagdtrophäen von Wild, das firungefällig erlegt wurde, also Zähne und Klauen, Felle etc., Pfeilspitzen

Feindbilder: Jagdfrevel, unnötige Störung der Natur, Verweichlichung

Paradies: Firuns Jagdgründe

Ziele der Kirche: Vernichtung Glorantias, Einhaltung der Jagdgebote

Politischer Einfluss: gering

Hierarchie innerhalb der Kirche: sehr gering

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel

Orden und Laienbruderschaften: keine

Ränge innerhalb der Firunkirche

Rang	Titel	Kleidung/Symbol
Akoluth/in	–	–
Novize/in	–	–
Priester/in	–	–
Kirchenoberhaupt	Der/Die weiße Mann/Frau	Ring des Firun

Firunsmesser

Messer des Frosts

Wirkung: Der Firungeweihte kann mit dem Firunsmesser das Intervall der Kältestufen von vorne beginnen lassen (siehe **Regelwerk** Seite 346). Bei Kältestufe II beträgt das Intervall beispielsweise 1 Stunde. Sind 59 Minuten vergangen und würde in 1 Minute die nächste Unterkühlungsstufe einsetzen, kann der Firungeweihte das Messer des Frosts einsetzen und wieder bei 0 Minuten beginnen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Firunkirche), keine Sonderfertigkeit Klinge des Waidmanns

Aspekt: Kälte

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Messer der Kälte

Wirkung: Richtet das Firunsmesser mindestens 4 SP an, erleidet das Opfer sofort eine Unterkühlung (1 Stufe *Verwirrung* und 1 Stufe *Paralyse*), wenn der Firungeweihte dies wünscht. Sollte das Opfer bereits unter Unterkühlungsstufen leiden, geschieht nichts weiter. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Messer des Frosts, keine Sonderfertigkeit Messer des Eises

Aspekt: Kälte

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Messer des Eises

Wirkung: Der Firungeweihte kann mühelos durch Eis schneiden.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Messer des Frosts, keine Sonderfertigkeit Messer der Kälte

Aspekt: Kälte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Klinge des Waidmanns

Wirkung: Felle, Pelze und andere Jagdtrophäen, die der Firungeweihte haltbar machen will, sind 50 % länger haltbar als üblich.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Firunkirche), keine Sonderfertigkeit Messer des Frosts

Aspekt: Jagd

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Klinge des Jägers

Wirkung: Das Firunsmesser richtet gegen Tiere +2 TP an.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Klinge des Waidmanns, keine Sonderfertigkeit Klinge des Pirschers

Aspekt: Jagd

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Klinge des Pirschers

Wirkung: Bei der Jagd erhält der Firungeweihte auf *Tierkunde* eine Begabung. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Klinge des Waidmanns, keine Sonderfertigkeit Klinge des Jägers

Aspekt: Jagd

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Die Tradition der Tsakirche



Moralkodex der Tsageweiheten

Lebenserhaltung: Die Tsageweihete achtet und schützt das Leben.

Waffenbann: Die Tsageweihete soll keine Waffen benutzen und damit Lebewesen schaden oder gar töten.

Erneuerung: Stillstand und Routine sind der Tsageweiheten ein Gräuel. Sie versucht stets, ihren Horizont zu erweitern und probiert gerne neue Sachen aus.

Die Aspekte der Tsakirche

Die Tsakirche fördert insbesondere die stetige Veränderung der Welt. So verwundert es nicht, dass einer der wesentlichen Aspekte ihrer Tradition der Wandel ist. Dieser kann sowohl ein körperlicher Wandel sein, worunter auch heilsame liturgische Wirkungen zählen, als auch ein geistiger Wandel. Zudem ist es vor allem die

Tsakirche, die den Menschen jeden sozialen Rangs Freiheit schenken will. Somit ist das Lösen von Fesseln und Einschränkungen jeglicher Art ein wichtiger Teil des Aspekts der Freiheit.

Freiheit

Mit Freiheit ist sowohl die körperliche Freiheit gemeint als auch die geistige. Dieser Aspekt kann Menschen von Ketten befreien, ganz gleich ob diese aus Eisen oder Verböten der Obrigkeit bestehen.

Wandel

Veränderung ist ein wesentlicher Bestandteil des Tsaglaubens. Durch den Aspekt des Wandels kann eine Tsageweihete körperliche Makel beseitigen, ihren eigenen Körper schützen oder andere Veränderungen vornehmen.

Die Tradition (Tsakirche) als Sonderfertigkeit

- **Flexible Wunder:** Ein Tsageweiheter kann Erschwernisse durch die Modifikationen Reichweite erhöhen, Liturgiedauer senken, Gebete weglassen und Gesten weglassen bei Liturgien und Zeremonien um 1 senken (bis zu einem Maximum von +/–0).
- **Regeneration:** Ein Tsageweiheter regeneriert pro Regenerationsphase +2 LeP.
- Ein Tsageweiheter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler eine Geweihte der Kirche spielen will.
- **Wohlgefällige Talente:** Bekehren & Überzeugen, Menschenkenntnis, Sagen & Legenden, Singen, Tanzen, Überreden, Verkleiden, dazu vier freiwählbare Talente aus folgender Liste: Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Malen & Zeichnen, Metallbearbeitung, Pflanzenkunde, Stoffbearbeitung, Tierkunde
- Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 140 Abenteurpunkte

Die Tsakirche im Überblick

Aspekte: Alternativen, Beginn, Erneuerung, Freiheit, Friedfertigkeit, Geburt, Grenzenlosigkeit, Lebensfreude, Schöpfung, Wandel, Wiedergeburt

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: Aventurien (von Nordosten nach Südwesten zunehmend), Schwerpunkte in den Tulamidenlanden und Südaventurien

Beinamen: junge Göttin, Alles-Gebärende, die Ewig-junge

Heilige Talismane: Kreide der Tsas, Eidechsenauge

Wichtige Tempel: wechselnd, momentan Khunchom, Punin, Dragenfeld

Heilige Orte: momentan Tempel zu Dragenfeld, die heilenden Quellen zu Khunchom, der Eidechsenarten zu Silas, die Quelle der ewigen Jugend im Mhanadidelta, der Heilige Eichbaum zu Borbra

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Sajalana (Geburt), Simia (Sohn Tsas und Ingerimms, steht für die schöpferische Idee), die Morgenröte; einige Sekten sehen auch Kobolde als Gefolgschaft der Tsas

Heiliges Tier: die (vielfarbige) Eidechse

Feiertage: Tag der Erneuerung (30. Tsas bis 1. Phex)

Sternbild: Eidechse und der Stern Sajalana



Zuordnungen: Farben: die sieben Farben des Regenbogens (und eine achte, mythische Farbe); Pflanzen: Kirschbaum, Blumen im Allgemeinen, vor allem Arten mit vielen Varianten; Stein: Opal; Symbole: Eidechse, Ei, Regenbogen, Kinderlachen, Spielzeuge, Prismen

Opfergaben: selten einmal wertvolle Dinge, eher von Kindern gemalte Bilder, Frühlingsblumen, hübsche Steine, eine Idee, ein Gedicht, unvollendete Kunstwerke; ansonsten Gelöbnisse, sich einer Erneuerung hinzugeben.

Feindbilder: Lebensfeindlichkeit, Chimärologie sowie vernichtendes Chaos, das nur tötet und nicht erschafft

Paradies: Tsas Regenbogen

Ziele der Kirche: keine weltlichen, das Interesse bezieht sich auf das Erschaffen neuer Dinge.

Politischer Einfluss: sehr gering

Hierarchie innerhalb der Kirche: keine

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: groß

Orden und Laienbruderschaften: diverse, in Macht und Größe ständigem Wandel unterlegene Strömungen, neuerdings der Dreischwesternorden

Ränge innerhalb der Tsakirche

Rang	Titel	Kleidung/Symbol
Akoluth/in	Kind des Regenbogens	lange weiße Tunika mit Regenbogenborten und gewundenem regenbogenfarbenem Gürtel, regenbogenfarbener Umhang mit silberner Eidechsenbrosche
Novize/in	Schüler/in der Eidechse	kurze weiße Tunika mit regenbogenfarbenen Borten, bronzene Eidechsenbrosche
Priester/in	Vertraute/r der Eidechse	lange, in allen Regenbogenfarben schillernde Tunika, silberner Umhang mit goldener Eidechsenbrosche
Kirchenoberhaupt	–	–

Prisma

Aura der Friedfertigkeit

Wirkung: Die Tsageweihte ist von einem Licht oder aufwehenden Blüten umgeben. Dies sorgt dafür, dass Attacken von Kulturschaffenden gegen sie eine Erschwernis von 2 erhalten. Die Wirkung hält 5 KR an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Tsakirche), keine Sonderfertigkeit Licht des Prismas

Aspekt: Wandel

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Eidechsenhaut

Wirkung: Die Tsageweihte erhält einen RS von 2, der mit allen anderen Rüstungen kombinierbar ist. Die Wirkung hält 5 KR an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Aura der Friedfertigkeit, keine Sonderfertigkeit Blütenregen

Aspekt: Wandel

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Blütenregen

Wirkung: In einem Radius von 4 Schritt um die Tsageweihte regnen Blüten vom Himmel, die einige unheilige Wesen verletzen können. Bestimmte Wesen erleiden 1W3 SP pro KR, solange sie sich in der Zone aufhalten. Nur folgende Wesen sind davon betroffen: Chimären, Daimonide und Dämonen. Die Zone verharrt an Ort und Stelle, die Tsageweihte darf sich aus der Zone fortbewegen. Die Wirkung hält 5 KR an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Aura der Friedfertigkeit, keine Sonderfertigkeit Eidechsenhaut

Aspekt: Wandel

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte



Licht des Prismas

Wirkung: Die Tsageweihte kann durch ihr Prisma kleine Reflexionen erscheinen lassen, die ein faszinierendes Spiel aus Farben und Licht darstellen. Dieser Effekt ist für jeden, auf dem ein GEBURTSEGEN oder eine INITIATION der zwölfgöttlichen Kirchen liegt, ein so schöner Anblick, dass dessen Zuversicht steigt. Eine beliebige MU-Probe in den nächsten 12 Stunden kann wiederholt werden, das zweite Ergebnis ist bindend. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 4 Aktionen und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Tsakirche), keine Sonderfertigkeit Aura der Friedfertigkeit

Aspekt: Freiheit

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Freiheit des Lichts

Wirkung: Die Tsageweihte kann durch Reflexionen ihres Prismas einen Kulturschaffenden von einer Zustandsstufe *Furcht*, *Paralyse* oder *Verwirrung* kurieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Licht des Prismas, keine Sonderfertigkeit Freiheitsdrang

Aspekt: Freiheit

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Freiheitsdrang

Wirkung: Die Tsageweihte kann bei einer öffentlichen Rede ihre Zuhörer beeindrucken und bekommt bei *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* eine Begabung, wenn es darum geht, die Zuhörer zu motivieren, ihre Freiheit zu erlangen, Unrecht zu bekämpfen oder einen Neuanfang zu wagen. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert mindestens 5 Minuten und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Licht des Prismas, keine Sonderfertigkeit Freiheit des Lichts

Aspekt: Freiheit

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Die Tradition der Phexkirche



Moralkodex der Phexgeweihten

Gegenleistung: Für eine zu erfüllende Aufgabe muss der Geweihte stets eine Gegenleistung verlangen.

Heimlichkeit: Der Geweihte soll seine Pläne im Verborgenen ausführen.

Herausforderung: Je größer die Herausforderung, desto größer der Ruhm. Der Geweihte soll große Herausforderungen suchen und sich ihnen stellen.

Die Aspekte des Phex

Phex ist der Gott der Händler und Diebe. In den großen Städten Aventuriens gibt es meistens einen öffentlichen Phextempel, in dem die Geweihten den Händleraspekt des Gottes vertreten und Ratsuchenden bei Geschäftsabschlüssen oder der Planung von Handelsreisen beistehen, aber auch fast immer einen geheimen Phextempel. In den geheimen Tempeln treffen sich die Diebe und andere schurkische Gestalten, die Phex mit ihrem Geschick im Stehlen und Einbrechen beeindruckend wollen

und den Segen des Fuchsgottes erbitten. Hier werden die Geweihten im Fassadenklettern und Beutelschneiden ausgebildet und erkunden nachts die Gassen der Städte, immer auf der Suche nach einer Herausforderung im Namen ihres Gottes. Das heilige Tier des Phex ist der Fuchs.

Handel

Wenn große Beutel Dukaten den Besitzer wechseln, wenn ge- und verkauft wird und Güter feilgeboten werden, dann wird gerne der Rat und Segen eines Phexgeweihten eingeholt, der diesem Aspekt folgt. Und natürlich erwartet dieser dafür eine angemessene Gegenleistung für seinen Herrn.

Schatten

List, Täuschung und Dunkelheit sind die besten Freunde des Geweihten, der diesem Aspekt seine Aufmerksamkeit widmet. Aber nicht um der Habsucht willen, sondern auf der Suche nach der Herausforderung nutzt er seine Mittel für Diebstähle, Gaunereien und Streiche.

Die Tradition (Phexkirche) als Sonderfertigkeit

- ❖ **Glückskind:** Der Spieler des Geweihten kann sich beim Einsatz von Schicksalspunkten zur Wiederholung eines Wurfes (egal wie viele Würfel) das jeweils bessere Ergebnis aussuchen.
- ❖ **Feilschen mit Phex:** Phexgeweihte feilschen bei Zeremonien mit ihrem Gott. Sie erhalten +1 auf die jeweilige Zeremonie, wenn sie 5 Silbertaler pro Steigerungsfaktor an ihn opfern, also 5 Silbertaler für eine Zeremonie mit Faktor A, 10 Silbertaler für eine Zeremonie mit Faktor B und so weiter.
- ❖ Ein Phexgeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.
- ❖ Wohlgefällige Talente: Brett- & Glücksspiel, Gassenwissen, Gaukeleien, Götter & Kulte, Handel, Klettern, Rechnen, Rechtskunde, Schlösserknacken, Sinnesschärfe, Sternkunde, Taschendiebstahl, Überreden, Verbergen, Verkleiden
- ❖ Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 150 Abenteuerpunkte

Die Phexkirche im Überblick

Aspekte: Diebstahl, Eigenverantwortlichkeit, Glück, Handel, Humor, Individuum, List, Nacht, Nebel, Schatten, im Tulamidenland zusätzlich Magie

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: ganz Aventurien, vor allem in den Städten, insbesondere in Aranien und den Tulamidenlanden, jedoch mancherorts in den Untergrund gedrängt

Beinamen: der Listige / Listenreiche, der Herr der Nacht / der Schatten, der Graue, der Schatten (Alverans), der schelmische Gott

Heilige Talismane: Phexens Schattenraum, Phexens Wurfstern, Mondsilberschlüssel

Wichtige Tempel: Fasar, Gareth, Chorhop, Grangor, Lowangen, Trallop, Zorgan, Dröl, Gashok

Heilige Orte: Orkenhort (Orkland), Phexcaer

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Nandus, Aves (Kinder Phexens), die Himmlische Gauklerschar. Als Erwählte, die zum Teil fast den Status von Heiligen erhalten, gelten jeweils besonders begnadete Händler, Betrüger und Diebe, wie zum Beispiel der Meisterdieb Schukschum Turge aus Baburin (fand und weihte Phex den Orkenhort), Jirtan Orbas (Gründer Phexcaers), Calaman Sohn des Curthag und Assaf ibn Kasim (stahlen Artefakte aus Pyrdacors Hort, werden von zwergischen und tulamidischen Dieben und Einbrechern gern angerufen) sowie heute Stover Stoorrebrandt (erfolgreicher Handelsherr) und Pammi Plotz (erfolgreiche Betrügerin und Hochstaplerin).

Heiliges Tier: Fuchs, Mungo (Tulamidenlande, Maraskan), Sandfuchs, Fledermaus (Südaventurien) sowie



der Streifenmeister (Elster). Im tulamidischen Raum zählen auch Marder und Ratte dazu, selten Schakale.

Feiertage: Tag des Phex (16. Phex), Nebelfest (16. Efferd), Glückstag (24. Phex)

Sternbild: Fuchs

Zuordnungen: Farben: Grau oder Silber, Türkis; Pflanzen: Eibe, Sternanis, Blauhimmelsstern (Gewürz), Madablüte (eine seltene Blume); Stein: Türkis, zum Tempelschmuck verwendet werden aber auch Zirkone (zur Nachbildung des Sternenhimmels) und Rubine (für rote Füchse); Symbole: Sterne

Opfergaben: Wertgegenstände (Silber, Gold, Edelsteine, Schmuck, Kunstgegenstände), Informationen (Stadt- und Hauspläne, belastende Schriftstücke, Abrechnungen von Handelskontoren etc.), Questen, Entdeckungsfahrten oder Spionagezüge im Dienst der Kirche

Feindbilder: Dummheit und Feigheit, stilllose und unehrenhafte Verbrechen (Mord, Vergewaltigung, Folter), zügellose Habgier, die die Gesetze der Menschlichkeit und die Tugenden der anderen Zwölfgötter ignoriert. Im tulamidischen Raum auch Schlangen und Geschuppte.

Paradies: Phexens Hort

Ziele der Kirche: Erzielen von Gewinn, Verüben besonders spektakulärer Diebeszüge, Aufrechterhalten des 'ehrlichen Schurkenkodex' unter den Verbrechern

Politischer Einfluss: sehr hoch

Hierarchie innerhalb der Kirche: gering

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel

Orden und Laienbruderschaften: Nanduriaten, Mada Basari, Beni Fessiri, Sternschatten

Ränge innerhalb der Phexkirche

Rang	Titel	Kleidung/Symbol
Akoluth/in	Schatten	keine/s
Novize/in	Graulung/Füchschchen	keine/s
Priester/in	Mondschatten	keine/s
Erzpriester/in	Nachtschatten	keine/s
Praetor/in	Vogtvikar/in	keine/s
Kirchenoberhaupt	Der Mond	keine/s

Mondamulett

Licht des Madamals

• Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden durch das Licht des Mondamuletts pro 1 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n), siehe Seite 235.

Wirkung: Das Mondamulett beginnt zu leuchten und spendet für 1 Stunde so viel Licht wie eine Kerze (siehe **Regelwerk** Seite 324, **BANN DER DUNKELHEIT** mit QS 1). Das Licht kann nur von dem Phexgeweihten und von ihm benannten Zielen gesehen werden. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion

und verursacht 1 Stufe *Trance*. •

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Phexkirche), keine Sonderfertigkeit Gespür für Geld

Aspekt: Schatten

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Lautlos wie ein Schatten

Wirkung: Der Phexgeweihte kann auffällige Geräusche vermeiden, wenn er schleicht oder sich versteckt: Türscharniere quietschen nicht, das morsche Holz einer Treppe knarrt nicht, knackende Äste sind nicht zu hören usw.

Erschwernisse, die bei einer Probe auf *Verbergen* (*Schleichen* oder *sich Verstecken*) durch solche Ursachen entstehen können, können ignoriert werden.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Licht des Madamals, keine Sonderfertigkeit Glück des Fuchses

Aspekt: Schatten

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Glück des Fuchses

Wirkung: Der Phexgeweihte kann das Mondamulett einem Kulturschaffenden ausleihen. Spricht der Phexgeweihte nun noch einen **GLÜCKSEGEN** (siehe **Regelwerk** Seite 323) auf den Träger, bekommt der Gesegnete nicht nur durch den Segen 1 FP zu einer Probe dazu, sondern erhält auch noch den Vorteil Begabung für die nächste Fertigungsprobe, die er innerhalb des Zeitraums der Segnung einsetzt. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion, zusätzlich zu der Zeit, die für die Segnung aufgewandt werden muss (1 Aktion). Der Phexgeweihte kann selbst nicht von dieser SF profitieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Licht des Madamals, keine Sonderfertigkeit Lautlos wie ein Schatten

Aspekt: Schatten

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Gespür für Geld

Wirkung: Der Phexgeweihte kann das Mondamulett dazu nutzen, zu ermitteln, wie viel Geld ein einzelner Kulturschaffender bei sich trägt. Dabei kann der Phexgeweihte nicht genau bestimmen, wie viele Münzen die Person bei sich trägt, aber eine relativ genaue Schätzung abgeben (beispielsweise mindestens ein Dutzend Silbertaler, Münzen im Wert von ca. 10 bis 20 Hellern usw.). Das Ziel kann bis zu 16 Schritt entfernt sein. Mit dem *Gespür für Geld* können keine geheimen Geldverstecke in Schatullen, Geheimfächern oder Ähnlichem erspürt werden. Das Gespür wirkt augenblicklich und hält 1 KR. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Phexkirche), keine Sonderfertigkeit Licht des Madamals

Aspekt: Handel

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Ehrliche Geschäfte

Wirkung: Der Phexgeweihte kann das Mondamulett dazu nutzen, eine Zone von 3 Schritt Radius um sich selbst zu erschaffen, die jeden Kulturschaffenden dazu bringt, unehrliche Geschäfte zu vermeiden. Alle Proben auf *Handel*, die Betrug oder ähnlichen unehrlichen Handel beinhalten, sind um 2 erschwert. Verlässt der Phexgeweihte die Zone, endet die Wirkung augenblicklich. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 5 Aktionen und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Gespür für Geld, keine Sonderfertigkeit Sinn für den Wert

Aspekt: Handel

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Sinn für den Wert

Wirkung: Durch eine Berührung kann der Phexgeweihte spüren, ob ein Geldstück auch seinem Wert entspricht oder ob es ein Produkt der Falschmünzerei ist. Gleiches gilt für gefälschte Wechselscheine (beispielsweise von Banken). Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Gespür für das Geld, keine Sonderfertigkeit Ehrliche Geschäfte

Aspekt: Handel

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte



Die Tradition der Perainekirche



Moralkodex der Perainegeweihten

Hilfe: Leiste jedem Hilfe, der Hilfe benötigt.

Aufopferung: Arbeite hart und halte dich vom Müßiggang fern.

Bescheidenheit: Verschwende nicht die Gaben der Göttin.

Heilkunst: Bilde dich in der Heilkunst fort.

Die Aspekte der Peraine

Die gütige Peraine ist die Göttin der Heilkunst und des Ackerbaus. Sie wird vor allem von Bauern verehrt, die für eine gute Ernte zu ihr beten. Vor allem im Mittelreich und in Aranien ist die Kirche der Peraine verbreitet, strebt aber trotz ihres Einflusses kaum nach weltlicher Macht. Viele Perainegeweihte kennen sich meisterlich

in den Heilkünsten aus, weshalb Perainetempel oft Anlaufstelle für Verletzte und Erkrankte sind. Aber auch im Alltag der Bauern sind die Geweihten gerne gesehene Gäste, die bei der Feldarbeit mithelfen und durch den Segen der Göttin für eine gute Ernte sorgen. Das heilige Tier der Peraine ist der Storch.

Heilung

Einige der besten Feldschere, Anatomen und Hebammen Aventuriens sind Geweihte, die diesem Aspekt Peraines folgen. Sie kennen sich mit einer Vielzahl von Leiden aus und wissen, wie man diese lindert.

Landwirtschaft

Besonders vom einfachen Volk auf dem Land werden jene Perainegeweihten geschätzt und verehrt, die die Äcker segnen und sich um das Vieh kümmern und so das harte Leben der Bauern und Hirten erleichtern.

Die Tradition (Perainekirche) als Sonderfertigkeit

- *Machtvoller Kleiner Heilsegen:* Die Segnung **KLEINER HEILSEGEN** bringt 2 LeP anstatt 1 LeP.
- *Widerstandsfähigkeit gegen Krankheiten:* Sollte eine Krankheitsprobe gegen den Geweihten gelingen, nimmt die Krankheit nur den leichten Verlauf, misslingt die Krankheitsprobe, so steckt sich der Perainegeweihte nicht mit der Krankheit an.
- Ein Perainegeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.
- *Wohlgefällige Talente:* Bekehren & Überzeugen, Fischen & Angeln, Götter & Kulte, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden, Menschenkenntnis, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Tierkunde, Willenskraft, Zehen
- Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 110 Abenteuerpunkte

Die Perainekirche im Überblick

Aspekte: Ackerbau, Arbeit, Erde, Feldfrüchte, Fruchtbarkeit, Heilkunst, Hilfsbereitschaft, Pflanzen, Pragmatismus, Verantwortung

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: aventurienweit, zumeist in ländlichen Gegenden vertreten; speziell im Mittelreich und in Aranien

Beinamen: die Gebende, die Gütige

Heilige Talismane: Handschuh der Peraine, Honinger Tiegel, Saat des Lebens, Schale der Wundersamen Heilung, Krug der Heiligen Lindegard

Wichtige Tempel: Ilsur, Anchopal, Zorgan

Heilige Orte: Heilige Quellen von Ilsur, Perainehain von Anchopal, Insel Frühlingsstrand

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Sankt Therbûn (Bekämpfung von Seuchen und Krankheiten), Sankta Theria (Schutzpatronin der Heilkundigen), Sankta Selma (Missionierung), Sankt Parinor (Patron der Apotheker), Sankt Kedio (Kampf gegen die Rote Keuche), Sankta Lindegard (Mut gegen dämonische Feinde, reines Wasser)

Heiliges Tier: Storch, Ibis (im Süden)



Feiertage: Saatfest (1. Peraine), Fest der eingebrachten Früchte (1.–3. Travia)

Sternbild: Storch

Zuordnungen: Farben: Grün in allen Schattierungen (heraldisch verwendet die Kirche Grün und Silber), gelegentlich Braun; Pflanzen: Apfelbaum, Knoblauch, Arange (Perainapfel; irdisch Apfelsine), Zwiebel, Lauch; Stein: Achat; Symbole: Ähre

Opfergaben: Obst, Feldfrüchte, Pflanzen

Feindbilder: Krankheiten, unnatürlicher Verfall und Vergiftung des Landes, Vernachlässigung von Hilfsbedürftigen, Verschwendung von Peraines Gaben, Prunk, Hochmut

Paradies: Peraines Garten

Ziele der Kirche: Ausrottung von Seuchen, Errichtung fruchtbarer Landwirtschaft in Öden, Gedeihen und Wachstum durch Arbeit sichern

Politischer Einfluss: gering

Hierarchie innerhalb der Kirche: gering

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: groß

Orden und Laienbruderschaften: Therbûniten (ganz Aventurien), Dreischwesternorden (Besiedelung)

Ränge innerhalb der Perainekirche

Rang	Titel	Kleidung/Symbol
Akoluth/in	Diener/in der Ähre	Schärpe mit Ährenstickerei
Novize/in	Knecht/Magd der Göttin	einfache grüne Kutte
Priester/in	Meister/in der Ernte	grüne Robe, Überwurf mit geschlitzten Ärmeln, Ährenstickerei auf der Brust
Praetor/in	Hüter/in der Saat	Robe, Überwurf, unbestickte Stola
Erzpraetor/in	Pfleger/in des Landes	Robe, Überwurf, bestickte Stola mit Ähren- und Storchmotiven
Kirchenoberhaupt	Diener/in des Lebens	Robe, Überwurf, bestickte Stola mit Ähren- und Storchmotiven

Grüne Handschuhe

Seuchenhandschuh

Wirkung: Bei der Pflege von Kranken sinkt das Ansteckungsrisiko für die Perainegeweihte um 10 % (bis zu einem Minimum von 5 %).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Perainekirche), keine Sonderfertigkeit Pflanzenkonservierung

Aspekt: Heilung

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Genesungshandschuh

Wirkung: Gelingt eine Probe auf *Heilkunde Krankheiten (je weilige Krankheit)*, so muss die Krankheit nochmal eine Krankheitsprobe ablegen, aber gegen eine um 1 erhöhte ZK des Erkrankten. Dabei kann es passieren, dass die Krankheit den weniger schlimmen Verlauf nimmt, wenn diese Probe misslingt. Eine Verschlimmerung des Verlaufs ist nicht möglich. Der Patient bleibt noch so lange krank, wie der leichtere Verlauf angibt, maximal aber so lange, wie die Krankheit ohne diese Fähigkeit noch verlaufen wäre. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert 5 Minuten und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Seuchenhandschuh, keine Sonderfertigkeit Heilerhandschuh

Aspekt: Heilung

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Heilerhandschuh

Wirkung: Ein Patient, der von der Perainegeweihten mittels einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Wunden (Heilung fördern)* behandelt wird, muss nicht darauf würfeln, ob er am Wundfieber erkrankt (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130). Stattdessen kann er bei der nächsten Regenerationsphase mit 1W6 würfeln. Bei 1-2 erhält er einen zusätzlichen LeP zurück. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert 5 Minuten und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Seuchenhandschuh, keine Sonderfertigkeit Genesungshandschuh

Aspekt: Heilung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Pflanzenkonservierung

Wirkung: Pflanzen, die die Perainegeweihte haltbar machen will, beispielsweise durch Trocknen, Einlegen oder bei der Verarbeitung als Salbe, sind 50 % länger haltbar als üblich.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Perainekirche), keine Sonderfertigkeit Seuchenhandschuhe

Aspekt: Landwirtschaft

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Pflanzensuche

Wirkung: Sollte die Perainegeweihte eine Probe auf *Pflanzenkunde (Heilpflanzen)* ablegen, um Heilpflanzen zu suchen, so kann sie bei der Bestimmung der Anwendungsmenge eine QS mehr Pflanzen finden, als die eigentliche QS ergibt. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Pflanzenkonservierung, keine Sonderfertigkeit Pflanzenerkennung

Aspekt: Landwirtschaft

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Pflanzenerkennung

Wirkung: Mittels der Berührung einer Pflanze kann die Perainegeweihte spüren, zu welchem Anwendungsgebiet von *Pflanzenkunde* sie gehört (Giftpflanzen, Heilpflanzen, Nutzpflanzen), ohne dafür eine Probe ablegen zu müssen. Die genauen Eigenschaften der Pflanzen lassen sich dadurch allerdings nicht erkennen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Pflanzenkonservierung, keine Sonderfertigkeit Pflanzensuche

Aspekt: Landwirtschaft

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Die Tradition der Ingerimmkirche



Moralkodex der Ingerimmgeweihten

Wahrung des Feuers: In der Gegenwart des Ingerimmgeweihten sollen alle Feuer brennen. Haus- und Waldbrände dürfen aber eingedämmt werden, und wenn ein Gläubiger durch den Brand in direkte Gefahr gerät, darf auch ein Ingerimmgeweihter Feuer löschen.

Opfer: Schöne Edelsteine und handwerkliche Erzeugnisse opfert der Ingerimmgeweihte voller Freude seinem Gott (beispielsweise durch Verbrennen).

Demut und Geduld: Der Ingerimmgeweihte muss Geduld bewahren und soll nicht mit seinen Fähigkeiten prahlen.

Fleiß und Geschick: Der Ingerimmgeweihte strebt in seinen Künsten nach Perfektion und verwendet auf die Verbesserung seines Handwerks viel Zeit.

Zorn und Kraft: Sollte es nötig sein, dann muss ein Ingerimmgeweihter seinem Zorn freien Lauf lassen.

Die Aspekte der Ingerimmkirche

Das Feuer, das Erz und das Handwerk sind die zentralen Themen des Ingerimmkults. Daher zielen alle Aspekte der Kirche darauf ab, die beiden Elemente zu beherrschen und sie in nützliche (oder zumindest unschädliche) Bahnen zu lenken. Städtische Geweihte konzentrieren sich oft besonders auf den Handwerksaspekt, um phantastische Erzeugnisse von hoher Qualität zu erzielen.

Feuer

Ingerimm, der Herr des Feuers und des Erzes, hat seinen Dienern über diese Elemente Macht verliehen. Um Feuer zu kontrollieren, Erdbeben zu verursachen oder andere Manipulationen der rohen Kraft des Gottes herbeizurufen, wird auf diesen Aspekt zurückgegriffen.

Handwerk

Wenn ein Ingerimmgeweihter einen Gegenstand erschaffen, reparieren oder auf sonstige Art und Weise verändern will, dann wird dieser Aspekt genutzt. Dabei muss es sich nicht explizit um die Schmiedekunst drehen, auch andere Handwerkskünste können von dem Aspekt profitieren.

Die Tradition (Ingerimmkirche) als Sonderfertigkeit

- **Meister des Handwerks:** Bei gelungenen Proben auf Holzbearbeitung, Lebensmittelbearbeitung, Malen & Zeichnen, Metallbearbeitung, Steinbearbeitung und Stoffbearbeitung erhält der Ingerimmgeweihte +1 FP.
- **Feuerschutz:** Der Status *Brennend* wirkt weniger stark gegen Ingerimmgeweihte. Sollte der ganze Körper in Flammen stehen, wirkt der Status nur so, als ob eine große Fläche betroffen ist. Bei einer großen Fläche gilt nur der Schaden einer kleinen Fläche. Bei einer kleinen Fläche verursacht *Brennend* bei dem Ingerimmgeweihten nur 1 SP pro KR.
- Ein Ingerimmgeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn die Spielerin einen Geweihten der Kirche spielen will.
- **Wohlgefällige Talente:** Bekehren & Überzeugen, Einschüchtern, Holzbearbeitung, Kraftakt, Mechanik, Metallbearbeitung, Rechnen, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung
- Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 125 Abenteurpunkte

Die Ingerimmkirche im Überblick

Aspekte: Beständigkeit, Feuer, Fleiß, Geduld, Geschicklichkeit, Härte, Handwerk, Kraft, ungebändigter Zorn

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: vor allem Nord- und Mittelaventurien

Beinamen: der Zornige, Himmlischer Schmied, Alverans Hammer, der Rote Gott (selten)

Heilige Talismane: Stein des Ingerimm, Heilige Laterne zu Angbar, Ring der Flammen, Finger Ingerimms

Wichtige Tempel: Angbar, Gareth, Pilgertempel am Schlund, Salza / Salzerhaven, Taladur, Uhdenberg, Zwerch; in Notmark, Ragath und Tjolmar befinden sich Tempel des alten Ingra-Kultes

Heilige Orte: Geburtshaus des Heiligen Rhÿs (Abilacht), Schlund (Raschtulswall), Feuerturm (Vallusa)

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Simia (Sohn Ingerimms und Tsas, schöpferischer Neubeginn), Sankta Ilpetta (Ilpetta Ingrasim, Geduld), Sankt Rhÿs (Rhÿs der Schnitter, Geschicklichkeit), zahlreiche Schutzpatrone des Handwerks

Heiliges Symbol: Hammer und Amboss

Feiertage: Tag der Waffenschmiede (21. Ingerimm)

Sternbild: Hammer und Amboss



Zuordnungen: Farben: Rot wie Feuer, Schwarz wie Erz; Pflanzen: Tanne, Feuerkraut; Essenzen: Rauch der Esse, Rauchschaalen mit Tannenzweigen, Kristalle und Edelsteine in allen Formen, Erze; Steine: Rubin; Symbole: Hammer und Amboss, Schmiedefeuher, Glut

Opfergaben: Artefakte, Werkzeug, Schätze, Bodenschätze (vor allem Zwergenkohle, einfache Kohle, Erze, Mineralien, Metalle, Kristalle etc.), Rauch

Feindbilder: Löschen eines Feuers (Brände dürfen aber eingedämmt werden); Händler, die Handwerksstücke nicht zum gerechten Preis feilbieten; Magier, die mithilfe ihrer 'arkanen Pfuscherei' Handwerksstücke magisch verändern oder erschaffen; Betreiber von Manufakturen

Paradies: Ingerimms Esse

Ziele der Kirche: Schutz der ingerimmgefälligen Handwerkskunst, Wahrung des Feuers

Politischer Einfluss: groß

Hierarchie innerhalb der Kirche: mittel

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel

Orden und Laienbruderschaften: Schnitter, Bruderschaft des lodernden Feuers

Ränge innerhalb der Ingerimmkirche

Rang	Titel	Kleidung/Symbol
Akoluth/in	Wahrer/in der Glut	Gürtelschnalle aus Messing
Novize/in	Lehrling des Ingerimm	Gürtelschnalle aus Kupfer
Priester/in	Geselle/in des Ingerimm	Gürtelschnalle aus Bronze
Tempelvorsteher/in	Meister/in der Esse	Gürtelschnalle aus Silber
Kirchenoberhaupt	Hüter/in der Flamme	Gürtelschnalle aus Gold, im Zentrum ein Rubin

Ingerimmshammer

Werkzeug der Beständigkeit

Wirkung: Ein mit diesem Ingerimmshammer erschaffener Gegenstand weist die doppelte Anzahl an Strukturpunkten auf.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Ingerimmkirche), keine Sonderfertigkeit Brandschutz

Aspekt: Handwerk

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Schlag der Zerstörung

Wirkung: Gegenstände bis zu 100 Strukturpunkten werden bei einer Berührung durch den Ingerimmshammer zerstört. Waffen und Rüstungen sind davon ausgenommen. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Werkzeug der Beständigkeit, keine Sonderfertigkeit Hammer der Schwere

Aspekt: Handwerk

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

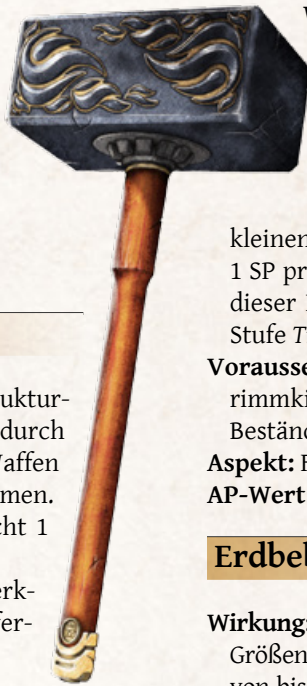
Hammer der Schwere

Wirkung: Kaum jemand anderes als der Ingerimmgeweihte kann den Hammer tragen. Will jemand anderes den Zeremonialgegenstand tragen oder aufheben, so muss ihm eine Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* gelingen, die um 5 erschwert ist. Selbst dann kann er den Hammer nur QS KR lang halten, bevor dieser zu schwer wird und zu Boden fällt.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Werkzeug der Beständigkeit, keine Sonderfertigkeit Schlag der Zerstörung

Aspekt: Handwerk

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte



Brandschutz

Wirkung: Der Ingerimmgeweihte kann eine Person auswählen. Der Status *Brennend* wirkt weniger stark gegen diese Person. Sollte der ganze Körper in Flammen stehen, wirkt der Status nur so, als ob eine große Fläche betroffen ist. Bei einer großen Fläche gilt nur der Schaden einer kleinen Fläche. Bei einer kleinen Fläche verursacht *Brennend* bei der Person nur 1 SP pro KR. Die Wirkung hält 2 Stunden. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert 5 Minuten und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Ingerimmkirche), keine Sonderfertigkeit Werkzeug der Beständigkeit

Aspekt: Feuer

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Erdbeben-Schlag

Wirkung: Der Ingerimmgeweihte kann ein Wesen der Größenkategorie mittel oder kleiner in einer Reichweite von bis zu 8 Schritt auswählen. Der Ingerimmgeweihte schlägt den Hammer auf den Boden und erzeugt damit ein kleines Erdbeben direkt bei dem betroffenen Wesen. Dieses muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance oder Kampfmanöver)* bestehen. Misslingt die Probe, so erleidet es den Status *Liegend*. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Brandschutz, keine Sonderfertigkeit Glut des Hammers

Aspekt: Feuer

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Glut des Hammers

Wirkung: Dämonen, Pflanzen, Objekte aus Holz und Wesen mit dem Nachteil Hitzeempfindlich erleiden durch den Ingerimmshammer +2 TP.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Brandschutz, keine Sonderfertigkeit Erdbeben-Schlag

Aspekt: Feuer

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

• Spielst du mit den Fokusregeln zu Waffen- und Rüstungsbeschädigungen (siehe *Aventurische Rüstammer* Seite 114ff.), dann weisen Waffen und Rüstungen einen um 1 höheren Bruchfaktorwert bzw. Stabilitätswert auf.

Die Tradition der Rahjakirche



Moralkodex der Rahjakirche

Freude & Harmonie: Die Rahjageweihte ist dazu bestimmt, Freude zu verbreiten und die Sorgen der Menschen zu vertreiben. Dabei soll die Geweihte das passende Maß finden und auf die Vorlieben der Gläubigen eingehen. Aufdringliches Verhalten seitens der Geweihten steht einem harmonischen Anspruch entgegen.

Ekstase & Leidenschaft: Den Rausch der Göttin soll nicht nur die Geweihte erleben, sondern ihn auch den Gläubigen schenken. Alles, was die Rahjageweihte verschenkt, soll sie mit Leidenschaft verschenken.

Hingabe & Gleichmut: Die Rahjageweihte erträgt auch Zeiten, in denen sie keine Freude empfinden kann, mit Gleichmut. Ihre Hingabe soll besonders der göttlichen Ekstase dienen, nicht vergänglichen Dingen.

Die Aspekte der Rahjakirche

Die Kirche der Rahja weist zwei unterschiedliche Grundströmungen auf, den harmonischen-güldenländischen Teil und den tulamidisch-ekstatischen Ritus. Diese beiden großen Aspekte sind auch diejenigen, die in der Kirche eine

besondere Rolle spielen und die liturgischen Handlungen unterscheiden. Während die Harmonie sich insbesondere in freudigen Tänzen, dem Reiten oder dem Singen zeigt, hat die ekstatische Seite vor allem mit Rauschzuständen, Rauschmitteln und der Körperlichkeit zu tun.

Ekstase

Das Ausleben des Rausches, aber auch das Unterdrücken übler Auswirkungen von Rauschmitteln und das Widerstehen von Schmerzen sind Teilgebiete des Rauschaspekts.

Harmonie

Die sanfte Beeinflussung von Menschen, die Ermunterung zu rahjagefälligen Beschäftigungen durch Tanz, Musik oder das Liebensspiel stehen im Vordergrund des Aspekts der Harmonie.

Die Tradition (Rahjakirche) als Sonderfertigkeit

- **Geschenk der Freude:** Die Rahjageweihte kann durch ein Geschenk der Freude (z. B. ein materielles Geschenk oder einen Kuss) einem anderen Kulturschaffenden 1 Stufe eines Zustands (außer *Belastung* und *Entrückung* und ggf. nach Meisterentscheid) nehmen. Diese Fähigkeit kann nicht im Kampf eingesetzt werden. Diese Fähigkeit funktioniert nur einmal alle 24 Stunden. Die Geweihte erleidet dadurch 1 Stufe *Entrückung*.
- **Durchhaltevermögen:** Dieser Vorteil sorgt dafür, dass die Rahjageweihte die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Betäubung* ignorieren darf. Sie erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn sie also beispielsweise drei Stufen *Betäubung* erlitten hat, gelten für sie nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei *Betäubung* Stufe IV wird die Rahjageweihte dennoch handlungsunfähig.
- Eine Rahjageweihte muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn die Spielerin eine Geweihte der Kirche spielen will.
- **Wohlgefällige Talente:** Bekehren & Überzeugen, Betören, Etikette, Gaukeleien, Heilkunde Seele, Körperbeherrschung, Lebensmittelbearbeitung, Menschenkenntnis, Musizieren, Reiten, Singen, Sinnenschärfe, Stoffbearbeitung, Überreden, Zechen
- Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 125 Abenteurpunkte

Die Rahjakirche im Überblick

Aspekte: Blumen, Ekstase, Feste, Freude, Harmonie, Liebe, Lust, Pferde, Rausch, Schönheit, Wein

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: ganz Aventurien, besonders Horasreich, Almada, Aranien, tulamidische und südaventurische Bereiche

Beinamen: Schöne Göttin, Heitere Göttin, Berausende, Liebholde, Herrin der Morgen(Abend-)röte

Heilige Talismane: Kelch der Rahja, Levthansband, Joborner Liebeslicht, die mythischen Schleier Rahjas

Wichtige Tempel: Belhanka, Fasar, Baliho, Gareth, Lowangen

Heilige Orte: Palast Rahjas auf Deren (Belhankaner Tempel)

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Sankta Dorlen (Versöhnung zwischen Feinden), Sankt Khabla (Schönheit), Sankt Ascandear (Hingabe), Sankt Valpo (Braucher, Brenner, Winzer und Zecher), die Himmelsrösser Sulva und Tharvun als Stammeltern aller Pferde Deres, halbgöttliche Söhne Aves und Levthan

Heiliges Tier: Stute (meist weiß oder fuchsfarben), im tulamidischen Raum seltener der Hengst, im Lieblichen Feld auch Pfau oder Taube

Feiertage: Fest der Freuden (1.-7. Rahja)



Sternbild: Stute

Zuordnungen: Farben: Rot und alle Rot-Töne; Pflanzen: Rosen, wilder und kultivierter Wein, Rosenholzbaum, Granatapfel, bisweilen werden Kakaobaum, Zuckerrohr und Zuckerrübe genannt; Steine: Amethyst, Rosenquarz, Granat; Symbole: Weinkelch

Opfergaben: die eigene Lust und Hingabe, Liebeslieder und -gedichte, Tanzdarbietungen, auch Schmuck, Wertgegenstände und Ländereien sowie kostbare Schleier, Konfekt (Horasreich), Wein, Parfum, Weihrauch, Räucherstäbchen, Blumen und Ziergegenstände sowie rahjagefällige Kunstgegenstände

Feindbilder: sexuelle Gewalt ohne beiderseitige Zustimmung, Unkultiviertheit, Gefühlskälte

Paradies: Rahjas Zelt

Ziele der Kirche: den Menschen innerlich zu bilden und in Einklang mit sich selbst zu führen; Leidenschaft zu verbreiten und den Menschen Genüsse aller Art zu schenken oder zu vermitteln

Politischer Einfluss: mittel

Hierarchie innerhalb der Kirche: mittel

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: groß

Orden und Laienbruderschaften: Orden der Säbeltänzer, Kriegerschule der Kavaliere Rahjas zu Belhanka

Ränge innerhalb der Rahjakirche

Rang	Titel (Garethi)	Titel (Tulamidya)	Kleidung/Symbol*
Akoluth/in	Diener/in der Leidenschaft	Sulefsun/-ya (Sohn/Tochter der Schönheit/des Liebreizes)	keine
Novize/in	Schüler/in der Leidenschaft	Bastrasun/-ya (Sohn/Tochter der Reinheit)	Rosentätowierung
Priester/in	Lehrer/in der Leidenschaft	Tarefsun/-ya (Sohn/Tochter der Wollust/Leidenschaft)	Rosentätowierung
Tempelvorsteher/in	Gastgeber/in der Leidenschaft	Tarfilasun/-ya (Sohn/Tochter der höchsten Erfüllung)	Rosentätowierung
Metropolit/in	Hüter/in der Zehn Göttlichen Gaben	Byloth/ya ay Mechallayat (Hüter/in der Kostbarkeiten)	Rosentätowierung
Kirchenoberhaupt	Geliebte/r der Göttin	Al'Tarfiri/a (der/die Wollüstige/Leidenschaftliche)	Rosentätowierung

* Die Rosentätowierung wird bei Erlangen eines neuen Ranges erweitert: durch Weinlaub beim Rang Tempelvorsteher/in, ein passendes Symbol bei Metropolit/in und ein Symbol der Wahl beim Kirchenoberhaupt.

Roter Schleier

Schleier der Fesselung

Wirkung: Der Schleier kann bei Fesselungen von Kulturschaffenden verwendet werden. Dies führt dazu, dass Proben auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* nicht nur um 2 erschwert sind, sondern dass der Gefesselte auch bei seiner Sammelprobe nur 3 Versuche hat, um sich zu befreien.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche), keine Sonderfertigkeit Schleier der Reinheit

Aspekt: Ekstase

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Schleier der Unempfindlichkeit

Wirkung: Immer, wenn die Rahjageweihte körperlichen Schaden erleidet, fängt der Schleier diesen auf. Der Schleier kann bis zu 5 SP abfangen. Sind die „LeP“ des Schleiers auf 0 gesunken, werden überzählige SP auf die Rahjageweihte übertragen. Der Schleier regeneriert 1 LeP pro Tag. Beschädigungen am Schleier verschwinden durch die Regeneration. Er kann die Geweihte nicht vor Schaden bewahren, der nicht körperlich ist (beispielsweise durch einen FULIMINICTUS).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Schleier der Fesselung, keine Sonderfertigkeit Schleier der Träume

Aspekt: Ekstase

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Schleier der Träume

Wirkung: Die Rahjageweihte kann den Schleier über einen schlafenden Kulturschaffenden legen und einen Eindruck davon erhalten, was dieser träumt. Sie kann seine Träume leicht beeinflussen und sie angenehmer gestalten, sodass er während der Regenerationsphase +1 LeP regeneriert. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert 5 Minuten und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Schleier der Fesselung, keine Sonderfertigkeit Schleier der Unempfindlichkeit

Aspekt: Ekstase

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Schleier der Reinheit

Wirkung: Solange die Rahjageweihte den Schleier trägt, perlt Regen an ihr ab, sie erleidet keinen Sonnenbrand und Schmutz haftet nicht an ihrem Körper.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche), keine Sonderfertigkeit Schleier der Fesselung

Aspekt: Harmonie

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Schleier der Verführung

Wirkung: Die Rahjageweihte bekommt bei Gesellschaftstalenten, außer auf *Einschüchtern* und *Willenskraft*, einen Bonus von +3 FW (statt +2). Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Schleier der Reinheit, keine Sonderfertigkeit Schleier des Begehrens

Aspekt: Harmonie

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Schleier des Begehrens

Wirkung: Segnet die Rahjageweihte den Schleier und gibt ihn anschließend an einen Kulturschaffenden, der den Schleier als Glücksbringer bei sich tragen muss, sorgt der Zeremonialgegenstand dafür, dass der Träger besonders begehrenswert wirkt. In den nächsten 12 Stunden bekommt dieser eine Begabung auf *Betören*. Die Rahjageweihte kann nicht selbst von der SF profitieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert 5 Aktionen und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Schleier der Reinheit, keine Sonderfertigkeit Schleier der Verführung

Aspekt: Harmonie

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Die Tradition der Aveskirche



Moralkodex der Aveskirche

Gefährten helfen: Reisegefährten in der Not soll ein Avesgeweihter stets helfen.

Reiseberichte anfertigen: Abenteuerreisen sollten immer auch schriftlich festgehalten oder mündlich weitergegeben werden.

Ungebundenheit: Ein Avesgeweihter soll keine Eide leisten, die ihn an einen Ort binden (außer einen Avestempel – und auch das nur für eine bestimmte Zeit).

Überschreitung des Horizonts: Der Avesgeweihte sollte immer danach streben, seinen Horizont in Form einer Reise zu erweitern.

Die Aspekte der Aveskirche

Aves, der Gott der Abenteurer, hat keine sehr harte Trennlinie für die Aspekte seiner Kirche, aber man kann doch zwischen der Reise und dem Schicksal

unterscheiden. Während der Aspekt der Reise eher die weltlichen Schwierigkeiten einer Reise abdeckt, ist das Schicksal für den Pfad des Lebens und die Bestimmung zuständig.

Reise

Das erste, was einem Aventurier zu Aves einfällt, sind abenteuerliche Reisen. Daher verwundert es auch nicht, dass die Tradition der Aveskirche den Aspekt Reise beinhaltet. Für alle Liturgien, bei denen es darum geht, die Gefahren einer Reise zu überstehen oder einen Abenteurer für eine Unternehmung zu stärken, ist dieser Aspekt der entscheidende.

Schicksal

Der Aspekt Schicksal beeinflusst bei Avesgeweihten vor allem das Glück eines Menschen oder verbessert seine Chancen, die richtige Entscheidung zu treffen, beispielsweise an einer Weggabelung.

Die Tradition (Aveskirche) als Sonderfertigkeit

- **Eingeschränkte Segnungen:** Folgende Segnungen kann der Avesgeweihte nicht anwenden: EIDSEGEN, GRABSEGEN, WEISHEITSEGEN.
- **Immer in Bewegung:** Dieser Vorteil sorgt dafür, dass der Geweihte die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Betäubung* ignorieren darf. Er erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn ein Geweihter also beispielsweise drei Stufen *Betäubung* erlitten hat, gelten für ihn nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei *Betäubung* IV wird der Held dennoch handlungsunfähig.
- Ein Avesgeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.
- **Wohlgefällige Talente:** Bekehren & Überzeugen, Gassenwissen, Geographie, Klettern, Körperbeherrschung, Menschenkenntnis, Orientierung, Reiten, Sinnenschärfe, Überreden, Wildnisleben
- Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 110 Abenteurerpunkte

Die Aveskirche im Überblick

Aspekte: Abenteuer, Entdeckungen, Pilgerfahrt, Reise, Reiten, Schicksal, Seefahrt, Suche, Wanderschaft

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: überall in Aventurien spärlich, am bekanntesten in den Tulamidenlanden, im Lieblichen Feld und auf den Zyklopeninseln

Beinamen: Herr des Horizontes, Fröhlicher Wanderer, Unsteter Pilger, Weber des Schicksals (selten)

Heilige Talismane: Lapislazuli-Flöte, Alveransfeder

Wichtige Tempel: Fasar, Teremon, Gareth, Belhanka, Khunchom

Heilige Orte: ganz Aventurien

Alveraniare, Heilige, Erwählte: keine

Heiliges Tier: Paradiesvogel, Pfau

Feiertage: 24. Phex (Glückstag), Tag des Aufbruchs (je nach Region und Klima unterschiedlich, z. B. nach der Schneeschmelze oder beim Aufbruch / bei der Rückkehr der Zugvögel)

Sternbild: Aves (Wandelstern)

Zuordnungen: Farben: Gelb, fast immer in Kombination mit Blau, Rot und Grün; Pflanzen: keine Pflanze wird ausschließlich dem Aves heilig angesehen, aber als nützliche Pflanzen für die Reise gelten unter anderem: Conchinis (gegen Sonnenbrand), Egel-schreck (vertreibt Parasiten), Hiradwurz (gegen



Schlangengifte), Neckerkraut (gegen Kerkersieche (irdisch: Skorbut)), sowie die auf Reisen praktischen Pflanzenprodukte Orazal (Klebstoff) und Zunderschwamm (zum Feuermachen); Steine: Aventurin und Lapislazuli; Symbole: Vögel, Wanderstab, Flöte

Opfergaben: Fundsachen von der Reise, See- oder Reisekarten von bislang nicht oder schlecht kartographierten Gebieten, Pilgerreisen, Mitbringsel aus großen oder heiligen Städten, Bilder oder Andenken, typische Handelswaren bereister Regionen, bunte Steine

Feindbilder: erzwungene Ansässigkeit, Feindseligkeiten gegen Fremde, in gewissem Sinne: übermäßiger Missionierungsdrang

Paradies: keines, Verstorbene ziehen an der Seite von Aves durch Aventurien

Ziele der Kirche: unbekannte Länder zu erkunden, Abenteuer und Reisende zu unterstützen, umfangreiche Reiseberichte und Kartotheke erstellen

Politischer Einfluss: sehr gering

Hierarchie innerhalb der Kirche: keine

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: sehr groß

Orden und Laienbruderschaften: Gemeinschaft der Freunde des Aves

Ränge innerhalb der Aveskirche

Rang	Titel	Kleidung/Symbol
Akoluth/in	Wandervogel	hölzerne oder bronzene Flöte
Novize/in	Weltsuchende/r	keine/s
Wanderpriester/in	Zugvogel	silberne Flöte
Tempelpriester/in	Weltsehende/r	goldene Flöte
Kirchenoberhaupt	Weltwandelnde/r	Lapislazuliflöte

Avesstab

Weg des Stabträgers

Wirkung: Legt der Avesgeweihte seinen Avesstab vor eine Weggabelung, zeigt ihm der Stab an, welcher der kürzere Weg zu seinem angestrebten Ziel ist, nicht jedoch, ob der ausgewählte Weg gefährlicher oder mit Hindernissen gespickt ist. Ein angestrebtes Ziel muss ein dem Avesgeweihten namentlich bekannter Ort sein, allerdings muss er selbst noch nicht zwingend dort gewesen sein. Diese Fähigkeit lässt sich nicht dazu verwenden, geheime Orte zu entdecken (z. B. den Unterschlupf eines Feindes oder einen verborgenen Tempel des Namenlosen). Es ist unerheblich, wie viele Wege von der Weggabelung oder Kreuzung abführen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Aveskirche), keine Sonderfertigkeit Glückskind

Aspekt: Reise

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Gegenwehr des Stabträgers

Wirkung: Der Avesgeweihte erhält beim Kampf mit dem Avesstab +1 PA.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Weg des Stabträgers, keine Sonderfertigkeit Sicherer Schritt des Stabträgers

Aspekt: Reise

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Sicherer Schritt des Stabträgers

Wirkung: Der Stab unterstützt den Avesgeweihten dabei, einen sicheren Stand auf unwegsamem Gelände zu erlangen (beispielsweise auf Schnee- und Eisflächen, durch knie- und hüfthohe Gewässer oder auf Sandboden). Erschwernisse durch solches Gelände werden um bis zu 2 Punkte reduziert (bis zu einem Minimum von + / -0 Erschwernis). Patzer können für diese Probe ignoriert werden und gelten als einfache misslungene Proben.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Weg des Stabträgers, keine Sonderfertigkeit Gegenwehr des Stabträgers

Aspekt: Reise

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Glückskind

Wirkung: Der Avesgeweihte kann einen Kulturschaffenden mit dem Avesstab segnen. Der Gesegnete erhält für die nächsten 12 Stunden die Fähigkeit *Glückskind* (siehe Seite 36). Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Aveskirche), keine Sonderfertigkeit Weg des Stabträgers

Aspekt: Schicksal

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Macht des Schicksals

Wirkung: Bei Anwendungen auf Proben kann der Avesgeweihte auch mehrere Schips für die gleiche oder unterschiedliche Anwendungen einsetzen. Er kann z. B. *Neu würfeln* zweimal auf die gleiche Probe einsetzen, oder einmal *Neu würfeln* und einmal *Qualität verbessern*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Glückskind, keine Sonderfertigkeit Zeichen der Vorsehung

Aspekt: Schicksal

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

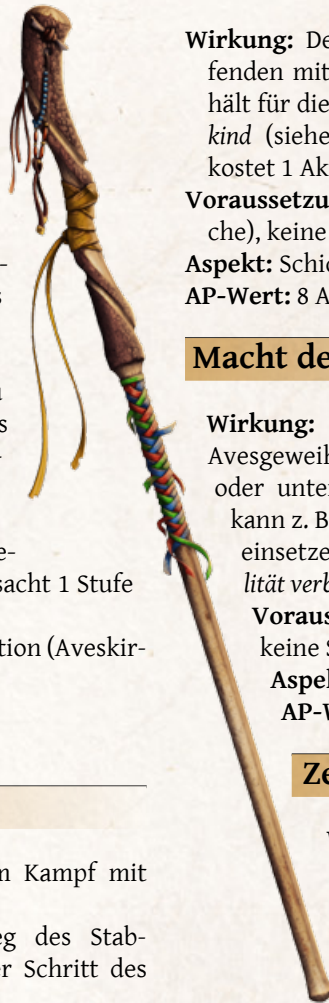
Zeichen der Vorsehung

Wirkung: Der Avesgeweihte kann einen Kulturschaffenden segnen. Dieser kann in den nächsten 24 Stunden einen Schicksalspunkt zurückbekommen, wenn dessen Effekt ihm keinen Vorteil verschafft hat (beispielsweise wenn die Option *Neu würfeln* die Probe verschlechtert und nicht verbessert hat, oder der Bonus bei der Option *Verteidigung* nicht notwendig war oder den Helden nicht vor Schaden bewahrt hat). Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Abenteuer eingesetzt werden, frühestens wieder nach 24 Stunden. Der Meister hat dabei das letzte Wort. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Glückskind, keine Sonderfertigkeit Macht des Schicksals

Aspekt: Schicksal

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte



Die Tradition der Ifirnkirche



Moralkodex der Ifirnkirche

Hilfsbereitschaft: Eine Ifirngeweihte hilft jedem Wesen, wenn es Hilfe braucht (mit Ausnahme von Wesen, die sich gegen die zwölfgöttliche Ordnung auflehnen oder deren erklärte Feinde sind).

Wärme: Die Ifirngeweihte versucht, Menschen mit Worten und Taten Wärme zu spenden.

Körperliche Leistungsfähigkeit: Der Körper der Ifirngeweihten sollte jederzeit den Belastungen, denen sie sich stellen muss, standhalten können.

Ewige Reise: Eine Ifirngeweihte begibt sich ständig auf Reise, immer auf der Suche nach Menschen, denen sie helfen kann.

Die Aspekte der Ifirnkirche

Die Ifirnkirche stellt die milde Seite des Firunkultes dar. Während Firun ein harter und kalter Gott ist, der nur die Stärksten überleben lässt, hat Ifirn auch

für die Schwachen Verständnis und setzt sich für die Hilfsbedürftigen ein. Andererseits ist auch eine Ifirngeweihte eine Kämpferin, die sich mit der Natur messen will, und steht in diesem Punkt dem Kult des Firun sehr nahe.

Hilfsbereitschaft

Unter Hilfsbereitschaft fallen alle Liturgien, die einer anderen Person helfen, beispielsweise sie wärmen oder ihr Schutz spenden.

Natur

Immer, wenn es darum geht, sich einen Wettkampf mit der Natur zu liefern, Tiere zu beeinflussen oder auf die Jagd zu gehen, spielt der Aspekt Natur bei den Ifirngeweihten die zentrale Rolle.

Die Tradition (Ifirnkirche) als Sonderfertigkeit

- ◆ **Eingeschränkte Segnungen:** Folgende Segnungen kann die Ifirngeweihte nicht anwenden: GLÜCKSSEGEN, TRANKSEGEN, WEISHEITSEGEN.
- ◆ **Innere Wärme:** Die Intervalle der Kältetabelle sind für Ifirngeweihte doppelt so lang wie angegeben (siehe **Regelwerk** Seite 346). Außerdem können sie per Handauflegen eine Unterkühlung der Stufe I-III um 1 Stufe senken (siehe **Regelwerk** Seite 347). Nach der Heilung gilt das Intervall für eine neue Unterkühlungsstufe. Diese Fähigkeit können Geweihte nur einmal alle 24 Stunden einsetzen, allerdings nicht bei sich selbst.
- ◆ Eine Ifirngeweihte muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn die Spielerin eine Geweihte der Kirche spielen will.
- ◆ **Wohlgefällige Talente:** Bekehren & Überzeugen, Fährtsuchen, Fischen & Angeln, Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Körperbeherrschung, Lederbearbeitung, Orientierung, Pflanzenkunde, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Tierkunde, Wildnisleben,
- ◆ Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 105 Abenteurpunkte

Die Ifirnkirche im Überblick

Aspekte: Bogenschießen, Frühlingsanfang, Hilfsbereitschaft, die gütige Seite der Natur

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: Nordaventurien, Thorwal

Beinamen: Schwanengleiche

Heilige Talismane: Heiliger Eiskristall

Wichtige Tempel: Bjaldorn, Olport, Eestiva, Norburg (vormals Firun)

Heilige Orte: siehe Firun, dazu der Ifirnsflügel (bei Ifirnshavn)

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Iloïnen Schwanentochter, die Silberschwäne, diverse Gestalten der thorwalschen Mythologie

Heiliges Tier: Schwan

Feiertage: Tag der Ifirn (30. Firun)

Sternbild: Nordstern



Zuordnungen: Farben: Weiß und Eisblau; Pflanzen: Schneeglöckchen und Birke; Stein: Jaspis; Symbole: Schwan, Schneeflocke, Frühlingsblumen, Eisblumen, unberührte Schneeflächen

Opfergaben: Frühlingsblumen, Eisskulpturen, Schnitzereien (aus Birkenholz), ansonsten siehe Firun

Feindbilder: nicht-waidmännische Jagd, unnötige Störung der Natur, unnötige Härte

Paradies: Firuns Jagdgründe

Ziele der Kirche: Hilfe für die Bedürftigen in der Wildnis, Spenden von Hoffnung und Zuversicht

Politischer Einfluss: gering

Hierarchie innerhalb der Kirche: sehr gering

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: groß

Orden und Laienbruderschaften: keine

Ränge innerhalb der Ifirnkirche

Rang	Titel	Kleidung/Symbol
Akoluth/in	–	–
Novize/in	–	–
Priester/in	–	–
Kirchenoberhaupt	–	–

Ifirnsmantel

Warmer Mantel

Wirkung: Die Ifirngeweihte kann ihren Mantel einem Kulturschaffenden anziehen. Solange der Kulturschaffende den Mantel trägt, verdoppelt sich das Intervall, in dem er eine Unterkühlungsstufe bekommen würde. Die Wirkung hält 24 Stunden an. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Ifirnkirche), keine Sonderfertigkeit Haltbare Trophäen

Aspekt: Hilfsbereitschaft

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Schutz gegen Kälte

Wirkung: Wenn ein Kulturschaffender mit Ausnahme der Ifirngeweihten selbst den Mantel trägt, kann er keine Stufen von *Betäubung* und *Paralyse* durch Unterkühlung oder andere durch Kälte und Eis hervorgerufene Effekte erhalten.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Warmer Mantel, keine Sonderfertigkeit Erholsamer Schlaf

Aspekt: Hilfsbereitschaft

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Erholsamer Schlaf

Wirkung: Die Ifirngeweihte kann einen Kulturschaffenden mit dem Ifirnsmantel zudecken. Dieser erleidet in der Regenerationsphase, in der er unter dem Mantel schläft, keine Abzüge auf die Regeneration aufgrund von schlechter oder furchtbarer Umgebung (siehe **Regelwerk** Seite 339). Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Warmer Mantel, keine Sonderfertigkeit Schutz gegen Kälte

Aspekt: Hilfsbereitschaft

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Haltbare Trophäen

Wirkung: Felle, Pelze und andere Jagdtrophäen, die die Ifirngeweihte haltbar machen will, sind 50 % länger haltbar als üblich.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Ifirnkirche), keine Sonderfertigkeit Warmer Mantel

Aspekt: Natur

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Jägermantel

Wirkung: Die Ifirngeweihte erhält gegenüber Wildtieren +1 RS. Dieser RS ist mit anderem RS kombinierbar, wenn dieser auch gegen Wildtiere angewandt werden kann.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Haltbare Trophäen, keine Sonderfertigkeit Tierfreundschaft

Aspekt: Natur

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Tierfreundschaft

Wirkung: Durch diese Fähigkeit erlangt die Ifirngeweihte eine neue Einsatzmöglichkeit in Tierkunde. Sie kann ein einzelnes Wildtier mit einer Vergleichsprobe zwischen *Tierkunde* (*Wildtiere*) gegen dessen *Willenskraft* beruhigen. Die Reichweite der Fähigkeit beträgt 16 Schritt. Das Beruhigen eines Wildtiers bedeutet in den meisten Fällen, dass es die Ifirngeweihte und ihre Begleiter nicht angreift und sich zurückzieht. Es ist für die Ifirngeweihte nicht möglich, das Wildtier zu kontrollieren, um es beispielsweise als Kampfgefährte oder Reittier zu nutzen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Haltbare Trophäen, keine Sonderfertigkeit Jägermantel

Aspekt: Natur

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Die Tradition der Korkirche



Moralkodex der Korgeweihten

Guter Kampf und Gutes Gold: Korgeweihnte lehnen zwar nicht immer Heilmagie ab, aber sie bevorzugen es, darauf zu verzichten. Zudem lässt sich jeder Korgeweihnte seine Dienste nach den Richtlinien des Khunchomer Kodex bezahlen. Haben Korgeweihnte erst einmal einen Vertrag unterzeichnet, sind sie ihrem Auftraggeber gegenüber loyal und bestrafen z. B. auch Deserteure der Einheit, der sie dienen.

Gnadenlosigkeit: Ein Geweihter des Kor jammert nicht um Gnade. Ob er jemandem Gnade gewährt, muss er selbst entscheiden.

Söldnerethik: Der Korgeweihnte achtet die Regeln des Krieges und hält sich an die Söldnerethik. Er geht gegen Schändungen (sowohl von Menschen als auch Dingen) vor, da es die Söldnerethik verbietet (Plünderungen sind jedoch erlaubt, da es hierfür Richtlinien im Kodex gibt). Auch ist er verantwortlich für Korse Gefolgsleute (Söldner und Gladiatoren) und tritt für deren Rechte ein.

Die Aspekte der Korkirche

Die Aspekte der Korkirche beschäftigen sich insbesondere mit Kampfhandlungen und den körperlichen Verbesserungen des Helden. Innerhalb der Kirche wird zwischen den beiden Aspekten des Guten Kampfes und des Guten Goldes unterschieden. Während für den Guten Kampf die Herausforderung eines direkten Kampfes im Vordergrund steht, ist der Korgeweihnte des Guten Goldes auch mit Themen wie Vertragsabschlüssen, Taktik und Versorgung der korgefälligen Klientel besonders vertraut.

Guter Kampf

Liturgien des Guten Kampfes sind vor allem für offensive Handlungen oder Angriffe einsetzbar, sodass der Korgeweihnte einen blutigeren und glanzvolleren Kampf abliefern kann.

Gutes Gold

Der Aspekt des Guten Goldes ähnelt in vielen Bereichen dem Guten Kampf, aber der Unterschied liegt darin, dass der Weg des Guten Goldes auch Liturgien für Verträge und defensive Taktiken beinhaltet.

Die Tradition (Korkirche) als Sonderfertigkeit

- **Eingeschränkte Segnungen:** Folgende Segnungen kann der Korgeweihnte nicht anwenden: GEBURTSGEGEN, HARMONIEGEGEN, KLEINER HEILSGEGEN.
- **Kennt keinen Schmerz:** Dieser Vorteil sorgt dafür, dass der Geweihte die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Schmerz* ignorieren darf. Er erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn ein Geweihter also beispielsweise drei Stufen *Schmerz* erlitten hat, gelten für ihn nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei *Schmerz* IV wird der Held dennoch handlungsunfähig.
- Ein Korgeweihnter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn die Spielerin einen Geweihten der Kirche spielen will.
- **Wohlgefällige Talente:** alle Kampftechniken, Einschüchtern, Götter & Kulte, Körperbeherrschung, Kraftakt, Kriegskunst, Selbstbeherrschung, Willenskraft
- **Leiteigenschaft der Tradition** ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 130 Abenteuerpunkte

Die Korkirche im Überblick

Aspekte: Blut, Kampflust, Kampfrausch, Sieg (Aspekte des Guten Kampfes); Beute, Sold, Vertrags- und Worttreue (Aspekte des Guten Goldes)

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: Südaventurien, Tulamidenlande

Beinamen: Herr der Schlachten, der Mitleidlose,

Der lachend über das Schlachtfeld schreitet, Herr der neun tödlichen Streiche, Geifernder Schnitter, Donnernder Himmelreiter, Schwarzer Prinz der Chimären, Bruder des Blutes, der Gnadenlose, der Schwarze Mantikor, der Unbarmherzige, Rondras Scharfrichter

Heilige Talismane: Schwarzer Speer, Khunchomer Kodex

Wichtige Tempel: Fasar, Khunchom, Al'Anfa

Heilige Orte: Schlachtfelder, an denen viel Blut geflossen ist (z. B. die Furt der Klagen bei Belew am Gadang, wo Murak-Horas das Diamantene Sultanat besiegte, Trollpforte, Brig-Lo, Wehrheim)

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Schwarzer Panther, Sankt Ghorio (Patron der ehrlichen Söldnerverträge, Stifter des Khunchomer Kodex)

Heiliges Tier: Panther, Mantikor (seit jüngerer Zeit), Sultansechse

Feiertage: Fest des Schwertes (Nacht vom 15. auf den 16. Rondra)

Sternbild: Kor (Wandelstern)



Zuordnungen: Farben: Schwarz und Rot, neunfach geschachteter Schild (rautenförmiges Muster, fünfmal Schwarz und viermal Rot); Pflanzen: Koriander, Kornelkirsche; Steine: schwarzer Obsidian, schwarzer Topas, Korund, Morion (schwarzer Quarz); Symbole: die Zahl 9, Blut, Ovale (ein Zeichen für den ewigen Kampf und die Arena der Gladiatoren)

Opfergaben: Tieropfer, eigene Körperteile (insbesondere der 'zehnte' kleine Finger) und Blut, bezwungene Feinde, in Friedenszeiten Verbrecher, Gold

Feindbilder: Schwäche, Zögerlichkeit, mangelnde Opferbereitschaft, Deserteure, zahlungsunwillige Auftraggeber, Verräter

Paradies: keines, Verstorbene schreiten im Letzten Kampf gemeinsam mit Kor über das Schlachtfeld

Ziele der Kirche: Herrschaft und Leben den Starken, Unterjochung und Tod den Schwachen

Politischer Einfluss: gering

Hierarchie innerhalb der Kirche: gering

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel

Orden und Laienbruderschaften: korgläubige Söldnertruppen: Schwarze Reiter (Eliteschwadron der tulamidischen Reiter, Fasar), Schwarzer Bund des Kor, Orden des Schwarzen Löwen (beide Al'Anfa), Ritter des Immerwährenden Kampfes (Schutztruppe der Drachenei-Akademie, Khunchom)

Ränge innerhalb der Korkirche

Rang	Titel	Kleidung/Symbol
Akoluth/in	–	–
Priester/in	–	–
Tempelvorsteher/in	Hauptmann-Geweihter oder Sohn des Mantikors	–
Kirchenoberhaupt	Richter der neun Streiche	Blutrote Rüstung/Schwarzer Speer

Korspieß

Scharfe Krallen

Wirkung: Gegen Wesen mit mindestens RS 2 richtet der Korspieß +1 SP an.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Kirkche), keine Sonderfertigkeit Verteidigungslücke

Aspekt: Guter Kampf

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Mantikorstich

Wirkung: Gegen Wesen mit mindestens RS 2 richtet der Korspieß +1 SP an. Diese Fähigkeit ist kombinierbar mit *Scharfe Krallen*, sodass der Korspieß +2 SP anrichtet.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Scharfe Krallen, keine Sonderfertigkeit Blutende Wunde

Aspekt: Guter Kampf

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Blutende Wunde

Wirkung: Bei einem Treffer mit dem Korspieß, der SP verursacht, blutet die Verletzung am Ende der KR so stark nach, dass das Opfer zusätzlich einmalig 1W3+1 LeP verliert. Der Einsatz dieser Fähigkeit muss angesagt werden, nachdem die TP gegen das Opfer ausgewürfelt wurden. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Scharfe Krallen, keine Sonderfertigkeit Mantikorstich

Aspekt: Guter Kampf

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Verteidigungslücke

Wirkung: Bei einem Treffer mit dem Korspieß, der SP verursacht, kann der Spieler des Korgeweihten beschließen, dass er statt des ausgewürfelten Schadens nur 1 SP anrichtet. Dafür sinkt die Verteidigung des Ziels für 2 KR um 2. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Kirkche), keine Sonderfertigkeit Scharfe Krallen

Aspekt: Gutes Gold

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Schmerzhafter Hieb

Wirkung: Bei einem Treffer mit dem Korspieß, der SP verursacht, kann der Spieler des Korgeweihten beschließen, dass er statt des ausgewürfelten Schadens nur 1 SP anrichtet. Dafür erleidet das Opfer 1 Stufe *Schmerz* für 2 KR. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Verteidigungslücke, keine Sonderfertigkeit Kampfesmut

Aspekt: Gutes Gold

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kampfesmut

Wirkung: Der Korgeweihte kann beliebige, in einem Radius von 3 Schritt um ihn befindliche Kulturschaffende auswählen, und bei ihnen allen entweder 1 Stufe *Furcht* oder 1 Stufe *Schmerz* unterdrücken. Der Korgeweihte kann selbst nicht von dieser Fähigkeit profitieren. Diese Fähigkeit kostet 1 Aktion, wirkt bis zum Ende der nächsten Kampfrunde und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Verteidigungslücke, keine Sonderfertigkeit Schmerzhafter Hieb

Aspekt: Gutes Gold

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Die Tradition der Nanduskirche



Moralkodex der Nanduskirche

Streben nach Weisheit: Ein Nandusgeweihter sollte stets nach Wissen streben und somit auch nach Weisheit.

Erleuchtung für Andere: Es soll dem Nandusgeweihten eine wichtige Aufgabe sein, andere Menschen zu erleuchten und sie somit vor Dummheit und Fehlern zu bewahren.

Geheimwissen: Der Nandusgeweihte strebt danach, die höheren Mysterien der Kirche zu erlernen.

Einfluss: Es ist wichtig, die Kirche und ihre Lehren zu fördern und zu verbreiten. Der Nandusgeweihte sollte versuchen, Einfluss zu gewinnen, um dieses Ziel zu erreichen.

Die Aspekte der Nanduskirche

Innerhalb der Nandusgeweihtenschaft spielt das Sammeln und Verbreiten von Wissen eine wichtige Rolle. Hierbei ähnelt die Nanduskirche der Hesindekirche, aber die Zielsetzung ist eine andere. Den Nandusgeweihten geht es vor allem darum, das Wissen den Menschen zugänglich zu machen, sie zu bilden und ihnen zu einem Erkenntnisgewinn zu verhelfen.

Bildung

Der Aspekt Bildung dient vor allem dazu, Menschen Wissen zu vermitteln und ihnen somit bei der Bewältigung von Problemen behilflich zu sein.

Erkenntnis

Da Erkenntnisgewinn ein wichtiges Kriterium für die Ziele der Nanduskirche ist, ist Erkenntnis einer der Aspekte der Tradition.

Die Tradition (Nanduskirche) als Sonderfertigkeit

- **Eingeschränkte Segnungen:** Folgende Segnungen kann der Nandusgeweihte nicht anwenden: FEUERSEGEN, KLEINER SCHUTZSEGEN, STÄRKUNGSSEGEN
- **Umfassendes Wissen:** Nandusgeweihte erhalten bei der ersten Teilprobe auf KL bei Wissenstalenten eine Erleichterung von 1. Dies bedeutet, dass sie die Erleichterung nur einmal pro Talent bekommen, auch wenn zwei Teilproben auf Klugheit abgelegt werden.
- Eine Nandusgeweihte muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn die Spielerin eine Geweihte der Kirche spielen will.
- **Wohlgefällige Talente:** Alchimie, Bekehren & Überzeugen, Brett- & Glücksspiel, Gassenwissen, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Magiekunde, Menschenkenntnis, Rechnen, Sphärenkunde, Sternkunde, Überreden
- Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 130 Abenteuerpunkte

Die Nanduskirche im Überblick

Aspekte: Bildung und Wissensvermittlung, Einsicht und Intuition, Erkenntnis, Planung und darauf basierende Improvisation, Schlüsse im Handeln, Schrift, Strategie und Taktik, Streben nach Orakeln (vor allem Inrah)

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: Horasreich, südliche Stadtstaaten, Almada, Fasar, Khunchom

Beinamen: Hesindes Weisheit (selten), die List (selten)

Heilige Talismane: Heiliger Strohsack (angeblich zu Brabak)

Wichtige Tempel: Vinsalt, Fasar, Brabak, Belhanka, Methumis

Heilige Orte: keine bekannten

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Rohal (weise Regentschaft, verborgenes Wissen), die Heilige Niobara (Sterndeuterei, sphärologische Erkenntnis), Sankt Thamos Nostriacus (Prophezeiung und deren Verschlüsselung für die Weisen); in höheren Weihegraden auch Mada (Bringerin der Zauberei, Märtyrerin für die Geistesfreiheit) und die mit ihr verbundenen 'Bashuriden' (eine Dienerrasse der Mada aus einem früheren Zeitalter) sowie Borbarad (entschlossene Regentschaft, verbotenes Wissen)

Heiliges Wesen: Einhorn

Feiertage: Nächte vor den Sonnenwenden und Tagundnachtgleichen (entsprechen den Hesinde-Feiertagen)

Sternbild: Nandus (Wandelstern)

Zuordnungen: Farben: Grau und Grün; Pflanze: Tamarinde; Steine: Topas und Mondstein; Symbole: Einhorn, Ouroboros, Sterne, Labyrinth, magische Zahlenquadrate und andere Rätselbilder oder Versinnbildlichungen mathematischer Zusammenhänge



(goldener Schnitt, das rechtwinklige Odenius-Dreieck), Nanduria-Schrift. Übliche Handzeichen sind Kreis und Dreieck, wobei die Spitze Nandus, die beiden anderen Ecken Phex und Hesinde symbolisieren (wird Phex und Hesinde mehr Bedeutung zugemessen, steht es mit der Spitze nach unten und heißt 'Hohes Trigon'; im anderen Fall heißt es 'Niederes Trigon', bei dem die Spitze nach oben zeigt).

Opfergaben: wenig verbreitet; allerhöchstens in Form von eigenen Erkenntnisleistungen, Rätselbildern (es gibt spezielle, gedruckte Motivbilder), Feinmechaniken

Feindbilder: bewusste Verdummung, kirchliche Dogmatiker, Dämonen-Paktierer (die freiwillig ihre Denkfreiheit aufgeben)

Paradies: Je nach Grad der Einweihung wird gelehrt: ein Teil von Hesindes Labyrinth (niedere Grade) oder das Einswerden mit dem Nayrakis (hohe Grade)

Ziele der Kirche: dem Menschen die Möglichkeit zu freiem und eigenständigem Erkennen, Denken und Erleben zu geben, ihn geistig dabei zu fordern und so seine spirituelle und sittliche Entwicklung voranzubringen.

Politischer Einfluss: mittel

Hierarchie innerhalb der Kirche: gering

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: sehr hoch

Orden und Laienbruderschaften: keine offiziellen, jedoch starker Einfluss (etliche Akoluthen) in verschiedenen libertären und republikanischen Zirkeln im Horasreich, bei Alchimisten und Sterndeutern, diversen Magier-Akademien (Belhanka, Thorwal) und den aventurischen Universalschulen (in Al'Anfa eher im Untergrund)

○ Ränge innerhalb der Nanduskirche

Rang	Titel	Kleidung/Symbol
Akoluth/in	–	–
Priester/in	–	–
Tempelvorsteher/in	–	–
Kirchenoberhaupt	–	–

• Eine kirchliche Hierarchie zu ihrem Selbstzweck wird innerhalb der Nanduskirche abgelehnt.

Einhornstirnband

Wissensdurst

Wirkung: Der Nandusgeweihte kann ein Wissenstalent benennen, das seinen Forschungsschwerpunkt darstellt. Das Wissenstalent lässt sich, nachdem es festgelegt wurde, nicht mehr ändern. Dieses Talent erhält bei Gelingen +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Nanduskirche), keine Sonderfertigkeit Meisterhafter Lehrmeister

Aspekt: Erkenntnis

AP-Wert: A-/B-/C-Talent: 1/2/3 Abenteuerpunkte

Zweiter Anlauf

Wirkung: Die erste Wiederholungsprobe bei Wissenstalenten ist für den Nandusgeweihten nicht erschwert. Die zweite Wiederholungsprobe ist um 1 erschwert, die dritte um 2 usw.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Wissensdurst, keine Sonderfertigkeit Recherchegeespür

Aspekt: Erkenntnis

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Recherchegeespür

Wirkung: Der Nandusgeweihte kann ein Wissenstalent benennen, das seinen Forschungsschwerpunkt darstellt. Das Wissenstalent lässt sich, nachdem es festgelegt wurde, nicht mehr ändern. Dieses Talent erhält bei Gelingen +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Diese Fähigkeit ist mit *Wissensdurst* kumulativ und verleiht somit einen Bonus von +2 FP.

Außerdem kann der Nandusgeweihte ein weiteres Wissenstalent als Nebenfach wählen. Dieses Talent erhält bei Gelingen +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Wissensdurst, keine Sonderfertigkeit Zweiter Anlauf

Aspekt: Erkenntnis

AP-Wert: A-/B-/C-Talent: 1/2/3 Abenteuerpunkte für das Hauptfach, A-/B-/C-Talent: 1/2/3 Abenteuerpunkte für das Nebenfach



Meisterhafter Lehrmeister

Wirkung: Wenn der Nandusgeweihte unterrichtet, verringert sich die Zeit zum Erlernen des Wissens für seine Schüler um 25 %.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Nanduskirche), keine Sonderfertigkeit Wissensdurst

Aspekt: Bildung

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Inspirierender Unterricht

Wirkung: Der Spieler des Nandusgeweihten legt eine Probe auf ein Wissenstalent ab. Ein einzelner, zuhörender Schüler in Hör- und Sichtreichweite bekommt bei Gelingen QS/2 Erleichterungen auf Teilproben des Wissenstalents; maximal ist eine Erleichterung von 1 auf eine Teilprobe erlaubt. Die Wirkung hält 1 Stunde lang an oder bis der Schüler das nächste Mal auf das Talent würfeln muss, je nachdem, was früher eintritt. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 5 Minuten und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Meisterhafter Lehrmeister, keine Sonderfertigkeit Weisheit des Lehrers

Aspekt: Bildung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Weisheit des Lehrers

Wirkung: Der Spieler des Nandusgeweihten legt eine Probe auf ein Wissenstalent ab. Ein einzelner, zuhörender Schüler in Hör- und Sichtreichweite bekommt bei Gelingen QS Erleichterungen auf Teilproben von Klugheit; maximal ist eine Erleichterung von 3 auf eine KL-Teilprobe erlaubt. Die Wirkung hält 1 Stunde lang an oder bis der Schüler das nächste Mal auf das Talent würfeln muss, je nachdem, was früher eintritt. Der Schüler muss in dem Talent einen niedrigeren FW als der Nandusgeweihte aufweisen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 5 Minuten und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Meisterhafter Lehrmeister, keine Sonderfertigkeit Inspirierender Unterricht

Aspekt: Bildung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Die Tradition der Swafnirkirche



Moralkodex der Swafnirkirche

Ehrlichkeit & Ehre: Ein Swafnirgeweihter sagt immer, was er wirklich denkt, und behält es nicht für sich. Er lügt auch niemanden an. Zudem sollten seine Handlungen immer ehrenvoll sein, und er sollte nichts tun, das seine Ehre oder die seiner Gemeinschaft beschmutzt.

Walschutz: Wale und Delphine gilt es zu schützen, Wal-fänger müssen vertrieben oder gar getötet werden.

Mut: Der Swafnirgeweihte steht immer an vorderster Reihe, wenn es zum Kampf gegen Hranngargezücht oder andere Schrecken geht.

Gemeinschaft: Der Swafnirgeweihte sorgt dafür, dass es seiner Gemeinschaft gut geht, und kümmert sich um die walwütigen Swafnirskinder, damit sie niemanden verletzen.

Die Aspekte der Swafnirkirche

Die Swafnirgeweihten sehen in sich selbst die Priester und Ratgeber ihrer Gemeinschaft. Aber ihre Fähigkeiten beruhigen nicht nur Berserker, sondern bringen ihnen und anderen Mitgliedern auch Stärke und Mut, um sich im Kampf gegen finstere Mächte zu beweisen.

Kraft

Der Aspekt Kraft macht einen Menschen stärker oder verleiht ihm im Kampf mehr Durchschlagskraft.

Tapferkeit

In der Swafnirkirche spielt Tapferkeit eine bedeutende Rolle. Immer wenn es darum geht, sich selbst oder anderen Mut zu machen oder mittels Liturgien Höchstleistungen hervorzurufen, ist dieser Aspekt gefragt.

Die Tradition (Swafnirkirche) als Sonderfertigkeit

- **Eingeschränkte Segnungen:** Folgende Segnungen kann der Swafnirgeweihte nicht anwenden: FEUERSEGEN, GEBURTSEGEN, SPEISESEGEN
- **Gemeinschaftlicher Angriff:** Durch diesen Vorteil erwirbt der Swafnirgeweihte eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Bekehren & Überzeugen*. Der Geweihte kann mittels *Bekehren & Überzeugen* seine Gefährten und sich selbst während eines Kampfes unterstützen. Er muss 1 Aktion aufwenden. Danach legt er eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* ab. Bis zu QS +1 andere Personen seiner Wahl in seiner Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Bonus von +1 AT und +1 TP (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF Anführer).
- Ein Swafnirgeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.
- **Wohlgefällige Talente:** Kampftechnik Hieb-waffen, Kampftechnik Schilde, Boote & Schiffe, Einschüchtern, Fesseln, Fischen & Angeln, Heilkunde Seele, Holzbearbeitung, Körperbeherrschung, Kraftakt, Orientierung, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Tierkunde, Zechen
- Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter
AP-Wert: 115 Abenteurpunkte

Die Swafnirkirche im Überblick

Aspekte: abenteuerliche Reisen, Ehrbarkeit und Treue, Kraft und Mut, Seefahrt, Swafskari (Walwut, Bluttausch), Thorwaler, Ungestüm und Jähzorn, Weisheit

Pantheon: Zwölfgötter

Verbreitung: vornehmlich bei Thorwalern, innerhalb und außerhalb Thorwals einige Anhänger unter zwölfgöttergläubigen Seeleuten und Seesoldaten (dann als Sohn Efferds und Rondras)

Beinamen: Gottwal

Heilige Talismane: Jurgas Ruderblatt

Wichtige Tempel: Thorwal, Olport, Prem, Festum, Llan-ka, etliche Efferdtempel haben einen Swafnirschrein, so z. B. Al'Anfa und Havena

Heilige Orte: Der Gottwal kennt keinen festen Ort, an dem man ihm begegnen kann, frei durchstreift er die Meere. Im Jurgalied ist allerdings eine mythische paradiesische Insel beschrieben, etwa auf halbem Weg zwischen Hjaldingard und Nordaventurien, die man Swafnirs Eiland nennt, deren Lage jedoch kein Lebender kennt.

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Jurga Tjalfsdottir (führte die Hjaldinger nach Aventurien)

Heiliges Tier: Pottwal (angeblich streift Swafnir selbst als ein solcher durch die Meere, um die Seeschlange Hranngar zu bekämpfen), andere Wale und Delphine



Feiertage: Tag des Wassers, auch Swafnirtag (1. Efferd, Freudenfest mit Bootrennen und Wettspielen)

Sternbild: keines

Zuordnungen: Farben: Blau, Weiß und Rot; keine zugeordneten Steine, Pflanzen oder Symbole

Opfergaben: selbst gefangene (Raub-)Fische und große Oktopoden, seltene Muscheln, geschnitzte Figuren (oft Schiffe oder Wale) aus Bernstein, Bein oder Holz, Trankopfer, Blut, besondere Beutestücke, feierliche Gelübde

Feindbilder: Hranngar (als Sammelbegriff für alles Erzböse, seien es Charyptoroth- und Echsenkulte oder der Namenlose) und ihre stetig wachsende Brut, Seeschlangen, der Herrschaftsanspruch des Zwölfgötter-Kultes

Paradies: keines, Verstorbene werden an die Seite Swafnirs gerufen, um in der Endschlacht gegen Hranngar zu kämpfen

Ziele der Kirche: thorwalsche Gemeinschaft fördern, Walwütige beruhigen, Meeresungeheuer bekämpfen

Politischer Einfluss: mittel

Hierarchie innerhalb der Kirche: gering

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: groß

Orden und Laienbruderschaften: keine

Ränge innerhalb der Swafnirkirche

Rang	Titel	Kleidung/Symbol
Akoluth/in	–	–
Priester/in	–	–
Tempelvorsteher/in	–	–
Kirchenoberhaupt	–	–

Walschild

Wall der Schilde

Wirkung: Bis zu 3 ausgewählte Ziele in einem Radius von 4 Schritt um den Swafnirgeweihten erhalten gegen Fernkampfangriffe einen Bonus von +1 bei der Schild-PA. Die Wirkung hält bis zum Ende der nächsten KR an. Die Ziele können sich nach dem Einsatz der Fähigkeit aus dem Radius herausbewegen. Der Swafnirgeweihte kann nicht selbst von der SF profitieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Swafnirkirche), keine Sonderfertigkeit Flukenschlag

Aspekt: Tapferkeit

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte



Schildmeer

Wirkung: Bis zu 3 ausgewählte Ziele in einem Radius von 4 Schritt um den Swafnirgeweihten erhalten gegen Fernkampfangriffe einen Bonus von +1 bei der Schild-PA. Die Wirkung hält bis zum Ende der nächsten KR an. Die Ziele können sich nach dem Einsatz der Fähigkeit aus dem Radius herausbewegen. Der Swafnirgeweihte kann nicht selbst von der SF profitieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*. Diese Fähigkeit ist mit *Wall der Schilde* kumulativ und verleiht somit einen Bonus von +2 Schild-PA.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Wall der Schilde, keine Sonderfertigkeit Wall der Angst

Aspekt: Tapferkeit

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Wall der Angst

Wirkung: Der Swafnirgeweihte hält sein Schild hoch und wählt im Radius von 8 Schritt um sich ein Wesen aus. Nur folgende Wesen können davon betroffen sein: Dämonide, Dämonen, Meeresungeheuer. Der Spieler des Swafnirgeweihten würfelt eine Probe auf *Einschüchtern (Drohung)*, die um die Anrufungs-/Erschaffungsschwierigkeit des Wesens (falls vorhanden) und zusätzlich bei Größerkategorie groß um -2 und bei riesig um -4 modifiziert wird. Gelingt die Probe, erleidet das Wesen QS/2 Stufen *Furcht* (auch wenn es eigentlich immun gegen *Furcht* ist). Die Wirkung ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF *Wall der Angst*. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Wall der Schilde, keine Sonderfertigkeit Schildmeer

Aspekt: Tapferkeit

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Flukenschlag

Wirkung: Der Swafnirgeweihte kann eine Schild-AT mit dem Walschild ausführen.

Die Attacke unterliegt keiner Erschwernis durch den AT-Modifikator des Schilds. Bei einem unverteidigten Treffer muss der Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ablegen. Misslingt diese, erleidet er den Status *Liegend*. Die Ansage für den Angriff muss vor dem Auswürfeln der AT stattfinden. Nur Ziele der Größerkategorie mittel und kleiner können davon betroffen sein. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion, zusätzlich zur eigentlichen AT (1 Aktion), und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Swafnirkirche), keine Sonderfertigkeit Wall der Schilde

Aspekt: Kraft

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Hass des Grünwals

Wirkung: Der Swafnirgeweihte kann eine Schild-AT mit dem Walschild ausführen. Die Attacke unterliegt keiner Erschwernis durch den AT-Modifikator des Schilds. Bei einem unverteidigten Treffer muss der Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* erschwert um 1 ablegen. Misslingt diese, erleidet er den Status *Liegend*. Die Ansage für den Angriff muss vor dem Auswürfeln der AT stattfinden. Nur Ziele der Größerkategorie mittel und kleiner können davon betroffen sein. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion, zusätzlich zur eigentlichen AT (1 Aktion), und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Flukenschlag, keine Sonderfertigkeit Kraftvoller Vorstoß

Aspekt: Kraft

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kraftvoller Vorstoß

Wirkung: Der Swafnirgeweihte erhält die Möglichkeit, eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* abzulegen und bis zu QS/2 Ziele in seiner Hör- und Sichtreichweite für den Angriff zu wappnen. Er verleiht allen Zielen +2 AT. Der Bonus verfällt, wenn das angegriffene Ziel sich erfolgreich verteidigt oder die AT misslingt, spätestens aber nach dem Ende der folgenden KR. Die Wirkung ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF *Kraftvoller Vorstoß*. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Flukenschlag, keine Sonderfertigkeit Hass des Grünwals

Aspekt: Kraft

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Die Tradition des Namenlosen Kults



Die Tradition (Namenloser Kult) als Sonderfertigkeit

- **Liturgieschutz:** Werden Liturgien oder Zeremonien gegen den Namenlosen-Geweihten gewirkt, so verbessert sich hiergegen seine Seelenkraft um 1.
- **Immunität gegen Namenloses Grauen:** Wirkungen, deren Ursprung namenloser Natur ist, etwa Rattenpilze, haben auf Geweihte des Namenlosen keinen negativen Einfluss mehr.
- **Die Macht des Namenlosen:** Bei der Modifikation Erzwingen erhält der Geweihte bei Liturgien/Zeremonien eine Erleichterung von 2 statt 1.
- **Wohlgefällige Talente:** Bekehren & Überzeugen, Götter & Kulte, Menschenkenntnis, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Überreden, Verbergen, Verkleiden
- **Leiteigenschaft der Tradition** ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Selbstopfer des 1. Grads

AP-Wert: 150 Abenteuerpunkte

Verpflichtungen gegenüber Kult und dem Namenlosen, aber eine Prinzipientreue ist nicht immer vorhanden. Bei einigen Kulte sind Machtstreben und die Schwächung der zwölfgöttlichen Kirchen ein gemeinsames Bestreben, aber keine Pflicht für den Einzelnen.

Moralkodex, Aspekte und Ränge

Die Kirche bzw. die verschiedenen Kulte des Namenlosen verfügen nicht über ein gemeinsames Rangsystem, da jeder Zirkel individuell gestaltet ist. In der Regel gibt es eine strenge Hierarchie und eine Unterteilung in Unwissende, Ahnende und Wissende, aber mehr Gemeinsamkeiten sind nicht gegeben (selbst die Bezeichnung dieser Kategorien variiert sehr stark).

Zudem verfügt die Kirche des Namenlosen nicht über Aspekte, weswegen Geweihte die Regeln dazu ignorieren können. Jede Liturgie mit der Verbreitung Namenloser kann so behandelt werden, als verfüge der Geweihte über die entsprechende Aspektkenntnis.

Ein Moralkodex ist nicht vorhanden. In der Regel haben die Diener des Namenlosen zwar den Nachteil



Die Kirche des Namenlosen im Überblick

Aspekte: Erfolg, Hass, Heimtücke, Herrschaft, Lüge und Verrat, Macht, Rache, Selbstsucht, Selbstverstümmelung, Versuchung, Zerstörung

Pantheon: Namenloser

Verbreitung: ganz Aventurien

Heilige Talismane: unbekannt

Wichtige Tempel: unbekannt

Heilige Orte: unbekannt

Beinamen: der Dreizehnte, der Gesichtslose, der Gülde-ne, Naagot-Shaar, Rattenkind und viele weitere

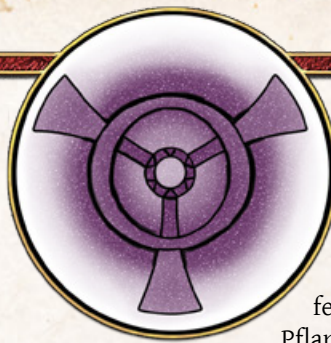
Alveraniare, Heilige, Erwählte: das 'Rattenkind', die Augen des Namenlosen, Pardona (Legatin und Zunge des Namenlosen), Erzvampire

Heiliges Tier: Ratten, Schakale, Wolfsspinnen, Vampirfledermäuse

Feiertage: Die 5 Tage des Namenlosen

Sternbild: Sternenleere

Zuordnungen: Farben: Schwarz, Purpur und Gold (jeweils als Farbe der Mächtigen); Pflanzen: Rattenpilz (tatsächlich eine vom Wirken des Namenlosen gestaltete Pflanze), Blutbuche (seltener Baum), Purpurmohn (Rauschmittel), Dämonenkrallen (Blume), Morgendornstrauch (verfluchte Pflanze), Bittersüßer Nachtschatten (Giftpflanze); Steine: Chrysopras, Rauchquarz,



Pechblende und Mondstein; Symbole: die Zahl Dreizehn

Opfergaben: eigene Haare, Blut, Auge, Gliedmaßen (auch symbolische Opferungen wie Schweigegelübde, Tabus etc.); allgemein Menschen- und Tieropfer, Gold, geweihte Artefakte und heilige Pflanzen oder Tiere anderer Kulte

Feindbilder: die zwölgöttliche Ordnung (nicht die Ordnung an sich), jede Ethik, die nicht auf schierem Egoismus fußt (Mitleid, Selbstaufopferung etc.); die Erzdämonen

Paradies: keines

Ziele der Kirche: Schwächung der alten Ordnung der zwölgöttlichen Kulte und der Anhängerschaft der Erzdämonen, Heraufbeschwören der Längsten Nacht und des Dreizehnten Zeitalters

Weltliche Aufgaben: keine

Politischer Einfluss: lokal sehr groß durch einzelne, von ihrer Umgebung nicht erkannte Anhänger in hohen Positionen

Hierarchie innerhalb der Kirche: sehr groß; die Grade innerhalb der Priesterschaft sind klar abgegrenzt; Anhänger unterteilt in Unwissende, Ahnende und Wissende

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: sehr gering

Orden und Laienbruderschaften: keine

Opferdolch des Namenlosen

Macht der Namenlosen Klinge I-XIII

Wirkung: Für jede Stufe der Sonderfertigkeit erhält der Namenloser-Geweihte einen Bonus für den Opferdolch. Diese Boni sind kumulativ.

Stufe I: +1 TP

Stufe II: +1 AT

Stufe III: Wenn die Waffe SP verursacht, erleidet das Ziel 1 Stufe *Furcht*.

Stufe IV: +1 TP

Stufe V: +1 AT

Stufe VI: Wenn die Waffe SP verursacht, erleidet das Ziel 1 Stufe *Schmerz*.

Stufe VII: +1 TP

Stufe VIII: +1 AT

Stufe IX: Wenn die Waffe SP verursacht, erleidet das Ziel 1 Stufe *Furcht*.

Stufe X: +1 TP

Stufe XI: +1 AT

Stufe XII: Wenn die Waffe SP verursacht, erleidet das Ziel 1 Stufe *Schmerz*.

Stufe XIII: Wenn die Waffe SP verursacht, erleidet das Ziel den Zustand *Bewegungsunfähig*.

Voraussetzungen: Stufe I: Sonderfertigkeit Tradition (Namenloser Kult); jede andere Stufe benötigt die Vorgängerstufe Macht der Namenlosen Klinge als Voraussetzung und zusätzlich weitere Grade der Namenlosen Weihe: ab Stufe 4 den zweiten Grad, ab Stufe 8 den dritten Grad und ab Stufe 13 den vierten Grad.

Aspekt: keiner

AP-Wert: 13 AP pro Stufe



KAPITEL 2: ERWEITERTE LITURGIEREGELN



»Als ich ein Kind war, kaum älter als zwölf Götterläufe, da träumte ich von Alveran und von Borons Hallen. Danach mied man mich. Kein Kind wollte mehr mit mir Imman spielen, wenn ich erzählte, was ich in den Träumen gesehen habe. Ich sah meine Tante, ich sah den Großvater meines Freundes Avessandro und Krieger aus der Zeit, als die Horaskaiser herrschten. Dunkle Gestalten, furchteinflößend, unheimlich. Ich war traurig, dass niemand mehr mit mir Imman spielen wollte, und auch meine Eltern zeigten mir immer mehr, dass sie Angst vor mir hatten. Sie brachten mich zu einem Geweihten des Boron, der mich untersuchte, aber nichts Außergewöhnliches an mir entdeckte. Ich verbrachte eine gute Stunde in dem Tempel. Dies war der Tag, an dem ich zum ersten Mal das Gefühl spürte, zu Hause zu sein. Noch während sich meine Eltern mit dem Geweihten unterhielten, spazierte ich durch die heiligen Hallen des Tempels. Die Ruhe, die die gesamte Anlage überzog, fühlte sich alveranisch an. Fern waren die Stimmen meiner Eltern. Im Garten des Tempels sah ich sie wieder, jene Gestalten, die ich einst in meinen Träumen gesehen hatten. Avessandros Großvater Bembo war es, der auf mich zukam. Er sprach leise zu mir und bat mich, seinem Enkel auszurichten, dass er gut auf seine Mutter aufpassen sollte.

Später fanden mich meine Eltern schlafend im Garten. Nachdem sie mich geweckt hatten und ich von meinen Erlebnissen erzählt hatte, war selbst der Geweihte verwundert, denn er war sich absolut sicher, dass es in diesem Tempel keine Geister gab. Er hielt das, was ich gesehen habe, für eine Vision, was ihn sehr erstaunte, denn üblicherweise konnten nur Geweihte solche Visionen empfangen. Es war jedoch nicht das letzte Mal, dass ich von den Toten träumte.«

—Auszug eines Dokuments der Zelotin Irionya für den Borontempel von Vinsalt, 1040 BF

Die in diesem Kapitel vorgestellten Regeln ergänzen jene aus dem **Regelwerk**. Ein Abschnitt erklärt, was es mit den Zeloten auf sich hat, und auch die Namenlose Weihe wird ausführlich beschrieben.

Zudem geben wir dir eine ergänzende Regel für Predigten und Visionen an die Hand, mit der ein Geweihter oder auch profaner Held spezielle Möglichkeiten für den Einsatz bestimmter Talente erhält.



Übersicht zu den erweiterten Liturgieregeln

In diesem Kapitel erwarten dich unterschiedliche Fokusregeln und Vertiefungen für bestehende Regeln zu karmalem Wirken. Du musst diese Regeln zwar nicht benutzen, aber sie bieten dir zum Spielen deines Geweihten mehr Möglichkeiten und stellen einen höheren Detailgrad bereit.

Kirchenbräuche

Im ersten Abschnitt erhältst du eine Übersicht zu den alltäglichen Arbeiten eines Geweihten: die Einführung in den Kreis der Initiaten, Geburts- und Todesbräuche, mehr zum Thema Eid und Schwur sowie die Klärung, was überhaupt unter dem Begriff Pantheon zu verstehen ist. Diese Grundbegriffe spielen nicht nur im Kult der Zwölfgötter eine Rolle, sondern grundlegend bei allen aventurischen Religionen.

Karmale Objekte

Unter dem Abschnitt Karmale Objekte wird erläutert, was es mit den vier Weihegraden gesegnet, geweiht, zweifachgeweiht und heilig auf sich hat. Durch die Weihe eines Gegenstands wird diesem Macht verliehen, so dass er gegen Dämonen und ähnliche Wesenheiten eine Waffe darstellt. Zudem wird dargelegt, welche Auswirkungen die heilige Aura eines Tempels hat.

Makel

Nicht jeder Initiat ist frei von Verfehlungen, aber nicht jede Verfehlung führt gleich zu ewiger Verdammnis. Anhand der verschiedenen Makel einer Menschenseele können Auswirkungen und Buße genauer bestimmt werden. Der Abschnitt erklärt im Detail, wie man zu einem Eid- oder Schwurbrüchigen wird, wie ein Geweihter

jemanden zu einem Frevler erklären kann und welche Auswirkungen die ewige Verdammnis hat. Außerdem werden auch beispielhafte Möglichkeiten aufgeführt, wie man sich von seinem Makel befreien kann.

Predigten und Visionen

Dieser neue Komplex stellt Regeln für Predigten und Visionen vor und erlaubt es einem Helden, besondere Fähigkeiten zu erlernen, die nur Geweihte und wenige andere Personen anwenden können. Durch Predigten können Geweihte Menschengruppen beeinflussen, während Visionen Auswirkungen auf den Geweihten selbst haben.

Zeloten

Ergänzend zu den Regeln für Visionen und Predigten stellen wir dir die Zeloten vor: Ungeweihte, die aber durch eine Verbindung zu den Göttern dennoch in der Lage sind, Visionen zu empfangen und göttergefällige Predigten vorzutragen, welche die Zuhörer beeinflussen können.

Namenlose Weihe

Die Weihe zu einem Namenloser-Geweihten bringt es nicht nur mit sich, dass man einen Teil von sich selbst opfern muss, sondern auch, dass man große Macht hinzugewinnt. Dieser Abschnitt erklärt die Opferung der Geweihten des Namenlosen und den damit verbundenen Machtgewinn.

Liturgiestile

Liturgiestile sind Sonderfertigkeiten, die die einzelnen Strömungen innerhalb einer Kirche darstellen. In diesem Abschnitt erfährst du mehr darüber, wie du diese Stile nutzen kannst und welche Regeln du dazu beachten musst.



Kirchenbräuche

Die folgende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I zum Themenkomplex Aventurische Liturgien.



Auf den nachfolgenden Seiten werden einige grundsätzliche Bräuche im Zusammenhang mit den Kirchen, den Geweihten und den Gläubigen erklärt, beispielsweise, was bei Geburt und bei der Bestattung geschieht, oder wie ein Ehebund in Aventurien regeltechnisch funktioniert.

Geburt & Initiation

Die Geburt eines Kindes stellt in den meisten Kulturen ein freudiges Ereignis dar. In den Ländern, in denen die Zwölfgötter verehrt werden, wird dazu fast immer ein Geweihter gerufen, der einen GEBURTSSEGEN (siehe **Regelwerk** Seite 322) auf das Neugeborene spricht. Diese Segnung soll das Kind vor dem Raub durch Feen, Kobolde und niedere Dämonen schützen. Sie wird üblicherweise im privaten Rahmen durchgeführt, wobei nur gelegentlich außer den Eltern, dem Kind und dem Geweihten noch einige Zeugen der Geburt anwesend sind. Je nach

Region ist es üblich, dass nach der Geburt Familie und Freunde eingeladen werden und gefeiert wird, aber es gibt ebenso Regionen, in denen dies nicht Brauch ist. Nach 12 Jahren endet der Segen, wonach das Kind üblicherweise in den Kreis der erwachsenen Gläubigen aufgenommen wird. Dazu muss es die Initiation durchlaufen. Ein Initiat ist ein durch die Zeremonie AUFNAHME (siehe Seite 141) initiiertes Mitglied einer Religionsgemeinschaft. In Aventurien ist die vorherrschende Religion zwar der Zwölfgötterkult, aber es gibt weitere Pantheons, an die man sich mittels einer Initiation binden kann (siehe Kasten **Pantheon**). Durch die Initiation ist ein Derenbewohner nicht nur Mitglied der Religionsgemeinschaft, sondern verpflichtet sich ihr auch.

Pantheon

Ein Pantheon umfasst mehrere Götter, in Ausnahmefällen ist es jedoch auch nur ein einzelner Gott. Wichtig ist hierbei, dass es sich um ein Götterkonstrukt handelt, das sich von anderen Pantheons abgrenzt. Dies ist auch im regeltechnischen Sinn wichtig, da einige Regelemente nicht auf jeden beliebigen Kulturschaffenden wirken, sondern nur auf Initiaten eines bestimmten Pantheons. Bei mehreren Göttern in einem Pantheon stehen diese in einer besonderen Beziehung zueinander und betrachten sich innerhalb des Pantheons als Verbündete, sodass auch ihre Geweihten beispielsweise – auch wenn sie unterschiedlichen Göttern geweiht sind – einige der grundlegenden Tätigkeiten wie den GEBURTSSEGEN ausführen können, und dies im Sinne aller Pantheonsgottheiten ist. Gottheiten können Mitglied unterschiedlicher Pantheons sein, ein Geweihter oder Initiat kann aber nur einem Pantheon gleichzeitig angehören. Das Pantheon regelt u.a. auch, in welches Totenreich ein Kulturschaffender einzieht oder in welches Paradies er gelangt.

Einige der bekanntesten Pantheons, zu denen man über die Zeremonie AUFNAHME eine Bindung aufbauen kann, sind:

- das Zwölfgötterpantheon (inklusive der mit ihnen verbündeten Halbgötter)
- das Pantheon der Thorwaler (u.a. Swafnir, Travia und Ifirn, aber auch alte Götter)
- der Namenlose
- das orkische Pantheon (Brazoragh, Tairach, Gravesch, Rikai)



Solange er sich untadlig im Sinne seiner Götter verhält, wird er auch in das Paradies seiner bevorzugten Gottheit einkehren. Dies wird aber nicht geschehen, wenn ein Makel (siehe Seite 71) auf ihm liegt.

Heirat & Scheidung

In Aventurien wird die Eheschließung (Traviabund) in der Regel durch einen Geweihten vollzogen. Entweder wird ein einfaches Eheversprechen abgegeben, ein EIDSEGEN gesprochen oder ein Heiliger Schwur verlangt, je nachdem, wie ernst es den Ehepartnern ist.

Scheidungen sind nur in wenigen Kulturen (etwa bei den Thorwalern oder den Zahori) ohne Schwierigkeiten erlaubt. Unter Zwölfgöttergläubigen darf selbst bei Kinderlosigkeit oder Unzufriedenheit nur unter besonderen Umständen eine Scheidung vollzogen werden. Dazu zählt, wenn ein Ehepartner ein Frevler oder Verdammter ist (siehe Seite 71) oder der Ehegatte schwere Verbrechen begangen hat. Fremdgehen ist nicht zwangsläufig ein Scheidungsgrund, kann aber in Ausnahmefällen und gerade bei notorischen Fremdgehern als Grund akzeptiert werden.

- Die Scheidung muss von dem Heiligen Paar, den obersten Traviageweihten, vollzogen werden (bei den Thorwalern und Zahori reicht dafür ein beliebiger Geweihter des Pantheons aus). Sobald die Scheidung vollzogen ist, wird der EIDSEGEN (siehe **Regelwerk** Seite 322) oder der HEILIGE SCHWUR (siehe Seite 149) aufgehoben.

Tod & Bestattung

Nach dem Tod wird der Leichnam eines Menschen entweder zu einem Borontempel gebracht, ein Boroni wird gerufen, oder, falls kein Borongeweihter in der Nähe ist, kommt auch ein anderer Tempel und Geweihter infrage. Praktisch alle Geweihten beherrschen den Grabsegen, doch wird dieser nur in besonderen Fällen angewandt. Üblicherweise sprechen Geweihte ein paar Worte, den sogenannten Todessegen, über den Verstorbenen, aber

ein karmaler Grabsegen wird nur dann angewandt, wenn der Verstorbene eine bedeutende Persönlichkeit war, sich für die Götter oder den Tempel verdient gemacht hat oder der bestattende Geweihte annehmen muss, dass der Leichnam durch Grabräuber oder Nekromantie in Gefahr sein könnte.

In den Ländern der Zwölfgötter gibt es viele verschiedene Bestattungsbräuche. Der Leichnam wird aber in der Regel vergraben oder bei reicheren Personen mumifiziert. Verbrennen ist unüblich, aber wird in einigen Gegenden ebenfalls angewandt.

Versprechen, Eid und Schwur

Die Aventurier haben zur Besieglung der eigenen Worte drei Möglichkeiten: das Versprechen, den Eid und den Schwur.

- Das Versprechen ist rein profaner Natur und wird durch keine Segnung, Liturgie oder Zeremonie unterstützt. Allerdings reicht ein Versprechen oftmals schon aus, um eine rechtskräftige Ehe zu schließen oder vor Gericht wegen eines Meineids angeklagt zu werden. Ob man beim Ablegen des Versprechens von Eid oder Schwur spricht, ist unbedeutend, da hier kein karmales Wirken vorliegt.
- Der Eid wird durch den EIDSEGEN bekräftigt. In der Regel werden Eide von Personen abgelegt, die besonders fromm sind oder für die der Eid eine deutlich stärkere Bedeutung hat als ein einfaches Versprechen, da der Segen der Götter darauf liegt.
- Der Schwur, der durch die Zeremonie HEILIGER SCHWUR abgelegt wird, wird nur selten angewandt, da er aufwendig ist. Meist wird er bei Ereignissen von großer Reichweite genutzt. Auch hier gilt, dass er meist bei Geschehnissen eingesetzt wird, die vor den Augen der Götter bezeugt werden sollen und deren Bruch weitaus schlimmere Konsequenzen hat.



Karmale Objekte

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I zum Themenkomplex Gesegnete und geweihte Objekte.



Durch die verschiedenen Liturgien und Zeremonien können vier verschiedene Arten von karmalen Objekten entstehen: gesegnete, geweihte, zweifachgeweihte und heilige Objekte.

Kategorien karmaler Objekte

Wir haben die nachfolgenden vier Stufen der karmalen Objekte und deren Wirkung kategorisiert, damit du einen besseren Überblick über sie hast. Dabei werden immer die folgenden Punkte geklärt:

Erschaffungsart: Welche Liturgie oder Zeremonie kann diese Art von Objekt herstellen?

Berührungsschaden: Wie wirkt sich das Objekt bei einer Berührung durch Dämonen oder andere Wesen aus, die auf karmale Objekte empfindlich reagieren?

Waffenschaden: Welchen Schaden erleiden Dämonen (oder andere Wesen, die auf karmale Objekte empfindlich reagieren) durch gesegnete/geweihte/zweifachgeweihte/heilige Waffen?

Auraschaden: Was geschieht mit Dämonen (oder anderen Wesen, die auf karmale Objekte empfindlich reagieren), wenn sie sich auf gesegnetem/geweihtem/zweifachgeweihtem/heiligem Boden oder in einem Tempel aufhalten? Hierbei muss kein Bodenkontakt bestehen: Dämonen (oder andere Wesen, die auf karmale Objekte empfindlich reagieren) erleiden den Schaden an ihrer Aura, wenn sie sich in einem Tempel aufhalten.

Besonderheiten: zusätzliche, spezielle Regelungen der Kategorie

Gesegnet

Fast jeder Geweihte benutzt irgendwann in seinem Leben gesegnete Materialien, und auch viele Aventurier sind schon einmal durch Segnungen mit ihnen in Berührung gekommen. Diese einfachste Form der karmalen Objekte ist vor allem als Handwerkszeug für die Geweihten gedacht.

Hervorrufungsart: OBJEKTSEGEN (siehe **Regelwerk** Seite 328)

Berührungsschaden: Eine kurze Berührung erzeugt bei Dämonen 1W3 SP, dauerhafter Kontakt wird jede Kampfrunde schädlicher. In der ersten Kampfrunde sind es noch 1W3 SP, in der zweiten 1W3+1, in der dritten 1W3+2. Von der jeweiligen Gegengottheit gesegnetes Material verdoppelt den Schaden. Nach 3 Kampfrunden Körperkontakt mit Dämonen werden gesegnete Materialien zerstört.

Waffenschaden: kein Nutzen

Auraschaden: gibt es nicht

Besonderheiten: keine

Geweiht

Deutlich stärker als gesegnete Materialien sind geweihte Objekte. Mit den entsprechenden Liturgien und Zeremonien kann ein Geweihter auch Zeremonialgegenstände erschaffen, den Boden oder einen Tempel weihen.

Hervorrufungsart: **BODENWEIHE** (siehe Seite 117), **Objektweihe** (siehe **Regelwerk** Seite 333), **TEMPELWEIHE** (siehe Seite 160)

Berührungsschaden (nur bei **OBJEKTWEIHE**): Eine kurze Berührung erzeugt bei Dämonen 1W3 SP, dauerhafter Kontakt wird jede Kampfrunde schädlicher. In der ersten Kampfrunde sind es noch 1W3 SP, in der zweiten 1W3+1, in der dritten 1W3+2 usw. Von der jeweiligen Gegengottheit geweihtes Material verdoppelt den Schaden.

Waffenschaden (nur bei **OBJEKTWEIHE**): Angriffe mit geweihten Waffen bewirken bei Dämonen regulären Schaden. Angriffe mit geweihten Waffen der Gegengottheit erzeugen doppelte Trefferpunkte. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.

Auraschaden (nur bei **BODENWEIHE** und **TEMPELWEIHE**): Pro Minute auf geweihtem Boden oder in einem Tempel erleiden Dämonen 1W6 SP. Sind Boden oder Tempel der Gegengottheit des Dämons geweiht, verdoppelt sich der Schaden.

Besonderheiten: Geweihter Boden (z. B. Tempel) erleichtert Zeremonien der eigenen Tradition um 1.

Zweifachgeweiht

Die zweifache Weihe ist im Grunde eine Verstärkung der einfachen Weihe und wird zur Weihe eines heiligen Ortes benutzt.

Hervorrufungsart: **ORTSWEIHE** (Sanctum) (siehe Seite 153)

Berührungsschaden: gibt es nicht

Waffenschaden: gibt es nicht

Auraschaden: Pro 10 KR auf zweifachgeweihtem Boden erleiden Dämonen 1W6 SP. Bei zweifachgeweihtem Boden der Gegengottheit verdoppelt sich der Schaden.

Besonderheiten: Zweifachgeweihter Boden (z. B. in einem Tempel) erleichtert Zeremonien der eigenen Tradition um 1.

Geweihte Waffen

Eine geweihte Waffe kann sowohl als echte Waffe wie auch als geweihter Gegenstand Schaden verursachen (Berührungsschaden und Waffenschaden). Es kommt auf den Einsatz des Gegenstandes an. Wer einen Rondrakamm einem Dämon beispielsweise nur auf die Stirn legt, richtet damit in der ersten Kampfrunde 1W3 SP, in der zweiten 1W3+1 SP usw. an. Nutzt ein Held den Rondrakamm stattdessen als Waffe, verursacht die Waffe die üblichen TP eines Rondrakamms.

Gesegnete Waffen gibt es grundsätzlich nicht. Der **OBJEKTSEGEN** wird dafür nicht verwendet.



Heilig

Heilige Objekte sind beispielsweise die Talismane der Kirchen. Als heilig gelten zudem auch Heiligtümer der Kirchen. Die Erschaffung erfolgt entweder durch die Gottheit selbst oder durch eine Inspiration, die sie ihren Auserwählten geschickt hat. Alle heiligen Objekte müssen als einzigartig gelten.

Hervorrufungssart: direkter Wille eines Gottes

Berührungsschaden: Eine kurze Berührung erzeugt bei Dämonen 1W6 SP, dauerhafter Kontakt wird jede Kampfunde schädlicher. In der ersten Kampfunde sind es noch 1W6 SP, in der zweiten 1W6+1, in der dritten 1W6+2 usw. Von der jeweiligen Gegengottheit geheiligtes Material verdoppelt den Schaden.

Waffenschaden: Angriffe mit heiligen Waffen bewirken bei Dämonen regulären Schaden. Angriffe mit heiligen Waffen der Gegengottheit erzeugen doppelte Trefferpunkte. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.

Auraschaden: Pro KR auf heiligem Boden erleiden Dämonen 1W6 SP. Bei heiligem Boden der Gegengottheit verdoppelt sich der Schaden.

Besonderheiten: Heiliger Boden erleichtert Liturgien und Zeremonien der eigenen Tradition um 2. Bei heiligen Gegenständen tritt dies nur bei Haupttalismanen ein.

Ausrüstung der Geweihten

Neben den Zeremonialgegenständen, wichtigen klerikalen Büchern und dem Geweihtenornat sind die Geweihten oftmals mit kleinen, gesegneten Gegenständen ausgestattet, die sie für diverse Liturgien oder einfach zur Segnung von Gläubigen verwenden.

Je nach Traditionen handelt es sich bei diesen kleinen Gegenständen um ganz unterschiedliche Materialien. Im **Regelwerk** haben wir schon das Saatgut der Perainegeweihten, das Salbungsöl der Boronis und den Sternenstaub der Phexgeweihten angegeben.

An dieser Stelle wollen wir dir Beispiele für alle in diesem Band aufgeführten Traditionen bieten.

Diese kleinen Gegenstände werden von den Geweihten üblicherweise mit dem **OBJEKTSEGEN** belegt. Die Liturgie sorgt nicht nur dafür, dass die Materialien gesegnet sind, sondern macht sie auch effektiv gegen Dämonen. Sie eignen sich zwar nicht als Waffen, allerdings verursacht ihre Berührung bei Dämonen Schaden.

Name	Strukturpunkte	Preis
Adlerfedern (Praios)	1 Strukturpunkt	1-5 S
Asche (Ingerimm, Rondra)	1 Strukturpunkt	1-5 K
Blut (Namenloser)	1 Strukturpunkt	meist gratis
Echsen- oder Schlangenschuppen (Hesinde, Nandus)	1 Strukturpunkt	1-5 K
Eigenblut (Kor)	1 Strukturpunkt	meist gratis
Eiskristalle, Eiswasser (Firun, Ifirn)	1 Strukturpunkt	meist gratis
Kirschblüten (Tsa)	1 Strukturpunkt	1-5 K
Mehl (Travia)	1 Strukturpunkt	1-5 K
Saatgut (Peraine)	1 Strukturpunkt	1-5 K
Salbungsöl (Boron)	1 Strukturpunkt	1-5 K
Sternenstaub (Phex)	1 Strukturpunkt	1-5 S
Tharf (Rahja)	1 Strukturpunkt	1-5 S
Weihwasser (Efferd, Swafnir)	1 Strukturpunkt	meist gratis
Zugvogelfedern (Aves)	1 Strukturpunkt	1-3 K

Beim Einsatz gegen Dämonen gilt aber, dass die Materialien in ihrer Gesamtheit eingesetzt werden müssen. Beispielweise reicht es nicht aus, einen Tropfen des gesegneten Tharfs einzusetzen, sondern der gesamte

gesegnete Tharf muss benutzt werden oder nach Meistersentscheid wenigstens eine große Menge des gesegneten Materials. Geringe Mengen haben gegen Dämonen keine Effekte.

Makel

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I zum Themenkomplex Aventurische Liturgien.



Als Makel wird eine Brandmarkung auf der Seele eines Kulturschaffenden bezeichnet. Wer einen Makel aufweist, wird allgemein als Makelsträger bezeichnet. Makel gibt es in unterschiedlichen Stufen, wobei die aventurischen Religionen den meisten Makelsträgern eine Buße zugestehen, um sich von ihrer Schuld reinzuwaschen. Einen Makel erleidet man üblicherweise, wenn man gegen die Gebote der Kirchen verstößt, was Auswirkungen auf die Gunst der Götter hat. Dabei ist es egal, welchem Pantheon der Makelsträger angehört: Auch Geweihte von Göttern anderer Pantheons haben meist Schwierigkeiten, nützliche Liturgien bei ihnen anzuwenden. Der Meister hat hierbei aber das letzte Wort. Auch Personen, die nicht Teil des Pantheons sind, können durch die Segnungen, Liturgien und Zeremonien eines beliebigen Geweihten zu Makelsträgern werden.



Geweihte setzen diese Fähigkeiten aber immer mit Bedacht ein.

Bei den nachfolgenden vier Makelsarten (Eidbrecher, Schwurbrecher, Frevler, Verdammter) werden die folgenden beiden Angaben gemacht:

Konsequenzen: Welche Konsequenzen hat der Makel für eine Person?

Buße: Mit welcher Buße kann er sich von dem Makel befreien?

Eidbrecher

Der kleinste Makel, der auf der Seele eines Menschen lasten kann, ist der Makel des Eidbrechers. Man wird zu einem Eidbrecher, wenn man gegen das Versprechen eines **EIDSEGENS** (siehe **Regelwerk** Seite 322) verstößt.

Konsequenzen: hilfreiche Segnungen wirken nicht mehr auf den Eidbrecher, hilfreiche Liturgien, die auf den Eidbrecher gewirkt werden sollen, sind um 1 erschwert; nach ihrem Tod wandert die Seele auf keinen Fall in ein göttliches Paradies, sondern meistens nur in ein Totenreich.

Buße: geringe Strafe

Schwurbrecher

Weitaus schlimmer als der Eidbrecher ist der Schwurbrecher. Dieser hat einen **HEILIGEN SCHWUR** (siehe Seite 149) gebrochen und damit seine Seele belastet.

Konsequenzen: hilfreiche Segnungen wirken nicht mehr auf den Schwurbrecher, hilfreiche Liturgien, die auf den Schwurbrecher gewirkt werden sollen, sind um 2 erschwert; nach ihrem Tod wandert die Seele auf keinen Fall in ein göttliches Paradies, sondern meistens nur in ein Totenreich, oftmals bleibt sie als ruheloser Geist zurück.

Buße: mittlere Strafe

Frevler

Im Gegensatz zu den Eid- und Schwurbrechern haben Frevler nicht nur ihr Wort gebrochen, sondern sich götterlästerlich und frevlerisch verhalten. Der Frevler-Makel wird üblicherweise durch die **EXKOMMUNIKATION** (siehe Seite 140) oder den direkten Willen einer Gottheit aufgelegt. Gründe dafür sind vor allem:

- Angriff auf Geweihte der eigenen Religion
- Zerstörung und Schändung von Tempeln und heiligen Orten der eigenen Religion
- heilige Tiere töten, auch wenn die eigene Religion es verbietet
- andere Personen zu Freveln gegenüber der eigenen Religion überreden

Konsequenzen: hilfreiche Segnungen wirken nicht mehr auf den Frevler, hilfreiche Liturgien, die auf den Frevler gewirkt werden sollen, sind um 3 erschwert; nach ihrem Tod wandert die Seele selten in ein Totenreich, sondern verbleibt fast immer als ruheloser Geist auf Dere.

Buße: harte Strafe

Verdammter

Um den Makel des Verdammten zu erlangen, muss jemand nicht nur gegen die Prinzipien seiner Götter verstoßen, sondern seine Seele verpfändet haben. Dies gilt insbesondere für Dämonenpaktierer und Geweihte des Namenlosen. Durch den Paktschluss oder die erste Selbstopferung wird ihre Seele mit dem Makel des Verdammten belegt.

Darüber hinaus können Geweihte mittels der Zeremonie ANATHEMA (siehe Seite 141) oder Götter durch direktes Eingreifen eine Person verdammen.

Konsequenzen: Hilfreiche Liturgien von Geweihten können nicht mehr auf Verdammte gewirkt werden; Verdammten ist der Zutritt in ein Totenreich verwehrt, sie können nach ihrem Tod nur als ruhelose Geister umhergehen oder verbringen ihre Zeit bis ans Ende aller Tage in den Niederhöhlen oder den Gefilden des Namenlosen.

Buße: Nur ein Gott persönlich kann einen Verdammten erlösen.

Hilfreiche Liturgien

Bei hilfreichen Liturgien handelt es sich um Liturgien, die ihrem Ziel positive Effekte verleihen. Dies können z. B. heilsame Liturgien sein, die LeP regenerieren oder Zustandsstufen aufheben, Werte verbessern oder andere Effekte nach sich ziehen, die dem Ziel helfen oder es unterstützen. Davon ausgenommen sind explizit alle Liturgien, die einem Ziel Schaden zufügen oder dazu dienen, herauszufinden, ob auf einer Person ein Makel liegt.

Liturgien gegen Makelträger

Da durch einen Makel hilfreiche Liturgien erschwert sein können (oder gar nicht mehr funktionieren), sollte die Erschwernis vom Meister heimlich einberechnet werden, damit diese den Makelträger nicht automatisch verrät. Zudem kosten hilfreiche Liturgien gegen Makelträger, sofern sie durch die Erschwernis misslungen sind, die vollen KaP und nicht die halben, selbst wenn der Geweihte Sonderfertigkeiten besitzt, die bei misslungenen Liturgien KaP einsparen.

Buße

Um sich von einem Makel reinzuwaschen, kann der Makelträger eine Buße anstreben. Zu Beginn der Buße steht in der Regel die Beichte. Diese wird meist von einem Geweihten der eigenen Religion abgenommen, der dann auch über das Strafmaß der Buße entscheidet. Unterschieden wird in eine geringe, mittlere und harte Strafe (je nach Makel).

- **geringe Strafe:** ein paar Wochen nützliche und angemessene Arbeiten in einem Tempel der eigenen Religion verrichten; eine Geld- oder Sachspende; regelmäßige Tempelbesuche und/oder regelmäßige Gebete für einen bestimmten Zeitraum (z. B. wöchentliche Tempelbesuche oder tägliche Gebete für ein Jahr und ein Tag)
- **mittlere Strafe:** ein paar Wochen niedrige oder unangenehme Arbeiten in einem Tempel der eigenen Religion verrichten, Pilgerfahrt
- **harte Strafe:** eine Pilgerfahrt zu einem heiligen und/oder entlegenen Ort oder eine langwierige Queste im Auftrag einer Kirche, der Bau eines Tempels der eigenen Religion



Predigten und Visionen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I zum Themenkomplex allgemeine karmale Sonderfertigkeiten.



Bei Predigten und Visionen handelt es sich um Regelmechanismen, die nur Helden mit den entsprechenden Vorteilen oder Sonderfertigkeiten offenstehen. Nur Geweihte und Zeloten sind in der Lage, Predigten und Visionen zu erlernen.

Predigten können dazu genutzt werden, Zuhörer zu beeinflussen, während Visionen vornehmlich auf den Helden selbst wirken und ihn durch die Nähe zu seiner Gottheit stärken.

Die Predigt

Jeder Held kann vor einer Menschenansammlung sprechen und seine Gottheit lobpreisen. Doch nur eine Person, die über die entsprechende Sonderfertigkeit verfügt, erhält im Talent *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* die Einsatzmöglichkeit Predigt. Beim Einsatz einer dieser SF wird also eine Probe auf das zugeordnete Talent fällig. Die QS der Probe geben immer an, wie viele Personen von der Predigt regeltechnisch betroffen sind. Auf diesen Personen, die Zuhörer genannt werden, muss entweder der GEBURTSSIEG (siehe **Regelwerk** Seite 322) oder die INITIATION (siehe Seite 141) des Pantheons des predigenden Helden liegen. Eine Predigt muss mindestens 5 Minuten lang vorgetragen werden (sie kann aber länger dauern). Der Geweihte kann nie selbst von einer Predigt profitieren.

Predigt-Sonderfertigkeiten

Predigt der Gemeinschaft

• Ausnahme: Die Zuhörer bekommen auch dann einen Schip, wenn sie Meisterpersonen sind, die über keine Schips verfügen.

Ein Geweihter kann während einer Predigt die Moral der Zuhörer steigern und an ihr Gemeinschaftsgefühl appellieren.

Regel: QS ausgewählte Zuhörer bekommen 1 Schip, allerdings nicht über ihr Maximum an Schips hinaus.

Kein Zuhörer kann auf diese Art innerhalb von 24 Stunden mehr als 1 Schip erhalten.

Der Held muss für die Predigt 1 Schip einsetzen und kann sie nur einmal alle 24 Stunden einsetzen.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Predigt der Zuversicht

Eine Geweihte ist durch diese Predigt in der Lage, den Gläubigen ihre Angst zu nehmen und sie wieder handlungsfähiger zu machen.

Regel: QS ausgewählte Zuhörer können 1 Stunde lang eine einzige Stufe *Furcht* ignorieren. Nach Ablauf der Stunde wirkt die Stufe wieder. Die Wirkung wurde lediglich unterbrochen. Während der Stunde können die Zuhörer aber neue Stufen *Furcht* erleiden. Kein Zuhörer kann innerhalb von 24 Stunden mehr als einmal von dieser Predigt profitieren.

Die Heldin muss für die Predigt 1 Schip einsetzen und sie ist nur einmal alle 24 Stunden einsetzbar.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Predigt des Gottvertrauens

Oftmals versuchen Geweihte, Gläubige zu überzeugen, stärker auf die Macht ihres Gottes zu vertrauen, um sie so zu Höchstleistungen anzutreiben.

Regel: QS ausgewählte Zuhörer können das Ergebnis eines ausgewählten eigenen W20-Wurfs innerhalb der nächsten 24 Stunden um 1 nach unten korrigieren. Dies kann auch dazu dienen, eine Probe noch gelingen zu lassen oder eine gewürfelte 2 zu einer 1 zu machen, um damit einen Kritischen Erfolg zu erzielen. Bei einem Patzer hilft diese Fähigkeit nicht. Diese Option bleibt für jeden einzelnen Zuhörer bis zu seiner nächsten Probe erhalten, in der er die Fähigkeit nutzt, maximal hält sie aber 1 Stunde. Kein Zuhörer kann während der Wirkung mehr als einmal von der Predigt profitieren.

Der Held muss für die Predigt 1 Schip einsetzen und kann sie nur einmal alle 24 Stunden einsetzen.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Predigt des Wohlgefallens

Wer den Worten einer Geweihten oder den Zeichen eines Gottes vertraut, ist deutlich zuversichtlicher, wodurch gottgefällige Fähigkeiten deutlich leichter von der Hand gehen.

Regel: Für QS ausgewählte Zuhörer kann die Heldin ein Zeichen setzen (z. B. durch eine flammende Rede oder die Interpretation eines vermeintlichen göttlichen Zeichens), das die Zuversicht stärkt. Jeder ausgewählte Zuhörer kann einen eigenen Würfelwurf bei wohlgefälligen Talenten des Predigers wiederholen. Dabei kann es sich auch um eine Probe auf eine Kampftechnik handeln oder einen Bestätigungswurf. Diese Fähigkeit bleibt für jeden einzelnen Zuhörer bis zum nächsten Nutzen erhalten, maximal hält sie aber 24 Stunden. Kein Zuhörer kann innerhalb von 24 Stunden mehr als einmal von der Predigt profitieren.

Die Heldin muss für die Predigt 1 Schip einsetzen und kann sie nur einmal alle 24 Stunden einsetzen.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte



Predigt wider Missgeschicke

Häufig versuchen Geweihte, den Gläubigen Mut zu machen und ihnen so Vertrauen in die eigenen Fertigkeiten zu verleihen, damit ihnen keine Missgeschicke widerfahren.

Regel: QS ausgewählten Zuhörern unterlaufen keine Patzer mehr, gleich ob bei Fertigungs- oder anderen Proben. Gewürfelte Patzer werden wie einfache misslungene Proben behandelt. Diese Fähigkeit bleibt für jeden einzelnen Zuhörer bis zu seinem nächsten Patzer erhalten, maximal hält sie aber 24 Stunden. Die verpatzte Probe muss im Sinne der Gottheit sein. Kein Zuhörer kann innerhalb von 24 Stunden mehr als einmal von der Predigt profitieren.

Der Held muss für die Predigt 1 Schip einsetzen und kann sie nur einmal alle 24 Stunden einsetzen.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Die Vision

Helden, die über eine Visions-Sonderfertigkeit verfügen, können über eine neue Einsatzmöglichkeit im Talent *Götter & Kulte (eigene Gottheit)* Visionen empfangen. Für den Einsatz einer Vision muss ein Held eine Probe auf das Talent ablegen. Die QS der Probe hat unterschiedliche Auswirkungen. Üblicherweise kann eine Vision willentlich mit 1 Aktion in Gang gesetzt werden. Einige Visionen können jederzeit empfangen werden, andere nur während der Regenerationsphase, in welcher der Geweihte schläft.

Vision-Sonderfertigkeiten

Vision der Bestimmung

Visionen können dabei helfen, dass ein Geweihter sich gestärkt fühlt, um die Aufgaben zu meistern, die ihn erwarten.

Regel: Diese Vision kann die Heldin jederzeit empfangen, was 5 Minuten dauert. In dieser Zeit erleidet sie den Status *Handlungsunfähig*. Die Vision, die sie wahrnimmt, zeigt ihr (anscheinend) den Willen der Gottheit auf. Für QS Stunden bekommt die Heldin einen Bonus auf MU, KL, IN oder CH von 1. Sie kann sich aussuchen, auf welche der Eigenschaften sie den Bonus bekommt.

Die Heldin muss für die Vision 1 Schip einsetzen und kann sie nur einmal alle 24 Stunden einsetzen.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Vision der Entrückung

Viele Geweihte wollen die Nähe zu ihrem Gott erleben. Wenn sie dafür nicht ihre karmalen Kräfte einsetzen wollen oder können, kann eine Vision sie für kurze Zeit entrücken.

Regel: Diese Vision kann der Held jederzeit empfangen, was 30 Minuten dauert. In dieser Zeit erleidet er den Status *Handlungsunfähig*. Der Held bekommt 2 Stufen *Entrückung*.

Der Held muss für die Vision 1 Schip einsetzen und kann sie nur einmal alle 24 Stunden einsetzen.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Vision der Gottheit

Kein Sterblicher kennt die Pläne der Götter, doch ihre Geweihten versuchen, durch Träume Visionen zu erlangen, um den Unsterblichen so nahe wie möglich zu sein und zumindest einen Teil ihrer Absichten zu erkennen.

Regel: Während der Regenerationsphase kann die Heldin Träume und Zeichen ihrer Gottheit empfangen. Gelingt die Probe auf *Götter & Kulte (eigene Gottheit)*, so ist die Abenteurerin zuversichtlich und glaubt daran, dass sie den Plan ihrer Gottheit kennt. Sie kann bis zur nächsten Regenerationsphase QS/2 Proben noch einmal würfeln und sich für das bessere Ergebnis entscheiden, aber nur für Taten im Sinne ihrer Gottheit. Die Heldin muss für die Vision 1 Schip einsetzen und kann sie nur einmal alle 24 Stunden einsetzen.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Vision des Schicksals

Den Göttern sagt man nach, dass sie das Schicksal der Menschen bestimmen. Durch Visionen kann ein Geweihter manchmal erkennen, was das Schicksal für ihn bestimmt hat.

Regel: Diese Vision kann der Held jederzeit empfangen, was 2 Stunden dauert. In dieser Zeit erleidet er den Status *Handlungsunfähig*.

Der Held bekommt durch die Vision 1 Schip zurück, kann dadurch aber nicht über mehr Schips verfügen, als sein Maximum beträgt. Für 12-QS Stunden bekommt der Abenteurer aber eine Erschwernis von 1 auf alle Proben, da die Visionen ihn auch ablenken.

Diese Vision ist nur einmal alle 24 Stunden einsetzbar.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Vision des Wahren Glaubens

Für einen Geweihten ist es oft wichtig, dass er weiß, welche Pfade er für seinen Gott betreten soll und dass er davon nicht abweicht. Diese Vision hilft ihm dabei, standhaft zu bleiben.

Regel: Während der Regenerationsphase kann die Heldin Visionen empfangen, die für die Verbindung zwischen ihr selbst und ihrer Gottheit stehen. Für 12 Stunden bekommt sie einen Bonus, der abhängig von der QS ist. Der Bonus ist kumulativ, ein mit QS 3 Betroffener bekommt also FW in Willenskraft +2 und SK +1.

QS 1: FW von Willenskraft steigt um 1.

QS 2: FW von Willenskraft steigt um 1.

QS 3: SK steigt um 1.

QS 4: FW von Willenskraft steigt um 1.

QS 5: FW von Willenskraft steigt um 1.

QS 6: SK steigt um 1.

Dieser Bonus kommt aber nur zum Einsatz, wenn Zauber des Merkmals Einfluss auf sie gewirkt werden, oder wenn eine Probe auf *Willenskraft* verhindern soll, dass die Abenteurerin von etwas überzeugt wird, was im Widerspruch zu den Prinzipien ihrer Gottheit steht.

Die Heldin muss für die Vision 1 Schip einsetzen und kann sie nur einmal alle 24 Stunden einsetzen.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Zeloten

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe II zum Themenkomplex allgemeine karmale Sonderfertigkeiten. Sie setzt die Fokusregel Stufe I für Predigten und Visionen voraus.



Ein seltenes Phänomen, das sich seit Beginn des Sternenfalls deutlich ausgebreitet hat, sind die sogenannten Zeloten. Ihnen gemeinsam ist eine starke

Verbundenheit mit einer Gottheit. Meist sind sie Laienpriester dieser Gottheit, aber es kann auch geschehen, dass sie fromme Personen sind, aber sich selbst nicht als Auserwählte betrachten. Bei ihnen handelt es sich um nichtgeweihte Personen, die eine besondere Nähe zu den Göttern empfinden und somit in der Lage sind, Visionen zu erhalten und zu deuten, oder die ähnlich einem Geweihten mit ihren Predigten die Massen beeinflussen können.

Die Kirchen reagieren ganz unterschiedlich auf Zeloten. Da sie, anders als ein Akoluth, nicht einmal mindere Weihen empfangen haben, hält man einige von ihnen bestenfalls für Betrüger. Andere Zeloten werden gar als Ketzer betrachtet und verfolgt. Gerade Zeloten, die Predigten für Gottheiten fremder Kulturen halten oder deren Reden in starkem Widerspruch zur Kirchendoktrin stehen, müssen mit Strafen rechnen. Andere Zeloten werden als Diener der Kirchen anerkannt und um Unterstützung gebeten. Man legt ihnen sogar manchmal nahe, sich in Zukunft weihen zu lassen, um so der Gottheit noch besser zu dienen.

Zeloten-Regeln

Zeloten verfügen über einen der beiden Vorteile Prediger oder Visionär. Sie können Predigt- oder Vision-Sonderfertigkeiten in begrenztem Umfang nutzen, auch wenn sie die Voraussetzungen Vorteil Geweihter nicht erfüllen. Ein Zelot muss immer eine Gottheit auswählen, auch wenn er kein Geweihter ist. Diese Gottheit bestimmt bei Visionen das Anwendungsgebiet auf *Götter & Kulte* und ist für einige Anwendungen bei wohlgefälligen Talenten bei Predigten und Visionen entscheidend. Zur Wahl stehen prinzipiell alle Götter, für die es eine Kirchen- oder Kult-Sonderfertigkeit gibt (beispielsweise Praioskirche, Swafnirkirche usw.).





Namenlose Weihe

- Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Vorteil Geweihter und Tradition (Namenloser Kult).



• Diese Fokusregel kann sowohl für Meisterpersonen genutzt werden als auch für Spieler, die einen Namenloser-Geweihten als Charakter wählen. Mehr zum Spielen eines Geweihten des Namenlosen siehe Seite 63.

Anders als bei den Zwölfgöttern ist die Weihe eines Dieners des Namenlosen immer mit einem Opfer verbunden. Zwar ist es durchaus üblich, dass bei der Weihe eines neuen Geweihten auch Menschenopfer dargebracht werden, aber in erster Linie zählt das Selbstopfer eines Geweihten. Erst durch diese Opferung wird aus einem weltlichen Anhänger des Gottes ohne Namen ein Namenloser-Geweihter, der in höhere Weihegrade aufsteigen kann, vorausgesetzt, er opfert immer mehr von sich.

Die vier Weihegrade

Alle Kulte des Namenlosen kennen vier Weihegrade, die jeweils für einen deutlichen Hinzugewinn von karmaler Macht stehen, aber auch immer größere Opfer verlangen. Das Selbstopfer kann sich der Geweihte meist aussuchen, aber es gibt auch Kulte, die auf die Opferung eines bestimmten Körperteils oder Aspekts bestehen. Körperliche Opfer wie Finger und Zehen sind traditionell häufiger anzutreffen, aber gerade Kulte, für die Tarnung ein wichtiges Element ist, nutzen stattdessen lieber die Opferung von exotischeren Eigenschaften (mehr zur Tarnung siehe Seite 78).

- 1. **Grad:** Um sich dem Namenlosen zu weihen und damit den 1. Weihegrad zu erreichen, muss der Geweihte eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um 1 ablegen. Gelingt die Probe, so hat er den 1. Grad erreicht und ist fortan dem Namenlosen geweiht.

Der Diener muss mit AP den Vorteil Geweihter aktivieren, ebenso die Sonderfertigkeit Tradition (Namenloser Kult).

Misslingt die Probe, so kann der Versuch nach 13 Tagen wiederholt werden. Die Erschwernis für die Probe auf *Selbstbeherrschung* steigt bei jeder wiederholten Probe um 1*. Selbstopfer eines höheren Grades erleichtern die Probe um ihre Differenz zum angestrebten Grad.

Egal, ob die Probe ge- oder misslungen ist, der Diener des Namenlosen verliert 1 permanenten LeP**, den er nicht wieder mit AP zurückkaufen kann. Außerdem hat er das, was er opfern wollte, verloren und muss beim nächsten Versuch ein anderes Selbstopfer wählen.

*Selbstopfer***:* Fähigkeit zu Weinen, Finger, Freude, Nase, Ohr, Geruchs- & Geschmackssinn, Körperhaare, Mitgefühl, Pigmentierung, Schamgefühl, Unschuld, Zähne, Zeh*

- 2. **Grad:** Um den nächsten Grad zu erreichen, muss dem Geweihten eine Probe auf *Selbstbeherrschung* gelingen, die um 3 erschwert ist. Gelingt die Probe, muss der Geweihte die SF Höhere Weihe I mit AP aktivieren. Zudem sind alle seine Liturgien um 1 erleichtert. Misslingt die Probe, so kann der Versuch nach 13 Wochen wiederholt werden. Die Erschwernis für die Probe auf *Selbstbeherrschung* steigt bei jeder wiederholten Probe um 1*. Selbstopfer eines höheren Grades erleichtern die Probe um ihre Differenz zum angestrebten Grad.

• Die Vorteile zählen gegen das Maximum von Vor- und Nachteilen, die Spielerin kann sich aber auch dafür entscheiden, dass die Grenze von 80 AP überschritten werden kann.

Egal, ob die Probe ge- oder misslungen ist, der Diener des Namenlosen verliert 2 permanente LeP**, die er nicht wieder mit AP zurückkaufen kann. Außerdem hat er das, was er opfern wollte, verloren und muss beim nächsten Versuch ein anderes Selbstopfer wählen.

*Selbstopfer****: Auge, Fuß, Geschlechtsteil, guter Geruch, Hand, Lachen, Lustgefühle, Sättigung

- ☛ **3. Grad:** Der nächste Weihegrad erfordert eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um 5. Gelingt die Probe, muss der Geweihte die SF Höhere Weihe II mit AP aktivieren. Zudem sind alle seine Liturgien um 2 erleichtert.

Misslingt die Probe, so kann der Versuch nach 13 Monaten wiederholt werden. Die Erschwernis für die Probe auf *Selbstbeherrschung* steigt bei jeder wiederholten Probe um 1*. Selbstopfer eines höheren Grades erleichtern die Probe um ihre Differenz zum angestrebten Grad.

Egal, ob die Probe ge- oder misslungen ist, der Diener des Namenlosen verliert 3 permanente LeP**, die er nicht wieder mit AP zurückkaufen kann. Außerdem hat er das, was er opfern wollte, verloren und muss beim nächsten Versuch ein anderes Selbstopfer wählen.

*Selbstopfer****: Gesicht, Schatten, Verträglichkeit gegenüber Sonnenlicht, Zunge

- ☛ **4. Grad:** Für den letzten Weihegrad muss ein Namenloser-Geweihte eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um 7 bestehen.

Gelingt die Probe, muss der Geweihte die SF Höhere Weihe III mit AP aktivieren. Zudem sind alle seine Liturgien um 3 erleichtert.

Misslingt die Probe, so kann der Versuch nach 13 Jahren wiederholt werden. Die Erschwernis für die Probe auf *Selbstbeherrschung* steigt bei jeder wiederholten Probe um 1*.

Egal, ob die Probe ge- oder misslungen ist, der Diener des Namenlosen verliert 4 permanente LeP**, die er nicht wieder mit AP zurückkaufen kann. Außerdem hat er das, was er opfern wollte, verloren und muss beim nächsten Versuch die Seele eines anderen Kulturschaffenden opfern.

*Selbstopfer****: Seele

*) Proben für das Erlangen eines höheren Weihegrads sind davon nicht betroffen.

**) Dies bedeutet, dass der Geweihte sich zwar auch weiterhin mit AP LeP dazukaufen kann, aber sein Maximum um den Verlust des Selbstopfers reduziert ist. Wer also bis zu 12 LeP dazukaufen kann, und 3 permanente LeP insgesamt durch Selbstopfer verloren hat, kann nur noch 9 LeP dazukaufen.

***) Das Selbstopfer sollte je nach Meisterentscheid mit Nachteilen wie beispielsweise Stigma, Stumm, Verstümmelt oder ähnlichen Einschränkungen verbunden sein. Je nach Opferung können auch andere Nachteile wie Eingeschränkter Sinn, Taub usw. sinnvoll sein.

Patzer und Kritische Erfolge bei der Weihe

Ein Kritischer Erfolg bei der Probe auf *Selbstbeherrschung* sollte dem Geweihten eine permanente Erleichterung auf eine Liturgie seiner Wahl einbringen.

Ein Patzer hingegen bedeutet meist, dass der Gott ohne Namen den Diener verabscheut und ihm keine weitere Chance gewährt. Vielleicht fährt dessen Seele sofort aus dem Leib, oder der Gott gibt anderen Kultisten ein Zeichen, dass sie den Unwürdigen auf der Stelle töten sollen.

Segnungen, Liturgien und Zeremonien nach der Weihe

Nachdem ein Diener des Namenlosen den 1. Weihegrad erreicht hat, verfügt er über Karma und kann Segnungen, Liturgien und Zeremonien einsetzen. Wann er diese erlernt, hängt sehr vom Verlauf seiner Einführung in die Lehren des Namenlosen Gottes ab. Eventuell hat er sich im Vorfeld schon die richtigen liturgischen Texte durchgelesen, sein Mentor hat sie ihm beigebracht, oder er muss sie alle noch erlernen. Soll der neue Geweihte bereits Vorkenntnisse besitzen, so kann er ab der Weihe direkt bis zu 7 Liturgien und Zeremonien der Verbreitung allgemein oder Namenloser nach den üblichen Regeln aktivieren. Der maximale FW muss dabei an die gesammelten AP und den damit verbundenen maximalen FW der Erfahrungsgrade angepasst werden. Der Meister hat das letzte Wort, welche Liturgien zu Beginn aktiviert werden dürfen und welche nicht.

Tod eines Namenlosen-Geweihten

Neben dem Opfern von Körperteilen kann es auch zum ultimativen Opfer eines Geweihten kommen: seinem Tod. Beim Tod eines Geweihten des Namenlosen kann es geschehen, dass seine Leiche sich in Rauch auflöst oder sich z. B. in ein ätherisches, schwarzes Schattenwesen mit Flügeln verwandelt und in den Himmel aufsteigt. Solcherlei Erscheinungen sind völlig harmlos, lösen aber bei einer misslungenen Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* Furcht in Höhe des Grads des verstorbenen Geweihten – QS/2 aus.

Wenn du diese Erscheinungen in deine Abenteuer einbauen möchtest, kann du beim Tod von

Namenloser-Geweihten folgende Tabelle verwenden und mit 1W20 würfeln:

Verschwinden der Leiche eines Namenloser-Geweihten

Grad bei Tod des Geweihten	Wahrscheinlichkeit (W20)
1. Grad	1
2. Grad	1-5
3. Grad	1-10
4. Grad	1-15

Tarnung des Selbstopfers

Je nach Kult des Namenlosen gehen die Geweihten anders mit dem Verbergen ihres Selbstopfers um. Während viele Geweihte versuchen, abgetrennte Körperteile wie Finger und Zehen zu kaschieren und mit Prothesen und Handschuhen zu verbergen, gibt es auch Geweihte, die ihre Verstümmelungen offen zur Schau stellen und sich als Kriegsversehrte ausgeben. Da Menschen mit Verstümmelungen in Aventurien nichts Ungewöhnliches sind, mögen zwar einige Helden vermuten, dass sich hinter jedem einäugigen Bettler ein Diener des Namenlosen verbirgt, in Wahrheit sind aber die meisten Versehrten einfach nur Versehrte.

Einige Geweihte verbergen sich auch an menschenleeren Orten wie der Wildnis, in der Kanalisation oder einer Ruine, wo die Tarnung einer Verstümmelung nicht notwendig ist. Andere Kulte achten penibel darauf, dass als Selbstopfer etwas gewählt wird, was nicht besonders auffällig ist. Der Kult des Namenlosen lebt davon, dass er unbemerkt bleibt, und daher werden statt eines Zehs oder Fingers auch öfters Aspekte wie das Lachen oder ein angenehmer Geruch geopfert. Insbesondere Kinder der Ratte opfern gerne Körperteile, Anhänger des Güldenens eher Eigenschaften, während die Kultisten von Naaghot-Shaar beides in Erwägung ziehen (siehe Seite 82).

Liturgiestile

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I zum Themenkomplex allgemeine karmale Sonderfertigkeiten.



Durch die Liturgiestile kann ein Geweihter erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten erlernen, die spezielle Fähigkeiten der Kulte und Strömungen einer Kirche umfassen. Bei der Heldenerschaffung kann ein Spieler den Stil der Strömung für seinen Helden wählen. Kein Geweihter muss einen Liturgiestil erlernen. Es gibt dazu keine Verpflichtung, allerdings hat man dadurch viele Vorteile.

Liturgiestilsonderfertigkeiten

Alle Liturgiestile sind durch eine Liturgiestilsonderfertigkeit abgebildet. Diese Sonderfertigkeit funktioniert wie eine allgemeine karmale Sonderfertigkeit. Sie hat gegebenenfalls Voraussetzungen und kostet Abenteuerpunkte, wenn man sie erwerben will. Jede Liturgiestilsonderfertigkeit verschafft dem Helden einen anderen Vorteil.

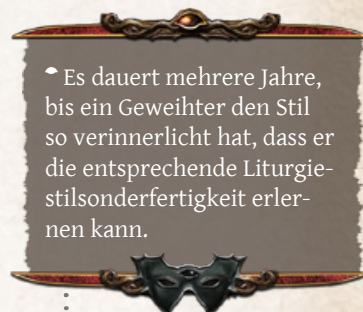
Allerdings gibt es auch einige Unterschiede zu den allgemeinen karmalen Sonderfertigkeiten:

- Jeder Held kann nur über eine einzige Liturgiestilsonderfertigkeit verfügen. Es ist nicht erlaubt, dass ein Held zwei oder mehr Liturgiestilsonderfertigkeiten erwirbt.
- Wer eine Liturgiestilsonderfertigkeit besitzt, der kann weitere, zum Liturgiestil zugehörige erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten erwerben. Diese erweiterten Liturgiesonderfertigkeiten können nur dann erlernt werden, wenn man bereits die passende Liturgiestilsonderfertigkeit besitzt.

- Liturgiestilsonderfertigkeiten können nur bei der entsprechenden Institution oder Einzelperson erworben werden, also beispielsweise in einem Tempel oder von einem Mitglied der Strömung.

- Wechselt der Geweihte seine innere Überzeugung und die Strömung, kann er die SF der alten Strömung gegen die neuen umtauschen. Eventuell muss er zusätzliche AP bezahlen oder bekommt AP zurück. Erweitert Liturgiesonderfertigkeiten, die er schon hat und für den neuen Stil nutzen kann, behält er, bei den übrigen werden die ausgegebenen AP wieder dem Konto gutgeschrieben und die SF gelöscht.

Die Beschreibungen der einzelnen Liturgiestilsonderfertigkeiten findest du unter den karmalen Sonderfertigkeiten ab Seite 84.



Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten ohne Liturgiestile

Optionale Regel

Wenn du nicht mit der Fokusregel der Liturgiestile spielen möchtest, dann behandle sie und die erweiterten Liturgiesonderfertigkeiten einfach wie ganz normale Crunch-Elemente bzw. allgemeine karmale Sonderfertigkeiten, die jeder Geweihte aktivieren kann. Dein Held muss dann nicht viele Jahre in einem Tempel die Fähigkeiten erlernt haben, um sie zu erwerben. Die starke Spezialisierung und Lernbeschränkungen entfallen, und so kannst du deinen Helden nach Belieben ausstatten. Diese Optionalregel macht das Spiel weniger komplex.

Liturgiestilarten

Die nachfolgende Kurzbeschreibung von Liturgiestilen umfasst die in diesem Band vorgestellten Kirchen bzw. deren Strömungen. Die Beschreibung der passenden Liturgiestilsonderfertigkeit und ihre regeltechnischen Auswirkungen findest du ab Seite 78.

Praios-Strömungen

Apricarier

Die Apricarier sind sehr traditionsbewusste Praioten, die ihre Stärke aus der planmäßigen Ordnung ziehen. Sie weichen nur ungern von den formellen Liturgien ab.

Braniborier

Braniborier sind eine vergleichsweise junge Strömung der Praioskirche, die sich vor allem um Fragen der Gerechtigkeit kümmert und dabei auch das einfache Volk mit einbezieht.

Prinzipisten

Die Strömung der Prinzipisten steht den Lehren des bosparanischen Praioskults nahe. In dieser längst vergangenen Zeit war die Magie deutlich weniger ein Feindbild des Praiosglaubens. Die Prinzipisten sind deshalb den Zaubern gegenüber aufgeschlossener eingestellt als der Großteil der Kirche. Außerdem weichen sie auch häufiger von den traditionellen Gebeten ab.

Rondra-Strömungen

Honoren

Die Honoren sind besonders strenggläubige Rondrianer. Sie lehnen Magie als Kampfhilfe ebenso wie den Rückzug ab. Sie legen ihr Leben in die Hände Rondras und sind bereit, für ihre Mission zu sterben. Selbst am Rande des Todes sind Honoren dank ihres Glaubens oftmals noch kampffähig.

Salutaristen

Die Salutaristen akzeptieren, dass auch Nichtkämpfer rondragefällig handeln können, und sind bereit, einen Rückzug durchzuführen, wenn sich dadurch der Tod Unschuldiger vermeiden lässt. Im Kampf flehen sie Rondra oftmals um Beistand zum Schutz ihrer Gefährten an und verstehen sich darauf, unheilige Wesen auf Distanz zu halten.

Vigilanten

Bei den Vigilanten handelt es sich um eine größere Strömung innerhalb der Rondrakirche. Diese Geweihten haben in den Kriegen der letzten Jahre gelernt, wie wichtig es ist, dass sie ihre Liturgien besonders schnell einsetzen.

Efferd-Strömungen

Flusswächter

Die Flusswächter der Efferdkirche sind Geweihte, die sich vornehmlich im Landesinneren aufhalten und die Tempel an Seen und Flüssen betreuen.

Küstenwächter

Wenn ein Küstenwächter seine karmalen Kräfte nutzen möchte, so kann er seine Emotionen hineinlegen, damit die Liturgie gelingt.

Meereswächter

Die Meereswächter sind die Geweihten Efferds, die sich auf den Schiffen und dem Meer am wohlsten fühlen. Sie unterstützen als Schiffsgeweihte Mannschaft und Kapitän bei ihren Aufgaben und versuchen, das Schiff wieder sicher nach Hause zu bringen.

Travia-Strömungen

Graugänse

Die Arbeit der Graugänse ist gefährlich, sodass sie sich darauf eingestellt haben, ihre Zeremonien auch an Orten zu wirken, in denen mehr Ungläubige als Zwölfgöttergläubige leben. Daneben sind sie geübt darin, sich mittels liturgischem Wirken selbst zu schützen.

Hausgänse

Die Hausgänse benutzen lieber nur die überlieferten Rituale bei ihren Liturgien, die sich dafür aber bei Gelingen durch besondere Wirkungsstärke auszeichnen.

Wildgänse

Zwar zieht es nicht viele Traviageweihte hinaus in die Welt – viel eher fühlen sie sich im heimischen Tempel am wohlsten –, aber die Strömung der sogenannten Wildgänse reist dennoch durch Aventurien, um das Wort und die Tugenden der Göttin zu verbreiten. Die Wildgänse sind dazu in der Lage, den Gläubigen den Willen der Göttin auf besonders spürbare Weise zu vermitteln und sie so zu besonderen Leistungen anzutreiben.

Boron-Strömungen

Deuter der Träume

Diese Geweihten beschäftigen sich mit Träumen und Visionen, deshalb wissen Deuter der Träume, wie sie durch Meditation geistige Qualen durchstehen können.

Propheten des Todes

Das Gebiet eines Propheten des Todes ist die Mumifizierung, aber auch der Kampf gegen Untote und Geister. Seine Erfahrung mit untoten Wesenheiten erlaubt es ihm, besonders effektive Liturgien gegen solche Wesen einzusetzen und sie schneller zu vernichten.

Seher der Seele

Die Seher der Seele sind die Borongeweihten, welche einen Großteil der Geweihtenschaft ausmachen. Sie halten sich streng an die Vorgaben der Riten und ziehen aus dem Festhalten an diese besonders viel Kraft.

Hesinde-Strömungen

Freidenker

Bei den Freidenkern handelt es sich um eine akzeptierte Sekte innerhalb der Hesindekirche. Sie sieht nur wenige Beschränkungen bei der Suche nach Wissen, spricht gerne auch ketzerische Thesen an und hat allgemein den Ruf, dass die Geweihten das Althergebrachte gerne infrage stellen.

Pastori

Der Pastori-Zweig der Hesindekirche versucht, gefährliches Wissen zu sammeln und dem Zugriff von Unbefugten zu entziehen. Darüber hinaus sind die Pastori gut darin, ihre Liturgien den Geist ihres Gegenübers durchdringen zu lassen.

Satori

Der Satori-Zweig der Hesindekirche sammelt Wissen und möchte es der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Zwar benutzen Satori größtenteils die bekannten Gebete und Riten, aber sie haben auch gelernt, Liturgien zu wirken, wenn sie jene festen Vorgaben ignorieren.

Firun-Strömungen

Waldläufer

Im Waldläufer spiegelt sich das klassische Bild wider, was die Menschen von einem Firungeweihten haben: ein wildniserfahrener Jäger, der die Wälder durchstreift und die Einsamkeit dem Leben in der Stadt vorzieht. Der Waldläufer zieht seine Kraft aus den Ritualen, die ihn gelehrt wurden, und weicht nur ungern davon ab.

Wanderer

Der Wanderer ist ein Firungeweihter, der versucht, die Mysterien des Nordens und des ewigen Eises zu ergründen. Aus diesem Grund ist der Wanderer bestens damit vertraut, das Eis und den Schnee mit seinen Liturgien zu kontrollieren.

Wildhüter

An Adelshöfen trifft man auf die firungeweihten Wildhüter. Sie kümmern sich um den Forst des Adligen und begleiten ihn auf die Jagd, damit alles so abläuft, wie es Firuns Gesetz vorsieht. Ihre Kräfte sind besonders für die Jagd und während der Jagd wirkungsvoll.

Tsa-Strömungen

Bilderstürmer

Bei den Bilderstürmern handelt es sich um eine Strömung der Tsakirche, die daran glaubt, dass nur durch die Zerstörung des Alten etwas gutes Neues wachsen kann. Vor der Zerstörungswut der Bilderstürmer ist kaum eine Bibliothek, Statue oder Vase sicher.

Friedensfreunde

Die Friedensfreunde sind gut darin, Konflikte friedlich beizulegen und dies auch anderen zu vermitteln. Zudem gibt es kaum jemanden, der es wagen würde, einen Friedensfreund anzugreifen.

Wiedergeborene

Die Wiedergeborenen glauben daran, dass jeder Mensch seine Bestimmung hat. Nach seinem Tod wird er wiedergeboren und erreicht, wenn er sich tsagefällig verhalten hat, eine neue Existenzstufe. Durch ihren Glauben sind sie geistig so gefestigt, dass übernatürliche Kräfte sie nur schwer beeinflussen können.

Phex-Strömungen

Diebe des Nachthimmels

Die Diebe des Nachthimmels sind Diener Phexens, die sich darauf spezialisiert haben, als Fassadenkletterer, Streuner und Einbrecher zu leben. Um ihrer Profession nachzugehen und für ein sicheres Gelingen ihrer Vorhaben zu sorgen, wirken ihre Liturgien deutlich länger als üblich.

Händler des Listenreichen

Die Phexgeweihten der öffentlichen Tempel, die sich vor allem auf den Handelsaspekt des Gottes konzentrieren, nennen sich Händler des Listenreichen. Sie sind besonders fähig darin, Phex zu opfern, um dafür mit einem leichteren Gelingen ihrer Liturgien belohnt zu werden.

Spitzel des Fuchses

Die Mitglieder dieser Strömung üben sich darin, die Rolle anderer Menschen anzunehmen, um so für ihren Gott zu spionieren. Sie haben das Vortäuschen falscher Identitäten zu einer wahren Meisterschaft gebracht, gleich ob sie dies mit weltlichem Geschick oder karmalen Kräften versuchen.

Peraïne-Strömungen

Säer der Gütigen

Ein Teil der Peraïnegeweihtenschaft sieht sich selbst vor allem als Helfer bei der Aussaat und der Ernte. Bei ihrer täglichen Arbeit können sie sich meist Zeit lassen, sodass die von ihrer Göttin gegebenen Kräfte eine stärkere Wirkung aufweisen, wenn die Säer Liturgien nicht spontan wirken.

Heiler der Gütigen

Die Heiler der Gütigen sind eine Kirchenströmung, die sich besonders für Verletzte und Versehrte einsetzt. So verwundert es auch nicht, dass die Heiler besonders machtvolle Heilliturgien wirken.

Helfer der Gütigen

Während sich alle Geweihten der Peraïne in der Heilung von Verletzungen und dem Bepflügen des Feldes

auskennen, sind einige Geweihte spezialisiert auf die Heilung von Giften und Krankheiten. Die Helfer der Gütigen, wie man diese Geweihten nennt, sind besonders bewandert in diesen beiden Heilkünsten.

Ingerimm-Strömungen

Anhänger des roten Gottes

Im Gegensatz zum Ingra-Kult und den Jüngern des Handwerks stehen die Anhänger des roten Gottes in der Ingerimmkirche für die wohlbekannten Riten. Liturgien und Zeremonien zeichnen sich dadurch bei einem Gelingen durch eine stärkere Wirkung aus.

Jünger des Handwerks

Die Jünger des Handwerks verfügen über einen fast unbändigen Schaffensdrang. Beschäftigen sie sich länger mit einer Liturgie, fällt es ihnen deutlich leichter als anderen, sie zu wirken.

Kultisten des Ingra

Der alte Ingra-Kult der Ingerimmkirche widmet sich weniger dem Handwerksaspekt des Gottes, sondern vielmehr den Feuer- und Erzriten. Die Ingra-Kultisten sind somit besonders profunde Kenner dieser beiden Elemente.

Rahja-Strömungen

Harmonisten

Die Harmonisten der Rahjakirche sind Geweihte, die sich in der Tradition des güldenländischen Rahjakults sehen. Für sie ist das Schenken der Freude ein wichtiger Teil ihrer Aufgabe. Sie können einen Gläubigen alleine durch eine Berührung die Kraft der Göttin spüren lassen.

Levthansfreunde

Bei den Rahjaanhängern des Nordens spielt die Verehrung der Natur eine größere Rolle als bei anderen Strömungen der Rahjakirche. Die Levthansfreunde, wie die Rahjanis der nördlicheren Gefilde meist auch genannt werden, sollen Freunde der Feen und Hexen sein. Man sagt ihnen deshalb nach, dass eine rahjagefällige Nacht mit ihnen die Lebensgeister weckt.

Radscha-Anhänger

Anhänger der Roten Riten der Radscha Uschtammar stellen bei der Verehrung der Göttin den Aspekt des Rausches in den Vordergrund. Durch ihre meditativen und ekstatischen Übungen können sie auch Schmerzen ertragen, bei denen andere längst aufgeschrien hätten.

Aves-Strömungen

Seher des verborgenen Pfades

Anders als die meisten anderen Avesgeweihten sind die Seher des verborgenen Pfades vor allem daran interessiert, die Schicksale der Menschen zu erkennen und durch ihr Handeln die Welt zu einem besseren Ort zu machen.

Zugvögel

Die Anhänger der Zugvögel reisen durch ganz Aventurien und versuchen auch die Länder jenseits des Ehernen Schwerts oder des Südmeers zu erforschen. Die Zugvögel halten dabei ständig Kontakt auch mit den Geweihten der Eltern des Aves, sodass es gelegentlich vorkommen kann, dass ein Zugvogel auch über eine phexische oder rahjagefällige Liturgie verfügt.



Ifirn-Strömungen

Hüterinnen der Schwänin

Die Hüterinnen der Schwänin sind vor allem in der Nähe von Dörfern und Städten oder den seltenen Ifirntempeln anzutreffen. Sie haben ein so erwärmendes Gemüt, dass ihre Umarmung Wärme spenden soll.

Jägerinnen der weißen Maid

Bei den Jägerinnen der weißen Maid handelt es sich um Ifirngeweihte, die vor allem in der Wildnis unterwegs sind und versuchen, Menschen vor übernatürlichen Gefahren oder gegen die grimmige Natur zu schützen. Sie suchen oft auch den Rat von Firungeweihten und haben von deren Erfahrung viel über die göttlichen Kräfte gelernt.

Kor-Strömungen

Anhänger des guten Kampfes

Die Anhänger des guten Kampfes lieben das Blutvergießen, und nichts ist für sie schöner als ein spannendes Duell gegen eine Bestie.

Kamerad des guten Goldes

Durch ihr taktisches Verständnis können die Kameraden des guten Goldes im Kampf ihre Gefährten unterstützen und vorteilhafte Positionen beziehen lassen.

Nandus-Strömungen

Lehrer der Einsicht

Die Lehrer der Einsicht sind Nandusgeweihte, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, das Volk zu bilden. Sie sehen sich als Vermittler der Erkenntnisse. Dies macht sie besonders bei Städtern sehr beliebt, und sie benutzen ihre karmalen Kräfte besonders gerne, um Bürger wie Bauern der Erkenntnis näher zu bringen.

Sucher der Erkenntnis

Die Sucher der Erkenntnis sind Nandusgeweihte, die Wissen suchen und es der Menschheit zugänglich machen wollen.

Ihr logischer Verstand lässt sie Täuschungen und Irrungen durchschauen.

Swafnir-Strömungen

Hüter der Walwütigen

Bei den Hütern der Walwütigen steht die Sorge um die Swafnirskinder an vorderster Stelle. Sie kümmern und behüten die Walwütigen und verhindern so, dass sie sich selbst und vor allem anderen Schaden zufügen.

Jäger der Seeschlangen

Für einen Teil der Swafnirgeweihten ist der Schutz der Gemeinschaft vor den Dienern Hranngars, der großen Seeschlange, die oberste Pflicht. Sie haben sich auf den Kampf mit Meeresungeheuern spezialisiert und sind eine deutlich stärker vom Kampf geprägte Strömung als die Hüter der Walwütigen.

Namenlose Strömungen

Anhänger des Güldenens

Die Anhänger des Güldenens sind eine auf Täuschung ausgerichtete Strömung innerhalb des Kults des Namenlosen. Die Geweihten versuchen oft als getarnte Geweihte anderer Götter Unheil anzustiften.

Kinder der Ratte

Während viele Diener des Namenlosen sich in die Gesellschaft eingegliedert haben, benutzen die Kinder der Ratte Orte wie Kanalisationen, Ruinen oder finstere Wälder als Verstecke. Sie haben meist Körperteile geopfert und sind verstümmelt, aber die Opfer haben sie auch unempfindlich gegen andere Schmerzen gemacht.

Naaghot-Shaar-Kultisten

Die Naaghot-Shaar-Kultisten haben mannigfaltige Kenntnisse der Dämonenbeschwörung und können die dämonischen Diener des Namenlosen ohne große Schwierigkeiten herbeirufen.

KAPITEL 3: SONDERFERTIGKEITEN

»Tsas Wege sind unergründlich. In meiner Jugend war ich ein Barde am Hofe des Herzogs von Grangorien. Mehr durch Zufall fiel ich in die Hände einer Gruppe von Seeräubern, konnte mich aber selbst retten und reiste durch die Charyptik, bis ich schließlich die Länder der Tulamiden erreichte. In Südaventurien hatte ich Kontakt zu finsternen Mächten, die um meine Seele buhlten, und erlag vorerst der Versuchung von großer Macht. Ich möchte nicht gerne sagen, wem ich mich da verschrieben hatte, aber noch heute denke ich voller Abscheu an mein Handeln und meine Taten, die ich im Namen dieses zwölfmalverfluchten Wesens ausführte.

Meine Seele wurde aber gerettet. Während meinen Reisen, die mich von Thalusa aus nach Aranien führten, sorgte sich eine Rahjageweihte um mein körperliches und vor allem seelisches Wohl. Sie trug den Namen der legendären Zauberin Nahema, und wie sie schaffte sie das Unvorstellbare, indem sie mich auf den Pfad der Einsicht zurückkehren ließ. Ich beschloss, mein Leben den Göttern zu weihen, und da gab es keine passendere Göttin als Tsa. Jener Tag war für mich ein Neuanfang. Ich folge nun den Friedensfreunden, einer kleinen Gruppe von Geweihten, die wie ich die Menschen davon abhalten wollen, anderen grausame Dinge anzutun. Ja, Tsas Wege sind unergründlich. Nie hätte ich gedacht, von einem angesehenen Barden zu einem Schurken zu werden, dem Weg der Göttin zu folgen und nun vor euch zu sprechen. Aber genug der langen Rede. Ich habe hier Fingerfarben und kleine Holzeidechsen. Ich zeige euch, wie ihr sie bemalen könnt.«

—der Tsageweihte Tsarion vor einer Gruppe Kinder im Tsatempel von Zorgan, neuzeitlich

An dieser Stelle möchten wir dir nun karmale Sonderfertigkeiten vorstellen. Diese unterteilen sich in drei Klassen. Zunächst findest du allgemeine karmale Sonderfertigkeiten aufgeführt, die jeder Geweihte erlernen kann. Darunter fallen auch Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten.

Die zweite Art stellen Liturgiestile dar. Sie können nur durch Geweihte bestimmter Kirchen erlernt werden und bilden die verschiedenen Strömungen innerhalb eines Kultes ab. Ein Held braucht üblicherweise mehrere Jahre, bis er sie beherrscht.

Der letzte Typ sind die sogenannten erweiterten Liturgiesonderfertigkeiten. Diese Fertigkeiten können nur dann erworben werden, wenn ein Held bereits die passende Liturgiestils-Sonderfertigkeit besitzt.

Die auf den nächsten Seiten beschriebenen neuen Sonderfertigkeiten ergänzen jene aus dem **Regelwerk** ab Seite 321.



Karmale Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Unter den karmalen Sonderfertigkeiten wirst du in diesem Kapitel drei verschiedene Arten vorfinden. Zum einen die allgemeinen karmalen Sonderfertigkeiten, die jedem Geweihten, der die Voraussetzungen erfüllt, offenstehen. Zum anderen die exklusiven Liturgiестilsonderfertigkeiten, die sich auf die hier vorgestellten Liturgiестile beziehen. Und als Letztes die erweiterten Liturgiестilsonderfertigkeiten, die einen passenden Liturgiестil voraussetzen und ansonsten nicht erworben werden können.

Allgemeine karmale Sonderfertigkeiten

Am Anfang dieses Abschnitts stellen wir dir neue allgemeine karmale Sonderfertigkeiten vor. Diese können grundsätzlich von jedem Geweihten, der die Voraussetzungen erfüllt und die Kosten des AP-Werts bezahlt, erworben werden. Sie stellen allgemeine Grundlagen für die Geweihten dar und sind nicht spezifisch an einen bestimmten Stil gebunden, auch wenn ihre Funktion nicht von jeder Art Geweihtem benutzt werden kann.

Muss jeder Geweihte einen Liturgiестil haben?

Nicht jeder Geweihte verfügt über einen Liturgiестil. Zwar sind die Liturgiестile bei Geweihten sehr verbreitet, aber nicht jeder Geweihte verfügt auch über einen passenden Liturgiестil. Liturgiестile sind eine Fokusregel, deshalb musst du nicht damit spielen und kannst sie auch ignorieren. Dann werden die Geweihten in deiner Runde keine Liturgiестile aufweisen. Du kannst aber auch die Stile-SF als Crunch-Elemente benutzen und die Fokusregel ignorieren. Das sorgt dafür, dass es keine spezialisierten Geweihten gibt und jeder alles erlernen kann, ohne viel Zeit investieren zu müssen.

Liturgiестilsonderfertigkeiten

Liturgiестilsonderfertigkeiten sind ebenfalls karmale Sonderfertigkeiten, allerdings hat nicht jeder Geweihter darauf Zugriff. Um eine solche Sonderfertigkeit zu erhalten, muss man nicht nur den AP-Wert bezahlen und die Voraussetzung erfüllen, sondern sich auch umfassender mit dem jeweiligen Liturgiестil befassen haben. Dies bedeutet, dass der Held mehrere Jahre der Ausbildung durchlaufen haben muss.

Wenn du nicht mit den Fokusregeln zu Liturgiестilen spielst, kannst du dir den Liturgiестil auch ohne längere Ausbildungszeit zulegen. Er ist dann ein einfaches Crunch-Element, das du benutzen kannst.



Wer über eine Liturgiестilsonderfertigkeit verfügt, kann anschließend die daran gekoppelten erweiterten Liturgiестilsonderfertigkeiten erlernen.

Erweiterte Liturgiестilsonderfertigkeiten

Bei den erweiterten Liturgiестilsonderfertigkeiten handelt es sich um Sonderfertigkeiten, die du deinem Helden nur geben kannst, wenn dieser über einen passenden Liturgiестil verfügt. Sie sind Spezialwissen bestimmter Institutionen und stehen nur demjenigen offen, der als Grundlage den Liturgiестil beherrscht, der diese erweiterten Zauberstilsonderfertigkeiten unterstützt. Alle anderen Geweihten können diese Sonderfertigkeiten nicht erwerben.

Allgemeine karmale Sonderfertigkeiten

Abgeschwächte Liturgie

Nicht immer möchte ein Geweihter die volle Wirkung einer Liturgie entfalten. Manchmal ist es für seine Absichten besser, wenn er nur eine schwächere Wirkung erzielt. Durch diese Sonderfertigkeit kann er eine Liturgie abschwächen und so die Wirkung verringern.

Regel: Der Held kann nach dem Ablegen einer Liturgieprobe QS zurückbehalten und muss nicht alle erzielten QS einsetzen. Hat er beispielsweise 3 QS erreicht, kann er sich auch dafür entscheiden, dass die Liturgie nur mit einer QS von 2 oder 1 wirken soll.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Daimonidenschreck

Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Geweihter Objekte gegen Daimonide segnen und weihen, sodass deren bloße Berührung dem Wesen schadet.

Regel: Gesegnete und geweihte Materialien verursachen bei Daimoniden Schaden, ganz so, als seien diese Dämonen (siehe **Regelwerk** Seite 316). Üblicherweise sind Daimonide davon nicht betroffen, durch diese Sonderfertigkeit werden sie aber wie Dämonen behandelt, wenn es darum geht, ob gesegnetes oder geweihtes Material Berührungsschaden verursacht (siehe Seite 69). Nicht betroffen sind Angriffe mit geweihten Waffen, die bereits eine verletzende Wirkung gegen Daimonide aufweisen.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Entrückungsmeditation

Wer sich selbst in Entrückung versetzen will, kann dazu meditative Übungen erlernen. Eine Geweihte kann so ihrem Gott näher kommen und ein hohes Maß an Spiritualität erreichen.

Regel: Die Geweihte verbringt 1 Stunde mit der Meditation und erhält dafür 1 Stufe *Entrückung*. Diese Sonderfertigkeit ist nur einmal alle 24 Stunden einsetzbar.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Extrem starke Segnungen

Einige Geweihte benutzen besonders gerne Segnungen, um die Macht der Götter zu demonstrieren. Die Segnungen eines Geweihten mit dieser Sonderfertigkeit sind schwerer zu brechen.

Regel: Segnungen gelten als mit 3 QS bestanden.

Die QS bei Segnungen haben nur Auswirkungen darauf, wie gut man sie mittels anderer Sonderfertigkeiten brechen kann. Höhere QS bedeuten nicht, dass die Segnung eine mächtigere Wirkung erzielt.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Sonderfertigkeit Starke Segnungen

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Extrem starker Segnungsbruch

Durch diese Sonderfertigkeit ist es einem Geweihten möglich, jede noch so starke Segnung aufzuheben.

Regel: Segnungen jeglicher QS können aufgehoben werden. Dies kostet 1 KaP (+ KaP in Höhe einer eventuell vorhandenen Stufe der SF Hauptsegnung auf der Segnung) und 1 freie Aktion.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Sonderfertigkeit Starker Segnungsbruch

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte

Furcht nehmen

Eine wichtige Fähigkeit vieler Geweihter ist die Beruhigung von Gläubigen im Angesicht schrecklicher Wesen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann eine Geweihte mittels Berührung und 1 Aktion versuchen, einem Kulturschaffenden 1 Stufe *Furcht* zu nehmen, die durch folgende Wesen entstanden ist: Chimären, Daimonide, Dämonen, Geister, Golems, Untote. Dazu muss eine Probe auf

Angriffe mit geweihten Waffen (gleich welcher Gottheit sie geweiht sind) erzeugen bei Daimoniden grundlegend doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.



Heilkunde Seele (Unterdrückung von Ängsten) gelingen. Die Probe ist dabei um die Anzahl der aktuellen Furchtstufen erschwert, gleich welchen Ursprung sie haben. Diese Fähigkeit funktioniert bei einem einzelnen Kulturschaffenden nur einmal alle 24 Stunden.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Gefestigter Zeremonieablauf

Die Tage des Namenlosen, Tempel fremder Gottheiten oder auch Unheiligtümer können das Wirken von Zeremonien stark beeinträchtigen. Diese Sonderfertigkeit sorgt trotz solcher Umstände dafür, dass der Geweihte es nicht zu schwer hat, die gewünschte Zeremonie abzuhalten.

Regel: Ein Geweihter kann Erschwernisse für eine Zeremonieprobe, die durch Ort oder Zeit entstanden sind, um insgesamt 1 senken (bis zu einem Maximum von +/-0).

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Göttlicher Schutz

Der Glaube eines Geweihten kann ein wichtiger Schutz gegen Dämonen sein. Selbst wenn der Glaube kein Kettenhemd ersetzt, reicht er manchmal aus, um sich vor dämonischen Angriffen zu schützen.

Regel: Diese Sonderfertigkeit verleiht dem Geweihten einen zusätzlichen RS gegen die Angriffe von Dämonen. Stufe I schützt mit einem RS von 1 gegen Angriffe von allen Dämonen; Stufe II verleiht dem Geweihten einen zusätzlichen RS-Punkt gegen Dämonen aus dem Gefolge des Widersachers seiner Gottheit (also insgesamt +2 RS gegen diese Dämonen). Der karmale RS schützt nicht vor profanen Angriffen, weder durch Waffen, Dämonide oder indirekte Angriffe von Dämonen, sehr wohl aber gegen körperliche Angriffe von Dämonen und von ihnen aus den Niederhöhlen mitgebrachte Waffen. Er ist mit magischem RS, wie dem ARMATRUTZ, nicht kompatibel (hier schützt nur der höchste RS beider Schutzmaßnahmen gegen dämonische Angriffe), sehr wohl aber mit profanen Rüstungen. Es dauert 1 Aktion, den Schutz zu aktivieren. Die Wirkung hält 5 Minuten an. Am Ende der Wirkungsdauer erhält der Geweihte 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Stufe I: Vorteil Geweihter; Stufe II: Göttlicher Schutz I

AP-Wert: Stufe I: 10 Abenteuerpunkte; Stufe II: 15 Abenteuerpunkte

Hauptsegnung I-III

Bestimmte Liturgien spricht eine Geweihte immer wieder. Dadurch entwickelt sich gelegentlich eine Lieblingssegnung, in der die Geweihte deutlich besser ist als in anderen.

Regel: Eine einzige ausgewählte Segnung erhält pro Stufe der SF +1 QS. Wer die Wirkung einer Hauptsegnung brechen will, muss zusätzliche KaP-Kosten in Höhe der Hauptsegnungsstufe bezahlen.

Voraussetzungen: Stufe I: Vorteil Geweihter; Stufe II: Hauptsegnung I; Stufe III: Hauptsegnung II

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkte pro Stufe

Hohe Weihe I-III*

• In einigen Kirchen ist die Hohe Weihe mit einem Rang innerhalb der Kirche verbunden. Andere Kulte kennen keinen festgelegten Zeitpunkt für die Hohe Weihe, sodass ein Geweihter selbst den richtigen Zeitpunkt bestimmen kann. Dies ist jeweils bei der Tradition angegeben.

Die Hohe Weihe kennt in den Kirchen und Kulturen unterschiedliche Namen. Sie ermöglicht es, mehr göttliche Kraft aufzunehmen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit bekommt der Held pro Stufe der Hohen Weihe 6 zusätzliche KaP, die seinen Grundwert der Karmaenergie erhöhen und ihm somit erlauben, ein höheres Maximum zu erreichen.

Voraussetzungen: Stufe I: Geweihter; Leiteigenschaft der Tradition 13; Stufe II: Hohe Weihe I, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe III: Hohe Weihe II, Leiteigenschaft der Tradition 17

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte pro Stufe

Improvisierte Liturgie (Gebet)

Lässt ein Geweihter die Gebete einer Liturgie weg, hat er üblicherweise mit starken Blockaden beim Wirken zu kämpfen. Ist er jedoch dank dieser Sonderfertigkeit darin geübt, Gebete spontan wegzulassen, ist es für ihn weniger kompliziert, die Liturgie zu wirken.

Regel: Der Held kann das gesprochene Gebet einer Liturgie weglassen und erleidet dafür nur eine Erschwernis von 1 (siehe **Regelwerk** Seite 310).

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Improvisierte Liturgie (Gesten)

Zu einer Liturgie gehören immer auch Gesten, die ausgeführt werden müssen. Werden diese weggelassen, ist die Liturgie schwerer zu wirken. Durch diese Sonderfertigkeit kann die Erschwernis beim Liturgiewirken ohne Gesten verringert werden.

Regel: Die Heldin kann die Geste einer Liturgie weglassen und erleidet dafür nur eine Erschwernis von 1 (siehe **Regelwerk** Seite 310).

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Karmale Regeneration I-II

Durch Übung kann ein Geweihter den Strom der göttlichen Kraft durch seine Seele besser aufnehmen und so schneller seine karmale Energie regenerieren.

Regel: Mit dieser SF regeneriert der Held bei jeder Regenerationsphase 1 KaP pro Stufe der SF zusätzlich. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Vorteil Verbesserte Regeneration (Karmaenergie).

Voraussetzungen: Stufe I: Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe II: Leiteigenschaft der Tradition 17, Karmale Regeneration I

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte pro Stufe

Klarer Blick

Hat sich ein Geweihter zu sehr der Entrückung hingegeben, kann er sich mithilfe dieser Fähigkeit wieder zurück in die Realität holen, denn manchmal gibt es Situationen, bei denen er seinen ungetrübten Verstand braucht.

Regel: Durch diese Liturgie kann der Geweihte seine eigene *Entrückung* aufheben. Je nachdem, wie viele Stufen der Geweihte abbauen will, muss er mit unterschiedlichen Konsequenzen zurechtkommen:

• 1 Stufe *Entrückung*: In der nächsten Regenerationsphase kann der Geweihte kein Karma regenerieren.

• 2 Stufen *Entrückung*: In der nächsten Regenerationsphase kann der Geweihte kein Karma regenerieren. Der Geweihte erhält zudem 1 Stufe *Trance*.

• 3 Stufen *Entrückung*: In der nächsten Regenerationsphase kann der Geweihte kein Karma regenerieren. Der Geweihte erhält zudem 2 Stufen *Trance*.

• 4 Stufen *Entrückung*: Auf dieser Stufe kann die SF nicht angewandt werden.

Voraussetzung: Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Kontrolle des Karmalkörpers

Bei misslungenen Liturgien wird ein Teil der Karmaenergie trotz nicht eingetretener Wirkung verbraucht. Wer jedoch seinen Karmalkörper beherrscht, der kann den Verlust der verströmenden Kräfte minimieren.

Regel: Bei einer misslungenen Liturgie verliert die Heldin (nach der Halbierung der KaP-Kosten) 1 KaP weniger als üblich. Die Kosten können dadurch nicht unter 1 KaP sinken.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Lieblingsliturgie

Häufig entwickelt ein Geweihter im Laufe seines Lebens besondere Vorlieben für eine bestimmte Liturgie.

Regel: Der Held kann eine einzige Liturgie zu seiner Lieblingsliturgie erklären. Diese Liturgie hat bei Gelingen +2 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Diese SF kann ein Geweihter nur einmal für eine einzige Liturgie erwerben.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Sonderfertigkeit Lieblingsliturgie bisher nicht vorhanden

AP-Wert:

A-/B-/C-/D-Liturgie: 3/6/9/12 Abenteuerpunkte

Liturgie abbrechen

Nicht immer möchte eine Geweihte, dass eine Liturgie bis zum Ende der Wirkungsdauer anhält. Gelegentlich kann es sogar nützlich sein, wenn die Wirkung vorher aufhört. Durch diese Sonderfertigkeit kann eine Geweihte eine von ihr gewirkte Liturgie sofort abbrechen.

Regel: Die Geweihte kann jede ihrer gewirkten Liturgien zu einem beliebigen Zeitpunkt der Wirkungsdauer beenden. Sie muss also nicht bis zum Ende der Wirkungsdauer warten, ehe die Auswirkungen enden. Um eine ihrer Liturgien abbrechen, muss die Heldin 1 freie Aktion aufwenden.

• Diese Sonderfertigkeit ist billiger als die vergleichbare Sonderfertigkeit Zauber abbrechen für Zauberer. Für Geweihte ist es schlichtweg leichter, Liturgien abzubauen, weil karmale Kräfte auf dem Prinzip der Ordnung aufbauen. Aus diesem Grund ist der AP-Wert auch geringer.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Mächtige Kontrolle des Karmalkörpers

Es gibt Geweihte, die viel Zeit investiert haben, um ihren Karmalkörper kennenzulernen und ihre karmalen Kräfte besser zu kontrollieren. Durch diese Sonderfertigkeit können sie beim Wirken jeder Liturgie Karmaenergie einsparen.

Regel: Wirkt der Held erfolgreich eine Liturgie, sinken die Gesamtkosten um 1 KaP. Die Kosten können dadurch nicht unter 1 KaP sinken.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Sonderfertigkeit Kontrolle des Karmalkörpers, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Mauer des Geistes

Nicht nur Zauberer sind in der Lage, ihren Geist vor Einfluss- und Hellsichtmagie zu schützen. Durch die Mauer des Geistes ist eine Geweihte, die sich auf die Abwehr derartiger magischer Kräfte konzentriert, ebenfalls besser geschützt.

Regel: Solange die Heldin sich entsprechend darauf konzentriert, ist ihre Seelenkraft gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss und Hellsicht um 1 verbessert. Zum Aktivieren ist eine freie Aktion notwendig. Durch die nötige Konzentration sind für die Heldin währenddessen jedoch alle weiteren Proben um 1 erschwert. Die Mauer des Geistes kann so lange aufrechterhalten werden, wie es der Heldin gelingt, sich zu konzentrieren. Im Zweifelsfall muss sie eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (Störungen ignorieren) ablegen. Auch wenn sie schläft, den Status *Bewusstlos* erhält oder die Konzentrationsphase freiwillig abbricht, endet der Gedankenschutz. Nach Ende der Wirkungsdauer erhält die Heldin aufgrund der Anstrengung eine Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, MU 13, Leiteigenschaft der Tradition 13

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Mirakelmacht

Mirakel sind Fähigkeiten, welche die bevorzugten Talente eines Priesters unterstützen. Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Geweihte die Macht seiner Mirakel deutlich verstärken.

Regel: Der Geweihte gibt bei seinem Mirakel zusätzlich 2 KaP aus (insgesamt also 6 KaP), dafür erhält er einen FW-Bonus von +3 (statt von +2). Der FW-Bonus kann auch für AT, PA oder FK gelten, sofern der Geweihte entsprechende Kampftechniken als wohlgefällige Talente seiner Tradition gelistet hat (siehe **Regelwerk** Seite 315). Er kann vor dem Einsatz eines Mirakels

immer wählen, ob er nur 4 KaP ausgibt und dafür nur einen Bonus von +2 erhält.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Routinierte Liturgiewiederholung

Sollte eine Geweihte beim Wirken einer Liturgie versagen, ist sie für einen Augenblick demoralisiert, was das erneute Wirken der gleichen Liturgie für einen Moment deutlich erschwert. Durch diese Sonderfertigkeit kann eine Geweihte sich besser auf die Wiederholung einer Liturgie konzentrieren.

Regel: Mithilfe dieser Sonderfertigkeit kann eine Geweihte die Erschwernis von 1 durch Wiederholungsproben bei Liturgien ignorieren. Misslingt die Liturgie erneut, kann die Heldin wie üblich weitere Wiederholungsproben ablegen, die dann aber erschwert sind, beginnend bei einer Erschwernis von 1 (siehe **Regelwerk** Seite 25).

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, KL 13, Leiteigenschaft der Tradition 13

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Schild des Glaubens

Geweihte geraten in ihrem Leben manchmal in gefährliche Situationen, in denen sie gegen Feinde vorgehen müssen, die über übernatürliche Kräfte verfügen. Durch einen starken Glauben können sie Angriffen dieser Art besser widerstehen oder sie sogar ganz abwehren.

Regel: Besitzer dieser Sonderfertigkeit können ihre SK als Rüstungsschutz gegen Zauber und Liturgien einsetzen, die Trefferpunkte verursachen oder LeP abziehen. Der Schutz wirkt nur gegen Zauber und Liturgien der Wirkungsdauer

sofort und nicht gegen Zauber mit dem Merkmal Elementar. Auch wirkt er nur gegen direkte Auswirkungen von Zaubern, also etwa nicht gegen den Schaden eines auf die Person fallenden Baums, der mittels Magie oder göttlichem Wirken gefällt wurde. Angerechnet wird nur der SK-Basiswert ohne weitere Boni.

• Diese Sonderfertigkeit ist etwas teurer als die vergleichbare Sonderfertigkeit Aurapanzer für Zauberer. Der Schild des Glaubens wirkt sowohl gegen Magie als auch gegen Liturgien, deshalb sind höhere AP-Kosten fällig.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15

○ **AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte. •

Segnungsbruch

Gelegentlich gibt es Gründe dafür, dass Segnungen aufgehoben werden sollen. Gerade Geweihte des

Namenlosen versuchen hin und wieder, eine zwölgöttliche Segnung aufzuheben.

Regel: Segnungen mit einer QS von 1 können aufgehoben werden. Dies kostet 1 KaP und 1 freie Aktion.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Stabile Regeneration

Hat eine Geweihte gelernt, den Strom der göttlichen Kraft, den ihre Gottheit ihr schickt, zu kontrollieren, so kann sie konstanter darauf zugreifen und im Durchschnitt mehr regenerieren.

Regel: Während der Regenerationsphase kann sich die Geweihte entscheiden, statt dem W6 einen festen Wert von 4 in die Berechnung der KaP-Regeneration einzubeziehen (zuzüglich aller weiteren Modifikatoren; die 4 ersetzt einfach nur den W6). Sollte der Würfel bei der Regeneration gegebenenfalls kein W6 sein, so wird immer das durchschnittliche Würfelergebnis genommen und bis zur nächsten ganzen Zahl aufgerundet (bei einem W3 beispielsweise also eine 2).

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Starker Segnungsbruch

Mächtiger Segnungsbruch sind nicht ohne Weiteres durch einen einfachen Segnungsbruch zu brechen. So ein Vorhaben kann nur mit dieser Sonderfertigkeit gelingen.

Regel: Segnungen mit einer QS von 2 können aufgehoben werden. Dies kostet 1 KaP (+ KaP in Höhe einer eventuell vorhandenen Stufe der SF Hauptsegnung auf der Segnung) und 1 freie Aktion.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Sonderfertigkeit Segnungsbruch

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

Wahre Stärke des Glaubens

Nur die glaubensstärksten Geweihten können durch eine Meditation auch den machtvollsten Dämonen davon abhalten, sie zu verletzen.

Regel: Solange die Geweihte in einer Position verharret, ihre Gottheit anruft und sich konzentriert, können niedere Dämonen und Dämonen mit bis zu 5 Hörnern sie nicht berühren oder direkt wie auch indirekt angreifen. Nötig ist dafür, dass sie sich weiter konzentriert, betet und sich nicht bewegt. Gehörnte Dämonen mit 6 und mehr Hörnern können die Geweihte nicht berühren oder direkt angreifen, indirekte Angriffe sind aber möglich.

Als direkte Angriffe zählen Angriffe, bei denen ein Dämon eine AT oder FK ausführen muss (beispielsweise um seinen Körper, aus den Niederhöhlen mitgebrachte Waffen oder Fernwaffen einzusetzen). Indirekte Angriffe können z. B. die Zerstörung der

Decke über der Geweihten oder Flächenzauber, die nicht auf die Geweihte gerichtet sind, sie aber dennoch umfassen, sowie vergleichbare Handlungen sein.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Sonderfertigkeit Wahrer Glaube, MU 17, Leiteigenschaft der Tradition 17
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Wahrer Glaube

Geweihte mit viel Erfahrung haben eine Möglichkeit, sich gegen Dämonen zu schützen, solange sie die richtigen Gebete sprechen und an Ort und Stelle verharren.

Regel: Solange die Geweihte in einer Position verharrt, ihre Gottheit anruft und sich konzentriert, können niedere Dämonen sie nicht berühren oder direkt wie auch indirekt angreifen. Nötig ist dafür, dass sie sich weiter konzentriert, betet und sich nicht bewegt. Gehörnte Dämonen bis zu 5 Hörnern können die Geweihte nicht berühren oder direkt angreifen. Indirekte Angriffe sind aber möglich.

Als direkte Angriffe zählen Angriffe, bei denen ein Dämon eine AT oder FK ausführen muss (beispielsweise um seinen Körper, aus den Niederhöllen mitgebrachte Waffen oder Fernwaffen einzusetzen). Indirekte Angriffe können z. B. die Zerstörung der Decke über der Geweihten oder Flächenzauber, die nicht auf die Geweihte gerichtet sind, sie aber dennoch umfassen, sowie vergleichbare Handlungen sein.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Sonderfertigkeit Stärke des Glaubens, MU 17, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Zeremonialgegenstände herstellen

Die Herstellung eines Zeremonialgegenstandes, mit dem ein Geweihter besondere Kräfte nutzen kann, ist eine Aufgabe, die nur sehr erfahrene Geweihte durchführen können.

Regel: Ein Geweihter, der die Zeremonie **OBJEKTWEIHE** (siehe **Regelwerk** Seite 333) auf einen passenden Gegenstand wirkt, kann damit einen Zeremonialgegenstand herstellen. Der Zeremonialgegenstand wird durch die Weihe unzerbrechlich und kann anschließend mit passenden Zeremonial-Sonderfertigkeiten belegt werden. Der Zeremonialgegenstand muss bei der Weihe an einen Geweihten der gleichen Tradition gebunden werden. Nur dieser kann die Zeremonial-Sonderfertigkeiten nutzen und neue auf den Gegenstand legen.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Objektweihe, Leiteigenschaft der Tradition 17

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte



Zurück in die Niederhöllen

Geweihte sind oftmals in der Lage, einfache dämonische Materialien in die Niederhöllen zurückzuschleudern.

Regel: Mit einer einfachen Berührung und 1 Aktion kann der Geweihte niederhöllische Essenzen wieder in die 7. Sphäre zurückschicken. Die Sonderfertigkeit reicht aus, um beispielsweise das Material, das mit einem **INVOCATIO MINIMA** beschworen wurde, zu verbannen, für Dämonen und andere dämonisch erschaffene Wesen, Gegenstände und Orte reicht es aber nicht aus.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Zwei Segnungen gleichzeitig

Einige Götterdiener sind dazu in der Lage, zwei Segnungen gleichzeitig zu wirken.

Regel: Der Geweihte kann innerhalb einer Aktion zwei Segnungen gleichzeitig anwenden. Er kann mit der Sonderfertigkeit zwei Segnungen auf eine Person gleichzeitig wirken oder jeweils eine Segnung auf zwei Personen gleichzeitig. Dies können jeweils gleiche Segnungen sein, beispielsweise zwei **KLEINE HEILSEGGEN**, oder zwei unterschiedliche. Kombinationen von zwei Segnungen sind nicht erlaubt, wenn sie durch Technik der Segnung und/oder fehlende Ziele nicht ausführbar sind. Der Meister hat hier das letzte Wort.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten

Gespür für das Böse

Geweihten sagt man nach, dass sie die Anwesenheit von dämonischen Mächten spüren können. Zwar sind diese Gerüchte meist übertrieben, aber eine Geweihte kann lernen, dämonische Gegenstände als solche zu erkennen.

Regel: Die Heldin bekommt das neue Anwendungsgebiet *Gespür für das Böse* im Talent *Sinnesschärfe*. Setzt der Spieler einen Schip ein, so verfügt seine Heldin über ein besonderes Gespür. Sie kann einen einzelnen Gegenstand berühren und feststellen, ob Zauberei mit dem Merkmal Dämonisch auf ihm liegt. Die Probe auf *Sinnesschärfe* (*Gespür für das Böse*), um diese Zauberei zu entdecken, ist je nach Mächtigkeit zwischen 3 erschwert und 3 erleichtert (mächtige Gegenstände sind leichter zu entdecken als schwache).

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Zeichen des Schicksals

Durch die Deutung von Zeichen oder anderen Phänomenen kann ein Geweihter den Glauben an die Götter stärken und seine Zuversicht auf andere übertragen.

Regel: Der Geweihte kann auf einen anderen Kulturschaffenden, auf dem der *GEBURTSSEGEN* oder die *INITIATION* des Pantheons des Geweihten liegt, Schicksalspunkte übertragen (im Verhältnis 2 zu 1). Die Übertragung dauert 1 Minute und derjenige, der die Schips erhält, kann durch Zeichen des Schicksals nur einmal alle 24 Stunden Schicksalspunkte bekommen. Damit kann der Geweihte dem Kulturschaffenden auch 1 Punkt mehr verleihen, als dessen Maximum beträgt. Gibt der Kulturschaffende diesen Punkt aus, kann er bei der Regeneration von Schicksalspunkten nicht wieder über sein Maximum hinausgehen.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, mindestens 2 Schicksalspunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Liturgiestilsonderfertigkeiten

Praios-Strömungen

Apricarier

Apricarier machen einen Großteil der Praiosgeweihtenschaft aus. Sie halten sich an die alten Überlieferungen und weichen nur ungern von der Liturgiepraxis ab, da sie in der Einhaltung der Tradition Praios' Willen sehen.

Regel: Wenn eine Liturgie oder Zeremonie nicht durch eine Modifikation verändert wird, erhalten Apricarier beim Wirken +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Antimagie, Gebieter/in der Ordnung, Geistkontrolle

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Praioskirche)

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Braniborier

Die Braniborier vertreten vor allem den Glauben an eine universelle Gerechtigkeit. Aus diesem Grund werden sie von Bauern und Bürgern sehr geschätzt, obwohl Praios vor allem als der Gott der Adligen und Herrscher gilt.

Regel: Misslingt eine Liturgie, müssen Braniborier statt der Hälfte nur ein Drittel der KaP aufwenden.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Ordnung, Harmonie der Seele, Missionierung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Praioskirche)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Prinzipisten

Die Strömung der Prinzipisten beruft sich auf den Praiosglauben, wie er zur Zeit des Bosparanischen Reiches ausgeübt wurde. Damals stand der Kult des Praios Magie deutlich aufgeschlossener gegenüber als seine derzeitigen Hauptströmungen. Zudem sind Prinzipisten deutlich flexibler bei ihren Liturgien und nutzen nicht nur die gebräuchlichen Gebete, sondern sprechen gelegentlich auch alte Versionen oder Neuinterpretationen.

Regel: Prinzipisten sind es gewohnt, auf formelle Hilfsmittel zu verzichten. Die Erschwernis für das Auslassen von Gebet und/oder Geste (siehe **Regelwerk** Seite 310) sinkt daher nach Einrechnen aller Abzüge um 1. Lassen sie eines von beiden weg, beträgt die Erschwernis somit nur noch 1. Das Auslassen von beiden führt zu einer Erschwernis von 3.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Aufbegehren, Gebieter/in der Antimagie, Geistkontrolle

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Praioskirche)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Rondra-Strömungen

Honoren

Die Honoren sind besonders strenggläubige Rondrianer. Sie lehnen Magie als Kampfhilfe ebenso wie den Rückzug ab. Sie legen ihr Leben in die Hände Rondras und sind bereit, für ihre Mission zu sterben. Selbst am Rande des Todes sind Honoren dank ihres Glaubens oftmals noch kampffähig.

Regel: Bei Mirakeln, die Kampftechniken einen Bonus verleihen, bekommen Honoren zusätzlich +1 AT.

Die Probe auf *Selbstbeherrschung* (Handlungsfähigkeit bewahren) bei *Letztes Aufbäumen* ist um 1 erleichtert (siehe Seite 15).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Einschüchternde Zurechtweisung, Gebieter/in des Sturms, Tapferkeit der Unsterblichen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Rondrakirche)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Salutaristen

Die Salutaristen akzeptieren, dass auch Nichtkämpfer roudragefällig handeln können, und sind bereit, einen Rückzug durchzuführen, wenn sich dadurch der Tod Unschuldiger vermeiden lässt. Im Kampf flehen sie Rondra oftmals um Beistand zum Schutz ihrer Gefährten an und verstehen sich darauf, unheilige Wesen auf Distanz zu halten.

Regel: Bei Mirakeln, die Kampftechniken einen Bonus verleihen, bekommen Salutaristen zusätzlich +1 PA.

Der KLEINE SCHUTZSEGEN (siehe **Regelwerk** Seite 323) eines Salutaristen hat einen Radius von bis zu 6 Schrit.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in des Schilds, Schutz der Unsterblichen, Verbesserte Fokussierung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Rondrakirche)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Vigilanten

Bei den Vigilanten handelt es sich um eine größere Strömung innerhalb der Rondrakirche. Die Geweihten haben in den Kriegen der letzten Jahre gelernt, wie wichtig es ist, dass sie ihre Liturgien besonders schnell einsetzen.

Regel: Vigilanten können die Modifikation *Liturgiedauer senken* ohne eine Erschwernis von 1 durchzuführen, allerdings sinkt bei diesem Einsatz der FW in der Liturgie um 2.

Der Einsatz ist nur für Liturgien möglich, nicht für Zeremonien.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in des Schilds, Geistkontrolle, Gebieter/in des Sturms

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Rondrakirche)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Efferd-Strömungen

Flusswächter

Die Flusswächter der Efferdkirche sind Geweihte, die sich vornehmlich im Landesinneren aufhalten und die Tempel an Seen und Flüssen betreuen.

Regel: Flusswächter können die Modifikation *Liturgiedauer senken* ohne eine Erschwernis von 1

durchführen, allerdings sinkt bei diesem Einsatz der FW in der Liturgie um 2.

Der Einsatz ist nur für Liturgien möglich, nicht für Zeremonien.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Wogen, Omen, Stille Andacht

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Efferdkirche)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Küstenwächter

Wenn ein Küstenwächter seine karmalen Kräfte nutzen möchte, so kann er seine Emotionen hineinlegen, damit die Liturgie gelingt.

Regel: Wenn Flusswächter die Liturgiemodifikation *Erzwingen* einsetzen, so erhalten sie bei Gelingen der Liturgie +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Wogen, Gebieter/in des Winds, Kältengewöhnung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Efferdkirche)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Meereswächter

Die Meereswächter verbringen ihren Efferddienst auf Schiffen und unterstützen die Matrosen und Kapitäne bei ihrer Arbeit. Sie kennen sich besonders gut mit dem liturgischen Handwerk aus, dass man auf langen Seereisen oder beim Fischfang nutzt.

Regel: Liturgien und Zeremonien, die auf Seefahrt und Fischfang abzielen, erhalten bei Gelingen +2 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in des Winds, Langanhaltender Segen, Missionierung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Efferdkirche)

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Travia-Strömungen

Graugänse

Die Arbeit der Graugänse ist gefährlich, sodass sie sich darauf eingestellt haben, ihre Zeremonien auch an Orten zu wirken, an denen mehr Ungläubige als Zwölfgöttergläubige leben. Sie sind geübt darin, sich mittels liturgischem Wirken selbst zu schützen.

Regel: Graugänse können Erschwernisse für eine Zeremonieprobe, die durch Ort oder Zeit entstanden sind, um insgesamt 1 senken (bis zu einem Minimum von +/-0).

Außerdem ist für den Gegner die Probe auf *Willenskraft* um 2 erschwert, wenn der Geweihte die Liturgie FRIEDVOLLE AURA einsetzt (siehe **Regelwerk** Seite 325).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Erzwangene Liturgie, Langanhaltender Segen, Missionierung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Traviakirche)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Hausgänse

Die Hausgänse benutzen die überlieferten Rituale bei ihren Liturgien, die durch jahrhundertealte Tradition besonders machtvoll geworden sind.

Regel: Wenn eine Liturgie oder Zeremonie nicht durch eine Modifikation verändert wird, erhalten Hausgänse beim Wirken +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in des Heims, Harmonie der Seele, Missionierung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Traviakirche)

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Wildgänse

Zwar zieht es nicht viele Traviageweihte hinaus in die Welt – viel eher fühlen sie sich im heimischen Tempel am wohlsten –, aber die Strömung der sogenannten Wildgänse reist dennoch durch Aventurien, um das Wort und die Tugenden der Göttin zu verbreiten. Die Wildgänse sind dazu in der Lage, Gläubigen den Willen der Göttin auf besonders spürbare Weise zu vermitteln und sie so zu besonderen Leistungen anzutreiben.

Regel: Mittels einer Berührung können Wildgänse ein Mirakel auf einen anderen Kulturschaffenden wirken, der dann statt des Geweihten von einer Verbesserung seiner Talente profitiert. Als wohlgefällige Talente gelten jene Talente, die auch bei der Tradition der Traviageweihten angegeben sind. Das ausgegebene Karma zählt bei der Feststellung der Entrückung nur für den Geweihten. Statt 4 KaP kostet das Mirakel 8 KaP. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Freundschaft, Missionierung, Wohlklang der Seele

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Traviakirche)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Boron-Strömungen

Deuter der Träume

Diese Geweihten beschäftigen sich mit Träumen und Visionen, deshalb wissen Deuter der Träume, wie sie durch Meditation geistige Qualen durchstehen können.

Regel: Deuter der Träume sind dazu in der Lage, durch eine Meditation *Furcht* und *Verwirrung* abzubauen. Der Spieler des Geweihten muss eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Bei Gelingen können insgesamt QS/2 Stufen dieser Zustände abgebaut werden (also bei QS 6 beispielsweise 3 Stufen, etwa 2 Stufen *Furcht* und 1 Stufe *Verwirrung*). Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Minute pro abgebauter Zustandsstufe und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Erforscher des Rausches, Gebieter/in der Träume, Stille Meditation

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Boronkirche)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Propheten des Todes

Das Fachgebiet eines Propheten des Todes ist die Mumifizierung, aber auch der Kampf gegen Untote und Geister. Seine Erfahrung mit untoten Wesenheiten erlaubt es ihm, besonders effektive Liturgien gegen solche Wesen einzusetzen und diese schneller zu vernichten.

Regel: Liturgien mit der Zielkategorie Untote erhalten +2 FP.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Einschüchternde Zurechtweisung, Gebieter/in des Todes, Geistkontrolle

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Boronkirche)

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte



Seher der Seele

Die Seher der Seele sind jene Borongeweihte, die einen Großteil der Geweihtenschaft ausmachen. Sie halten sich streng an die Vorgaben der Riten und ziehen aus dem Festhalten an diese besonders viel Kraft

Regel: Wenn eine Liturgie oder Zeremonie nicht durch eine Modifikation verändert wird, erhalten Seher der Seele beim Wirken +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Geistkontrolle, Omen, Stilles Gebet

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Borunkirche)

AP-Wert: 25 Abenteurpunkte

Hesinde-Strömungen

Freidenker

Die Freidenker haben eine sehr liberale Weltsicht, die bisweilen an ketzerisches Gedankengut grenzt. Sie sind aber auch sehr flexibel in der Nutzung von Liturgien.

Regel: Die Freidenker erhalten +1 FP, wenn sie eine Liturgie oder Zeremonie modifizieren.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Aufbegehren, Langanhaltender Segen, Stille Meditation

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hesindekirche)

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Pastori

Der Pastori-Zweig der Hesindekirche versucht, Wissen zu sammeln und gefährliche Quellen dem Zugriff von Unbefugten zu entziehen. Sie sind den traditionellen Ansichten der Kirche verpflichtet und sehen darin auch ihre Stärke.

Regel: Wenn eine Liturgie oder Zeremonie nicht durch eine Modifikation verändert wird, erhalten Seher der Seele beim Wirken +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Magie, Geistkontrolle, Stilles Gebet

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hesindekirche)

AP-Wert: 30 Abenteurpunkte

Satori

Der Satori-Zweig der Hesindekirche sammelt Wissen und bemüht sich, es der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Deshalb verwundert es nicht, dass sie auch andere an ihrer göttlichen Macht teilhaben lassen können.

Regel: Mittels einer Berührung können Satori ein Mirakel auf einen anderen Kulturschaffenden wirken, der dann statt des Geweihten von einer Verbesserung seiner Talente profitiert. Als wohlgefällige Talente gelten jene Talente, die auch bei der Tradition der Hesindengeweihten angegeben sind. Das ausgegebene Karma

zählt bei der Feststellung der Entrückung nur für den Geweihten. Statt 4 KaP kostet das Mirakel 8 KaP. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in des Wissens, Langanhaltender Segen, Stilles Gebet

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Hesindekirche)

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Firun-Strömungen

Waldläufer

Im Waldläufer spiegelt sich das klassische Bild wider, welches die Menschen von einem Firungeweihten haben: ein wildniserfahrener Jäger, der die Wälder durchstreift und die Einsamkeit dem Leben in der Stadt vorzieht. Der Waldläufer zieht seine Kraft aus den ihm gelehrt Ritualen seines Lehrers und weicht nur ungern davon ab.

Regel: Wenn eine Liturgie oder Zeremonie nicht durch eine Modifikation verändert wird, erhalten Waldläufer beim Wirken +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Erzwungene Liturgie, Gebieter/in der Kälte Kältengewöhnung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Firunkirche)

AP-Wert: 25 Abenteurpunkte

Wanderer

Der Wanderer ist ein Firungeweihter, welcher die Mysterien des Nordens und des ewigen Eises zu ergründen sucht. Aus diesem Grund ist der Wanderer bestens damit vertraut, das Eis und den Schnee mit seinen Liturgien zu kontrollieren.

Regel: Liturgien und Zeremonien, die darauf abzielen, Eis und Schnee zu beherrschen oder zu formen, erhalten bei Gelingen +2 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Kälte, Kältengewöhnung, Verbesserte Fokussierung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Firunkirche)

AP-Wert: 8 Abenteurpunkte

Wildhüter

An Adelshöfen trifft man auf die firungeweihten Wildhüter. Sie kümmern sich um den Forst des Adligen und begleiten ihn auf die Jagd, damit alles so abläuft, wie es Firuns Gesetz vorsieht. Ihre Kräfte sind besonders während der Jagd wirkungsvoll.

Regel: Liturgien und Zeremonien, die während und für eine Jagd gewirkt werden, erhalten bei Gelingen +2 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Erzwungene Liturgie, Gebieter/in der Jagd, Kältengewöhnung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Firunkirche)

AP-Wert: 8 Abenteurpunkte



Tsa-Strömungen

Bilderstürmer

Bei den Bilderstürmern handelt es sich um eine Strömung der Tsakirche, die daran glaubt, dass nur durch die Zerstörung des Alten etwas gutes Neues wachsen kann. Vor der Zerstörungswut der Bilderstürmer ist kaum eine Bibliothek, Statue oder Vase sicher.

Regel: Die Bilderstürmer können sich gezielt in ihre Emotionen hineinsteigern, sodass sie innerhalb von zwei Kampfunden eine Erleichterung von 1 für ihre Liturgien und Zeremonien erzielen können. Dieser Vorgang erfordert jedoch, dass sie sich an einem Bildersturm beteiligen. • ○ Es sollten mindestens 50 Strukturpunkte an Gegenständen durch den Bilderstürmer zerstört werden. Die Erleichterung hält maximal 1 Stunde oder bis zur nächsten Liturgie/Zeremonie an, je nachdem, was früher eintritt. Steht der Bilderstürmer einer passenden Situation für einen Bildersturm teilnahmslos gegenüber, erleidet er stattdessen eine Erschwernis von 1 für den gleichen Zeitraum.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Aufbegehren, Langanhaltender Segen, Missionierung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Tsakirche)

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

• Ein Bildersturm ist die Zerstörung von Gegenständen, Statuen und Bildern, die eine alte Ordnung symbolisieren oder preisen. Es könnte sich z. B. um die Einrichtung eines Adligen handeln, der gestürzt werden soll, oder den Tempel einer Gottheit, die dem Tsa glauben entgegensteht.

Friedensfreunde

Die Friedensfreunde sind gut darin, Konflikte friedlich beizulegen und dies auch anderen zu vermitteln. Zudem gibt es kaum jemanden, der es wagen würde, einen Friedensfreund anzugreifen.

Regel: Friedensfreunde bekommen eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Bekehren & Überzeugen*, wenn es darum geht, dass sie sich für Konfliktlösungen und Frieden einsetzen.

Außerdem ist für den Gegner die Probe auf *Willenskraft* um 2 erschwert, wenn Friedensfreunde die Liturgie FRIEDVOLLE AURA nutzen (siehe **Regelwerk** Seite 325).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Freiheit, Gesunder Geist, gesunder Körper, Harmonie der Seele

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Tsakirche)

AP-Wert: 12 Abenteurpunkte

Wiedergeborene

Die Wiedergeborenen glauben daran, dass jeder Mensch seine Bestimmung hat. Nach seinem Tod wird er wiedergeboren und erreicht, wenn er sich tsagefällig verhalten hat, eine neue Existenzstufe. Durch ihren Glauben sind diese Geweihten geistig so gefestigt, dass übernatürliche Kräfte sie nur schwer beeinflussen können.

Regel: Wiedergeborene erhalten gegenüber Liturgien und Zaubern des Merkmals Einfluss einen Bonus von +1 SK.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in des Wandels, Gesunder Geist, Gesunder Körper, Harmonie der Seele

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Tsakirche)

AP-Wert: 12 Abenteurpunkte

Phex-Strömungen

Diebe des Nachthimmels

Die Diebe des Nachthimmels sind Diener Phexens, die sich darauf spezialisiert haben, als Fassadenkletterer, Streuner und Einbrecher zu leben. Um ihrer Profession nachzugehen und für ein sicheres Gelingen ihrer Vorhaben zu sorgen, wirken ihre Liturgien deutlich länger als üblich.

Regel: Liturgien und Zeremonien der Verbreitung Phex (Handel und Schatten) wirken 50 % länger.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Schatten, Omen, Verbesserte Fokussierung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Phexkirche)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Händler des Listenreichen

Die Phexgeweihten der öffentlichen Tempel, die sich vor allem auf den Händleraspekt des Gottes konzentrieren, nennen sich Händler des Listenreichen. Sie sind besonders fähig darin, Phex zu opfern, um dafür mit einem leichteren Gelingen ihrer Liturgien belohnt zu werden.

Regel: Händler des Listenreichen können *Feilschen mit Phex* (siehe Seite 36) auch bei Liturgien einsetzen.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in des Handels, Guter Handel, Handwerksgespür

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Phexkirche)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Spitzel des Fuchses

Die Mitglieder dieser Strömung üben sich darin, die Rolle anderer Menschen anzunehmen, um so für ihren Gott zu spionieren. Sie haben das Vortäuschen falscher Identitäten zu einer wahren Meisterschaft gebracht, gleich ob sie dies mit weltlichem Geschick oder karmalen Kräften versuchen.

Regel: Spitzel des Fuchses bekommen bei Proben auf Überreden, *Verkleiden* und bei Liturgien und Zeremonien, in denen es darum geht, dass sie sich für jemand anderes ausgeben, eine Erleichterung von 1.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Einschüchternde Zurechtweisung, Gebieter/in der Schatten, Gebieter/in des Handels

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Phexkirche)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Peraine-Strömungen

Säer der Gütigen

Ein Teil der Perainegeweihtenschaft sieht sich selbst vor allem als Helfer bei der Aussaat und der Ernte. Bei ihrer täglichen Arbeit können sie sich meist Zeit lassen, sodass die von ihrer Göttin gegebenen Kräfte eine stärkere Wirkung aufweisen, wenn sie Liturgien nicht spontan wirken.

Regel: Lassen sich Säer beim Wirken von Liturgien Zeit, so wird die Liturgie machtvoller. Setzen sie die Liturgiemodifikation *Liturgiedauer erhöhen* oder *Zeremoniedauer erhöhen* ein, so erhalten sie bei Gelingen der Liturgie +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Erzwungene Liturgie, Gebieter/in der Landwirtschaft, Missionierung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Perainekirche)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Heiler der Gütigen

Die Heiler der Gütigen sind eine Kirchenströmung, die sich besonders für Verletzte und Versehrte einsetzt. So verwundert es auch nicht, dass die Heiler besonders machtvolle Heilliturgien wirken.

Regel: Die Heiler sind Spezialisten der karmalen Heilung. Für jeweils 5 volle LeP, die eine Liturgie zurückgibt, bekommt das Ziel der Liturgie 1 LeP zusätzlich zurück.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Heilung, Gesunder Geist, gesunder Körper, Missionierung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Perainekirche)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Helfer der Gütigen

Während sich alle Geweihten der Peraine in der Heilung von Verletzungen und dem Bepflügen des Feldes auskennen, sind einige Geweihte spezialisiert auf die Heilung von Giften und Krankheiten. Die Helfer der Gütigen, wie man diese Geweihten nennt, sind besonders bewandert in diesen beiden Heilkünsten.

Regel: Die Helfer bekommen eine Erleichterung von 1 auf *Heilkunde Gift*, *Heilkunde Krankheiten* und alle Liturgien und Zeremonien, die zum Heilen von Giften und Krankheiten dienen (z. B. GIFTBANN und KRANKHEITSBANN).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Heilung, Giftkenntnis, Krankheitskenntnis

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Perainekirche)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ingerimm-Strömungen

Anhänger des roten Gottes

Im Gegensatz zum Ingra-Kult und den Jüngern des Handwerks stehen die Anhänger des roten Gottes in der Ingerimmkirche für die wohl bekannten Riten. Liturgien und Zeremonien zeichnen sich dabei bei einem Gelingen durch eine stärkere Wirkung aus.

Regel: Wenn eine Liturgie oder Zeremonie nicht durch eine Modifikation verändert wird, erhalten die Anhänger des roten Gottes beim Wirken +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Handwerksgefühl, Gebieter/in des Handwerks, Geteilte Freude

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Ingerimmkirche)

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Jünger des Handwerks

Die Jünger des Handwerks verfügen über einen fast unbändigen Schaffensdrang. Beschäftigen sie sich länger mit einer Liturgie, fällt es ihnen deutlich leichter als anderen, diese zu wirken.

Regel: Den Jüngern des Handwerks ist es möglich, bei der Modifikation *Liturgiedauer erhöhen* oder *Zeremoniedauer erhöhen* nicht nur eine Erleichterung von 1, sondern sogar von 2 zu bekommen. Allerdings erhöht sich die Dauer dadurch auch um 2 Stufen. Am Ende aller sonstigen Berechnungen erhöhen sich zudem die Kosten der Liturgie um 50 %.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Aufbegehren, Gebieter/in des Handwerks, Hitzegewöhnung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Ingerimmkirche)

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Kultisten des Ingra

Der alte Ingra-Kult der Ingerimmkirche widmet sich weniger dem Handwerksaspekt des Gottes, sondern vielmehr den Feuer- und Erzriten. Die Ingra-Kultisten sind somit besonders profunde Kenner dieser beiden Elemente.



Regel: Liturgien und Zeremonien, die darauf abzielen, Feuer oder Erz zu kontrollieren oder zu formen, erhalten bei Gelingen +2 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Hierunter fallen im Regelfall keine Liturgien, die Handwerkskünste betreffen, auch wenn hier Erz verändert wird oder man dazu Feuer kontrollieren muss.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in des Feuers, Handwerksgespür, Hitzegewöhnung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Ingerimmkirche)

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Rahja-Strömungen

Harmonisten

Die Harmonisten der Rahjakirche sind Geweihte, die sich in der Tradition des güldenländischen Rahjakults sehen. Für sie ist das Schenken der Freude ein wichtiger Teil ihrer Aufgabe. Sie können einen Gläubigen alleine durch eine Berührung die Kraft der Göttin spüren lassen.

Regel: Mittels einer Berührung können Harmonisten ein Mirakel auf einen anderen Kulturschaffenden wirken, der dann statt des Geweihten von einer Verbesserung seiner Talente profitiert. Als wohlgefällige Talente gelten jene Talente, die auch bei der Tradition der Rahjageweihten angegeben sind. Das ausgegebene Karma zählt bei der Feststellung der Entrückung nur für den Geweihten. Statt 4 KaP kostet das Mirakel 8 KaP. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Harmonie, Geteilte Freude, Wohlklang der Seele

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Levthansfreunde

Bei den Rahjaverehrern des Nordens spielt die Natur eine größere Rolle als bei anderen Strömungen der Rahjakirche. Die Levthansfreunde, wie die Rahjanis der nördlicheren Gefilde meist auch genannt werden, sollen Freunde der Feen und Hexen sein. Man sagt ihnen deshalb nach, dass eine rahjagefällige Nacht mit ihnen die Lebensgeister weckt.

Regel: Während der Nacht widmen sich die Levthansfreunde einem Kulturschaffenden und begeistern ihn mit Tanz, Musik, dem Liebesspiel oder einer anderen rahjagefälligen Handlung. Sie übertragen so ihre LeP-Regeneration komplett an den Kulturschaffenden, damit dieser in der nächsten Regenerationsphase mehr regeneriert. Diese Fähigkeit kann der Geweihte nur einmal alle 24 Stunden einsetzen.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Erforscher des Rausches, Harmonie der Seele, Wohlklang der Seele

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Radscha-Anhänger

Anhänger der Roten Riten der Radscha Uschtammar stellen bei der Verehrung der Göttin den Aspekt des Rausches in den Vordergrund. Durch ihre meditativen und ekstatischen Übungen können sie auch Schmerzen ertragen, wo andere längst aufgeschrien hätten.

Regel: Radscha-Anhänger können Schmerzen deutlich besser ertragen als andere. Durch diese Sonderfertigkeit wird eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Willenskraft* erworben. Sobald Radscha-Anhänger eine Stufe *Schmerz* erleiden, darf eine Probe auf *Willenskraft* abgelegt werden. Gelingt sie, so kann pro QS/2 eine Stufe *Schmerz* unterdrückt werden. Das Unterdrücken funktioniert für maximal 1 Stunde. Radscha-Anhänger müssen bereits über mindestens 1 Stufe des Zustands *Schmerz* verfügen, damit sie diese SF einsetzen können. Der Einsatz kostet eine freie Aktion. Endet die Wirkung der Sonderfertigkeit, erleiden sie wieder die Stufen *Schmerz*, die sie vorher hatten und die sich während der Unterdrückung angesammelt haben. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Erforscher des Rausches, Geteilte Freude, Gebieter/in der Ekstase

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Aves-Strömungen

Seher des verborgenen Pfades

Anders als die meisten anderen Avesgeweihten sind die Seher des verborgenen Pfades vor allem daran interessiert, die Schicksale der Menschen zu erkennen und durch ihr Handeln die Welt zu einem besseren Ort zu machen.

Regel: Seher des verborgenen Pfades können bei der Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit *Zeichen des Schicksals* Schips im Verhältnis 1 zu 1 übertragen (siehe Seite 90).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in des Schicksals, Geteilte Freude, Omen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Aveskirche)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Zugvögel

Die Anhänger der Zugvögel reisen durch ganz Aventurien und versuchen, auch die Länder jenseits des Ehernen Schwerts oder des Südmeers zu erforschen. Die Zugvögel halten dabei auch ständig Kontakt mit den Geweihten der Eltern des Aves, sodass es gelegentlich vorkommen kann, dass ein Zugvogel auch über eine phexische oder rahjagefällige Liturgie verfügt.

Regel: Zugvögel können eine Liturgie oder Zeremonie der Tradition Phexkirche und eine Liturgie oder Zeremonie der Tradition Rahjakirche erlernen und so nutzen, als wäre sie eine Liturgie der eigenen Tradition.

In beiden Fällen darf der Steigerungsfaktor maximal C betragen. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob die Liturgie passend und erlaubt ist. Talismane von anderen Kirchen können so jedoch nie gerufen werden.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Reise, Geteilte Freude, Verbesserte Fokussierung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Aveskirche)

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Ifirn-Strömungen

Hüterinnen der Schwänin

Die Hüterinnen der Schwänin sind vor allem in der Nähe von Dörfern und Städten oder den seltenen Ifirntempeln anzutreffen.

Regel: Durch eine Umarmung können Hüterinnen der Schwänin einen Kulturschaffenden wärmen. Die Kältestufe, welcher der Kulturschaffende ausgesetzt ist, sinkt für eine Stunde um 1. Die Geweihten sind dafür die gleiche Zeit einer um 1 höheren Kältestufe ausgesetzt. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Hilfsbereitschaft, Kältegewöhnung, Wohlklang der Seele

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Ifirkirche)

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Jägerinnen der weißen Maid

Bei den Jägerinnen der weißen Maid handelt es sich um Ifirngeweihte, die vor allem in der Wildnis unterwegs sind und versuchen, Menschen vor übernatürlichen Gefahren oder gegen die grimmige Natur zu schützen. Sie suchen oft auch den Rat von Firungeweihten und haben durch deren Erfahrung viel über die göttlichen Kräfte gelernt.

Regel: Jägerinnen der weißen Maid können eine Liturgie und eine Zeremonie der Tradition Firunkirche erlernen und so nutzen, als wäre sie eine Liturgie der eigenen Tradition. Der Steigerungsfaktor darf maximal C betragen. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob die Liturgie passend und erlaubt ist. Talismane von anderen Kirchen können so jedoch nie gerufen werden.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Natur, Harmonie der Seele, Kältegewöhnung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Ifirkirche)

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Kor-Strömungen

Anhänger des guten Kampfes

Die Anhänger des guten Kampfes lieben das Blutvergießen. Nichts ist für sie schöner als ein spannendes Duell gegen eine Bestie.

Regel: Gegen Dämonen und Ungeheuer verfügen Anhänger des guten Kampfes über +1 RS. Dieser RS ist mit anderem RS kombinierbar, wenn dieser auch gegen das Ungeheuer schützt.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Einschüchternde Zurechtweisung, Gebieter/in des guten Kampfes, Verbesserte Fokussierung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Korkirche)

AP-Wert: 12 Abenteurpunkte

Kamerad des guten Goldes

Durch ihr taktisches Verständnis können die Kameraden des guten Goldes im Kampf ihre Gefährten unterstützen und vorteilhafte Positionen beziehen lassen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwerben Kameraden des guten Goldes eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Kriegskunst*. Sie können mittels *Kriegskunst* ihre



Gefährten während eines Kampfes besser in Position bringen. Die Kameraden des guten Goldes müssen 1 Aktion aufwenden. Danach wird eine Probe auf *Kriegskunst* abgelegt. Bis zu QS/2 andere Personen nach Wahl in Sicht- und Hörreichweite gelten in der nächsten KR in vorteilhafter Position, was +2 AT und +2 Verteidigung einbringt (siehe **Regelwerk** Seite 238), ohne dass sie eine Probe ablegen oder eine Aktion aufwenden müssen. Die vorteilhafte Position hält aber nur bis zum Ende der nächsten KR. Der Spielleiter kann entscheiden, dass es nur wenige oder gar keine Möglichkeiten für eine vorteilhafte Position gibt, sodass weniger Personen oder gar keine von der Sonderfertigkeit profitieren können (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF Kamerad des guten Goldes oder anderen SF, die AT, Verteidigung oder FK beeinflussen). Keine Person kann zweimal über eine vorteilhafte Position gleichzeitig verfügen.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Einschüchternde Zurechtweisung, Gebieter/in des guten Goldes, Tapferkeit der Unsterblichen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Korkirche)
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Nandus-Strömungen

Lehrer der Einsicht

• Dies schließt üblicherweise Magier und Geweihte aus, siehe **Regelwerk** Seite 338.

Die Lehrer der Einsicht sind Nandusgeweihte, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, das Volk zu bilden. Sie sehen sich als Vermittler der Erkenntnisse.

Regel: Bei Liturgien, die auf einen Angehörigen des sozialen Standes Stufe 1 oder 2 wirken, erhalten die Lehrer der Einsicht bei Gelingen +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Aufbegehren, Gebieter/in der Bildung, Missionierung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Nanduskirche)
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Sucher der Erkenntnis

Die Nandusgeweihten, welche in die Welt hinausziehen, um deren Geheimnisse zu ergründen und zu lüften, werden Sucher der Erkenntnis genannt. Durch seine Bildung ist ein Sucher der Erkenntnis ausgezeichnet darin, Rätsel und Täuschungen zu durchschauen.

Regel: Rechercheproben in Bibliotheken dauern für die Sucher der Erkenntnis 25 % weniger lang.

Bei Rätseln oder bei der Bewältigung von unvorhergesehenen Problemen können sie bei Proben auf Wissenstalente die Erschwernis um 1 reduzieren (bis zu einem Minimum von 0).

Zudem bekommen sie bei einer gelungenen Probe auf *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Aufbegehren, Gebieter/in der Erkenntnis, Omen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Nanduskirche)
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Swafnir-Strömungen

Hüter der Walwütigen

Die Hüter der Walwütigen sind darin geschult, Walwütige und Berserker zu beruhigen. Durch ihre Art gelingt es ihnen oft, den Bluttausch aufzuhalten und den Wüterich zu stoppen.

Regel: Hüter der Walwütigen erhalten im Talent Überreden das neue Anwendungsgebiet *Berserker beruhigen*. Kulturschaffende, die den Status *Bluttausch* erlitten haben, können innerhalb von 7-QS KR durch eine Probe auf Überreden (Berserker beruhigen) beruhigt werden. Der Einsatz kostet ab Beginn der Probe jede KR eine Aktion. Der Kulturschaffende muss sich in Hörreichweite des Geweihten befinden.

Die Hüter der Walwütigen erhalten +1 FP bei Proben auf *Bekehren & Überzeugen*, *Heilkunde Seele*, *Menschenkenntnis* und *Überreden*, allerdings nur gegenüber Personen mit der Kultur Thorwaler.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Erzwungene Liturgie, Gebieter/in der Kraft, Schutz der Unsterblichen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Swafnirkirche)
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Jäger der Seeschlangen

Der Jäger der Seeschlangen hat sich dem Kampf gegen Meeresungeheuer aller Art verschrieben. Er verliert nie den Mut im Anblick der Schrecken der Meere und steigert sich schnell in seinen göttlichen Auftrag hinein.

Regel: Jäger der Seeschlangen können sich bei einer erfolgreichen AT entscheiden, lieber selbst eine Stufe *Entrückung* zu erlangen, als TP für ihren Gegner auszuwürfeln. Eingesetzt werden kann diese Fähigkeit nur gegen Meereslebewesen. Diese Fähigkeit kann nur einmal alle 24 Stunden eingesetzt werden.

Jäger der Seeschlangen können bei Wasserdämonen aller Art und Meeresungeheuern eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) ablegen, falls diese Wesen bei ihnen Zustände verursacht haben. QS/2 Stufen beliebiger Zustände (außer *Belastung* und *Entrückung*) werden unterdrückt, solange der Kampf anhält. Die Stufen müssen auf die Zustände verteilt werden.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Tapferkeit, Omen, Tapferkeit der Unsterblichen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Swafnirkirche)
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Namenlose Strömungen

Anhänger des Gülden

• Selbst bei einer gelungenen Probe bedeutet das nicht, dass der Geweihte sofort namenloses Wirken dahinter vermutet. Ihm fällt nur auf, dass etwas nicht stimmt. Die Probe sollte der Meister nur erlauben, wenn sich ein Geweihter auf das Wirken der Liturgie konzentriert. Talismane von anderen Kirchen können so jedoch nie gerufen werden.

Die Anhänger des Gülden sind eine auf Täuschung ausgerichtete Strömung innerhalb des Kults des Namenlosen. Die Geweihten versuchen oft, als getarnte Geweihte anderer Götter Unheil zu verursachen.

Regel: Die Anhänger des Gülden können Liturgien und Zeremonien einer einzigen anderen Kirche nach Wahl bis zu Steigerungsfaktor B erlernen, auch wenn sie nicht die entsprechende Tradition

aufweisen. Die Unterschiede zu den Originalliturgien sind so klein, dass selbst Geweihte der unterwanderten Kirche dies nur bei einer um 10 erschwerten Probe

• auf Götter & Kulte (jeweilige Gottheit) bemerken.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Geteilte Freude, Guter Handel, Missionierung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Namenloser Kult)

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Kinder der Ratte

Während viele Diener des Namenlosen sich in die Gesellschaft eingegliedert haben, benutzen die Kinder

der Ratte Orte wie Kanalisationen, Ruinen oder finstere Wälder als Verstecke. Sie haben meist Körperteile geopfert und sind verstümmelt, aber diese Opfer haben sie auch unempfindlich gegen andere Schmerzen gemacht.

Regel: Dieser Vorteil sorgt dafür, dass Kinder der Ratte die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Schmerz* ignorieren dürfen. Sie erleiden lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn sie also beispielsweise drei Stufen *Schmerz* erlitten haben, gelten für sie nur die Auswirkungen von Stufe II.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Einschüchternde Zurechtweisung, Erzwungene Liturgie, Krankheitskenntnis

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Namenloser Kult)

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Naaghot-Shaar-Kultisten

Die Naaghot-Shaar-Kultisten haben mannigfaltige Kenntnisse der Dämonenbeschwörung und können die dämonischen Diener des Namenlosen ohne große Schwierigkeiten herbeirufen.

Regel: Liturgien und Zeremonien sowie Zaubersprüche und Rituale (sofern der Geweihte AsP verwendet) zur Beschwörung von Dämonen des Namenlosen sind um 2 erleichtert.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Aufbegehren, Erzwungene Liturgie, Geistkontrolle

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Namenloser Kult)

AP-Wert: 40 Abenteuerpunkte

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten

Aufbegehren

Der Geweihte ist äußerst geschickt darin, Menschen für sich und die Ideale seiner Gottheit zu begeistern, sofern es darum geht, sie beispielsweise gegen die alte Ordnung oder Ungerechtigkeit aufbegehren zu lassen.

Regel: Bei einer Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung oder öffentliche Rede) sowie Liturgien und Predigten (siehe Seite 73), die dazu dienen, Kulturschaffende aufzuwiegeln oder sie für ketzerische Ideen zu begeistern, erhält der Geweihte eine Erleichterung von 1.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Einschüchternde Zurechtweisung

Einige Geweihte nutzen einschüchternde Gesten und Zeichen ihres Glaubens, um einen Gegner von der Macht ihres Gottes zu überzeugen und sich so im Kampf einen Vorteil zu verschaffen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt die Geweihte eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Einschüchtern*. Die Geweihte kann mittels *Einschüchtern* (Drohung) ihre Gegner während eines Kampfes in Angst versetzen. Sie muss dazu 1 Aktion aufwenden. Danach legt ihre Spielerin eine Probe auf *Einschüchtern* (Drohung) ab. Bis zu QS+1 andere Personen ihrer Wahl in ihrer Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Malus von -2 AT und -2 FK (der Malus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF Hinterlistige Taktik oder anderen SF, die AT, Verteidigung oder FK beeinflussen).

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Erforscher des Rausches

Einigen Geweihten ist es möglich, unter dem Einfluss von Rauschmitteln Entrückung zu erlangen, anstatt unter den schädlichen Auswirkungen der Droge zu leiden.

Regel: Würde die Geweihte durch Rauschmittel eine Stufe *Betäubung*, *Schmerz* oder *Verwirrung* erhalten, kann sie stattdessen entscheiden, dass sie eine Stufe *Entrückung* erhält. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Erzwungene Liturgie

Durch seine schiere Willenskraft und durch ein intuitives Verständnis des Willens der Gottheit kann der Geweihte Liturgien erzwingen.

Regel: Wenn der Geweihte die Liturgiemodifikation *Erzwingen* einsetzt, so erhält er bei Gelingen der Liturgie +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Gebieten des (Aspekts)

Diese Sonderfertigkeit erlaubt einem Geweihten, einen Aspekt seiner Gottheit besonders gut zu meistern.

Regel: Liturgien und Zeremonien des gewählten Aspekts seiner Tradition erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Der allgemeine Aspekt kann nicht gewählt werden.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Geistkontrolle

Geweihte sind mannigfaltigen Versuchungen und schädlichen Einflüssen ausgesetzt. Durch einen starken Geist können sie sich vor vielen gefährlichen Beeinflussungen schützen.

Regel: Ist der Geweihte von einer Liturgie oder einem Zauber des Merkmals Einfluss betroffen, der Zustandsstufen von *Betäubung*, *Furcht*, *Schmerz* oder *Verwirrung* verursacht, so kann er mit einer Verteidigung eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Gelingt die Probe, kann er die Wirkung des Zaubers für QS/2 KR unterdrücken. Die Wirkung der Liturgie oder des Zaubers setzt wieder ein, sobald der Geweihte laut Initiati-
veergebnis an der Reihe ist. Die KR, in der er die Probe auf *Willenskraft* ablegt, zählt dabei als 1. KR der Unterdrückung. Da die Probe auf *Willenskraft* als Verteidigung eingesetzt wird, ist diese möglicherweise erschwert, und ihr Einsatz erschwert auch weitere Verteidigungen wie üblich (siehe **Regel-**

werk Seite 232).

• **owerk** Seite 232).

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Gesunder Geist, gesunder Körper

Ein Patient, dessen Geist gesund und stabil ist, wird auch körperliche Leiden schneller überstehen können.

Regel: Diese Sonderfertigkeit eröffnet eine neue Einsatzmöglichkeit im Talent *Heilkunde Seele*. Der Geweihte kann nach einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Wunden* oder einer Liturgie oder Zeremonie, die mindestens 5 volle LeP wiedergegeben hat, eine Probe auf *Heilkunde Seele* ablegen und dem Verletzten zusätzlich QS/2 LeP heilen. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance* (beim Geweihten).

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Geteilte Freude

Obwohl fast ausnahmslos nur Geweihte *Entrückung* verspüren können, gibt es bestimmte Techniken einiger Kulte, um dieses wohltuende Gefühl auch auf andere Personen zu übertragen. *Entrückung* ist zwar auch mit geistiger Abwesenheit verbunden, aber das Gefühl ist für Sterbliche angenehm.

Regel: Die Geweihte kann eine oder zwei Stufen *Entrückung* mittels einer Berührung und 1 Aktion von sich auf jemand anderen übertragen. Sie muss die entsprechende Menge an Stufen, die sie übertragen möchte, auch selbst aufweisen. Die andere Person muss ein Kulturschaffender sein, allerdings darf sie nicht über karmale Kräfte verfügen. Als wohlgefällige Talente gelten die Talente der Tradition der Geweihten, die *Geteilte Freude* einsetzt. Der Kulturschaffende kann während der Wirkung keine weitere *Entrückung* erhalten. Die Geweihte behält selbst ihre Stufen *Entrückung*, kopiert sie aber gewissermaßen auf das Ziel der Liturgie. Dessen *Entrückung* hält 1 Stunde an. Bei der Geweihten verursacht der Einsatz dieser Sonderfertigkeit 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Giftkenntnis

Die Geweihte hat mehr als nur eine grundlegende Ahnung von Giften. Ihre Kenntnisse helfen ihr, ein vergiftetes Opfer schnell und effektiv zu heilen.

Regel: Die Geweihte kann eine Probe auf *Heilkunde Gift (spezielles Gift)* ablegen, die um Giftstufe/2+1 erschwert ist. Gelingt die Probe, wirkt das Gift nur mit den Werten des schwächeren Verlaufs. Es wirkt nur noch solange, wie der schwächere Verlauf angibt, oder maximal so lange, wie es ohnehin noch gewirkt hätte (je nachdem, was kürzer ist). Sollte es schon in abgeschwächter Form wirken, so halbiert sich die Dauer. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

• Die Fertigungsprobe ist damit wie andere Verteidigungen beispielsweise um 0, 3, 6 usw. erschwert.

Guter Handel

Einige Kulte scheinen ihren Geweihten ein geradezu göttliches Gespür für das Feilschen vermitteln zu können. Sie sind dadurch bei Verhandlungen um den Preis gegenüber anderen Personen im Vorteil.

Regel: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, bekommt bei einer gelungenen Probe auf *Handel* (*Feilschen*) einen festen Bonus von +20 % und kann den Preis bis maximal 80 % zu seinen Gunsten verschieben. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Handwerksgespür

Einige Geweihte verfügen über eine Gabe, mit der sie die genaue Beschaffenheit eines Gegenstandes bestimmen können. So ist es ihnen möglich, das genaue Alter, den Wert und die Qualität eines Objektes zu erspüren.

Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann ein Geweihter bei der Berührung von 5 KR Dauer genaue Aussagen über ein Objekt treffen. Der Spieler des Geweihten legt dazu eine passende Probe auf ein Handwerkstalent ab (beispielsweise *Metallbearbeitung* bei einem Schwert, *Steinbearbeitung* bei einem Tor aus Stein, *Holzbearbeitung* bei einem Holzstuhl). Der Geweihte erhält QS/2 Informationen über das Objekt. Der Spieler kann dabei aus den Kategorien Wert, Qualität und Alter wählen. Die Informationen sollten präzise sein. Das Objekt muss ein handwerklich erschaffener Gegenstand sein. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Harmonie der Seele

Es gehört zu dem Aufgabengebiet vieler Geweihter, sich um den geistigen Zustand der Gläubigen zu kümmern. Dabei sind einige Geweihte besonders bewandert darin, geistige Verwirrungszustände zu kurieren.

Regel: Diese Sonderfertigkeit eröffnet eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Heilkunde Seele*. Die Geweihte kann mit einem Kulturschaffenden 1 Minute reden und versuchen, Zustandsstufen von *Verwirrung* von ihm zu nehmen. Sie kann bis zu QS/2 Zustandsstufen von ihrem Patienten nehmen. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Hitzegewöhnung

Wer es gewohnt ist, große Hitze zu ertragen, dem macht auch die Glut der Khôm oder die Schwüle eines dampfenden Dschungels kaum etwas aus.

Regel: Hitzestufen werden für den Geweihten um 1 Stufe gesenkt, bis zu einem Minimum von 1. Diese Sonderfertigkeit ist mit dem Vorteil *Hitzeresistenz* kombinierbar (siehe **Regelwerk** Seite 166).

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Kältengewöhnung

Wer sich fast ausnahmslos in eisiger Kälte aufhält, für den ist eine Gewöhnung an die Temperatur überlebenswichtig.

Regel: Kältestufen werden für den Geweihten um 1 Stufe gesenkt, bis zu einem Minimum von 1. Diese Sonderfertigkeit ist mit dem Vorteil *Kälteresistenz* kombinierbar (siehe **Regelwerk** Seite 167).



Voraussetzung: passender Liturgiestil
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Krankheitskenntnis

Durch erweiterte Kenntnisse der Heilkunst kann die Geweihte eine Krankheit in ihrem Verlauf deutlich abmildern.

Regel: Die Geweihte kann eine Probe auf *Heilkunde Krankheiten (spezielle Krankheit)* ablegen, die um Krankheitsstufe/2+1 erschwert ist. Gelingt die Probe, wirkt die Krankheit nur mit den Werten des schwächeren Verlaufs. Sie wirkt nur noch solange, wie der schwächere Verlauf angibt, oder maximal so lange, wie sie ohnehin noch gewirkt hätte (je nachdem, was kürzer ist). Sollte sie schon in abgeschwächter Form wirken, so halbiert sich die Dauer. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Langanhaltender Segen

Manchmal kann es für einen Geweihten wichtig sein, dass seine Liturgien deutlich länger wirken, als sie dies traditionell tun. Durch diese Sonderfertigkeit erhöht sich die Wirkungsdauer deutlich.

Regel: Gewirkte Liturgien oder Zeremonien halten 50 % länger, kosten aber auch 150 % der ursprünglichen KaP-Kosten.

Voraussetzung: passender Liturgiestil
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Missionierung

Die Missionierung, also die Verbreitung des Glaubens, ist eine Fähigkeit, über die praktisch jeder Geweihte verfügt, aber einige Kulte und Glaubensströmungen sind besonders geschickt darin, andere für ihren Gott zu begeistern.

Regel: Der Geweihte kann Anhänger für seinen Kult rekrutieren. Er kann pro vollem Monat eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch oder öffentliche Rede)* ablegen und QS/2 Gläubige den Prinzipien seiner Gottheit gewogen machen. Maximal kann er so CH x 2 Gläubige rekrutieren. Die genaue Anzahl muss der Meister festlegen und sie abhängig von dem Ort und der Bevölkerung machen (in einem kleinen Dorf wird eine Praisogeweihte nur wenige Personen missionieren können, ein Perainegeweihter hingegen deutlich mehr). Die Gläubigen kommen regelmäßig zu den Predigten des Geweihten, spenden Opfergaben (etwa im Wert von Silbertalern gleich der Anzahl der Gläubigen im Monat) und sind bereit, dem Geweihten kleine Dienste im Namen der Gottheit zu leisten. Die Anhänger sind ortsgebunden, deshalb muss der Geweihter erneut mit der Missionierung beginnen, sollte er den Ort wechseln müssen.

Die Gläubigen sind aber nicht mit den Nachteilen Prinzipientreue oder Verpflichtung ausgestattet und dem Geweihten auch nicht hörig.

Je nach Umgebung kann der Meister die Anzahl der potenziellen Gläubigen ändern oder die Probe modifizieren, und er hat allgemein das letzte Wort darüber, was die Gläubigen bereit sind, für den Geweihten zu tun. Auch ob es überhaupt möglich ist, bestimmten Personen den Glauben des Geweihten nahezubringen, entscheidet der Meister. Helden, aber auch Personen, die andere Götter als der Geweihte verehren, sind durch Missionierung nicht einfach zu überzeugen. Entweder ist dies überhaupt nicht möglich, oder aber es erfordert erschwerte Proben oder einen deutlich längeren Zeitraum.

Voraussetzung: passender Liturgiestil
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Omen

Viele Geweihte sind dazu in der Lage, ein Omen zu erkennen und daraus die richtigen Schlüsse zu ziehen. So können sie ihre Handlungen zielgerichteter einsetzen und ihrer Gottheit besser dienen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit kann eine Geweihte ihr Karma dazu einsetzen, bei einer gelungenen Probe auf ein wohlgefälliges Talent das Ergebnis zu verbessern. Pro 5 KaP kann 1 FP hinzugewonnen werden (bis zu einem Maximum von insgesamt 18 FP). Maximal können so 20 KaP verwendet werden. Hierunter zählen keine Kampftechniken, auch wenn sie bei den wohlgefälligen Talenten aufgezählt sind. Bei Sammelproben gilt der Bonus nur für einen Versuch.

Voraussetzung: passender Liturgiestil
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Schutz der Unsterblichen

Einige Geweihte können andere Personen segnen, um sie vor übernatürlichen Angriffen besser zu schützen.

Regel: Die Geweihte kann einen Kulturschaffenden segnen, der gegen übernatürliche Angriffe wie Zauber und Liturgien +2 RS erhält. Dieser RS ist mit anderem RS kombinierbar, wenn dieser auch gegen den übernatürlichen Schaden angewandt werden kann. Der Geweihte kann selbst nicht von dieser SF profitieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und dauert 1 Stunde an. Der Kulturschaffende muss bei der Aktivierung der Sonderfertigkeit berührt werden. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Stille Andacht

Auch Geweihte leiden gelegentlich unter den Auswirkungen bestimmter Einflüsse, die sie in ihrer Beweglichkeit stören. Durch eine stille Andacht können sie diese aber schnell wieder abbauen.

Regel: Der Geweihte ist dazu in der Lage, durch eine Meditation bei sich selbst Zustandsstufen von *Paralyse* abzubauen. Der Spieler des Geweihten legt eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ab. Bei Gelingen können QS/2 Stufen abgebaut werden. Pro vorhandener Zustandsstufe muss der Geweihte 1 Minute meditieren. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Stille Meditation

Störungen ihrer Konzentration können Geweihte durch eine stille Meditation wieder zurückerlangen.

Regel: Der Geweihte ist dazu in der Lage, durch eine Meditation bei sich selbst Zustandsstufen von *Betäubung* abzubauen. Der Spieler des Geweihten legt eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ab. Bei Gelingen können QS/2 Stufen abgebaut werden. Pro vorhandener Zustandsstufe muss der Geweihte 1 Minute meditieren. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Stilles Gebet

Um geistige Umnachtung oder Benebelungen durch Rauschmittel wieder abzubauen, kann sich ein Geweihter in ein stilles Gebet vertiefen.

Regel: Der Geweihte ist dazu in der Lage, durch eine Meditation bei sich selbst Zustandsstufen von *Verwirrung* abzubauen. Der Spieler des Geweihten legt eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ab. Bei Gelingen können QS/2 Stufen abgebaut werden. Pro vorhandener Zustandsstufe muss der Geweihte 1 Minute meditieren. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Tapferkeit der Unsterblichen

Durch eine hinreißende Rede kann ein Geweihter seinen Zuhörern Mut machen und sie im Namen der Gottheit zu Höchstleistungen antreiben. Allerdings verlieren die Zuhörer nicht nur ihre Angst, sondern auch ihre Vorsicht und gehen durch den Mut der Unsterblichen hohe Risiken ein ohne Rücksicht auf Verluste.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Geweihte eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Bekehren & Überzeugen*. Der Held kann mittels *Bekehren & Überzeugen* seine Gefährten während eines Kampfes unterstützen. Der Held muss 1 Aktion aufwenden. Danach legt er eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (*öffentliche Rede*) ab. Bis zu QS/2+1 andere Personen seiner Wahl in seiner Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfunde einen Bonus von +2 AT und können alle Zustandsstufen *Furcht* unterdrücken (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF Tapferkeit der Unsterblichen oder anderen SF, die AT, Verteidigung oder FK beeinflussen).

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Verbesserte Fokussierung

Geweihte müssen sich während des Wirkens ihrer Liturgien oft mit Störungen auseinandersetzen. Ein ruhiger Geist ist dabei hilfreich, die Konzentration nicht zu verlieren.

Regel: Wie bei der Sonderfertigkeit Fokussierung sind Proben auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) erleichtert, wenn der Held in seiner Konzentration beim Wirken von Liturgien gestört wird. Besitzt er diese verstärkte Variante, steigt die Erleichterung jedoch um 2 weitere Punkte auf insgesamt 3.

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Fokussierung, passender Liturgiestil

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Wohlklang der Seele

Es gehört zu dem Aufgabengebiet vieler Geweihter, sich um den geistigen Zustand der Gläubigen zu kümmern. Einige Geweihte sind dabei besonders darin bewandert, Angstzustände zu kurieren.

Regel: Diese Sonderfertigkeit eröffnet eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Heilkunde Seele*. Die Geweihte kann mit einem Kulturschaffenden 1 Minute reden und versuchen, Zustandsstufen von *Furcht* von ihm zu nehmen. Sie kann bis zu QS/2 Zustandsstufen von ihrem Patienten nehmen. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Karmale Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Allgemeine karmale Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Abgeschwächte Liturgie	Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13	5 AP
Aspektkenntnis*	Leiteigenschaft der Tradition 15, 3 Liturgien und Zeremonien des Aspekts auf 10	15 AP für die erste, 25 AP für die zweite, 45 AP für die dritte Aspektkenntnis
Daimonidenschreck	Vorteil Geweihter	3 AP
Entrückungsmeditation	Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15	10 AP
Extrem starke Segnungen	Vorteil Geweihter, Sonderfertigkeit Starke Segnungen	3 AP
Extrem starker Segnungsbruch	Vorteil Geweihter, Sonderfertigkeit Starker Segnungsbruch	6 AP
Fokussierung*	MU 13	8 AP
Furcht nehmen	Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13	10 AP
Gefestigter Zeremonieablauf	Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13	8 AP
Göttlicher Schutz	Stufe I: Vorteil Geweihter; Stufe II: Göttlicher Schutz I	Stufe I: 10 AP; Stufe II: 15 AP
Hauptsegnung I-III	Stufe I: Vorteil Geweihter; Stufe II: Hauptsegnung I; Stufe III: Hauptsegnung II	1 AP pro Stufe
Hohe Weihe I-III	Stufe I: Geweihter; Leiteigenschaft der Tradition 13; Stufe II: Hohe Weihe I, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe III: Hohe Weihe II, Leiteigenschaft der Tradition 17	30 Abenteurpunkte pro Stufe
Improvisierte Liturgie (Gebet)	Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15	15 AP
Improvisierte Liturgie (Gesten)	Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15	10 AP
Karmale Regeneration I-II	Stufe I: Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15; Stufe II: Leiteigenschaft der Tradition 17, Karmale Regeneration I	12 AP pro Stufe
Klarer Blick	Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15	12 AP
Kontrolle des Karmalkörpers	Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13	10 AP
Lieblingsliturgie	Vorteil Geweihter, Sonderfertigkeit Lieblingsliturgie bisher nicht vorhanden	A-/B-/C-/D-Liturgie: 3/6/9/12 AP
Liturgie abbrechen	Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13	8 AP
Mächtige Kontrolle des Karmalkörpers	Vorteil Geweihter, Sonderfertigkeit Kontrolle des Karmalkörpers, Leiteigenschaft der Tradition 15	20 AP
Mauer des Geistes	Vorteil Geweihter, MU 13, Leiteigenschaft der Tradition 13	10 AP
Mirakelmacht	Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15	15 AP
Routinierte Liturgiewiederholung	Vorteil Geweihter, KL 13, Leiteigenschaft der Tradition 13	10 AP
Schild des Glaubens	Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15	15 AP

Segnungsbruch	Vorteil Geweihter	2 AP
Stabile Regeneration	Vorteil Geweihter	10 AP
Stärke des Glaubens*	MU 15	10 AP
Starke Segnungen*	MU 15	10 AP
Starker Segnungsbruch	Vorteil Geweihter, Sonderfertigkeit Segnungsbruch	4 AP
Wahre Stärke des Glaubens	Vorteil Geweihter, Sonderfertigkeit Wahrer Glaube, MU 17, Leiteigenschaft der Tradition 17	25 AP
Wahrer Glaube	Vorteil Geweihter, Sonderfertigkeit Stärke des Glaubens, MU 17, Leiteigenschaft der Tradition 15	20 AP
Zeremonialgegenstände herstellen	Vorteil Geweihter, Objektweihe, Leiteigenschaft der Tradition 17	30 AP
Zurück in die Niederhöhlen	Vorteil Geweihter	2 AP
Zwei Segnungen gleichzeitig	Vorteil Geweihter	3 AP

*) Die mit einem * markierten Sonderfertigkeiten sind im **Regelwerk** ab Seite 321 zu finden.

Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Gespür für das Böse	Vorteil Geweihter	5 AP
Zeichen des Schicksals	Vorteil Geweihter, mindestens 2 Schicksalspunkte	10 AP

Liturgiestilsonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Gottheit	Voraussetzung	AP-Wert
Apricarier	Praios	Sonderfertigkeit Tradition (Praioskirche)	25 AP
Braniborier	Praios	Sonderfertigkeit Tradition (Praioskirche)	20 AP
Prinzipisten	Praios	Sonderfertigkeit Tradition (Praioskirche)	15 AP
Honoren	Rondra	Sonderfertigkeit Tradition (Rondrakirche)	15 AP
Salutaristen	Rondra	Sonderfertigkeit Tradition (Rondrakirche)	10 AP
Vigilanten	Rondra	Sonderfertigkeit Tradition (Rondrakirche)	10 AP
Flusswächter	Efferd	Sonderfertigkeit Tradition (Efferdkirche)	10 AP
Küstenwächter	Efferd	Sonderfertigkeit Tradition (Efferdkirche)	10 AP
Meereswächter	Efferd	Sonderfertigkeit Tradition (Efferdkirche)	8 AP
Graugänse	Travia	Sonderfertigkeit Tradition (Traviakirche)	10 AP
Hausgänse	Travia	Sonderfertigkeit Tradition (Traviakirche)	25 AP
Wildgänse	Travia	Sonderfertigkeit Tradition (Traviakirche)	15 AP
Deuter der Träume	Boron	Sonderfertigkeit Tradition (Boronkirche)	15 AP
Propheten des Todes	Boron	Sonderfertigkeit Tradition (Boronkirche)	8 AP
Seher der Seele	Boron	Sonderfertigkeit Tradition (Boronkirche)	25 AP
Freidenker	Hesinde	Sonderfertigkeit Tradition (Hesindekirche)	10 AP
Pastori	Hesinde	Sonderfertigkeit Tradition (Hesindekirche)	30 AP
Satori	Hesinde	Sonderfertigkeit Tradition (Hesindekirche)	15 AP
Waldläufer	Firun	Sonderfertigkeit Tradition (Firunkirche)	25 AP
Wanderer	Firun	Sonderfertigkeit Tradition (Firunkirche)	8 AP
Wildhüter	Firun	Sonderfertigkeit Tradition (Firunkirche)	8 AP

Bilderstürmer	Tsa	Sonderfertigkeit Tradition (Tsakirche)	10 AP
Friedensfreunde	Tsa	Sonderfertigkeit Tradition (Tsakirche)	12 AP
Wiedergeborene	Tsa	Sonderfertigkeit Tradition (Tsakirche)	12 AP
Diebe des Nachthimmels	Phex	Sonderfertigkeit Tradition (Phexkirche)	15 AP
Händler des Listenreichen	Phex	Sonderfertigkeit Tradition (Phexkirche)	15 AP
Spitzel des Fuchses	Phex	Sonderfertigkeit Tradition (Phexkirche)	15 AP
Säer der Gütigen	Peraine	Sonderfertigkeit Tradition (Perainekirche)	10 AP
Heiler der Gütigen	Peraine	Sonderfertigkeit Tradition (Perainekirche)	10 AP
Helfer der Gütigen	Peraine	Sonderfertigkeit Tradition (Perainekirche)	10 AP
Anhänger des roten Gottes	Ingerimm	Sonderfertigkeit Tradition (Ingerimmkirche)	25 AP
Jünger des Handwerks	Ingerimm	Sonderfertigkeit Tradition (Ingerimmkirche)	25 AP
Kultisten des Ingra	Ingerimm	Sonderfertigkeit Tradition (Ingerimmkirche)	8 AP
Harmonisten	Rahja	Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche)	15 AP
Levthansfreunde	Rahja	Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche)	15 AP
Radscha-Anhänger	Rahja	Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche)	15 AP
Seher des verborgenen Pfades	Aves	Sonderfertigkeit Tradition (Aveskirche)	10 AP
Zugvögel	Aves	Sonderfertigkeit Tradition (Aveskirche)	15 AP
Hüterinnen der Schwänin	Ifirn	Sonderfertigkeit Tradition (Ifirnkirche)	10 AP
Jägerinnen der weißen Maid	Ifirn	Sonderfertigkeit Tradition (Ifirnkirche)	10 AP
Anhänger des guten Kampfes	Kor	Sonderfertigkeit Tradition (Korkirche)	12 AP
Kamerad des guten Goldes	Kor	Sonderfertigkeit Tradition (Korkirche)	20 AP
Lehrer der Einsicht	Nandus	Sonderfertigkeit Tradition (Nanduskirche)	20 AP
Sucher der Erkenntnis	Nandus	Sonderfertigkeit Tradition (Nanduskirche)	15 AP
Hüter der Walwütigen	Swafnir	Sonderfertigkeit Tradition (Swafnirkirche)	15 AP
Jäger der Seeschlangen	Swafnir	Sonderfertigkeit Tradition (Swafnirkirche)	10 AP
Anhänger des Güldenens	Namenloser	Sonderfertigkeit Tradition (Namenloser Kult)	30 AP
Kinder der Ratte	Namenloser	Sonderfertigkeit Tradition (Namenloser Kult)	30 AP
Naaghot-Shaar-Kultisten	Namenloser	Sonderfertigkeit Tradition (Namenloser Kult)	40 AP



Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Aufbegehren	passender Liturgiestil	25 AP
Einschüchternde Zurechtweisung	passender Liturgiestil	15 AP
Erforscher des Rausches	passender Liturgiestil	15 AP
Erzwungene Liturgie	passender Liturgiestil	10 AP
Gebierter/in der/des (Aspekts)	passender Liturgiestil	25 AP
Geistkontrolle	passender Liturgiestil	25 AP
Gesunder Geist, gesunder Körper	passender Liturgiestil	15 AP
Geteilte Freude	passender Liturgiestil	15 AP
Giftkenntnis	passender Liturgiestil	12 AP
Guter Handel	passender Liturgiestil	10 AP
Handwerksgespür	passender Liturgiestil	10 AP
Harmonie der Seele	passender Liturgiestil	15 AP
Hitzegewöhnung	passender Liturgiestil	5 AP
Kältengewöhnung	passender Liturgiestil	5 AP
Krankheitskenntnis	passender Liturgiestil	15 AP
Langanhaltender Segen	passender Liturgiestil	15 AP
Missionierung	passender Liturgiestil	15 AP
Omen	passender Liturgiestil	20 AP
Schutz der Unsterblichen	passender Liturgiestil	15 AP
Stille Andacht	passender Liturgiestil	12 AP
Stille Meditation	passender Liturgiestil	15 AP
Stilles Gebet	passender Liturgiestil	20 AP
Tapferkeit der Unsterblichen	passender Liturgiestil	15 AP
Verbesserte Fokussierung	Sonderfertigkeit Fokussierung, passender Liturgiestil	8 AP
Wohlklang der Seele	passender Liturgiestil	15 AP



KAPITEL 4: LITURGIEN

»Ehrenwerte Mondsilberwesira!

Ich danke Euch nochmals für das Vertrauen, das Ihr in mich gesetzt habt. Ich hoffe, ich konnte Euch beweisen, dass es gerechtfertigt war. Zusammen mit diesem Brief sollte Euch auch das Schriftstück des al'anfanischen Händlers erreichen. Ihr hattet mit Eurem Verdacht Recht, und nun haben wir Beweise dafür, dass er aranische Schuldklaven mit seinen Schiffen zur Pestbeule des Südens bringen lässt, um sie dort an die Meistbietenden zu verkaufen. Die Entwendung des Dokuments war nicht einfach, und ich danke Feqz dafür, dass alles reibungslos verlief. Durch seine Macht konnte ich mich in Nebel verwandeln und durch die Ritzen der Tore ungesehen auf das Grundstück des Al'Anfaners gelangen. Ich bilde mir ein, dass ich geschickter bin als manch nächtlicher Dieb, aber auch im Inneren des Hauses war es gefährlich und die Wachen waren zahlreich. In einem stillen Gebet erbat ich vom Gott aller Mungos, so lautlos zu sein wie eine Katze, und ich glaube, er erhörte mich. Es gelang mir auf jeden Fall, unbemerkt in das Schlafzimmer des Sklaventreibers vorzudringen, und ich fand in seinen Unterlagen auch das Beweisstück. Zu meinem Bedauern muss ich Euch aber mitteilen, dass der Händler mich überraschte, als er in sein Zimmer kam. Dennoch bin ich mir sicher, dass er mein Gesicht nicht sehen konnte, als ich vom Balkon des Schlafzimmers sprang. Ich war verschleiert, und er war ebenso überrascht wie ich. Und anders als ich konnte er gewiss im Dunkeln nicht gut sehen.«

—schriftlicher Bericht der Phexgeweihten Ayshara an eine Mondsilberwesira in Zorgan, neuzeitlich

Mit den zahlreichen neuen Professionen, die wir dir in diesem Band vorstellen, sind auch neue Liturgien verbunden, denn jede Kirche hat ihre eigenen, kultspezifischen Liturgien und Zeremonien. Wir haben dir deshalb eine große, ergänzende Auswahl zusammengestellt, mit der du alle enthaltenen Professionen für das Spiel ausstatten kannst.

Zudem haben wir noch eine neue Fokusregel für Liturgieerweiterungen vorgesehen, damit du die Liturgien deines Helden noch stärker verändern und anpassen kannst. Für die Liturgien des **Regelwerks** liefern wir dir hier ebenfalls die passenden Liturgieerweiterungen.

Weiteres göttliches Wirken, insbesondere jenes für Priester abseits des Zwölfgötterglaubens sowie für Schamanen, stellen wir dir in einem nachfolgenden Erweiterungsband vor, in dem auch diese Traditionen im Detail beschrieben werden.



Übersicht zu den Liturgien

Grundlegend gibt es drei Arten von göttlichen Kräften: Segnungen, Liturgien und Zeremonien. Während Liturgien ganz gewöhnliche Fertigkeiten sind, handelt es sich bei Zeremonien um besonders lange Liturgien. Segnungen hingegen sind nicht besonders machtvoll, aber sie gehören zum Rüstzeug eines jeden Geweihten.

Segnungen

Die Kirchen kennen eine Reihe von Segnungen, insgesamt zwölf an der Zahl. In uralten Legenden, die noch heute erzählt werden, wird behauptet, dass jeder der Zwölfgötter den Geweihten eine Segnung überlassen hat, um den Bund der Gemeinschaft zu stärken. Tatsächlich hat jede Segnung einen speziellen Bezug einem der Zwölfgötter, allerdings können auch andere Geweihte jene Segnungen erlernen, die als die Zwölf Segnungen bekannt sind. Ob es noch weitere Segnungen gibt, ist nicht bekannt.

Segnungen und damit assoziierte Gottheit

Segnung	Gottheit
Eidsegen	Praios
Feuersegen	Ingerimm
Geburtssegen	Tsa
Glückssegen	Phex
Grabsegen	Boron
Harmoniesegen	Rahja
Kleiner Heilsegen	Peraine
Kleiner Schutzsegen	Rondra
Speisesegen	Travia
Stärkungssegen	Firun
Tranksegen	Efferd
Weisheitssegen	Hesinde

Liturgien und Zeremonien

Diese beiden Kategorien funktionieren sehr ähnlich. Der größte Unterschied besteht in der Zeit, die für Vorbereitung und Durchführung benötigt wird. Daraus ergeben sich auch veränderte Modifikatoren. So kann man bei Zeremonien beispielsweise weder Gebet noch Gesten weglassen, da Zeremonien nicht so flexibel wie Liturgien sind. Bei einigen Liturgien ist zudem angegeben, dass bestimmte Modifikationen nicht durchgeführt werden können. Regeln für Liturgien gelten, wenn nichts anderes gesagt wurde, ebenso für Zeremonien.

Probe: Auf welche Eigenschaften wird die Fertigungsprobe abgelegt?

Wirkung: Wie wirkt die Liturgie/Zeremonie?

Liturgie-/Zeremoniedauer: Wie lange braucht es, bis die Wirkung der Liturgie oder Zeremonie eintritt?

KaP-Kosten: Wie viele KaP kostet die Liturgie/Zeremonie, ggf. mit Trennung von Aktivierungskosten der Liturgie und den Folgekosten pro Zeiteinheit?

Reichweite: Wie weit reicht die Wirkung der Liturgie/Zeremonie?

Wirkungsdauer: Wie lange wirkt die Liturgie/Zeremonie?

Zielkategorie: Auf wen oder was wirkt die Liturgie/Zeremonie?

Verbreitung: Welcher Tradition und welchem Aspekt ist die Liturgie zugehörig?

Steigerungsfaktor: Welcher Steigerungsfaktor gilt?

Liturgien und Modifikatoren

Da Liturgien grundsätzlich Fertigkeiten sind, gelten alle Regeln für Fertigkeiten und Fertigungsproben auch für sie. Dies schließt auch etwaige Erschwernisse oder Erleichterungen mit ein, die der Meister durch bestimmte Situationen vergeben kann. Ist er der Meinung, die Situation sei für das Wirken der Liturgie günstig, kann er eine Erleichterung vergeben. In einer Situation dagegen, in der es extrem schwierig sein kann, eine Liturgie zu wirken, sind Erschwernisse angebracht.

Wirkungsdauer, Liturgie aufrechterhalten und Konzentration

Die meisten Liturgien werden einfach gewirkt und entfalten dann ihre Wirkung. Manche jedoch können vom Geweihten kontinuierlich mit KaP gespeist werden, um ihren Effekt aufrechtzuerhalten. Daher werden die Kosten solcher Liturgien mit zwei Werten angegeben. Der erste gilt für die Aktivierung der Liturgie, der zweite für die Kosten pro Zeiteinheit, in der die Liturgie aufrechterhalten werden soll. Der Geweihte kann sich nach Ablauf jeder Zeiteinheit entscheiden, ob er weitere KaP investieren will, um die Liturgie weiterhin aufrechtzuerhalten. Tut er dies nicht, endet die Liturgiewirkung. Da das Aufrechterhalten von Liturgien die Konzentration des Geweihten erfordert, sind alle weiteren Proben auf Liturgien/Zeremonien oder Zauber/Rituale um 1 pro aufrechterhaltenem Zauber und um 1 pro aufrechterhaltener Liturgie erschwert. • ○

Beim Aktivieren der Liturgie müssen zugleich die Kosten für die erste Zeiteinheit abgezogen werden. Misslingt die Liturgieprobe, werden zur Berechnung des KaP-Verlustes die Grundkosten + die Kosten für die erste Zeiteinheit herangezogen.

Einige Liturgien erfordern zudem über die gesamte Wirkungsdauer die volle Konzentration des Geweihten, da die Liturgie durch seinen Willen gelenkt werden muss. Ein so konzentrierter Geweihter ist kaum zu anderen Handlungen in der Lage.

• Da einige aufrechterhaltene Zauber und Liturgien eine Erleichterung von 1 auf Talente bringen können, wäre eine gleichzeitige Erschwerung auf Talente kein Vorteil mehr. Deshalb sind Talente explizit ausgenommen.

Verbreitung

Unter Verbreitung ist bei den einzelnen Liturgien angegeben, welcher Tradition die Liturgie angehört und zu welchem Aspekt sie zugehörig ist. Der Verweis „allgemein“ bedeutet, dass diese Liturgie von allen Traditionen als Teil der eigenen Kirchentradition behandelt wird. Segnungen stehen grundsätzlich allen karmalen Traditionen offen, es sei denn, dies ist explizit ausgeschlossen

Liturgieerweiterungen

Bei Liturgieerweiterungen handelt es sich um erweiterte Möglichkeiten, um Liturgien oder Zeremonien einzusetzen.

- Voraussetzung ist, dass der Geweihte die Liturgie beherrscht und den nötigen FW aufweist, der bei der Liturgieerweiterung angegeben ist. Bei den hier vorgestellten Liturgieerweiterungen ist dies ein FW von 8, 12 oder 16.
- Hat der Held diesen Wert, so kann er die angegebenen AP-Kosten ausgeben, um die Liturgieerweiterung zu lernen. Hintergrundtechnisch hat der Geweihte die Erweiterung z. B. in einem Tempel erlernt, oder er konnte sie aufgrund seiner praktischen Erfahrung mit der Liturgie ableiten.
- Um manche Liturgieerweiterung zu erlernen, muss der Held zunächst eine andere Erweiterung beherrschen. Ist dies der Fall, ist der Name der vorausgesetzten Liturgieerweiterung unter *Voraussetzung* jeweils angegeben. Fehlt diese Angabe, besteht keine

Notwendigkeit, eine Liturgieerweiterung mit kleinem FW zu erlernen, um eine Erweiterung mit größerem FW zu aktivieren. Der Held kann somit auch Erweiterungen auslassen.

- Zusätzliche KaP-Kosten sind bei den Liturgieerweiterungen jeweils angegeben. Steht dort keine Angabe, so kostet das Wirken die üblichen KaP-Kosten dieser Liturgie.
- Bei Liturgien, die gegen SK oder ZK wirken und die mehrere Ziele treffen, gilt eine Erschwerung in Höhe der höchsten SK oder ZK der Ziele.
- Eine Liturgieerweiterung muss vor dem Wirken der Liturgie angekündigt werden, da sie einige Details der Liturgie verändern kann. Ansonsten wird eine ganz normale Probe auf den FW abgelegt, den der Geweihte in der Liturgie besitzt. Sofern nicht Änderungen bei der Erweiterung angegeben sind, stimmen die übrigen Regeldetails mit der Grundliturgie überein.
- Liturgieerweiterungen, die nur höhere Stufen der gleichen Erweiterung sind, lassen sich nicht kombinieren.

Begabungen durch Liturgien

Bei einigen Liturgien und Zeremonien erhält die Zielperson den Vorteil Begabung. Verfügt sie in dem Talent bereits über eine Begabung, so können zwei W20 noch einmal gewürfelt werden (allerdings nicht der gleiche W20).

Liturgien

Angriffslust

Um Kämpfer zu unterstützen, kann ein Korgeweihter sie mit zusätzlicher Kraft und Angriffslust erfüllen.

Probe: MU/MU/IN

Wirkung: Der Geweihte kann bis zu QS/2 Ziele vor dem Wirken der Liturgie auswählen (inklusive sich selbst), die bis zum Ende der Wirkungsdauer +1 AT und +1 TP erhalten. Kann er durch seine erzielten QS weniger Ziele als geplant von der Angriffslust profitieren lassen, wählt der Spieler des Geweihten aus, wer die Boni der Liturgie erhält.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 5 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Kor (Gutes Gold)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.
- *Mehrere Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann QS Ziele auswählen.

Angriffswelle

Nur selten wagt es jemand, einen Efferdgeweihten anzugreifen. Falls doch, kann der Priester seinen Feinden eine Welle entgeschicken, um sie zu Fall zu bringen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Efferdgeweihte kann eine größere Wasserquelle (etwa das Meer, einen See oder einen Fluss) in Reichweite dazu bringen, eine Welle gegen seine Feinde zu schleudern. Jedem Gegner muss eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) erschwert um QS/2 gelingen, um nicht zu stürzen und den Status *Liegend* zu erleiden. Gegner der Größenkategorie riesig sind gegen die Auswirkungen der Welle immun.

Maximal können bis zu 6 Personen von der Wirkung betroffen sein, die der Geweihte auswählen darf. Diese Gegner, sowie die Wasserquelle, müssen sich innerhalb der Reichweite der Liturgie befinden.

Andere Personen im Wirkungsbereich der Welle werden zwar nass, bleiben aber auf wundersame Weise von der Wirkung verschont.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Wesen

Verbreitung: Efferd (Wogen)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- **Harte Welle** (FW 8, 3 AP): Die Erschwernis der Probe auf Körperbeherrschung beträgt QS.
- **Tosende Welle** (FW 12, 6 AP): Die Welle verursacht zusätzlich 1W3+1 SP.
- **Mehrere Ziele** (FW 16, 9AP): Maximal können 12 Ziele von der Wirkung der Welle betroffen sein.

Auge des Jägers

Den Geweihten des Firun bleibt in der Wildnis selten ein Lebewesen verborgen. Diese als das Auge des Jägers bekannte Liturgie sorgt dafür, dass ein Geweihter ein besonderes Gespür für seine Beute entwickelt.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Firungeweihte spürt die Anwesenheit und das Verhalten von Lebewesen innerhalb der Reichweite. Auf diesem Wege lassen sich auch versteckte oder hinter Deckung befindliche Lebewesen erkennen. Lediglich größere Mengen der Elemente Erz und Feuer blockieren die Sicht und das Gespür, etwa Steinwände oder Felsformationen. Durch die Liturgie können zwar Rückschlüsse auf die Art des Lebewesens gezogen werden, jedoch ist es nicht möglich, Gesichter oder andere detaillierte Züge auszumachen. Der Firungeweihte erhält eine Erleichterung von QS/2 auf *Tierkunde*, wenn die Liturgie bei der Jagd eingesetzt wird.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Firun (Jagd)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Spezielles Lebewesen** (FW 8, 2 AP): Der Geweihte kann eine spezielle Art von Lebewesen benennen und mittels der Liturgie suchen (z. B. Hunde, Menschen, Pferde).
- **Durch Feuer und Erz** (FW 12, 4 AP): Die Liturgie wirkt auch durch Feuer und Erz bis zu einer maximalen Dicke von 1 Schritt hindurch.
- **Klare Sicht** (FW 16, 6 AP): Sichtbehinderung aufgrund von fallendem Schnee, Regen oder Nebel wird um 1 Stufe gesenkt.

Bann der göttlichen Gaben

Ebenso wie ein Geweihter anderen Wesen die Gnade seines Gottes gewähren kann, vermag er ihnen auch dessen Gaben zu entziehen.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel der Liturgie verliert bei Proben auf alle wohlgefälligen Talente der Gottheit des Geweihten 2 Punkte seines FW. Auch länger dauernde Handlungen sowie Sammelproben sind davon betroffen, solange sie während der Wirkungsdauer begonnen werden. Der FW kann durch die Liturgie nur bis auf 0 sinken, auch wenn der Abzug größer wäre.

Liturgiedauer: 2 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- **Liturgiedauer modifizierbar** (FW 8, 1 AP): Die Liturgiedauer ist doch modifizierbar.
- **Größere Reichweite** (FW 12, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- **Längere Wirkungsdauer** (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.

Bann wider Untote

Gegen besonders starke Untote wirken die Diener Borons häufig diese stärkere Version des kleinen Banns wider Untote.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um ZK)

Wirkung: Wird ein untotes Wesen mit der Liturgie belegt, erleidet es 3W6 + (QS x 3) SP.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Untote

Verbreitung: Boron (Tod)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- **Verteilter Schaden 1** (FW 8, 3 AP): Der Geweihte wählt 2 Ziele in Reichweite aus. Der Schaden kann beliebig auf beide Ziele verteilt werden.

• Kampftechniken sind durch die Liturgie nicht betroffen, auch wenn sie bei einer Tradition unter den wohlgefälligen Talenten aufgelistet sind.

• Vampire sind sowohl gegen den kleinen als auch gegen den großen Bann wider Untote immun.



- **Verteilter Schaden 2** (FW 12, 6 AP): Der Geweihte wählt 3 Ziele in Reichweite aus. Der Schaden kann beliebig zwischen den Zielen verteilt werden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Verteilter Schaden 1*.
- **Zwei Ziele** (FW 16, 9 AP): Der Geweihte kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die KaP-Kosten der Liturgie verdoppeln sich.

Bannstrahl

Der Bannstrahl ist eine machtvolle Waffe der Praioten gegen Dämonen. Kaum ein Wesen aus den Niederhöllen kann einem Bannstrahl entgehen, ohne schwerwiegenden Schaden zu erleiden.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Bannstrahl richtet gegen einen Dämon 3W6+(QS x 3) SP an. Gegen Dämonen aus Blakharaz' Domäne wird der Schaden verdoppelt. Der Bannstrahl trifft automatisch sein Ziel. Dieses kann sich dagegen nicht verteidigen. Die Wirkung der Liturgie ist nicht davon abhängig, ob der Himmel zu sehen ist. Der Strahl entsteht direkt beim Dämon, auf den die Liturgie wirken soll.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen

Verbreitung: Praios (Antimagie)

Steigerungsfaktor: C

- **Verteilter Schaden 1** (FW 8, 3 AP): Der Geweihte wählt 2 Ziele in Reichweite aus. Der Schaden kann beliebig auf beide Ziele verteilt werden.
- **Verteilter Schaden 2** (FW 12, 6 AP): Der Geweihte wählt 3 Ziele in Reichweite aus. Der Schaden kann beliebig zwischen den Zielen verteilt werden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Verteilter Schaden 1*

- **Zwei Ziele** (FW 16, 9 AP): Der Geweihte kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die KaP-Kosten der Liturgie verdoppeln sich.

Befreiung des Geistes

Geweihte der Tsa vermögen selbst jenen ihre Freiheit zurückzugeben, die sie durch magische Einflüsse verloren haben.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Liturgie hebt jegliche magische Beherrschung und Beeinflussung bei einem Ziel auf. Darunter fallen vor allem Zauber, Rituale und magische Handlungen des Merkmals *Einfluss*, betroffen sind aber ebenso vergleichbare magische Phänomene anderer Natur. Die Aufhebung gelingt nur, wenn die erreichte QS mindestens der QS des beherrschenden Zaubers entspricht. Das heißt, alle Zauber einer QS bis zur Höhe der durch die Liturgie erzielten QS werden aufgehoben. Handelt es sich um einen Zauber der Zielkategorie Zone, genügt es, wenn sich ein Teil der Zone innerhalb der Reichweite befindet. Magie mit permanent gespeicherten AsP ist von der Liturgie nicht betroffen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Tsa (Freiheit)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Größere Reichweite** (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- **Zielkategorie Lebewesen** (FW 12, 4 AP): Die Liturgie umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- **Kosten modifizierbar** (FW 16, 6 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.



Begnadeter Reiter

Pferde sind der Rahja heilig, so ist es kaum verwunderlich, dass sich unter ihren Geweihten einige hervorragende Reiter finden.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle Proben auf das Talent *Reiten* sind beim Reiten von Pferden um QS/2 Punkte erleichtert.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Harmonie)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 4 Stunden.

- *Reichweite Berührung* (FW 12, 2 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 8 Stunden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Besänftigung

Da Walwut unter Thorwalern besonders verbreitet ist und Freund und Feind gleichermaßen in Bedrängnis bringt, haben die Geweihten des Swafnir die Kunst erlernt, zornige Gemüter durch eine Liturgie zu besänftigen.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Status *Bluttausch* endet bei dem Ziel nach 4-(QS/2) KR.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 2 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Swafnir (Tapferkeit)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 1 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Zwei Ziele* (FW 12, 2 AP): Der Geweihte kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig beruhigen. Das zweite Ziel kostet zusätzlich 2 KaP.
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 16, 3 AP): Die Liturgie umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.

Bescheidenheit

Selbstsüchtiges Handeln, Zügellosigkeit und sich niederen Instinkten hinzugeben sind den Geweihten der Travia ein Gräuel. Sie sind daher stets bemüht, anderen Personen zu Anstand und einer gefestigten Moral zu verhelfen, selbst wenn sie dafür auf karmale Kraft zurückgreifen müssen.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die Traviageweihte sucht sich innerhalb der Reichweite ein Ziel aus. Dieses erhält den Nachteil *Prinzipientreue I* (Traviakirche).

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Travia (Freundschaft und Heim)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage.
- *Starke Prinzipientreue 1* (FW 12, 2 AP): Das Ziel erhält *Prinzipientreue II* (Traviakirche).

- Starke Prinzipientreue 2 (FW 16, 3 AP): Das Ziel erhält Prinzipientreue III (Traviakirche). Voraussetzung: Liturgieerweiterung Starke Prinzipientreue I.

Beschwörung der gemeinen Diener des Rattenkindes

Durch diese Liturgie kann man niedere Dämonen des Namenlosen herbeirufen, die vergleichbar sind mit gewöhnlichen niederen Dämonen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zuvor ausgewählter gemeiner Dämon des Namenlosen erscheint (beispielsweise ein Ivash). Die Probe ist um die Anrufungsschwierigkeit des Dämons erschwert (mehr zu Beschwörungen siehe **Regelwerk** Seite 262).

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- Mehr Dienste (FW 8, 2 AP): Der Geweihte kann QS +2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- Längerer Dienst (FW 12, 4 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- Mächtiges Wesen (FW 16, 6 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Blendung

Praios schenkt der Welt das Licht, vermag es einzelnen Frevlern jedoch auch zu nehmen.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel erhält den Status *Blind*.

Liturgiedauer: 8 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Praios (Antimagie und Ordnung)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- Längere Wirkungsdauer (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- Größere Reichweite (FW 12, 6 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- Liturgiedauer modifizierbar (FW 16, 9 AP): Die Liturgiedauer darf doch modifiziert werden.

Ivash

MU 15 KL 10 IN 12 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 30 AsP 20 KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 3 ZK 3 GS 10

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW

kurz

Flammenzunge: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 2/4/6

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon, gemeiner (Namenloser), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4 (bei Zaubern) / –2 (bei Liturgien)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 4, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Verbergen 1, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Kampfverhalten: Der Ivash ist ein Wesen des Chaos. Ohne Kontrolle durch einen Beschwörer greift er wahllos an, manche Gegner ignoriert er aber auch einfach.

Flucht: Der Ivash flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

Brandstifter: Hölzerne Waffen- und Rüstungsteile gehen bei seiner Berührung sofort in Flammen auf, der Träger erleidet den Status *Brennend*.

Empfindlichkeit gegenüber Wasser: Schaden durch Wasser wird verdoppelt. Du verwendest hier die Regeln für Säureschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Flammenzunge: Der Flammenzunge kann man nur mit einer Schildparade oder durch Ausweichen entgehen.

Formlos: Der Körper des Ivash ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Immunität gegen Feuer: Ein Ivash ist gegen Hitze und Flammen immun, also richtet z. B. ein Feuerzauber wie der IGNIFAXIUS bei ihm keinen Schaden an.

Dämonen-Regeln: siehe **Regelwerk** Seite 355, mit Ausnahme der Regel, dass geweihte Waffen der Gegengottheit doppelten Schaden verursachen – es gibt keine Gegengottheit.



Blick des Heilers

Sich schleichend ausbreitende Seuchen lassen sich nur unter großen Mühen eindämmen, da es oft schwerfällt, bereits infizierte Personen zu erkennen. Diese Liturgie schafft dabei Abhilfe und ist zudem auch in anderen Fällen körperlicher Gebrechen von Nutzen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Vor den Augen der Perainegeweihten leuchten alle Ziele innerhalb eines Radius von QS x 10 Schritt auf, die verwundet, vergiftet oder krank sind. Unterschieden werden sie dabei lediglich nach diesen drei Kategorien, während der genaue Ursprung des Leidens nicht ermittelt werden kann. Ebenso werden



nur solche Ziele wahrgenommen, welche die Geweihte auch tatsächlich sehen kann, nicht solche in einem Versteck oder hinter Sichthindernissen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Peraine (Heilung)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- **Zielkategorie Lebewesen** (FW 8, 1 AP): Die Liturgie umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- **Aufrechterhaltend** (FW 12, 2 AP): Die Liturgie ist aufrechterhaltend, die Aktivierung kostet 4 KaP und 2 KaP pro Minuten.
- **Genaue Erkenntnis** (FW 16, 3 AP): Der Geweihte erhält eine genauere Erkenntnis der Art der Verletzung, z. B. des LeP-Standes, der Gift- oder Krankheitsstufe usw.

Blitzschlag

Rondrageweihte nutzen diese Liturgie nur selten und wenn doch, dann als letztes Mittel. Dem Blitzschlag kann ein Ziel weder ausweichen, noch schützt irgendeine Rüstung vor dem Zorn dieser göttlichen Macht.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Aus dem Himmel fährt ein greller Blitz zur Erde nieder und trifft das vom Geweihten ausgewählte Ziel. Befindet es sich innerhalb eines Gebäudes, geht der Blitz von der Decke aus. Das getroffene Ziel

erleidet $2W6+(QS \times 2)$ SP[•], ein Ausweichen oder Abwehren ist nicht möglich.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 16 Schritt

• Ja, es handelt sich um SP. Eine Rüstung schützt nicht gegen den Schaden.

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Wesen

Verbreitung: Rondra (Sturm)

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- **Verwirrender Blitz** (FW 8, 4 AP): Das Ziel des Blitzschlags erhält automatisch 1 Stufe *Verwirrung*.
- **Betäubender Blitz** (FW 12, 8 AP): Das Ziel des Blitzschlags erhält automatisch 1 Stufe *Betäubung*.
- **Brandblitz** (FW 16, 12 AP): Das Ziel erhält den Status *Brennend* auf großer Fläche.

Blutiger Zorn

Die Liturgie erfüllt ein Wesen mit heiligem Zorn, sei es zu seinem Vorteil oder seinem Nachteil.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: QS Ziele erhalten den Status *Bluttausch*. Der die Liturgie wirkende Geweihte selbst kann nicht als Ziel ausgewählt werden. Der Bluttausch richtet sich nicht gegen den Geweihten.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 KR (statt der üblichen Zeit von 2W20 des Status *Bluttausch*)

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Kor (Guter Kampf), Swafnir (Kraft)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- **Wählbare Ziele** (FW 8, 3 AP): Der Geweihte kann die Ziele auswählen, die vom Ziel der Liturgie angegriffen werden sollen, und jene, die verschont werden.
- **Wildes Wüten** (FW 12, 6 AP): Das Ziel erhält +1 AT.
- **Längere Wirkungsdauer** (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 2 KR.

Blutzoll

Jünger des Kor können in einem Kampf Nachteile außer Kraft setzen, wenn es ihnen gelingt, ihren Gegner schwer zu treffen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Für jeweils 9 volle SP, die der Korgeweihte mit einer einzigen AT gegen ein Ziel anrichtet, wird beim Geweihten eine beliebige seiner Zustandsstufen geheilt (außer *Belastung* und *Entrückung*).

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite selbst

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Kor (Guter Kampf)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 KR.
- ☛ *Kosten modifizierbar* (FW 12, 4 AP): Die Kosten dürfen doch modifiziert werden.
- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Bodenweihe

Dämonische Wesen meiden Tempel und heilige Stätten, doch hin und wieder bedarf ein abgelegener Ort eines kurzfristigen Schutzes gegen heptasphärische Entitäten.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Um einen vom Geweihten bestimmten Punkt innerhalb der Reichweite entsteht eine Zone von 4 Schritt Radius, die während der Wirkungsdauer als *geweiht* (siehe **Regelwerk** Seite 316) zählt.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- ☛ *Größerer Radius* (FW 12, 4 AP): Der Radius beträgt 8 Schritt.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Dämonenwall

Für viele Geweihte ist es wichtig, sich gegen Dämonen zu schützen, und so kennen sie auch eine Liturgie, die direkt gegen die Angriffe dieser finsternen Bedrohungen schützt.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Die Liturgie erschafft eine von leichtem Flimmern, Lichteffekten oder anderen Zeichen der Götter begleitete, 3 Schritt im Radius messende Kuppel um den Geweihten herum. Die Kuppel ist eigentlich eine Kugel, da jedoch der Geweihte meistens auf dem Boden steht, ist die Kugelform nur selten relevant. Dämonen können in sie eindringen, aber alle ihre Angriffe (und somit die TP) werden innerhalb des Radius von der Kuppel absorbiert. Dämonen werden verlangsamt, oder ihre Angriffe werden von der Kuppel aufgesaugt wie Wasser von einem Schwamm. Zu diesem Zweck verfügt die Kuppel über eine Schildstärke in Höhe von KaP + (QS x 3), die TP in gleicher Höhe zu absorbieren vermag. Fällt die Schildstärke unter 1, bricht die Kuppel zusammen und die Liturgie endet.

Liturgiedauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: mindestens 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Schutzhaut* (FW 8, 2 AP): Die Schildstärke beträgt KaP + (QS x 4), aber nur der Geweihte selbst ist von der Schutzwirkung betroffen.
- ☛ *Großer Radius* (FW 12, 4 AP): Der Radius beträgt 5 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 KaP, die jedoch nicht die Schildstärke erhöhen.
- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Schildstärke beträgt nur QS x 2. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Delphinruf

Auf offenem Meer kann ein Schiffbruch den sicheren Tod bedeuten. Gelingt es jedoch einem Geweihten Eferds, mittels dieser Liturgie einen Delphin herbeizurufen, so kann dieser einen Ertrinkenden retten.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Durch diese Liturgie kann der Geweihte einen Delphin rufen, der den Geweihten oder eine andere Person (das Ziel der Liturgie) in der Nähe des Geweihten an Land bringt. Der Delphin braucht 7 – QS Minuten, bis er eintrifft. Das Tier wird keine anderen Gefälligkeiten ausführen außer der Rettung eines Ertrinkenden. Damit ein Delphin gerufen werden kann, muss diese Tierart in dem jeweiligen Gewässer heimisch sein.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt (maximale Entfernung des zu Rettenden vom Geweihten; der Delphin kann aus einer größeren Distanz kommen)

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Efferd (Wogen)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 1 AP): Die Reichweite beträgt 32 Schritt.
- *Zwei Delphine* (FW 12, 2 AP): Es erscheinen zwei Delphine, von denen jeder eine Person retten kann.
- *Vier Delphine* (FW 16, 3 AP): Es erscheinen vier Delphine, von denen jeder eine Person retten kann. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Zwei Delphine*.

Des Einen bezaubernder Sphärenklang

Der Namenlose ist ein vollendeter Verführer. Dank dieser Liturgie können auch seine Geweihten unschuldige Personen zu seinen hörigen Dienern werden lassen. Die Opfer werden durch Melodien verführt, die ihren Geist durchfluten und ihn so für Einflüsterungen des Namenlosen empfänglich machen.

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Diese Liturgie des Namenlosen erzeugt Bilder im Geist des Opfers und lässt es verführerische Melodien hören. Das Opfer erhält den Status *Hörigkeit* (siehe Seite 235) und ist dem Geweihten hörig. Es wird auch Freunde angreifen, wenn der Priester es befiehlt. Alle 5 Minuten ist eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) erschwert um die QS der Liturgie erlaubt, um sich von der Beherrschung zu lösen. Auch zu Beginn der Wirkung ist diese Probe erlaubt.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten.
- *Geringer Widerstand* (FW 12, 6 AP): Die *Willenskraft*-Probe darf nur noch alle 10 Minuten abgelegt werden.
- *Lange und starke Hörigkeit* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden und pro Stunde ist nur eine *Willenskraft*-Probe erlaubt. Voraussetzung: Liturgieerweiterungen *Längere Wirkungsdauer* und *Geringer Widerstand*.

Ehrlicher Vertrag

Zu den Aufgaben eines Korgeweihten gehört nicht nur der Kampf. Er trägt ebenso die Verantwortung dafür, dass Soldvereinbarungen korgefällig zustande kommen und auch eingehalten werden.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Im Rahmen von Vertragsverhandlungen sind Proben auf *Menschenkenntnis* für den Korgeweihten um QS/2 erleichtert.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Kor (Gutes Gold)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Tag.
- *Guter Handel* (FW 12, 2 AP): Die Erleichterung von QS/2 umfasst auch das Talent *Handel*, solange es um die aktuellen Vertragsverhandlungen geht.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgiewirkung kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Entfesselung

Tsa ist jede Art der Fessel und Einkerkierung ein Gräuel, sodass es in ihrer Kirche eine Liturgie gibt, um sich von Fesselungen zu befreien.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Leidet das Ziel unter dem Status *Bewegungsunfähig* oder *Fixiert*, wird dieser aufgehoben. Die genauen Umstände des Effekts hängen von der Art der Bindung ab. Fesseln beispielsweise lösen sich, während Fallen geöffnet werden und Treibsand ein Entkommen ermöglicht. Ist magisches oder karmales Wirken Ursache für den Status, kommt es nur dann zu einer Aufhebung, wenn die wirkende QS nicht höher ist als die QS der Entfesselungsliturgie.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Tsa (Freiheit)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Die Liturgie umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- *Kosten modifizierbar* (FW 12, 4 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Versteinern aufheben* (FW 16, 6 AP): Auch der Status *Versteinert* (siehe Seite 235) kann aufgehoben werden.

Erdbeben

Ruft ein Geweihter Ingerimms den Zorn seines Gottes herbei, vermag er Sumus Leib selbst zum Beben zu bringen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Innerhalb eines Radius von 8 Schritt um einen vom Geweihten bestimmten Punkt beginnt die Erde zu beben. Der Geweihte ist von der Wirkung selbst nicht betroffen, die Zone des Bebens verhardt an Ort und Stelle und bewegt sich nicht mit ihm mit. Alle darin befindlichen Wesen müssen pro KR 1 Aktion aufwenden und eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) erschwert um QS/2 bestehen. Andernfalls gehen sie zu Boden und erhalten den Status *Liegend*. Feste Konstruktionen verlieren pro KR QS x 3 Strukturpunkte. Befindet sich im Wirkungsbereich ein mit Geröll, Schnee oder Schlamm bedeckter Abhang, wird eine Lawine ausgelöst.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: 5 KR

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Ingerimm (Feuer und Handwerk)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.
- *Reichweitenausdehnung* (FW 12, 6 AP): Die Liturgiemodifikation *Reichweite erhöhen* ist nicht erschwert.
- *Größerer Schaden* (FW 16, 9 AP): Feste Konstruktionen erleiden QS x 10 Strukturpunkte Schaden.

Ernüchterung

Auch wenn Rahja wohlwollend auf den Rausch ihrer Diener blickt, finden sich diese ab und an in einer Situation wieder, die dringend einen klaren Kopf erfordert. In so einem Fall greifen die Rahjageweihten auf diese Liturgie zurück.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: QS/2 Stufen *Betäubung*, die durch Rauschmittel verursacht wurden, werden sofort abgebaut.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Harmonie)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 1 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Beseitigung von Verwirrung* (FW 12, 2 AP): Neben *Betäubung* kann auch *Verwirrung*, die durch

Rauschmittel verursacht wurde, abgebaut werden. Die QS/2 Stufen müssen hierbei zwischen den Zuständen aufgeteilt werden.

- *Beseitigung von Schmerz* (FW 16, 3 AP): Neben *Betäubung* kann auch *Schmerz*, der durch Rauschmittel verursacht wurde, abgebaut werden. Die QS/2 Stufen müssen hierbei zwischen den Zuständen aufgeteilt werden.

Erzene Opfergabe

Ingerimm schenkt seinen Dienern Sumus Schätze, doch kann er sie jederzeit zurückfordern. Mit dieser Liturgie bringen ihm Ingerimmgeweihte gelegentlich Opfergaben.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Metalle oder Steine, herkömmlicher wie edler Natur, können vom Ingerimmgeweihten wieder mit dem Fels verschmolzen werden. Der Geweihte muss sich jedes Mal bei Anwendung der Liturgie für Stein oder Metall entscheiden. Ist der Fels groß genug, verschluckt er die Opfergabe gänzlich, sodass sie von außen nicht mehr sichtbar ist. Dabei bleibt sie allerdings intakt und kann, wenn auch mühsam, auf profanem Weg geborgen werden. Die Opfergabe kann durch das Bergen beschädigt oder gar zerstört werden. Maximal können QS x 0,5 Stein zurückgegeben werden.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte; Metalle und Steine)

Verbreitung: Ingerimm (Handwerk)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Stein und Metall* (FW 8, 2 AP): Auch Gegenstände, die gleichzeitig aus Stein und Metall bestehen (beispielsweise Schmuck), können zurückgegeben werden.
- *Größeres Gewicht* (FW 12, 4 AP): Der Geweihte kann bis zu QS Stein an Material zurückgeben.
- *Rückruf* (FW 16, 6 AP): Das Material kann, nachdem es dem Fels zurückgegeben wurde, jederzeit wieder aus dem Fels geholt werden, solange Ingerimm keine Einwände hat. Dabei wird der Gegenstand nicht beschädigt, der Geweihte muss aber die Stelle berühren, an der er die Opfergabe dem Fels übergeben hat.

Feuerwall

Wird ein Ingerimmgeweihter von einer Überzahl an Gegnern bedrängt, kann er sie mit den Flammen seines Herrn für einige Zeit aufhalten.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Um den Ingerimmgeweihten herum schießt eine kreisrunde und 3 Schritt hohe Wand aus Flammen aus dem Boden empor.

Der Radius des eingeschlossenen Zirkels beträgt maximal QS/2 Schritt. Die Durchquerung der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*), die um QS/2 erschwert ist. Dabei wird der Durchquerende von Flammen versengt, so dass jeder gelungene wie misslungene Durchquerungsversuch 2W6 SP verursacht. Entflammbare Ziele erleiden zusätzlich bei 1-3 auf 1W6 den Status *Brennend* auf kleiner Fläche.

Dem Geweihten und beliebig vielen von ihm bestimmten Personen geschieht durch die Flammen nichts. Sie können die Flammenwand beliebig in beide Richtungen passieren.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Ingerimm (Feuer)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.
- *Größerer Radius* (FW 12, 4 AP): Der Radius beträgt QS Schritt.
- *Intensive Flammen* (FW 16, 6 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob Opfer der Flammenwand den Status *Brennend* erleidet, sondern sie erleiden diesen beim Durchquerungsversuch automatisch. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 KaP.

Friedfertigkeit

Frieden ist das oberste Gebot der Göttin Tsä. Ihre Geweihten zögern daher nicht, dieses auch mit karmaler Kraft durchzusetzen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Innerhalb eines Radius von 4 Schritt um einen von der Tsägeweihten bestimmten Punkt ist es kaum noch möglich, Handlungen durchzuführen, die anderen Lebewesen zum Schaden gereichen. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich dabei um bewaffnete Attacken, Zauber, Liturgien oder Vergiftungen handelt. Lediglich das Verteidigen ist weiterhin gestattet. Betroffen sind nur Ziele mit einer SK, die niedriger ist als die QS/2. Eine spontane Erhöhung der SK (etwa durch Zauber) während der Wirkungsdauer führt dazu, dass das Ziel nicht mehr von der Liturgie betroffen ist, sobald der SK-Wert die QS erreicht oder überschreitet.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro 2 KR

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Travia (Freundschaft), Tsä (Freiheit)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt 8 Schritt.
- *Anderes Intervall* (FW 12, 4 AP): Das Intervall bei der Aufrechterhaltung beträgt 4 KR (statt 2 KR).
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Die Liturgie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Liturgie festgelegt werden.

Friedvoller Rausch

Das Geschenk des Rausches kann eine Gabe sein, aber auch ein nützliches Mittel, um einen Gegner kurzfristig außer Gefecht zu setzen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel erleidet QS/2 Stufen *Betäubung* und fühlt sich dadurch in einem befriedigenden Rausch gefangen. Handlungen dürfen zwar unternommen werden, aber es dürfen keine Angriffe, egal ob durch bewaffnete Attacken, Zauber, Liturgien oder Vergiftungen, durch das Ziel ausgeübt werden. Sollte der Berauschte angegriffen werden, endet die Wirkung sofort.

Liturgiedauer: 2 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: 5 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Ekstase)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken der Liturgie benannt werden müssen. Werden z. B. insgesamt 3 Stufen *Betäubung* verursacht, darf die Geweihte drei Zielen je 1 Stufe zuweisen oder sie entscheidet sich, einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufzubürden.
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 12, 4 AP): Die Liturgie umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.

Froststurm

Wird der Zorn eines Firungeweihten geweckt, vermag er einen tosenden Sturm aus klirrender Kälte herbeizurufen, um Frevlern den eisigen Tod zu schenken.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Um den Firungeweihten herum entsteht ein frostig kalter Wirbel mit einem Radius von 10 Schritt, der sich mit ihm bewegt. Die Temperatur (siehe **Regelwerk** Seite 346) sinkt dadurch um QS/2 Stufen (maximal bis zu Kältestufe 4). Der Schritt von Hitzestufe 1 zu Kältestufe 1 zählt dabei als 1 Stufenveränderung.

Ungeschützte Lebewesen erleiden 2W6 TP pro 5 Minuten durch Hagel und spitze Eiskristalle. In einem befestigten Gebäude sind Lebewesen vor dem Schaden sicher, nicht jedoch vor der Kälte des Froststurms. Fernkampfangriffe jeglicher Art sind weder aus dem Gebiet des Froststurms hinaus, noch hinein möglich. Die GS ist halbiert, alle AT um 2 erschwert.

Der Firungeweihte selbst ist gegen alle Auswirkungen des Froststurms immun.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 5 Minuten (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Firun (Kälte)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius beträgt 20 Schritt.
- *Extreme Kälte* (FW 12, 6 AP): Der Froststurm verursacht QS/2+1 Kältestufen.
- *Größere Reichweite* (FW 16, 9 AP): Die Reichweite beträgt 32 Schritt.

Gebieten der Flammen

Jünger des Ingerimm vermögen Brände zu beherrschen und sie dadurch in gottgefällige Bahnen zu lenken.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Dem Ingerimmgeweihten ist es möglich, alle Flammen bis zur Größe eines Lagerfeuers zu kontrollieren, die innerhalb eines Radius von QS x 2 Schritt um ihn herum lodern. Dadurch vermag er die Flammen höherschlagen zu lassen (bis zur Größe eines Lagerfeuers), abzuschwächen oder sogar gänzlich zum

Erlöschen zu bringen. Die Zone verharret an Ort und Stelle, auch wenn sich der Geweihte bewegt.

Übernatürliches Feuer, etwa ein IGNIFAXIUS, kann mit der Liturgie nicht aufgehoben werden, sehr wohl aber die Folgeschäden, die z. B. eine brennende Fläche betreffen, welche durch den IGNIFAXIUS entzündet wurde.

Die Temperatur der Flammen kann nicht geändert werden, nur deren Größe. • ○

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro Minute

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Ingerimm (Feuer)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 8, 2 AP): Die Liturgie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Liturgie festgelegt werden.
- *Größere Reichweite* (FW 12, 4 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt. Der Geweihte kann innerhalb dieser Reichweite das Zentrum des Radius der Liturgie auswählen.
- *Große Brandherde* (FW 16, 6 AP): Die Liturgie wirkt auch auf Brandherde, die so groß sind wie ein durchschnittliches, zweistöckiges Haus. Das Löschen dauert nach Meisterentscheid zwischen 2 und 20 KR.

Geisterblick

Es gehört zu den Aufgaben eines Borongeweihten, den Toten zur ewigen Ruhe zu verhelfen. Wandern ihre Seelen als Geister umher, ist dies jedoch nicht mehr so einfach. Daher bedienen sich die Priester des Totengottes karmaler Hilfe, um jene Seelen zu finden, die ihrer Hilfe bedürfen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Borongeweihte ist in der Lage, alle Geister zu sehen, die sich in einem Radius von QS x 3 Schritt befinden, selbst wenn sie mit bloßem Auge nicht sichtbar wären.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro Minute

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Boron (Tod)

Steigerungsfaktor: A



Liturgieerweiterungen:

- **Größerer Radius** (FW 8, 1 AP): Der Radius beträgt QS x 5 Schritt.
- **Keine Aufrechterhaltung** (FW 12, 2 AP): Die Liturgie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Liturgie festgelegt werden.
- **Auch du siehst tote Menschen!** (FW 16, 3 AP): Solange der Geweihte einen anderen Kulturschaffenden berührt, können beide anwesende Geister sehen.

Gesegneter Rausch

Der Verzehr von Bier, Wein und anderen Rauschmitteln bringt meist unschöne Folgen mit sich und lässt dadurch ein zünftiges Gelage für manche Geweihten unattraktiv erscheinen. Diese Liturgie erlaubt es, sich gänzlich dem Genuss hinzugeben, ohne sich Gedanken um die Folgen machen zu müssen.

Probe: MU/IN/CH

- **Wirkung:** Bis zu QS/2 Grundeinheiten[•] eines Rauschmittels verlieren nach Anwendung der Liturgie viele

• Bei Alkohol können dies beispielsweise ein Humpen (Bier), ein Becher (Wein) oder ein Becherchen (Schnaps) sein. Andere Rauschmittel weisen andere Grundeinheiten auf.

negative Eigenschaften. Sie können weiterhin den Geisteszustand der konsumierenden Person beeinflussen, werden jedoch keine Sucht herbeiführen, Kopfschmerzen hervorrufen oder Schaden/Zustände verursachen. Auch nach Ablauf der Wirkungsdauer tritt keine dieser Wirkungen ein, solange der Verzehr bereits erfolgt ist.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte; Rauschmittel)

Verbreitung: Rahja (Ekstase)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- **Größere Menge 1** (FW 8, 1 AP): QS Grundeinheiten eines Rauschmittels sind von der Wirkung betroffen.
- **Längere Wirkungsdauer** (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden.
- **Größere Menge 2** (FW 16, 3 AP): QS x 2 Grundeinheiten eines Rauschmittels sind von der Wirkung betroffen. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Größere Menge 1*.

Getreidewachstum

Mithilfe der Liturgie vermag ein Geweihter landwirtschaftlich genutztes Getreide besser wachsen zu lassen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Ertrag von landwirtschaftlich genutztem Getreide (z. B. Weizen, Roggen, Reis) erhöht sich um QS x 5 %, wenn das Getreide angepflanzt wird.

Liturgiedauer: 16 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Pflanzen (landwirtschaftlich genutztes Getreide)

Verbreitung: Peraine (Landwirtschaft)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- **Widerstandsfähig gegen Schädlinge** (FW 8, 1 AP): Das Getreide wird resistent gegen Schädlinge.
- **Wachstum auf kargem Boden** (FW 12, 2 AP): Das Getreide kann auf kargem Boden wachsen.
- **Hoher Ertrag** (FW 16, 3 AP): Der Ertrag erhöht sich um QS x 10 %.

Goldene Hand

Die Macht, die der Namenlose seinen Geweihten verleiht, umfasst auch die Fähigkeit, kleinere Objekte in pures Gold oder andere wertvolle Materialien zu verwandeln. Damit können seine Diener andere Menschen ködern oder sich selbst bereichern.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Durch eine Berührung kann ein Objekt bis zur Größe eines Apfels in Gold, Silber oder Edelsteine verwandelt werden. Der Wert des veränderten Objektes entspricht 50 Dukaten. •• ○

Liturgiedauer:

4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer:

QS Stunden

Zielkategorie: Objekt

(profane Objekte, maximal so groß wie ein Apfel)

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

•• Beachte: Der Gegenstand verwandelt sich nach einiger Zeit wieder zurück. Der Geweihte kann den Gegenstand verkaufen, aber wird meist im Anschluss als Betrüger entlarvt. Deswegen nutzen Geweihte des Namenlosen die Liturgie selten, um Geld zu machen, sondern eher, um ihre Anhänger zu beeindrucken.

Liturgieerweiterungen:

- **Höherer Wert 1** (FW 8, 3 AP): Der Wert des Gegenstandes entspricht 100 Dukaten.
- **Höherer Wert 2** (FW 12, 6 AP): Der Wert des Gegenstandes entspricht 250 Dukaten. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Höherer Wert 1*.
- **Höherer Wert 3** (FW 16, 9 AP): Der Wert des Gegenstandes entspricht 1.000 Dukaten. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Höherer Wert 2*.

Goldene Rüstung

Geweihte des Praios vermögen sich nicht nur gegen magische Einflüsse, sondern auch gegen profanen Schaden zu schützen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Haut des Betroffenen überzieht sich mit einem golden leuchtenden Schein, der ihm RS verleiht. Die Höhe des gewünschten RS muss der Geweihte vor der Probe festlegen. Maximal ist so ein RS von 3 möglich. Der RS ist kombinierbar mit anderem, profanem RS, nicht aber mit magischem RS. Gegen Dämonen und magische Angriffe verleiht die Liturgie noch einen Punkt zusätzlichen RS.

Liturgiedauer: 2 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 4 KaP für RS 1, 8 KaP für RS 2, 16 KaP für RS 3

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Praios (Antimagie und Ordnung)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- *Liturgiedauer modifizierbar* (FW 8, 3 AP): Die Liturgiedauer darf doch modifiziert werden.
- *Harte Schale* (FW 12, 6 AP): Der Geweihte kann sich auch einen RS von 4 verleihen. Die Kosten dafür betragen 32 KaP (nicht modifizierbar, selbst wenn Liturgieerweiterung *Liturgiedauer modifizierbar* vorhanden ist).
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 9 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Die Kosten steigen dabei um eine Kategorie (von 4 auf 8, von 8 auf 16 usw.).

Göttliche Klinge

Im Kampf gegen dämonische Wesen richten profane Schwerter und Äxte nur wenig aus. Einige Geweihte verstehen sich daher darauf, Waffen mit göttlicher Macht zu durchdringen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Wird eine Nahkampfwaffe mit der Liturgie belegt, gilt sie während der Wirkungsdauer als der Gottheit *geweiht* (siehe Seite 69).

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

- **Zielkategorie:** Objekt (profane Objekte; Waffen) •

• Die Liturgie kann auch bei improvisierten Waffen eingesetzt werden.

Verbreitung: Kor (Guter Kampf und Gutes Gold), Rondra (Schild und Sturm), Swafnir (Kraft und Tapferkeit)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 KR.
- *Höhere Reichweite* (FW 12, 4 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- *Mehrere Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann beliebig viele Ziele gleichzeitig weihen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 KaP.

Göttliche Verständigung

Viele Geweihte erlernen diese Liturgie, um in Zeiten großer Not einen Hilferuf an gleichgesinnte Priester übermitteln zu können.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Geweihte sendet eine Gedankenbotschaft an den nächsten Geweihten seiner Tradition, der sich im Umkreis von QS x 5 Meilen befindet. Die Botschaft darf aus maximal 12 Wörtern bestehen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- *Heimattempel* (FW 8, 3 AP): Die Botschaft wird an den heimatlichen Tempelvorsteher (oder in Abwesenheit: an dessen Stellvertreter) gesendet. Die Reichweite wird dabei automatisch auf unbegrenzt erhöht, solange sich der Geweihte noch auf demselben Kontinent befindet.
- *Größere Reichweite* (FW 12, 6 AP): Die Reichweite beträgt QS x 10 Meilen.
- *Persönlicher Bekannter* (FW 16, 9 AP): Die Botschaft kann an einen, dem Geweihten persönlich bekannten, anderen Geweihten der eigenen Tradition gesendet werden. Die Reichweite wird dabei automatisch auf unbegrenzt erhöht, solange sich der Geweihte noch auf demselben Kontinent befindet. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Heimattempel*.

Heiliger Befehl

Auch wenn sich Geweihte für gewöhnlich auf ihre Überzeugungskraft verlassen, müssen sie hin und wieder auf drastischere Mittel zurückgreifen, um den Willen ihres Gottes durchzusetzen.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel befolgt einen einzigen Befehl des Geweihten, solange dieser nicht gegen die Prinzipien der Gottheit verstößt oder dem Selbsterhaltungstrieb des Ziels im groben Maße widerspricht. Der Betroffene wird also einen Diebstahl begehen, Fragen beantworten und dem Geweihten im Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen.

Das Ziel vermag währenddessen nichts zu tun, das nicht explizit befohlen wurde oder zur Erfüllung des Befehls notwendig ist. Befehle werden dabei nicht zwangsläufig wortwörtlich befolgt, sondern im Sinne des Geweihten. Es ist also nicht möglich, die Anordnung aufgrund ungeschickter Vorgaben zu umgehen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 3 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Minuten.
- *Mehrere Ziele* (FW 16, 9 AP): Der Geweihte kann beliebig vielen Zielen gleichzeitig befehlen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 KaP.

Heiliges Liebesspiel

Mithilfe dieser Liturgie kann solchen Personen geholfen werden, die zu schüchtern oder zu ungeschickt sind, um in den Genuss von Rahjas Gaben zu kommen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle Proben auf *Betören* sind für das Ziel um QS/2 Punkte erleichtert.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Ekstase und Harmonie)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 1 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Stunden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Heilsame Quelle

Die Geweihten des Efferd können für kurze Zeit den Strom einer heilkräftigen Quelle zu sich leiten, um einem Verletzten ein wenig Linderung zu verschaffen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Efferdgeweihte bohrt mit seinem Efferdbart oder einem vergleichbaren Gegenstand ein kleines Loch in den Boden. Durch die Liturgie entspringt dem Loch Wasser. Dieses ist für das erste Lebewesen, das aus

der Quelle trinkt, ein einziges Mal heilkräftig. Es erhält so QS+2 LeP zurück. Wird das Wasser mehr als 1 Schritt von der Quelle fortgebracht, endet die heilsame Wirkung sofort. Die Quelle versiegt nach der ersten Benutzung oder am Ende der Wirkungsdauer, je nachdem, was zuerst eintritt. Das Wasser kann nicht als Trinkwasser dienen, es stellt vielmehr reine Lebenskraft dar.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Efferd (Wogen)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Mächtige Heilsame Quelle* (FW 8, 1 AP): Der Trinkende erhält QS+3 LeP zurück.
- *Erfrischende Heilquelle* (FW 12, 2 AP): Pro volle 3 zurückerhaltene LeP baut der Trinkende auch eine Stufe *Betäubung* ab.
- *Zwei Trinkende* (FW 16, 3 AP): Zwei Personen können von der Quelle profitieren.

Heldenkraft

Der Kampf gegen Monster und Ungeheuer ist für einen jeden Rondrageweihten Pflicht und Ehre zugleich.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: AT und Wurfaffen-FK richten bei Gelingen QS/2 zusätzliche TP an.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rondra (Schild), Swafnir (Kraft und Tapferkeit)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 10 KR.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 4 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Mehrere Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann beliebig viele Ziele gleichzeitig segnen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 KaP.

Helfende Hand

Tatkräftige Arbeit und freundschaftliches Miteinander sind im Sinne Travias. Kommt beides zusammen, spendet sie daher oftmals ihren Segen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Alle als Gruppensammelproben (siehe **Regelwerk** Seite 27) abgelegten Proben erhalten insgesamt

QS/2 Erleichterungen für die Teilnehmer, und zwar bei jedem Intervall der Probe. Die Probe muss eine traviagefällige Handlung unterstützen. Das letzte Wort, ob dies zutrifft, hat der Meister. Mindestens 2, maximal 3 Personen können von der Liturgie profitieren. Die Erleichterungen werden auf die Teilnehmer der Probe verteilt und können 1 pro Person nicht überschreiten.

Liturgiedauer: 16 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort (maximal 1 Woche)

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Travia (Freundschaft)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Gemeinsam sind wir stark** (FW 8, 2 AP): Die Erleichterung gilt auch bei Gruppenvergleichsproben.
- **Viele starke Hände 1** (FW 12, 4 AP): Möglich sind bis zu QS Erleichterungen, die auf maximal 6 Personen verteilt werden (bis zu einem Maximum von 2 Erleichterungen pro Person).
- **Viele starke Hände 2** (FW 16, 6 AP): Möglich sind bis zu QS Erleichterungen, die auf maximal 6 Personen verteilt werden (bis zu einem Maximum von 3 Erleichterungen pro Person). Voraussetzung: Liturgieerweiterung **Viele starke Hände 1**.

Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Ratten)

Das bekannteste Symboltier des Namenlosen ist die Ratte, und so verwundert es auch nicht, dass viele Diener des Gottes auch Ratten für Kampzzwecke herbeirufen können.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Diese Liturgie ruft Ratten herbei, die häufig als Diener des Namenlosen angesehen werden. Die Tiere stehen unter der vollständigen Kontrolle des Geweihten und gehorchen seinen Befehlen. Es erscheinen QS x 5 Ratten aus dem Nichts.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage



Ratte

MU 10 KL 10 (t) IN 14 CH 11

FF 11 GE 13 KO 5 KK 9 (k)

(siehe Seite 235)

LeP 5 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 6 SK 1 ZK 1 GS 6

Biss: AT 8 TP 1W2(+Krankheit)* RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Feuer II

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss; Spezialmanöver)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 4, Sinneschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft 2

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Ratten greifen Menschen eigentlich nur an, wenn sie in die Enge getrieben wurden. Unter dem Einfluss eines Namenloser-Geweihten attackieren sie gern in größeren Rudeln einzelne Wesen und nutzen dabei auch die Sonderfertigkeit Angriff auf ungeschützte Stellen, wenn sie es mit gerüsteten Gegnern zu tun haben.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP (nicht bei Schwärmen)

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP (nicht bei Schwärmen)

Sonderregeln:

Schwarm: Ratten sind große Schwarmwesen (Grundgröße 5).

*) **Krankheit:** Ratten können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-16 (keine Krankheit), 17 (Lutanas), 18 (Sumpffieber), 19-20 (Tollwut). Ein Held kann durch Bisse nicht an mehreren Krankheiten gleichzeitig erkranken. Ist der Held infiziert, muss er eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 343). Zu Tollwut siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129.

Panik vor Feuer: Wenn Ratten mit einer größeren Menge von Feuer konfrontiert werden (etwa Fackelgröße), fliehen sie bei 1-3 auf dem W6.



Zielkategorie: Tiere (Ratten)

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Angriffslust** (FW 8, 2 AP): Die Ratten erhalten +1 AT.
- **Rattenplage** (FW 12, 4 AP): Pro volle 10 Ratten, die ein Opfer angreifen, erleidet dieses eine Erschwerung von 1 auf alle Körpertalente, AT, Verteidigungen und FK, wenn die Ratten sich in Angriffsdistanz befinden.
- **Rattenüberschwemmung** (FW 16, 6 AP): Wenn sich mindestens 10 Ratten in Angriffsdistanz befinden und der Held eine Handlung ausführt, um sich zu bewegen, muss ihm eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) gelingen, sonst erleidet er den Status *Liegend*. Erschwert ist die Probe um Anzahl der Ratten/20, also erst ab 10 Ratten um 1. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Rattenplage*.

Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Schakale)

Ein relativ unbekannter Verbündeter des Namenlosen ist der Schakal. Zwar ist nicht jeder Schakal böse, aber gerade im tulamidischen Raum gibt es einige Geweihte des Namenlosen, welche diese Wildhunde herbeirufen können.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Diese Liturgie ruft Schakale herbei. Die Tiere stehen unter der vollständigen Kontrolle des Geweihten und gehorchen seinen Befehlen. Es erscheinen QS Schakale aus dem Nichts.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Tiere (Schakale)

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- **Angriffslust** (FW 8, 3 AP): Die Schakale erhalten +1 AT.
- **Meute** (FW 12, 6 AP): Schakale, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Schakal in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).
- **Raserei** (FW 16, 9 AP): Schakale werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* (siehe Seite 235) versetzt. Sobald sie 5 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: +2 TP, immun gegen *Schmerz*. Dieser Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Vampirfledermäuse)

Unter den Fledermäusen sind es vor allem die Vampirfledermäuse, denen man eine Verbindung zum

Schakal

MU 14 KL 14 (t) IN 13 CH 12

FF 14 GE 13 KO 12 KK 12

LeP 20 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 8 SK –2 ZK 0 GS 13

Biss: AT 15 TP 1W6+2(+Krankheit)* RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 6, Verbergen 8, Willenskraft 5

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Schakale sind in der Regel Einzelgänger und greifen nur Wesen an, die kleiner sind als sie selbst. Als Mitglied einer Gruppe und unter Kontrolle eines Namenloser-Geweihten greifen sie auch größere Ziele an. Dann kämpfen sie für gewöhnlich in Überzahl mit Finten und Verbeißen-Attacken.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 5 LeP

Sonderregeln:

*) *Krankheit:* Schakale können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-16 (keine Krankheit), 16-20 (Tollwut). Ist der Held infiziert, muss er eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 343). Zur Tollwut siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129.

Namenlosen nachsagt. Einige Geweihte des Namenlosen können sie herbeirufen und auf ihre Gegner hetzen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Diese Liturgie ruft Vampirfledermäuse herbei, die häufig als Diener des Namenlosen angesehen werden. Die Tiere stehen unter der vollständigen Kontrolle des Geweihten und gehorchen seinen Befehlen. Es erscheinen QS x 2+1 Vampirfledermäuse aus dem Nichts.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Tiere (Vampirfledermäuse)

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Angriffslust** (FW 8, 2 AP): Die Vampirfledermäuse erhalten +1 AT.
- **Fledermausschwarm** (FW 12, 4 AP): Pro vollen 10 Vampirfledermäusen rings um den Geweihten des Namenlosen erhöht sich die Stufe der Sichtbehinderung um 1, bis zu einem Maximum von 4 • ○
- **Loyal bis in den Tod** (FW 16, 6 AP): Die Vampirfledermäuse werfen sich in die Geschosse eines

Vampirfledermäuse

MU 12 KL 10 (t) IN 13 CH 10

FF 9 GE 15 KO 9 KK 11 (k)

(siehe Seite 235)

LeP 5 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 8 SK –2 ZK –1 GS 13 (in der Luft)

Biss: AT 10 TP 1W2(+Krankheit)* RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss; Spezialmanöver), Flugangriff (Biss), Verbeißen (Biss, Opfer erhält aber nicht den Status *Fixiert*)

Talente: Einschüchtern 3, Fliegen 12, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 7, Sinneschärfe 15, Verbergen 10, Willenskraft 6

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Im Gegensatz zu normalen Fledermäusen greifen Vampirfledermäuse, wenn sie aufgescheucht werden, menschengroße Wesen an und beißen diese. Sie saugen kein Blut, aber sie übertragen mit ihren Bissen tückische Krankheiten. Unter der Kontrolle eines Namenloser-Geweihten bleiben sie gern in dessen Nähe und beschützen ihn.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 3 LeP oder weniger

Sonderregeln:

*) **Krankheit:** Vampirfledermäuse können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-16 (Lutanas), 17-20 (Tollwut). Ein Held kann durch Bisse nicht an mehreren Krankheiten gleichzeitig erkranken. Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343). Zur Tollwut siehe **Regelwerk** Seite 343 sowie **Aventurischer Almanach** Seite 129.

Verabscheuungswürdige Geweihte der Zwölfgötter: Sollten sich Geweihte der Zwölfgötter in der Wahrnehmungreichweite von Vampirfledermäusen aufhalten, so stürzt sich ein Großteil der Tiere auf diese. Der Fledermausschwarm lässt erst von den Gegnern ab, wenn die Hälfte der Tiere tot ist. Dieses aggressive Verhalten gilt nicht gegenüber Geweihten des Namenlosen oder Geweihten, deren Gottheit nicht zu den alveranischen Gottheiten zählt (die mit den Zwölfgöttern assoziierten Halbgötter zählen nicht zu den alveranischen Gottheiten).



Fernkampfangriffs, der auf den Namenlosen-Geweihten gerichtet ist. Ein gelungener Fernkampfangriff trifft zuerst die Vampirfledermäuse. Sollten die LeP einer Vampirfledermaus auf 0 sinken, stürzt sich sofort eine neue Fledermaus in die Flugbahn, sodass überzählige SP von ihren LeP abgezogen werden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung **Fledermausschwarm**.

• Um eine höhere Stufe als 1 zu erreichen, muss der Geweihte die Liturgie mehrmals wirken.

Wolfsspinne

MU 16 KL 8 (t) IN 15 CH 11

FF 16 GE 16 KO 5 KK 8 (k) (siehe Seite 235)

LeP 1 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 5 SK 1 ZK 0 GS 4

Biss: AT 12 TP 1W2–1(+Gift)* RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss; Spezialmanöver)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 18, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 14, Sinneschärfe 14, Verbergen 16, Willenskraft 10

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Eigentlich betrachten Wolfsspinnen menschengroße Wesen nicht als Beute, aber seit dem Sternenfall verhalten sich die Spinnen aggressiver und fühlen sich durch die Nähe von Zweibeinern bedroht. Sie beißen dann zur Abschreckung gern zu und ziehen sich erst wieder zurück, wenn der Gegner vertrieben ist. Gerüstete werden mit der Sonderfertigkeit *Angriff auf ungeschützte Stellen* angegriffen.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP (nicht bei Schwärmen)

Schmerz +1 bei: 5 LeP oder weniger (nicht bei Schwärmen)

Sonderregeln:

Schwarm: Wolfsspinnen sind kleine Schwarmwesen (Grundgröße 3).

*) **Wolfsspinnengift:** Das Gift der Wolfsspinne ist für einen gesunden Menschen nicht sehr gefährlich, allerdings kann die Spinne mehrfach zubeißen. Der Schaden ist dabei kumulativ.

Stufe: 4

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP / 1W3 SP (bei 4+ SP 1 Stufe *Paralyse*)

Beginn: sofort

Dauer: sofort

Kosten: 100 Silbertaler

Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Wolfsspinnen)

Wie einige andere Tiere, so gelten manche Spinnen ebenfalls als Verbündete des Namenlosen. Es gibt einige seiner Geweihten, die Wolfsspinnen herbeirufen und beherrschen können.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Diese Liturgie ruft Wolfsspinnen herbei, die häufig als Diener des Namenlosen angesehen werden. Die Tiere stehen unter der vollständigen Kontrolle des Geweihten und gehorchen seinen Befehlen. Es erscheinen QS x 3 Spinnen aus dem Nichts.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Tiere (Wolfsspinnen)

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- **Angriffslust** (FW 8, 3 AP): Die Spinnen erhalten +1 AT.
- **Starkes Gift** (FW 12, 6 AP): Die Giftstufe des Wolfsspinnengifts beträgt 6 statt 4.
- **Spinnenpanik** (FW 16, 9 AP): Pro vollen 10 Spinnen, die sich in Sichtweite befinden, erhalten alle Kulturschaffenden, außer dem Geweihten, eine Stufe des Nachteils *Angst vor Spinnen*.

Herr der Flammen

Geweihte des Ingerimm können sich selbst durch größte Hitze bewegen, ohne von ihr beeinträchtigt zu werden.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Geweihte kann alle Hitzestufen vollständig ignorieren (siehe **Regelwerk** Seite 348). Kleidung und Gegenstände sind davon nicht betroffen. Die Liturgie bietet keinen Schutz vor Feuerschaden.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Ingerimm (Feuer)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Auch Gegenstände** (FW 8, 2 AP): Am Leib getragene Kleidung und Gegenstände werden ebenfalls geschützt.
- **Weniger Feuerschaden** (FW 12, 4 AP): TP durch Feuerschaden werden halbiert und dann aufgerundet. Danach wird der RS abgezogen.
- **Reichweite Berührung** (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Hilfreiche Seele

Wer nicht den Geboten Ifirns folgen möchte, muss hin und wieder sanft in die richtige Richtung gelenkt werden. Diese Liturgie löst in einer Person den Wunsch nach Hilfsbereitschaft aus.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die Geweihte sucht sich innerhalb der Liturgiereichweite ein Ziel aus. Dieses erhält den Nachteil *Prinzipientreue I (Ifirnkirche)*.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Ifirn (Hilfsbereitschaft)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- **Längere Wirkungskdauer** (FW 8, 1 AP): Die Wirkungskdauer beträgt QS Tage.
- **Starke Prinzipientreue 1** (FW 12, 2 AP): Das Ziel erhält *Prinzipientreue II (Ifirnkirche)*.
- **Starke Prinzipientreue 2** (FW 16, 3 AP): Das Ziel erhält *Prinzipientreue III (Ifirnkirche)*. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Starke Prinzipientreue 1*.

Innere Ruhe

Wer auf Praios vertraut, den kann keine Bedrohung schrecken. Ein mit dieser Liturgie belegtes Ziel lässt sich durch nichts aus der Ruhe bringen oder ablenken.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Alle Proben auf *Selbstbeherrschung* (Störungen ignorieren) und *Willenskraft* (Bedrohungen standhalten) sind während der Wirkungskdauer um QS/2 erleichtert.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Praios (Ordnung)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Längere Wirkungskdauer** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungskdauer beträgt 10 Minuten.
- **Reichweite Berührung** (FW 12, 4 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- **Mehrere Ziele** (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann beliebig viele Ziele gleichzeitig stärken. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 KaP.

Klarer Geist

Ist eine Person um ihre geistige Klarheit gebracht worden, kann ein Nandusgeweihter sie ihr mit dieser Liturgie zurückgeben.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Durch diese Liturgie werden QS/2 Stufen des Zustands *Verwirrung* aufgehoben.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Nandus (Erkenntnis)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Besonders klarer Geist** (FW 8, 2 AP): Die Liturgie hebt QS/2+1 Stufen *Verwirrung* auf. Dies kostet 4 KaP zusätzlich.
- **Größere Reichweite** (FW 12, 4 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- **Zielkategorie Lebewesen** (FW 16, 6 AP): Die Liturgie umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.

Kleine Windhose

Zum Schutz der Gläubigen können Efferdgeweihte die Kraft des Windes einsetzen, um Gegner daran zu hindern, jemanden zu verletzen. Auch als Warnung und Strafe kann ein solcher Windstoß dienen, denn auf den Gegner fliegen dann zahlreiche lose Gegenstände zu, die Schrammen und Prellungen verursachen können.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Durch eine aufkommende kleine Windhose werden kleine Steine, Äste und andere lose Objekte der näheren Umgebung auf einen ausgewählten Feind geweht. Dieser erleidet dadurch $1W6+QS/2$ TP, wenn ihm keine Probe auf Ausweichen gelingt. Unabhängig davon, ob die Probe gelungen oder misslungen ist, kann der Gegner sich bis zum Ende der nächsten KR aufgrund des Windes nur mit einer GS von 1 fortbewegen.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Efferd (Wind)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Erschwertes Ausweichen* (FW 8, 2 AP): Die Probe auf Ausweichen ist um 1 erschwert.
- *Höherer Schaden* (FW 12, 4 AP): Die kleine Windhose richtet $1W6+QS$ TP an.
- *Größere Reichweite* (FW 16, 6 AP): Die Reichweite beträgt 32 Schritt.

Lebensschutz

Die Liturgie erlaubt es dem Geweihten, einen Sterbenden von der Schwelle des Todes zu retten.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Liegt die betroffene Person im Sterben, werden ihre LeP wieder auf 1 angehoben. Es dauert $4-QS/2$ KR, bis die Person erwacht.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Tsa (Wandel)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 3 AP): Die Liturgie umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- *Größere Reichweite* (FW 12, 6 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- *Erholende Rettung* (FW 16, 9 AP): Das Ziel erwacht mit $1W6+4$ LeP, statt nur 1 LeP.

Liturgieschild

Geweihte benötigen gelegentlich gegen die Diener feindlicher Kulte eine Möglichkeit, sich vor Liturgien zu schützen, die zu Angriffszwecken ersonnen wurden.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Die Liturgie erschafft eine von leichtem Flimmern, Lichteffekten oder anderen Zeichen der Götter begleitete Kuppel um den Geweihten, die von außen kommende karmale Angriffe absorbiert. Der Radius der Kuppel beträgt 3 Schritt, ihre Schildstärke entspricht den investierten $KaP+(QS \times 3)$. Sie kann ihre Schildstärke in Trefferpunkten an Schaden absorbieren, die von Schaden verursachenden Liturgien erzeugt werden (also Liturgien, die TP oder SP verursachen). Fällt die Schildstärke unter 1, bricht die Kuppel zusammen. Schaden, der nicht mehr absorbiert werden kann, trifft das eigentliche Ziel der Liturgie. Die Kuppel bewegt sich stets mit dem Geweihten. Geschützt durch die Wirkung sind auch alle, die innerhalb der Kuppel stehen. Die Kuppel ist eigentlich eine Kugel. Da jedoch der Geweihte meistens auf festem Boden steht, ist die Kugelform nicht erkennbar.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Stärkerer Schild* (FW 8, 4 AP): Die Schildstärke steigt um QS.
- *Großer Radius* (FW 12, 8 AP): Der Radius der Kuppel beträgt 5 Schritt. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 KaP.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 12 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Schildstärke beträgt jedoch nur $KaP+(QS \times 2)$. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Magiebann

Praiosgeweihte sind bestrebt, jegliche schändliche Magie aus der Welt zu bannen. Diese Liturgie gibt ihnen dafür das passende Werkzeug an die Hand.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Mit der Liturgie kann ein Zauber aufgehoben werden, solange dessen QS nicht größer ist als die QS der Liturgie. Die Liturgie wirkt lediglich gegen Zauber, auch wenn diese durch ein Artefakt wirken. Wurden beim Wirken der Magie permanente AsP investiert, kann der Effekt nicht aufgehoben werden.

Liturgiedauer: 4 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 8 KaP + KaP in Höhe der AsP des gewirkten Zaubers

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Verbreitung: Praios (Antimagie)

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- *Höhere Reichweite* (FW 8, 4 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- *Liturgiedauer modifizierbar* (FW 12, 8 AP): Die Liturgiedauer ist doch modifizierbar.
- *Andere Effekte* (FW 16, 12 AP): Auch andere magische Effekte sind betroffen, etwa magische Handlungen.

Magiespiegel

Zu den höchsten Künsten der karmalen Magiebeeinflussung gehört es, einen Zauber nicht zu bannen oder abzuwehren, sondern ihn auf seinen Anwender zurückzuwerfen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Wird der Geweihte Ziel eines Angriffszaubers, kann er diesen mittels Raufen oder seines Zeremonialgegenstandes (falls dieser als Waffe einsetzbar und einer Kampftechnik zugeordnet ist) auf seinen Gegner zurückschleudern. Hierzu ist eine Parade erforderlich, die um 4 Punkte erschwert ist. Gelingt diese, wird der Zauber auf den Anwender zurückgeworfen und erreicht sein neues Ziel zu Beginn der nächsten KR. Als Angriffszauber gelten alle Zauber, die TP oder SP verursachen und bei denen mindestens 1 Würfel geworfen wird. •○

Zauber mit Zonenwirkung können nicht zurückgeworfen werden. Weisen das ursprüngliche und das neue Ziel eine unterschiedliche SK bzw. ZK auf, wird dies ignoriert. Auch die Reichweite spielt keine Rolle. Jedes Mal, wenn ein Zauber durch irgendeinen Effekt zurückgeworfen wird, sinkt seine QS um 1. Sinkt die QS dadurch auf 0, löst sich der Zauber auf.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 5 KR (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Hesinde (Magie), Namenloser

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 8, 4 AP): Die Liturgie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Liturgie festgelegt werden.
- *Zielkategorie Wesen* (FW 12, 8 AP): Die Liturgie umfasst auch die Zielkategorie Wesen.
- *Kosten modifizierbar* (FW 16, 12 AP): Die Liturgiekosten sind doch modifizierbar.

• Zauber, die SP/TP anrichten, ohne dass dafür gewürfelt wird, sind also nicht gemeint.

Maske

Geweihte des Phex können mithilfe dieser Liturgie das Gesicht einer anderen Person annehmen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Phexgeweihte kann sein Gesicht als ein beliebiges anderes erscheinen lassen. Soll es sich



dabei um das Antlitz einer speziellen Person handeln, muss der Geweihte diese gut kennen oder während der Liturgiedauer sehen können. Körper, Stimme und Kleidung sind nicht von der Liturgie betroffen. Durch die Liturgie erhält der Geweihte eine Erleichterung von QS/2 auf *Verkleiden* (Kostümierung oder Personen imitieren).

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Phex (Schatten)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 2 Stunden.
- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 12, 4 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- ☛ *Aufrechterhaltend* (FW 16, 6 AP): Die Liturgie ist aufrechterhaltend, was 4 KaP für die Aktivierung sowie 2 KaP pro angefangener Stunde kostet.

Mit Dummheit schlagen

Nandus schenkte den Menschen die Weisheit, doch vermag er sie ihnen auch wieder zu nehmen, wenn sie seine Gaben missbrauchen.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die KL des Ziels sinkt um QS/2.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Nandus (Bildung)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- ☛ *Dumm und verwirrt* (FW 12, 4 AP): Das Ziel erleidet zusätzlich 1 Stufe Verwirrung.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 8 Stunden.

Motivation

Tsa bedachte die Wesen Deres mit Kreativität und Tandrang. Manch einer weiß diese Gabe jedoch nicht zu schätzen und benötigt daher einige motivierende Worte.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Bis zu QS Wiederholungsproben innerhalb der Wirkungsdauer sind nicht erschwert. Es können dabei unterschiedliche Talente und Proben von der Wirkung profitieren. Voraussetzung der Proben ist

jedoch immer, dass die Talente unter tsagefälligen Aspekten eingesetzt werden.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Tsa (Freiheit)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Größere Reichweite* (FW 8, 1 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 8 Stunden.
- ☛ *Mehrere Ziele* (FW 16, 3 AP): Die Geweihte kann beliebig viele Ziele gleichzeitig motivieren. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 2 KaP.

Namenlose Kälte

Eine der bekannteren Liturgien des Namenlosen ist die Herbeirufung von Kälte. Mächtigen Geweihten ist es damit sogar möglich, an einem warmen Sommertag eisige Temperaturen heraufzubeschwören.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS x 20 Schritt um den Geweihten sinkt die Temperatur um QS Stufen, maximal bis Kältestufe 4 (siehe **Regelwerk** Seite 346). Der Schritt von Hitzestufe 1 zu Kältestufe 1 zählt dabei als 1 Stufenveränderung.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 2 Stunden.
- ☛ *Nicht verfroren* (FW 12, 6 AP): Der Geweihte ist selbst immun gegen die heraufbeschworene Kälte.
- ☛ *Stationäre Kälte* (FW 16, 9 AP): Der Geweihte kann in einer Entfernung von bis zu 16 Schritt eine stationäre Zone der Kälte errichten, die dort bis zum Ende der Wirkungsdauer bestehen bleibt.

Namenlose Raserei

Die Namenlose Raserei erschafft willige Kampfmaschinen, die ein Geweihter des Namenlosen auf seine Feinde hetzen kann.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Opfer der Liturgie erhält den Status *Blutrausch*.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Verbreitung: Namenloser
Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Wüterich 1** (FW 8, 2 AP): Die Boni auf AT und TP steigen zusätzlich um 1.
- **Vier Ziele** (FW 12, 4 AP): Die Liturgie kann gegen bis zu 4 Ziele gleichzeitig eingesetzt werden. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 KaP.
- **Wüterich 2** (FW 16, 6 AP): Die Boni auf AT und TP steigen zusätzlich um 1 (zusammen mit *Wüterich 1* also um 2). Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Wüterich 1*.

Namenlose Zweifel

Zweifel und Zwietracht sind Werkzeuge, derer sich viele Kulte des Namenlosen bedienen. Durch Einsatz dieser Liturgie beginnt eine Person, an den Grundfesten ihrer Überzeugung zu zweifeln.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die betroffene Person stellt innerhalb des Wirkungszeitraums ihre eigenen moralischen Vorstellungen infrage und verliert den Glauben an ihre Götter oder ihre Prinzipien. Während der Wirkungsdauer sind Opfer der Liturgie bereit, Nachteile wie *Prinzipientreue* und *Verpflichtungen* zu ignorieren oder ins Gegenteil zu verkehren. Überzeugte Vegetarier essen Fleisch, ehrenhafte Krieger kämpfen aus dem Hinterhalt und Novadis werden sich achtlos über jedes der 99 Gesetze hinwegsetzen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Leicht zu beeinflussen** (FW 8, 2 AP): Der FW der Willenskraft des Opfers sinkt um QS gegen Einflüsterungen des Namenlosen.
- **Vier Ziele** (FW 12, 4 AP): Die Liturgie kann gegen bis zu 4 Ziele gleichzeitig gewirkt werden. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 KaP.
- **Längere Wirkungsdauer** (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Wochen.

Namenloses Vergessen

Durch das Namenlose Vergessen können sich Geweihte des Gottes Lakaien erschaffen, welche sie leicht davon überzeugen können, in ihren Diensten zu stehen.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die Liturgie verdrängt jegliche Erinnerung des Opfers an sein früheres Leben. Der Geweihte kann dem Opfer bestimmte Ziele suggerieren und ihm einreden, dass beide auf der gleichen Seite stehen.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Leichtgläubig** (FW 8, 2 AP): Dem Opfer kommt nach Ablauf der Wirkungsdauer nichts seltsam vor. Es hat nicht das Gefühl, beherrscht worden zu sein.
- **Größere Reichweite** (FW 12, 4 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- **Vier Ziele** (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig beeinflussen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 KaP.

Mächtiger Angriff

Neun ist die heilige Zahl des Kor und neun Schläge müssen seinen Streitern glücken, bevor er ihnen seinen großen Segen schenkt. Gelingt diese Tat jedoch, ist kaum ein Gegner dazu im Stande, dem Hieb etwas entgegenzusetzen. Und auch schon vor dieser Perfektion können Geweihte ihre Angriffe bündeln.

Probe: MU/IN/KO



• Der Vorteil dieser Liturgie ist, dass der RS des Ziels nur einmal zur Geltung kommt und nicht bei mehreren AT. Außerdem verhindert sie ein schlechtes Würfelerggebnis bei den TP. Bei den Erweiterungen wird der durchschnittliche Schaden pro gelungener AT addiert und komplett bei der letzten Attacke freigesetzt (also der 3., 6. oder 9. AT).

diesem Zeitpunkt keinen Schaden, die TP werden aber bei der nächsten gelungenen AT im Wirkungszeitraum aufaddiert. Maximal können so zwei Attacken gestapelt werden.

Die Wirkung endet, wenn die AT mit den aufaddierten TP misslingt oder verteidigt wird. Der Geweihte kann aber innerhalb der Wirkungsdauer wieder von

vorn beginnen.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Kor (Guter Kampf)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- **Drei Attacken** (FW 8, 3 AP): Bis zu drei Attacken können gestapelt werden. Die KaP-Kosten steigen auf 12.
- **Sechs Attacken** (FW 12, 6 AP): Bis zu sechs Attacken können gestapelt werden. Die KaP-Kosten steigen auf 16. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Drei Attacken*.
- **Neun Attacken** (FW 16, 9 AP): Bis zu neun Attacken können gestapelt werden. Die KaP-Kosten steigen auf 20. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sechs Attacken*.

Obsession

Gibt sich eine Person gänzlich einer Obsession hin, vermag sie nichts anderes mehr zu tun. Diese Form der Hingabe ist der Herrin Rahja durchaus wohlgefällig.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Ein von der Liturgie betroffenes Ziel widmet seine gesamte Aufmerksamkeit einer vom Geweihten bestimmten, rahjagefälligen Sache. Geht es dem Drang nicht nach, erleidet es QS/2 Erschwernisse auf Proben (mit eventueller Ausnahme seiner wohlgefälligen Tante, sofern es als Geweihter darüber verfügt).

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Ekstase)

Steigerungsfaktor: B

Wirkung: Gelingt dem Geweihten eine Attacke, gleichgültig ob verteidigt oder nicht, kann er sich deren durchschnittliche TP notieren (durchschnittliche TP: 1W6 gilt als 4 + Faktor der Waffe; ein Schwert mit 1W6+4 würde also durchschnittliche TP von 4 + 4 = 8 verursachen) + Boni aus Schadensschwelle und SFs. Der Angriff erzeugt zu

Liturgieerweiterungen:

- **Größere Reichweite** (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- **Längere Wirkungsdauer** (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 2 Stunden.
- **Vier Ziele** (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig mit der Obsession belegen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 4 KaP.

Offenlegung des Geistes

Erkenntnis lässt sich nicht nur aus Büchern und Erfahrungen gewinnen, sondern direkt den Köpfen anderer entnehmen.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Geweihte kann die Gedanken des Ziels lesen. Er kann nur erkennen, was das Ziel gerade denkt, nicht jedoch gezielt in dessen Erinnerungen forschen. Das Ziel kann mit einer Erfolgsprobe auf *Sinnesschärfe* erschwert um die QS des Geweihten entdecken, dass etwas Fremdes in seine Gedanken blickt. Mit einer um die QS der Liturgieprobe erschwerten Probe auf *Willenskraft* kann es gezielt Gedanken mit irreführenden Informationen aussenden oder seine Gedanken mit nutzlosem Durcheinander, inneren Monologen oder Gesang füllen.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 30 Sekunden

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Nandus (Erkenntnis)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- **Keine Aufrechterhaltung** (FW 8, 3 AP): Die Liturgie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Liturgie festgelegt werden.
- **Heimlicher Gedankenforscher** (FW 12, 6 AP): Die *Sinnesschärfe*-Probe ist um QS x 2 erschwert.
- **Größere Reichweite** (FW 16, 9 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.

Opfergang

Findet sich ein Rondrageweihter in einer aussichtslosen Lage wieder, kann er es der heiligen Thalionmel gleich-tun und einen letzten Opfergang antreten. Nicht jeder Opfergang muss tödlich für den Geweihten enden.

Probe: MU/KO/KK

Wirkung: Während der Wirkungsdauer kann der Rondrageweihte den Zustand *Schmerz* ignorieren und wird nicht handlungsunfähig, wenn seine LeP auf 0 oder darunter sinken. Nichtsdestotrotz stirbt er entsprechend den normalen Regeln, wenn die negative Lebensenergie seine KO übersteigt (siehe **Regelwerk** Seite 338). Zu diesem Zweck werden die erlittenen SP vom Spielleiter verdeckt notiert.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer treten die Auswirkungen des Zustands und der niedrigen LeP wieder ein, wodurch der Geweihte durchaus schlagartig handlungsunfähig werden kann. Zusätzlich erhält er 3 Stufen des Zustands *Betäubung*. Der Zeitraum für die Rettung von der Schwelle des Todes beginnt ab dem Ende der Wirkungsdauer (siehe **Regelwerk** Seite 340). Während der Wirkung der Liturgie bekommt der Geweihte zudem einen Bonus von QS/2 auf alle AT.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: ein Kampf, maximal 2 Stunden (der Meister hat das letzte Wort darüber)

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rondra (Schild)

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- *Verteidigungswall* (FW 8, 4 AP): Das Ziel der Liturgie bekommt +1 auf Verteidigung.
- *Zäh* (FW 12, 8 AP): Das Ziel kann bis zu einer negativen Lebensenergie von KO x 2 kämpfen, bevor es endgültig stirbt.
- *Guter Kampf* (FW 16, 12 AP): Dem Ziel unterlaufen im Kampf keine Patzer mehr. Patzer werden wie einfach misslungene Proben behandelt.

Pech und Schwefel

Der Strahl aus Pech und Schwefel ist die wohl bekannteste Liturgie der Namenlosen-Geweihten. Er wirkt stellenweise wie eine namenlose Version des Zaubers IGNIFAXIUS, hat aber ein deutlich variableres Aussehen. Mal sind es echte Flammen, mal ist es eher eine brennende Flüssigkeit, die auf den Gegner des Geweihten zufliegt.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um ZK)

Wirkung: Aus den Fingern des Geweihten schießt ein Strahl schwarzer oder purpurner Flammen, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Geweihte muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken der Liturgie zu treffen. Das Treffen ist in der Liturgiedauer inbegriffen. Das getroffene Ziel erleidet $2W6 + (QS \times 2)$ TP Schaden. Trifft der Flammenstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf $1W6$ 1 Stufe des Zustands *Furcht*. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Er zählt jedoch als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann dementsprechend auch geblockt werden. Ausweichen ist ebenso möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- *Intensiver Strahl* (FW 8, 3 AP): Es muss nicht gewürfelt werden, ob das Ziel *Furcht* erleidet. Dies geschieht bei einem Treffer stattdessen automatisch. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 KaP.
- *Windender Strahl* (FW 12, 6 AP): Das Ziel kann kaum noch ausweichen. Das Ausweichen ist um weitere 2 erschwert. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 2 KaP.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 8 AP): Der Geweihte kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die KaP-Kosten der Liturgie verdoppeln sich.

Rattenschwarm

Um seinen Häschern oder einer Heldengruppe zu entkommen, kann ein Geweihter des Namenlosen fliehen, indem er seinen Körper in Ratten verwandelt.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte des Namenlosen verwandelt sich auf der Stelle in einen Schwarm Ratten (Werte siehe Seite 125). Die Anzahl der Ratten entspricht der Höhe seiner maximalen Lebensenergie. Während der Wirkungsdauer besitzt der Geweihte die Kontrolle über jedes einzelne Tier. Die Ratten müssen am Ende der Wirkungsdauer zusammenkommen, damit der Geweihte wieder er selbst werden kann. Solange dann noch genug Tiere am Leben sind und sich berühren, kann der Körper des Geweihten neu gebildet werden. Je nach QS ist dafür eine Mindestmenge an Ratten notwendig: QS 1 und 2: 50 %, QS 3 und 4: 25 %, QS 5 und 6: 10 %. Ratten, die sich am Ende der Wirkungsdauer nicht bei der Mehrheit der übrigen Tiere befinden, sterben sofort. Der neue Körper des Geweihten weist den Schaden auf, den er vor der Verwandlung erlitten hatte. Getötete Ratten kosten ihn zudem weitere Anteile seiner LeP. Dies muss mit seinem aktuellen LeP-Stand prozentual verrechnet werden. Dies gilt auch für Zustände, Status und andere Energien. Der Geweihte kann weder Liturgien oder Zauber in Rattengestalt wirken noch sprechen. Die Ratten gelten als dem Namenlosen geweiht.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer:

13 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende (nur der Geweihte selbst)

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

• Verfügte er also nur noch über 12 von 30 LeP und es wurden von 30 Ratten 15 getötet, so besitzt der Geweihte nur noch die Hälfte seiner 12 LeP.

Liturgieerweiterungen:

- **Kosten modifizierbar** (FW 8, 3 AP): Die Liturgiekosten sind doch modifizierbar.
- **Mehr Ratten** (FW 12, 6 AP): Die Anzahl der Ratten erhöht sich um 10.
- **Nur eine letzte Ratte** (FW 16, 9 AP): Solange mindestens eine Ratte überlebt, kann der Geweihte aus dieser seinen Körper wiederherstellen.

Ruf der Heimat

Ist ein Geweihter einmal in der Wildnis verloren, kann er mithilfe dieser Liturgie stets einen Heimweg finden.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Geweihte vermag zu spüren, in welcher Richtung sich sein Heimattempel befindet. Zu der Ent-

fernung oder der tatsächlichen Erreichbarkeit des gesuchten Ziels kann er jedoch keine Angaben machen. Er bekommt eine Begabung auf *Orientierung*, wenn er durch die Kenntnis, wo sich sein Heimattempel befindet, andere geographische

• Punkte verorten will.

• Phexgeweihte, die diese Liturgie dazu benutzen, den geheimen Phextempel einer Stadt zu finden, verstoßen gegen ihren Moralkodex.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- **Entfernung bestimmen** (FW 8, 1 AP): Der Geweihte kann die genaue Entfernung zu seinem Heimattempel bestimmen.
- **Tempel der eigenen Kirche** (FW 12, 2 AP): Der Geweihte kann einen beliebigen ihm bekannten Tempel seiner Tradition erspüren. Er muss den Tempel nicht schon einmal aufgesucht haben, allerdings darf dieser nicht verborgen oder geheim sein.
- **Erreichbarkeit feststellen** (FW 16, 3 AP): Der Geweihte kann die genaue Erreichbarkeit seines Heimattempels erspüren. Er weiß beispielsweise, dass er Umwege gehen muss, falls ihm der direkte Weg versperrt ist (also wird er sich in Richtung einer Brücke aufmachen, wenn ein Fluss ihn vom direkten Weg abschneidet).

Schleichende Fäulnis

Bei der schleichenden Fäulnis handelt es sich um einen oftmals tödlichen namenlosen Fluch, der das Opfer im Laufe von einigen Tagen in grünen Schleim verwandelt.

Probe: MU/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Das Opfer dieser Liturgie kann während Regenerationsphasen keine LeP mehr regenerieren, sondern erleidet stattdessen pro Tag 2W6 SP (üblicherweise bei Sonnenuntergang). Stirbt das Opfer durch diesen Schaden, verwandelt sich der Körper binnen 13 Stunden in grünen Schleim.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- **Größere Reichweite** (FW 8, 3 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- **Längere Wirkungsdauer** (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 Tage.
- **Mehrere Ziele** (FW 16, 9 AP): Der Geweihte kann beliebig viele Ziele gleichzeitig verfluchen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 16 KaP.

Schutzsegen

Mit dem Schutzsegen sind Geweihte in der Lage, unheilige Wesenheiten auf Abstand zu halten.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Schutzsegen kann einige als unheilig geltende Wesen von einem Gebiet fernhalten. Folgende Typen von Wesen können ferngehalten werden: Untote (Hirnlose), niedere Dämonen jeglicher Art oder bis zu fünfgehörnte Dämonen der Domäne der Gegengottheit des Geweihten. Bei Errichtung des Schutzsegens muss entschieden werden, gegen welchen Typ Wesenheit er wirken soll. Solche Wesen können während der Wirkungsdauer das gesegnete Gebiet nicht betreten. Sind solche Wesen gezwungen, das Gebiet zu betreten, dann versuchen sie sofort, sich wieder aus diesem zurückzuziehen.

Der Schutzsegen darf nicht größer sein als 4 Schritt Radius, sehr wohl aber kleiner. Die Zone ist stationär und bewegt sich nicht mit dem Geweihten. Wenn sich Personen innerhalb der Zone an deren Rand bewegen, um dort lauernde Wesen im Nahkampf anzugreifen, können diese Wesen ebenfalls angreifen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen (Liturgiedauer nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro 5 KR

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Wider Daimonide* (FW 8, 2 AP): Auch Daimonide jeglicher Art können gewählt werden.
- ☛ *Liturgiedauer modifizierbar* (FW 12, 4 AP): Die Liturgiedauer ist doch modifizierbar.
- ☛ *Änderung des Intervalls* (FW 16, 6 AP): Das Intervall beträgt 10 KR.

Schwindende Zauberkraft

Um sich vor Zaubern zu schützen, die eine ernsthafte Bedrohung für einen Geweihten des Namenlosen werden können, gibt es die Liturgie der schwindenden Zauberkraft, die es Zaubern sowohl erschwert, Magie zu wirken, als ihnen auch langsam ihre Kraft raubt.

Probe: IN/IN/CH

Wirkung: Dieser Magiebann wirkt auf eine stationäre Zone von 8 Schritt Radius. Der Bann sorgt einerseits für Erschwernisse beim Zaubern, andererseits entzieht er einem Zauberer beim Aufenthalt in der Zone Astralenergie. Alle Zauber erhalten in der Zone eine Erschwernis von 1 und kosten die doppelte Menge an AsP. Am Ende einer KR verliert ein Zauberer zudem 1 AsP.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Starker Zauberschwund 1* (FW 8, 3 AP): Zauber sind innerhalb der Zone um 2 erschwert, zudem verlieren Zauberer pro KR 2 AsP.
- ☛ *Starker Zauberschwund 2* (FW 12, 6 AP): Zauber sind innerhalb der Zone um 3 erschwert, zudem verlieren Zauberer pro KR 3 AsP. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Starker Zauberschwund 1*.
- ☛ *Größerer Radius* (FW 16, 9 AP): Der Radius beträgt 16 Schritt.

Seelenschatten

Diese Liturgie hilft einem Diener des Namenlosen dabei, sich besser vor misstrauischen Personen zu schützen. Sie verschleiern gegenüber Liturgien und Hellsichtmagie die wahren Absichten des Geweihten.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Namenloser-Geweihte kann durch diese Liturgie besser verbergen, dass er ein Diener des verbannten Gottes ist. Alle Proben, die seiner Überprüfung dienen (*Menschenkenntnis*, RESPONDAMI, BLICK IN DIE GEDANKEN, WAHRHEIT), sind um QS erschwert.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP für 5 Stunden

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Keine Aufrechterhaltung* (FW 8, 2 AP): Die Liturgie wirkt 13 Stunden und kostet 16 KaP.
- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 12, 4 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- ☛ *Schwer zu durchschauen* (FW 16, 6 AP): Die Proben, um den Namenlosen-Geweihten zu durchschauen, sind um QS x 2 erschwert.

Seevogelsprache

Schon oft wurde beobachtet, wie Efferdgeweihte mit Vögeln gesprochen haben. Diese Liturgie ermöglicht eine wundersame Verständigung mit Möwen und anderen Seevögeln.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die Liturgie gestattet es dem Geweihten, mit einem beliebigen Seevogel zu sprechen. Der Vogel kann dem Geweihten auf Fragen antworten, jedoch sind diese Antworten stets aus der Sicht des Tieres geschildert und daher manchmal für Menschen schwer verständlich.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Efferd (Wind)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten.
- ☛ *Mehr Vögel* (FW 12, 2 AP): Alle Seevögel innerhalb Hör- und Seereichweite des Geweihten sind betroffen.
- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 16, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Sicherer Weg

Aves verspricht seinen Jüngern sichere Pfade, wohin auch immer sie wandern mögen. Mithilfe der Liturgie kann ein Geweihter sicherstellen, dass er tatsächlich nicht zu Schaden kommt.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Avesgeweihte erhält während der Wirkungsdauer in natürlichem Gelände, etwa in Wäldern, Sümpfen und Bergen, eine Erleichterung von QS/2 auf alle Proben, um Gefahren des Wegs zu entgehen. Dabei kann es sich z. B. um Sumpflöcher, Steinschläge,

Hängebrücken o. Ä. handeln. Meist sind davon Proben auf *Körperbeherrschung* oder Ausweichen betroffen. Kämpfe jeglicher Art dagegen sind davon ebenso ausgenommen wie die Fallen eines Jägers.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro 30 Minuten (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Aves (Reise)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Stärkere Sicherheit** (FW 8, 2 AP): Die Proben sind um QS/2+1 erleichtert.



- **Längeres Intervall 1** (FW 12, 4 AP): Das Intervall beträgt 1 Stunde.

- **Längeres Intervall 2** (FW 16, 6 AP): Das Intervall beträgt 2 Stunden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längeres Intervall 1*.

Sturmruß

Sowohl Geweihte der Rondra als auch des Swafnir verstehen sich darauf, mächtige Stürme heraufzubeschwören.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Um den Geweihten entsteht ein tobender Sturm mit einem Radius von QS/2 x 10 Schritt. Alle darin befindlichen Wesen der Größenkategorie winzig bis mittel werden umgeworfen und erhalten den Status *Liegend*, wenn ihnen nicht zu Beginn der Wirkungsdauer eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) gelingt. Danach ist eine solche Probe nur noch bei besonders aufwendigen Handlungen notwendig. Der Meister hat hierbei das letzte Wort. Alle Wesen im Radius erleiden -4 auf AT und Verteidigung. Fernkampfangriffe, die zumindest teilweise die Zone durchqueren, scheitern automatisch. Der Geweihte selbst ist von all diesen Auswirkungen nicht betroffen.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 5 KR (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Rondra (Sturm), Swafnir (Kraft und Tapferkeit)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Keine Aufrechterhaltung** (FW 8, 2 AP): Die Liturgie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Liturgie festgelegt werden.
- **Größerer Radius** (FW 12, 4 AP): Der Radius beträgt QS x 10 Schritt.
- **Größere Reichweite** (FW 16, 6 AP): Die Reichweite beträgt 64 Schritt.

Tiere beruhigen

Die Wanderung durch wilde Gegenden birgt stets das Risiko, gefährlichen Raubtieren zu begegnen. Diese Liturgie erlaubt es jedoch, trotzdem gefahrlos den gewählten Pfad zu beschreiten.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das betroffene Tier verliert jegliche Aggressivität und greift von sich aus niemanden mehr an. Wird es selbst Opfer von Attacken, setzt es sich jedoch notfalls auch offensiv zur Wehr.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Tiere

Verbreitung: Aves (Reise), Ifirn (Natur)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- **Längere Wirkungsdauer 1** (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- **Erhöhte Reichweite** (FW 12, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- **Längere Wirkungsdauer 2** (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Tierleid lindern

Die Liturgie erlaubt es, ein Tier von Leiden zu befreien oder ihm seine Angst zu nehmen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Durch diese Liturgie werden QS/2 Stufen *Furcht* oder *Schmerz* aufgehoben. Die Senkung kann auch auf beide Zustände verteilt werden.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Tiere

Verbreitung: Ifirn (Natur)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- **Kosten modifizierbar** (FW 8, 1 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- **Mehrere Ziele** (FW 12, 2 AP): Der Geweihte kann beliebig viele Tiere gleichzeitig heilen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 4 KaP.
- **Starke Linderung** (FW 16, 3 AP): Statt QS/2 können QS Stufen geheilt werden.

Tiersprache

Einige Ifirngeweihte sind nicht nur zu einem empathischen Umgang mit Tieren instande, sondern können auch mit ihnen sprechen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Liturgie gestattet es dem Geweihten, mit einem beliebigen Wildtier zu sprechen. Das Wildtier kann dem Geweihten auf Fragen antworten, jedoch sind diese Antworten stets aus der Sicht des Tieres geschildert und daher manchmal für Menschen schwer verständlich.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Ifirn (Natur)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Minuten.
- **Mehr Wildtiere** (FW 12, 4 AP): Alle Wildtiere innerhalb Hör- und Sichtweite des Geweihten sind betroffen.
- **Reichweite Berührung** (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Treuer Begleiter

Mithilfe dieser Liturgie kann ein Geweihter ein Tier zu seinem Begleiter machen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Das nächste harmlose Tier, das den Weg des Geweihten kreuzt, ist so neugierig auf ihn, dass es sich ihm freiwillig als Begleiter anschließt. Das Tier hält sich gern in der Nähe des Geweihten auf, aber wenn es schlecht behandelt wird – wozu auch jeder Versuch zählt, es zu töten und zu verspeisen –, flieht es, was die Wirkung der Liturgie beendet.

Das Tier muss die Größenkategorie winzig aufweisen. Als Tiere kommen z. B. Eichhörnchen, Vögel oder andere Kleintiere infrage. Sie dürfen aber keine größere Gefahr darstellen (also beispielsweise keine giftigen Skorpione o. Ä.).

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: selbst



Wirkungsdauer: QS/2 Tage
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Aves (Schicksal)
Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 1 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Größere Tiere* (FW 12, 2 AP): Der Geweihte kann auch Tiere der Größenkategorie klein zu seinem Begleiter machen.
- *Längere Wirkungskdauer* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungskdauer beträgt QS Tage.

Unterwasseratmung

Durch die Liturgie können Geweihte eine Zeit lang unter Wasser atmen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Geweihte vermag sowohl normale Luft als auch Wasser zu atmen. Er kann grundsätzlich 5 Minuten pro QS unter Wasser atmen + zusätzliche Zeit je nach KaP-Einsatz.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro 15 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Efferd (Wind und Wogen)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 8, 2 AP): Die Liturgie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungskdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Liturgie festgelegt werden.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 4 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Lebewesen übertragen werden.
- *Vier Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig von der Wirkung profitieren lassen. Die KaP-Kosten sind für jedes Ziel einzeln zu bezahlen.

Versteinigung

Wird eine Person von der Macht Ingerimms durchdrungen, versteinern ihre Glieder, bis sie sich kaum noch zu bewegen vermag.

Probe: MU/KL/IN (modifiziert um ZK)

Wirkung: Das Ziel erhält am Ende jeder KR nach dem Wirken der Liturgie 1 Stufe *Paralyse*. Bei Stufe IV erleidet das Ziel den Status *Versteinert*. Es wird dadurch aber nicht getötet.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 KR
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Ingerimm (Feuer und Handwerk)
Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Längere Wirkungskdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungskdauer beträgt QS x 5 KR.
- *Schnelle Versteinigung* (FW 16, 6 AP): Pro KR erhält das Ziel 2 Stufen *Paralyse*.

Wasserlauf

Wer dem Herrn der Meere dient, der kann auf dem Wasser übermenschliche Taten vollbringen. Mithilfe dieser Liturgie ist eine Geweihte des Efferd in der Lage, über Wasser zu gehen.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Unter dem Einfluss dieser Liturgie kann die Geweihte über Wasser laufen, ganz so, als ob sie über Erde gehen würde. Bei starkem Wellengang kann der Meister entscheiden, dass die GS der Geweihten sinkt.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Efferd (Wogen)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungskdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungskdauer beträgt QS x 10 Minuten.
- *Mitnahme* (FW 12, 4 AP): Die Geweihte kann jemanden mitnehmen, allerdings muss eine ständige Berührung während der Wirkung der Liturgie aufrechterhalten werden.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Lebewesen übertragen werden.

Windhose

Die Windhose ist eine machtvolle Waffe der Efferdgeweihten. Sie können damit einen Gegner aufhalten und verletzen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Durch eine aufkommende Windhose werden kleine Steine, Äste und andere lose Objekte der näheren Umgebung auf einen ausgewählten Feind geweht. Dieser erleidet dadurch 2W6+QS TP, wenn ihm keine Probe auf Ausweichen erschwert um 2 gelingt. Unabhängig davon, ob die Probe gelungen oder misslungen ist, kann der Gegner sich bis zum Ende der nächsten KR aufgrund des Windes nur mit einer GS von 1 fortbewegen.

Liturgiedauer: 2 Aktionen
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Verbreitung: Efferd (Wind)
Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- ✦ *Erschwertes Ausweichen* (FW 8, 3 AP): Die Probe auf Ausweichen ist zusätzlich um 1 erschwert.
- ✦ *Höherer Schaden* (FW 12, 6 AP): Die Windhose richtet 2W6+(QS x 2) TP an.
- ✦ *Größere Reichweite* (FW 16, 9 AP): Die Reichweite beträgt 32 Schritt.

Windruf

Wenn ein Geweihter einem Segelschiff einen kleinen Schub durch den Wind geben will, beispielsweise um Verfolger abzuschütteln, dann greift er auf diese Liturgie zurück.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Geweihte ruft Wind herbei, um die Segel eines Schiffes zu füllen und so die Reise zu beschleunigen. Das Schiff gewinnt hierdurch QS Punkte an GS dazu.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte; Segel)

Verbreitung: Efferd (Wind)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ✦ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde.
- ✦ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 2 Stunden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- ✦ *Größere Reichweite* (FW 16, 6 AP): Die Winde entstehen in bis zu 64 Schritt Entfernung vom Geweihten.

Zähe Haut

Um einen guten Kampf zu liefern, muss ein Korgeweihter auch einiges aushalten können. Diese Liturgie verleiht ihm einen natürlichen Rüstungsschutz.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Geweihte erhält einen natürlichen RS von 1, der mit dem RS von Rüstungen kombiniert werden kann. Die Belastung erhöht sich dabei nicht.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Kor (Guter Kampf)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ✦ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 KR.
- ✦ *Harte Schale* (FW 12, 4 AP): Der Geweihte kann auch einen natürlichen RS von 2 erhalten. Die Kosten dafür betragen 8 KaP (nicht modifizierbar).
- ✦ *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden

Zeremonien

Ächtung (Exkommunikation)

Frevelt eine Person im groben Maße gegen die Gebote einer Gottheit, kann sie von deren Dienern der göttlichen Gnade enthoben werden.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die betroffene Person wird aus dem Kreis der Initiaten des Pantheons ausgestoßen und erhält den Makel des Frevlers (siehe Seite 71).

Die Berührung muss nicht über die ganze Dauer der Exkommunikation erfolgen, dies ist von Kult zu Kult unterschiedlich. Der Meister hat hierbei das letzte Wort. Geweihte des Pantheons können nicht von dieser Zeremonie betroffen sein.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP, davon 2 KaP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent bzw. bis zur Buße

Zielkategorie: Kulturschaffende (Initiat des Pantheons des Geweihten)

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- ✦ *Geweihten-Exkommunikation 1* (FW 8, 4 AP): Auch Geweihte sind von der Zeremonie betroffen. Sie können nach der Exkommunikation kein Karma mehr regenerieren.
- ✦ *Für immer exkommuniziert* (FW 12, 8 AP): Die Exkommunikation kann nicht durch eine Buße wieder aufgehoben werden (siehe Seite 72). Sie ist permanent und kostet den Geweihten zusätzlich 2 permanente KaP (also insgesamt 4 pKaP). Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Geweihten-Exkommunikation 1*.
- ✦ *Geweihten-Exkommunikation 2* (FW 16, 12 AP): Geweihte sind von der Zeremonie betroffen und verlieren ihren Vorteil *Geweihter*, die Sonderfertigkeit der Tradition,

karmale Sonderfertigkeiten, karmale Vor- und Nachteile sowie ihre Liturgien. Sie erhalten aber alle dafür ausgegebenen AP zurück. Die Exkommunikation ist permanent und kostet den Geweihten zusätzlich 4 permanente KaP (also insgesamt 6 pKaP). Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Für immer exkommuniziert*.

Aufnahme (Initiation)

In einer feierlichen Zeremonie wird eine Person in die Gemeinschaft der Initiaten aufgenommen. Üblicherweise geschieht dies im Alter von zwölf Jahren, je nach Kultur oder Region gibt es aber auch Abweichungen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Seele des Betroffenen eröffnet sich die Möglichkeit, in ein Paradies der Götter einzukehren.

Der Initiat wird immer in die Glaubensgemeinschaft des Pantheons des Geweihten aufgenommen, der die Zeremonie wirkt (siehe Seite 67). Handelt es sich also um einen beliebigen Geweihten der Zwölfgötter, ist das entsprechende Pantheon das der Zwölfe und nicht nur eine einzelne Gottheit.

• Auch ohne eine Initiation ist es möglich, in ein Paradies einzukehren, aber es erfordert mehr persönliche Leistungen im Sinne der Gottheit.

Zeremoniedauer:

30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP, davon 1

KaP permanent

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie:

Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- **Zwei Ziele** (FW 8, 1 AP): Der Geweihte kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig initiieren. Das zweite Ziel kostet 2 KaP extra.
- **Vier Ziele** (FW 12, 2 AP): Der Geweihte kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig initiieren. Jedes weitere Ziel kostet 2 KaP extra. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Zwei Ziele*.
- **Acht Ziele** (FW 16, 3 AP): Der Geweihte kann bis zu 8 Ziele gleichzeitig initiieren. Jedes weitere Ziel kostet 2 KaP extra. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Vier Ziele*.

Ausbrennen (Purgation)

Soll ein magischer Übeltäter aus irgendeinem Grund nicht hingerichtet werden, können ihm manche Geweihte zumindest seine magische Begabung rauben. Manche Kulte verlangen diese Prozedur auch von magiebegabten Kandidaten für eine Weihe.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Die betroffene Person verliert den Vorteil *Zauberer* und die daran gekoppelte Sonderfertigkeit der Tradition, magische Sonderfertigkeiten, magische Vor- und Nachteile sowie Zauber. Sie erhält aber alle dafür ausgegebenen AP zurück.

Die Berührung muss nicht über die ganze Dauer der Zeremonie erfolgen, dies ist von Kult zu Kult

unterschiedlich. Der Meister hat hierbei das letzte Wort.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 32 KaP, davon 4 KaP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Hesinde (Magie), Ingerimm (Feuer), Kor (Guter Kampf und Gutes Gold), Namenloser, Praios (Antimagie), Rondra (Schild und Sturm)

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- **Größere Reichweite** (FW 8, 4 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- **Zwei Ziele** (FW 12, 8 AP): Der Geweihte kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig der Zeremonie unterziehen. Das zweite Ziel kostet 16 KaP und es müssen insgesamt 8 permanente KaP ausgegeben werden.
- **Kosten modifizierbar** (FW 16, 12 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar, die permanenten Kosten bleiben gleich.

Bannfluch (Anathema)

Der Bannfluch gilt als das mächtigste Bestrafungsinstrument der Kirchen, denn damit verdammen sie eine Person und schließen sie aus allen Paradiesen und den Totenreichen aus.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die betroffene Person wird aus dem Kreis der Initiaten des Pantheons ausgestoßen und erhält den Makel des Verdammten (siehe Seite 72).

Die Berührung muss nicht über die ganze Dauer der Zeremonie erfolgen, dies ist von Kult zu Kult unterschiedlich. Der Meister hat hierbei das letzte Wort.

Geweihte des Pantheons können nicht von dieser Zeremonie betroffen sein.

Diese Zeremonie wird nicht leichtfertig angewandt und kommt nur äußerst selten zum Einsatz.

Zeremoniedauer: 8 Stunden (Zeremoniedauer ist nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 128 KaP, davon 12 KaP permanent

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Zielkategorie: Kulturschaffende (Initiat des Pantheons des Geweihten)

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- **Geweihten-Anathema** (FW 8, 4 AP): Geweihte sind von der Zeremonie betroffen und verlieren ihren Vorteil *Geweihter*, die Sonderfertigkeit der Tradition, karmale Sonderfertigkeiten, karmale Vor- und Nachteile sowie ihre Liturgien. Sie erhalten aber alle dafür ausgegebenen AP zurück. Das Anathema ist permanent und kostet den Geweihten 18 permanente KaP.

- **Größere Reichweite** (FW 12, 8 AP): Die Reichweite ist unbegrenzt.
- **Nicht-Initiaten** (FW 16, 12 AP): Der Geweihte kann den Bannfluch auch über Kulturschaffende sprechen, die keine Initiaten des gleichen Pantheons wie der Geweihte sind.

Berausender Wein

In der Kirche der Rahja kommt nur selten ein Fest ohne große Mengen Wein aus. Mittels göttlicher Kraft sind die Geweihten des Kults dazu in der Lage, aus Wasser Wein zu machen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Bis zu QS Liter Wasser werden in schmackhaften Wein der gleichen Menge verwandelt. Leichte Verunreinigungen gehen dabei verloren, grob verschmutztes Wasser bringt jedoch einen ebenso verschmutzten Rebensaft hervor. Auch die Wirkung eines enthaltenen Gifts geht nicht verloren.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte; Wasser)

Verbreitung: Rahja (Ekstase)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- **Andere Alkoholika** (FW 8, 1 AP): Wasser kann auch in andere Alkoholsorten verwandelt werden, allerdings keine hochprozentigen Alkoholika, sondern vor allem Bier und Met.
- **Mehr Wein!** (FW 12, 2 AP): Es können bis zu QS x 2 Liter Wasser in Alkohol verwandelt werden.
- **Noch meeehr Wein!** (FW 16, 3 AP): Es können bis zu QS x 4 Liter Wasser in Alkohol verwandelt werden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Mehr Wein!*.

Beschwörung der hohen Diener des Rattenkindes

Durch diese Zeremonie kann ein Namenloser-Geweihter höhere Dämonen des Namenlosen herbeirufen, die vergleichbar sind mit bis zu fünfgehörnten Dämonen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zuvor ausgewählter hoher Dämon des Namenlosen erscheint (beispielsweise ein Grakvaloth). Die Probe ist um die Anrufungsschwierigkeit des Dämons erschwert (mehr zu Beschwörungen siehe **Regelwerk** Seite 262).

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C



Grakvaloth

MU 20 KL 12 IN 13 CH 13

FF 10 GE 15 KO 18 KK 20

LeP 40 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 7 ZK 7 GS 25/12 (am Boden / in der Luft)

Klaue: AT 16 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Biss: AT 16 PA 8 TP 2W6+2 RW kurz

RS/BE 5/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Finte I-II (Klaue, Biss), Flugangriff (Klaue, Biss), Schildspalter (Klaue), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I-III (Klaue, Biss)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (höherer, Namenloser), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6 (bei Zaubern) / –4 (bei Zeremonien)

Talente: Einschüchtern 14, Fliegen 11, Klettern 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 14, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 10, Verbergen 8, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Kampfverhalten: Der Grakvaloth tötet jeden, der von seinem Beschwörer als Ziel benannt wurde.

Flucht: Der Grakvaloth flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

Unsichtbarkeit: Der Grakvaloth hat gegenüber allen Lebewesen bis auf jene, die er töten soll, den Status *Unsichtbar*.

Dämonen-Regeln: Siehe **Regelwerk** Seite 355, mit Ausnahme der Regel, dass geweihte Waffen der Gegengottheit doppelten Schaden verursachen – denn es gibt keine Gegengottheit.

Liturgieerweiterungen:

- **Mehr Dienste** (FW 8, 3 AP): Der Geweihte kann QS +2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- **Längerer Dienst** (FW 12, 6 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- **Mächtiges Wesen** (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Beschwörung der machtvollen Diener des Rattenkindes

Durch diese Zeremonie kann ein Namenloser-Geweihter mächtige Dämonen des Namenlosen herbeirufen, die vergleichbar sind mit sechs- und mehrgehörnten Dämonen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zuvor ausgewählter machtvoller Dämon des Namenlosen erscheint (beispielsweise Maruk-Met-hai). Die Probe ist um die Anrufungsschwierigkeit des Dämons erschwert (mehr zu Beschwörungen siehe **Regelwerk** Seite 262).

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 32 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- **Mehr Dienste** (FW 8, 3 AP): Der Geweihte kann QS +2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- **Längerer Dienst** (FW 12, 6 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch einen Dienst.
- **Mächtiges Wesen** (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Bild für die Ewigkeit

- Beim Lesen von Büchern bringt dies keine Vorteile, außer dass man das Buch nicht mehr benötigt, um sich an den Inhalt der Seiten zu erinnern.

Das Vergessen ist der größte Feind des Wissens. Es verwundert daher nicht, dass die Geweihten der Hesinde und des Nandus über eine Zeremonie verfügen, die Erlerntes bis zum Lebensende im Gedächtnis verankert.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Während der Wirkungsdauer aufgenommene visuelle Sinneseindrücke brennen sich permanent in das Gedächtnis des Betroffenen ein.

Zeremoniedauer: 30 Minuten (Zeremoniedauer ist nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 2 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Boron (Tod), Hesinde (Wissen), Nandus (Bildung)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Minuten.
- **Zeremoniedauer modifizierbar** (FW 12, 4 AP): Die Zeremoniedauer ist doch modifizierbar.
- **Alle Sinneseindrücke** (FW 16, 6 AP): Mit der Zeremonie lassen sich alle Sinneseindrücke in das Gedächtnis brennen.

Blick in die Flammen

Feuer ist dem Ingerimm heilig, daher beschränken sich die Zeremonien seiner Diener nicht nur auf dessen Bändigung, sondern beschäftigen sich auch mit mystischen Aspekten dieses Elements. In Flammen, Rauch und

Maruk-Methai

Typus: Dämon (machtvoller, Namenloser), nicht humanoid (körperlos)

Anrufungsschwierigkeit: -7 (bei Zaubern) / -5 (bei Zeremonien)

Maruk-Methai besitzt keine körperliche Gestalt. Der Dämon ergreift nach der Beschwörung vom Geweihten, der ihn heraufbeschworen hat, Besitz und verbessert seine Werte wie folgt:

+7 INI

+7 KK

+3 SK

+3 ZK

+1 RS

Angriffe mit profanen Waffen verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.

Der Geweihte kann Maruk-Methai nur den zusätzlichen Dienst der eigenen *Besessenheit* erteilen. •• ○ •••••

Asche können die Ingerimmgeweihten erkennen, wann ein Feuer gelegt und wann es gelöscht wurde.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte vermag in schemenhaften Visionen zu erkennen, wodurch ein noch lodernes oder schon lange erloschenes Feuer ausgelöst wurde. Er kann ganz genau sagen, wann es entzündet und wann es gelöscht wurde. Details wie das Gesicht eines eventuellen Brandstifters lassen sich jedoch nicht ausmachen.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 2 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Verbreitung: Ingerimm (Feuer)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- **Visionen** (FW 8, 1 AP): Der Geweihte sieht in den Flammen unzusammenhängende Visionen, was rund um das Entzünden und Löschen der Flammen geschehen ist. Diese sind allerdings undeutlich.
- **Erkenntnis** (FW 12, 2 AP): Der Geweihte erkennt die genaue Ursache des Feuers, beispielsweise Brandstiftung, Ingerimms Wirken oder einen Unfall. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Visionen*.
- **Klarheit** (FW 16, 3 AP): Der Geweihte kann zusätzliche Aussagen über die Hitze des Feuers treffen, wie schnell es sich ausgebreitet hat und ob Brandmittel eingesetzt wurden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Erkenntnis*.

- Ausnahmeregel: Durch die Liturgieerweiterung *Mächtiges Wesen* kann pro QS einer der aufgeführten Werte zusätzlich um +1 verbessert werden.

Delphingestalt

Durch diese Zeremonie kann sich ein Efferdgeweihter in einen Delphin verwandeln, das heilige Tier seines Gottes.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte verwandelt sich in einen Delphin. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Delphingestalt behält der Geweihte seine geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Delphins. Zudem kann er QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Delphins verteilen. Abgeleitete Werte ändern sich dadurch nicht. In der Delphingestalt vermag er keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet (siehe **Regelwerk** Seite 316).

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur der Geweihte selbst)

Verbreitung: Efferd (Wind und Wogen)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Aufrechterhaltend** (FW 8, 2 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.
- ☛ **Sprachfähigkeit** (FW 12, 4 AP): Der Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.

Delphin

Geistige Eigenschaften wie Geweihter

FF 10 GE 16 KO 16 KK 14

LeP wie Geweihter AsP – KaP – INI 16+1W6

VW 8 SK wie Geweihter ZK 0 GS 14

Rammen: AT 15 TP 1W6+4 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf

Talente: wie Geweihter

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Tastsinn), kann 15 Minuten unter Wasser bleiben, ohne zu atmen

- ☛ **Klerikales Tier** (FW 16, 6 AP): Liturgien können gewirkt werden, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sprachfähigkeit*.

Eidechse

Durch diese Zeremonie kann sich die Geweihte in eine Eidechse verwandeln, das heilige Tier ihrer Göttin.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Geweihte verwandelt sich in eine Eidechse. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Eidechsegestalt behält die Geweihte ihre geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten der Eidechse. Zudem kann sie QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften der Eidechse verteilen. In der Eidechsegestalt vermag sie keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur die Geweihte selbst)

Verbreitung: Tsa (Freiheit und Wandel)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Aufrechterhaltend** (FW 8, 1 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.

Eidechse

Geistige Eigenschaften wie Geweihte

FF 15 GE 17 KO 11 KK 8 (k) (siehe Seite 235)

LeP wie Geweihte AsP – KaP – INI 17+1W6

VW 12 SK wie Geweihte ZK 0 GS 15

Biss: AT 10 TP 1W2–1 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Geweihte

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: kann an Wänden hochlaufen und sich festhalten, Unscheinbar, Herausragender Sinn (Tastsinn), Proben auf *Verbergen* (*Schleichen* oder *sich verstecken*) sind um 3 erleichtert

- ☛ **Sprachfähigkeit** (FW 12, 2 AP): Die Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.
- ☛ **Klerikales Tier** (FW 16, 3 AP): Liturgien können gewirkt werden, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sprachfähigkeit*.

Eisbärgestalt

Durch diese Zeremonie kann sich der Geweihte in einen Eisbären verwandeln, das heilige Tier seines Gottes.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte verwandelt sich in einen Eisbären. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Eisbärgestalt behält der Geweihte seine geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Bären. Zudem kann er QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Bären verteilen. In der Bärgestalt vermag er keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur der Geweihte selbst)

Verbreitung: Firun (Jagd und Kälte)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Aufrechterhaltend** (FW 8, 3 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.
- ☛ **Sprachfähigkeit** (FW 12, 6 AP): Der Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.
- ☛ **Klerikales Tier** (FW 16, 9 AP): Liturgien können gewirkt werden, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sprachfähigkeit*.

Eisbär

Geistige Eigenschaften wie Geweihter

FF 9 GE 11 KO 23 KK 23

LeP wie Geweihter AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 6 SK wie Geweihter ZK 6 GS 10

Tatze: AT 13 TP 1W6+6 RW mittel

Biss: AT 11 TP 2W6+4 RW kurz

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Tatze), Wuchtschlag I (Biss, Tatze), Zu Fall bringen (Tatze)

Talente: wie Geweihter

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Herausragender Sinn (Geruch), Kälteresistenz, Proben auf *Schwimmen* sind um 1 erleichtert

Erinnern

Was lange vergessen ist, kann mit karmaler Kraft wieder zurück ins Gedächtnis gerufen werden.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte kann eine einzelne seiner Erinnerungen detailliert hervorrufen, auch wenn sie schon länger verschüttet und vergessen ist. Nach Ablauf der Wirkungsdauer ist sie wieder dem normalen Vergessenprozess unterworfen. Die Erinnerung darf maximal QS Tage zurückliegen und muss vom Betroffenen bewusst wahrgenommen worden sein. Gelöschte Erinnerungen können durch die Zeremonie nicht wieder ins Gedächtnis gerufen werden, unterdrückte oder vergessene hingegen schon.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Boron (Traum), Hesinde (Wissen), Nandus (Erkenntnis)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Reichweite Berührung** (FW 8, 2 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Zeremonie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- ☛ **Weit zurückliegende Erinnerung** (FW 12, 4 AP): Die Erinnerung darf bis zu QS Wochen zurückliegen.
- ☛ **Gelöschte Erinnerungen reaktivieren** (FW 16, 6 AP): Auch gelöschte Erinnerungen können wieder ins Gedächtnis gerufen werden, aber nur, wenn die QS der Zeremonie die QS der Unterdrückungsursache übersteigen.

Fest der Freude

Bereiten die Planung und Vorbereitung eines Festes einem Gastgeber Schwierigkeiten, kann mit Rahjas Segen auf karmalem Wege nachgeholfen werden.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle innerhalb eines Radius von QS x 5 Schritt abgehaltenen Feierlichkeiten werden als besonders festlich und berauschend empfunden. Selbst wenn die tatsächliche Qualität der Veranstaltung Mängel aufweist, wird man sie positiv in Erinnerung behalten. Als Zentrum der Zone gilt zu Wirkungsbeginn die Rahjageweihte, danach verharret die Zone an diesem Ort. Die Zeremonie muss vor Beginn des Festes gewirkt werden, ansonsten misslingt sie automatisch.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 6 Stunden

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Rahja (Ekstase)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 10 Schritt.
- *Später Beginn* (FW 12, 4 AP): Die Zeremonie kann auch während des Festes gewirkt werden.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 24 Stunden.

Frostschutz

Durch diese Zeremonie kann eine Person selbst unerträglicher Kälte ausgesetzt sein, ohne Schaden zu nehmen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Firungeweihte erleidet kaum noch negative Auswirkungen durch eine kalte Umgebung. Für ihn gilt die Kältestufe als um QS/2 gesenkt.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Zeremonie) + 2 KaP pro 30 Minuten (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Firun (Kälte), Ifirn (Natur)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 8, 2 AP): Die Zeremonie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Zeremonie festgelegt werden.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 4 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Zeremonie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 16, 6 AP): Die Zeremonie umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.

Fruchtbarkeit

Wer sich Nachwuchs wünscht, erbittet oftmals auch den Segen der Götter. Durch diese Zeremonie kann die Wahrscheinlichkeit für eine Schwangerschaft erhöht werden.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Zeremonie wird gleichzeitig auf zwei Kulturschaffende, einen Mann und eine Frau, gewirkt. Die Wahrscheinlichkeit einer Schwangerschaft steigt für das gesegnete Paar um 30 %. Unfruchtbare Personen werden durch die Zeremonie aber nicht fruchtbar und auch Verhütungsmittel funktionieren wie gewohnt.

Zeremoniedauer:

30 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS/2 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Peraine (Heilung und Landwirtschaft), Tsa (Wandel)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Hohe Wahrscheinlichkeit* (FW 8, 1 AP): Die Wahrscheinlichkeit steigt statt um 30 % nun um 60 %.
- *Einzelne Person* (FW 12, 2 AP): Die Zeremonie kann auch nur auf eine Person angewendet werden, die dann besonders fruchtbar ist.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage.

Fuchsgestalt

Durch diese Zeremonie kann sich die Geweihte in einen Fuchs verwandeln, das heilige Tier ihres Gottes.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Geweihte verwandelt sich in einen Rotfuchs. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Fuchsgestalt behält die Geweihte ihre geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Fuchses. Zudem kann sie QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Fuchses verteilen. In der Fuchsgestalt vermag sie keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur die Geweihte selbst)

Verbreitung: Phex (Handel und Schatten)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Aufrechterhaltend* (FW 8, 1 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.



Rotfuchs

Geistige Eigenschaften wie Geweihte

FF 12 GE 15 KO 9 KK 10

LeP wie Geweihte AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 10 SK wie Geweihte ZK –1 GS 15

Biss: AT 12 TP 1W6+1 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: wie Geweihte

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Fuchssinn

Gans

Geistige Eigenschaften wie Geweihter

FF 11 GE 13 KO 15 KK 10

LeP wie Geweihter AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK wie Geweihter ZK 0 GS 3/15 (an Land / in der Luft)

Schnabel: AT 11 TP 1W3 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Talente: wie Geweihter

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: kann fliegen

☛ **Sprachfähigkeit** (FW 12, 2 AP): Die Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.

☛ **Klerikales Tier** (FW 16, 3 AP): Liturgien können gewirkt werden, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sprachfähigkeit*.

Gänsegestalt

Durch diese Zeremonie kann sich der Geweihte in eine Gans verwandeln, das heilige Tier seiner Göttin.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte verwandelt sich in eine Gans. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Gänsegestalt behält der Geweihte seine geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten der Gans. Zudem kann er QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften der Gans verteilen. In der Gänsegestalt vermag er keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur der Geweihte selbst)

Verbreitung: Travia (Freundschaft und Heim)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

☛ **Aufrechterhaltend** (FW 8, 2 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.

☛ **Sprachfähigkeit** (FW 12, 4 AP): Der Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.

☛ **Klerikales Tier** (FW 16, 6 AP): Liturgien können gewirkt werden, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sprachfähigkeit*.

Geschwinder Schritt

Ein Avesgeweihter, der unter der Wirkung dieser Zeremonie steht, kann selbst den anstrengendsten Marsch bewältigen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Während der Wirkungsdauer kann der Geweihte ohne Erschöpfung zu Fuß unterwegs sein. Die Reisestrecke erhöht sich um QS x 10 % für eine Tagesleistung Fußmarsch (siehe **Strategische Bewegung** im **Regelwerk** auf Seite 248).

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 2 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 8 Stunden (Wirkungsdauer ist nicht modifizierbar)

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Aves (Reise)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

☛ **Reichweite Berührung** (FW 8, 1 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Zeremonie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

☛ **Geänderte Zielkategorie 1** (FW 12, 2 AP): Als Ziel der Zeremonie dürfen auch Lebewesen der Größenkategorie winzig, klein und mittel gewählt werden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Reichweite Berührung*.

☛ **Geänderte Zielkategorie 2** (FW 16, 3 AP): Als Ziel der Zeremonie dürfen auch Lebewesen der Größenkategorie groß gewählt werden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Geänderte Zielkategorie 1*.

Göttliche Erkenntnis

Weisheit muss sich jeder selbst erarbeiten, doch ist es durchaus in Nandus' Sinne, seine Gläubigen in die richtige Richtung zu lenken.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Nandusgeweihte bekommt eine Begabung für die nächste Probe auf ein Wissenstalent, das er innerhalb der Wirkungsdauer benutzt.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Nandus (Bildung)

Steigerungsfaktor: B



Liturgieerweiterungen:

- **Mehr Proben 1** (FW 8, 2 AP): Der Geweihte bekommt eine Begabung für die nächsten zwei Proben auf ein Wissenstalent innerhalb der Wirkungsdauer.
- **Längere Wirkungsdauer** (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- **Mehr Proben 2** (FW 16, 6 AP): Der Geweihte bekommt eine Begabung für die nächsten drei Proben auf ein Wissenstalent innerhalb der Wirkungsdauer. Voraussetzung: Liturgieerweiterung **Mehr Proben 1**.

Greifenruf

Sieht ein Praiosgeweihter große Schwierigkeiten vor sich liegen, kann er einen der Greifen seines Herrn herbeirufen. Er wird dies jedoch niemals leichtfertig tun.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Durch diese Zeremonie kann der Geweihte einen Greifen rufen, der ihn oder eine andere Person in seiner Nähe durch die Lüfte zu tragen vermag oder an seiner Seite kämpft. Karma wird dieser jedoch nicht für den Geweihten einsetzen. Der Greif erscheint am Ende der Zeremoniedauer.

Zeremoniedauer: 8 Stunden (Zeremoniedauer ist nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 32 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS/2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Praios (Ordnung)

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- **Zeremoniedauer modifizierbar** (FW 8, 4 AP): Die Zeremoniedauer ist doch modifizierbar.

Greif

MU 18 **KL** 16 **IN** 14 **CH** 16

FF 12 **GE** 14 **KO** 18 **KK** 20

LeP 75 **AsP** – **KaP** 50 **INI** 14+1W6

AW 7 **SK** 3* **ZK** 3* **GS** 10/20 (an Land / in der Luft)

Biss: AT 15 TP 2W6+6 RW kurz

Pranke: AT 17 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE 5/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Flugangriff (Biss, Pranke), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Pranke)

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 12, Götter & Kulte 12, Handel 3, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 12, Magiekunde 12, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 14, Verbergen 0, Willenskraft 14

Liturgien: Segnung Eidsegen, Blendstrahl 14, Kleiner Bannstrahl 12 und weitere; Greifen verfügen über karmale Kräfte, die den Liturgien der Praioskirche ähneln. Die genauen Effekte sind vom Meister zu bestimmen. Sie besitzen darin mindestens einen FW von 12.

Kampfverhalten: Das Kampfverhalten eines Greifs ist sehr individuell, da jeder über eine eigene Persönlichkeit verfügt.

Flucht: individuell; in der Regel fliehen Greife aber nicht

Schmerz +1 bei: 56 LeP, 38 LeP, 19 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

*) **Göttlicher Schutz:** Gegen Magie sind SK und ZK um 7 erhöht.

Anmerkungen: Der Greif wiegt 500 Stein.

Sonderfertigkeit Anspringen (Spezialmanöver)



- **Längere Wirkungsdauer** (FW 12, 8 AP): Die Wirkungs-
dauer beträgt QS Stunden.
- **Karmaspende** (FW 16, 12 AP): Der Greif nutzt auch sein
eigenes Karma, um den Geweihten zu unterstützen.

Guter Fang

Besonders Fischer schätzen diese Zeremonie, da ihr Wirken ihnen Fangglück verheißt. Durch diese Zeremonie wird die Ausbeute beim Fischen besser als üblich.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Das Ziel der Zeremonie erhält bei der nächsten Probe während der Wirkungsdauer eine Erleichterung von QS/2 auf *Fischen & Angeln* und bei Gelingen der Probe +1 QS (bis zu einem Maximum von 6), wenn es um Nahrungsbeschaffung geht.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Efferd (Wogen)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Leichteres Fischen** (FW 8, 2 AP): Die Erleichterung bei der *Fischen & Angeln*-Probe beträgt (QS/2)+1.
- **Mehr Rationen 1** (FW 12, 4 AP): Die ermittelten Tagesrationen werden verdoppelt.
- **Mehr Rationen 2** (FW 16, 6 AP): Die ermittelten Tagesrationen werden verdreifacht. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Mehr Rationen 1*.

Häutung

Einige Geweihte der jungen Göttin verschaffen sich mit dieser Zeremonie ein neues Aussehen, wenn sie sich mit umstürzlerischen Tätigkeiten zu viele Feinde gemacht haben oder ihnen einfach der Sinn nach Veränderung steht.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Haut der Tsageweihten fällt von ihrem Körper ab und offenbart ein gänzlich neues Antlitz. Die Geweihte kann dabei nicht bestimmen, wie sie künftig aussehen wird. Es handelt sich vielmehr um ein zufälliges anderes Gesicht, allerdings bleiben Alter, Geschlecht, Statur, Größe, Augen- und Haarfarbe erhalten. Änderungen der Spezies sind nicht möglich, auch nicht bei deren Untergruppen (etwa Thorwaler/Waldmensch/Tulamide bei Menschen). Sämtliche körperlichen Vor- und Nachteile wie *Gutaussehend*, *Stigma* und *Hässlich* bleiben dabei erhalten. Die Häutung dauert 7-QS Stunden.

Zeremoniedauer: 32 Stunden

KaP-Kosten: 32 KaP, davon 2 permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Tsa (Wandel)

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- **Andere Augen, anderes Haar** (FW 8, 4 AP): Die Augen- und Haarfarbe ändern sich bei der Häutung nach dem Willen der Geweihten.
- **Größer und kleiner** (FW 12, 8 AP): Die Größe der Geweihten kann pro Häutung um bis zu 1 Finger willentlich nach oben oder unten geändert werden.
- **Eigene Wahl** (FW 16, 12 AP): Details des Aussehens können von der Geweihten willentlich bestimmt werden. Regeltechnische Vor- und Nachteile lassen sich jedoch auch mit der Erweiterung nicht beeinflussen.

Heiliger Schwur

Ein Schwur vor den Göttern bindet alle Beteiligten. Es gilt als ausgesprochen verwerflich, wenn man einen solch besiegelten Schwur bricht.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Schwur kann auf eine oder zwei Personen wirken. Eine Person allein legt einen Eid vor den Göttern ab, während im Fall von zwei Personen diese einander gegenseitig einen Schwur leisten. Dem Schwur kann nur zuwidergehandelt werden, wenn eine um die QS/2 erschwerte Probe auf *Willenskraft* gelingt. Ein heiliger Schwur muss freiwillig geleistet werden. Der Schwörende erhält den Makel des Schwurbrechers, wenn er den Schwur bricht (siehe Seite 71).

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis Schwur endet

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Starker Schwur 1** (FW 8, 2 AP): Die *Willenskraft*-Probe ist um (QS/2)+1 erschwert.
- **Starker Schwur 2** (FW 12, 4 AP): Die *Willenskraft*-Probe ist um (QS/2)+2 erschwert. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Starker Schwur 1*.
- **Starker Schwur 3** (FW 16, 6 AP): Die *Willenskraft*-Probe ist um (QS/2)+3 erschwert. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Starker Schwur 2*.

Herr der Meere

Mittels dieser Zeremonie wird die Strecke vergrößert, welche ein Boot oder Schiff zurücklegen kann.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die GS eines Schiffs, das mit der Zeremonie belegt wurde, verdoppelt sich.

Die Tagesstrecke eines Wasserfahrzeugs erhöht sich um QS x 5 % (siehe **Strategische Bewegung im Regelwerk** auf Seite 248). Das Schiff darf weder mehr als 20 Schritt lang sein noch mehr als 30 Personen Platz bieten.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Stunden bzw. eine Tagesstrecke
(Wirkungsdauer ist nicht modifizierbar)

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte; Schiffe)

Verbreitung: Swafnir (Kraft)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Größere Wasserfahrzeuge 1* (FW 8, 2 AP): Das Wasserfahrzeug kann bis zu 30 Schritt lang sein und bis zu 60 Personen Platz bieten.
- *Größere Wasserfahrzeuge 2* (FW 12, 4 AP): Das Wasserfahrzeug kann bis zu 40 Schritt lang sein und bis zu 120 Personen Platz bieten. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Größere Wasserfahrzeuge 1*.
- *Mehrere Ziele* (FW 16, 6 AP): Die Zeremonie wirkt auf mehrere Wasserfahrzeuge, jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 16 KaP.

Hilfe in der Not

Geweihte der Ifirn sind bestrebt, jedem notleidenden Lebewesen beizustehen. Diese Zeremonie erlaubt es ihnen, Hilfsbedürftige zu finden.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die Ifirngeweihte vermag zu spüren, in welcher Richtung sich die nächste Person befindet, die Not leidet (d. h. sie hat Hunger, ist verletzt, erfriert oder hat sich verlaufen). Zu der Entfernung oder der tatsächlichen Erreichbarkeit des gesuchten Ziels kann sie jedoch keine Angaben machen.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Ifirn (Hilfsbereitschaft)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Genaue Entfernung* (FW 8, 1 AP): Die Geweihte kann auf eine Meile genau sagen, wie weit die notleidende Person entfernt ist.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- *Genaue Erreichbarkeit* (FW 16, 3 AP): Die Geweihte kann genauere Angaben zur Erreichbarkeit machen und z. B. spüren, ob ein Fluss oder ein Berg im Weg ist. Somit kann sie auch Umwege einkalkulieren.

Inspiration

Der Geweihte erhält eine göttliche Inspiration und kann so Kunstwerke von hoher Qualität schaffen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Alle Talentproben, die der Schaffung eines rein künstlerischen Werks dienen, sind um QS/2 Punkte erleichtert. Die Zeremonie hat keine Auswirkung auf die Schaffung von Objekten, bei denen der praktische Nutzen im Vordergrund steht, selbst wenn künstlerische Elemente eingebracht werden. Das Schmieden eines zum Kampf geeigneten Schwerts ist also auch dann nicht erleichtert, wenn es mit Verzierungen versehen wird. Generell kann die Zeremonie nicht zum Erschaffen von Waffen und Rüstungen oder für das Talent *Alchimie* verwendet werden. Voraussetzung der Proben ist jedoch immer, dass die Talente unter göttergefälligen Aspekten eingesetzt werden.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 6 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Hesinde (Wissen), Tsa (Freiheit)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Reichweite Berührung* (FW 8, 2 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Zeremonie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 8 Stunden.
- *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 16 Stunden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Jagdg Glück

Die Zeremonie schenkt einem Jäger den Segen des eisigen Gottes und lässt ihn eine größere Menge an Beute erlegen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Geweihte bekommt eine Begabung für die nächste *Tierkunde*-Probe bei der Jagd innerhalb der Wirkungsdauer.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS/2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Firun (Jagd)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Mehr Proben 1* (FW 8, 1 AP): Das Ziel bekommt eine Begabung für die nächsten zwei Proben auf *Tierkunde* bei der Jagd innerhalb der Wirkungsdauer.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 2 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Zeremonie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- *Mehr Proben 2* (FW 16, 3 AP): Das Ziel bekommt eine Begabung für die nächsten drei Proben auf *Tierkunde* bei der Jagd innerhalb der Wirkungsdauer. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Mehr Proben 1*.

Jugendlichkeit

Ewige Jugend wird für die meisten nichts als ein Traum bleiben, doch einige wenige Geweihte sind dazu in der Lage, ihr Antlitz über Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte hinweg zu bewahren.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Während der Wirkungsdauer wird die Alterung der betroffenen Person ausgesetzt.

Zeremoniedauer: 32 Stunden

KaP-Kosten: 32 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Monate

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser, Rahja (Harmonie), Tsa (Wandel)

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- Reichweite *Berührung* (FW 8, 4 AP): Als Reichweite gilt *Berührung*. Die Zeremonie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- Zielkategorie *Lebewesen* (FW 12, 8 AP): Die Zeremonie umfasst auch die Zielkategorie *Lebewesen*.
- Längere Wirkungsdauer (FW 16, 12 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Jahre. Die KaP-Kosten steigen auf 64.

Kleine Moralstärkung

Um die Moral der Mannschaft zu heben, können Efferd-geweihte die Besatzung segnen. Dies ist beispielsweise gegen Einschüchterungsversuche von Piraten oder beim plötzlichen Auftauchen von Meeresungeheuern hilfreich.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Durch diese Zeremonie kann der Efferd-geweihte die Mannschaft eines Bootes oder Schiffes segnen und ihr so Mut machen. Bis zu QS x 10 Matrosen dürfen eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten oder Einschüchtern widerstehen)* einmal neu würfeln, genauso wie beim Einsatz eines Schicksalspunktes (siehe **Regelwerk** Seite 30). Die Wirkung der Zeremonie erlischt für ein Mitglied der Boots- oder Schiffsmannschaft, sobald es von Bord geht. Dies kann auch unfreiwillig geschehen, z. B. durch einen Sturz ins Wasser.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Aves (Schicksal), Efferd (Wogen)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- Längere Wirkungsdauer (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Tage.
- Gute Moral (FW 12, 4 AP): Bis zu drei *Willenskraft (Bedrohungen standhalten oder Einschüchtern widerstehen)*-Proben können neu gewürfelt werden.
- Gute Selbstbeherrschung (FW 16, 6 AP): Zusätzlich können auch Proben auf das Talent *Selbstbeherrschung* im Rahmen der Wirkung der Zeremonie neu gewürfelt werden.

Läuterung des Erzes

Statt die mühsame Arbeit eines Bergmanns zu erledigen, kann ein Geweihter des Ingerimm wertvolles Material auch direkt aus Sumus Leib entnehmen. Da dies jedoch selten im Sinne seines Gottes ist, wird er nur in besonderen Situationen auf diese Zeremonie zurückgreifen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS x 2 Schritt um den Geweihten löst sich alles befindliche und benannte erzene Material aus dem umgebenden Fels. Der Austritt erfolgt langsam und möglichst nahe der Position des Geweihten. Als Materialien benannt werden können spezifische Edelsteine oder Edelmetalle (Silber, Gold, Diamanten, Rubine etc.).

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst



Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte; erzene Materialien)

Verbreitung: Ingerimm (Handwerk)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Größerer Radius* (FW 8, 3 AP): Der Radius beträgt QS x 5 Schritt.
- ☛ *Edelmetalltausch* (FW 12, 6 AP): Die Zeremonie wirkt auf alle Edelmetalle gleichzeitig.
- ☛ *Edelsteintausch* (FW 16, 9 AP): Die Zeremonie wirkt auf alle Edelsteine gleichzeitig.

Liturgieabsorption

Diese mächtige Zeremonie erschafft eine Zone, in der klerikales Wirken erschwert ist oder sogar vollständig absorbiert wird.

Probe: MU/MU/IN

Wirkung: Mittels der Liturgieabsorption kann liturgisches Wirken aus einer Zone mit einem Radius von 5 Schritt ferngehalten oder in dieser gebrochen werden. Dies funktioniert, solange die QS der Liturgieabsorption gleich groß ist wie die QS der gegnerischen Liturgie/Zeremonie. Ist die QS der gegnerischen Kraft höher, wirkt sie fortan geschwächt (nur noch mit der Differenz zur QS der Absorption).

Die Zone verfügt über eine Stärke von investierten KaP+(QS x 3). Die Stärke reduziert sich um die KaP jeder ferngehaltenen oder gebrochenen Liturgie/Zeremonie. Fällt die Stärke unter 1, bricht die Zone zusammen. Überzählige KaP eines gegnerischen Wirkens werden dabei ignoriert, es wird vollständig aufgehalten.

Die Zone verharrt an Ort und Stelle. Entscheidend, ob die Absorption zum Einsatz kommt, ist der Aufenthaltsort des Ziels des gegnerischen Wirkens: Das Ziel muss sich innerhalb der Zone befinden, gleichgültig ob die gegnerische Liturgie/Zeremonie von innerhalb oder außerhalb der Zone gewirkt wird.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: mindestens 16 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: maximal 13 Stunden

Zielkategorie: Liturgien und Zeremonien

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Größere Reichweite* (FW 8, 4 AP): Die Reichweite beträgt 32 Schritt.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 8 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 13 Tage.
- ☛ *Permanente Wirkung aufheben* (FW 16, 12 AP): Permanente Wirkungen können aufgehoben werden. Der Geweihte entscheidet sich vor Beginn der Zeremonie, ob er dies möchte. Die permanenten Kosten entsprechen denen, die für die Liturgie/Zeremonie ausgegeben wurden.

Makelloser Leib

Der Körper einer Person kann mit dieser Zeremonie nach außen hin von seinen Makeln befreit werden.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Durch das Wirken der Zeremonie werden Narben und kleinere Verstümmelungen (fehlender Finger, fehlende Ohrspitze) eines Körpers verdeckt, sodass sie mit keinem Sinn mehr wahrnehmbar sind. Ebenso geht der Nachteil *Hässlich* temporär verloren. Größere Verstümmelungen wie abgetrennte Gliedmaßen sind auf diesem Wege nicht zu verbergen. Auch bleiben die Einschränkungen von Verstümmelungen erhalten. Leidet der Betroffene also etwa unter einem zertrümmerten Knie, wird er weiterhin hinken.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rahja (Harmonie), Tsa (Wandel)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Kosten modifizierbar* (FW 8, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Stunden.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage.

Metallerhitzung

Ein reisender Priester des Ingerimm kann nur selten auf eine Lohe zurückgreifen. Will er sich dennoch dem Schmieden widmen, schafft diese Zeremonie Abhilfe.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Ein maximal 1 Stein wiegendes Stück Metall wird so sehr erhitzt, dass es geschmiedet werden kann.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte; Metall)

Verbreitung: Ingerimm (Handwerk)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Größere Menge 1* (FW 8, 2 AP): Maximal lassen sich bis zu 5 Stein erhitzen.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Stunden.
- ☛ *Größere Menge 2* (FW 16, 6 AP): Maximal lassen sich bis zu 25 Stein erhitzen. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Größere Menge 1*.

Moralstärkung

Bei Schiffsmannschaften ist eine gute Moral wichtig, um längere Reisen durch gefährliche Gewässer zu überstehen. Mithilfe dieser Zeremonie können sich Mannschaften zuversichtlich an die Gestade auch der entlegensten Kontinente aufmachen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Durch diese Zeremonie kann der Efferdgeweihte die Mannschaft eines Bootes oder Schiffes segnen und ihr so Mut machen. Bis zu QS x 10 Matrosen erhalten auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten oder Einschüchtern widerstehen)* eine Begabung. Zudem erhalten sie während der Wirkungsdauer auf alle MU-Teilproben eine Erleichterung von 1 und einen Bonus von +1 VW. Die Wirkung der Zeremonie erlischt für ein Mitglied der Boots- oder Schiffsmannschaft, sobald es von Bord geht. Dies kann auch unfreiwillig geschehen, z. B. durch einen Sturz ins Wasser.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Efferd (Wogen)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Tage.
- *Eins mit dem Schiff* (FW 12, 4 AP): Bei Proben auf Boote & Schiffe bekommen alle Ziele +1 FP.
- *Gute Selbstbeherrschung* (FW 16, 6 AP): Auch das Talent *Selbstbeherrschung* bekommt eine entsprechende Begabung.

Nahrungsreinigung

Die Nahrungsreinigung erlaubt den gefahrlosen Verzehr jeglicher Nahrung.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Zeremonie kann Nahrungsmittel für  bis zu 6 Personen • von sämtlichen Krankheiten und Giften befreien, solange deren Stufe nicht über der erreichten QS liegt. Ebenso betroffen sind einfache Verunreinigungen wie Dreck und Schimmel. Gänzlich verfaultes Essen kann jedoch nicht mehr wiederhergestellt werden. Dieser Schutz funktioniert nur vor dem Verzehr. Die Zeremonie lässt sich auch auf Getränke anwenden.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte; Nahrungsmittel)

Verbreitung: Travia (Heim)

Steigerungsfaktor: A

• Die Menge der Nahrungsmittel ist variabel.

Liturgieerweiterungen:

- *Größere Menge 1* (FW 8, 1 AP): Die gereinigte Menge reicht für 12 Personen.
- *Größere Menge 2* (FW 12, 2 AP): Die gereinigte Menge reicht für 50 Personen. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Größere Menge 1*.
- *Größere Menge 3* (FW 16, 3 AP): Die gereinigte Menge reicht für 100 Personen. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Größere Menge 2*.

Nebelschwaden

Durch das Herbeirufen von dichtem Nebel kann eine Efferdgeweihte ihre Feinde täuschen oder das eigene Boot verbergen, um leichter entkommen zu können.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Um die Geweihte bilden sich dichte Nebelschwaden, die etwa eine Kugel von QS x 50 Schritt Durchmesser füllen können. Pro QS werden die Sichtverhältnisse um eine Stufe schlechter. Lichtquellen, ob natürlich oder übernatürlich, können den Nebel nicht erhellen oder durchdringen. Die Sicht der Geweihten wird durch die Zeremonie nicht eingeschränkt, anderweitige Sichtmodifikatoren gelten allerdings weiterhin.

Die Geweihte muss vor Beginn der Zeremonie entscheiden, ob die Zone des Nebels an Ort und Stelle verbleiben oder sich mit ihr als Zentrum mit bewegen soll.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 32 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Efferd (Wind)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Stunden.
- *Größere Reichweite* (FW 12, 4 AP): Die Reichweite beträgt 64 Schritt, der Nebel verharrt an der Stelle.
- *Formbarer Nebel* (FW 16, 6 AP): Der Nebel ist formbar und kann beliebige Gestalt annehmen.

Ortsweihe (Sanctum)

Die Ortsweihe, eine stärkere Version der Tempelweihe, kann auch auf andere Orte als Tempel eingesetzt werden, welche dann als zweifachgeweiht gelten.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Mit dieser Zeremonie lässt sich ein Ort weihen, sodass er als zweifachgeweiht (siehe Seite 69) zählt. Dies kann ein Tempel oder ein anderer beliebiger Ort der gleichen Größe sein. Die Außenbereiche eines Tempels/Ortes, etwa ein Kräutergarten, zählen nicht als geweihter Boden, Innenhöfe und Keller allerdings sehr wohl. Mit der Ortsweihe lassen sich Tempel/Orte mit einer Fläche von bis zu 200 Rechtschritt weihen.

Zeremoniedauer: 8 Stunden

KaP-Kosten: 64 KaP, davon 16 permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: permanent

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- *Große Gebäude/Orte 1* (FW 8, 4 AP): Ein großes Terrain kann geweiht werden. Darunter fallen viele Stadttempel. Die KaP-Kosten belaufen sich auf 128 KaP, davon 32 permanent.
- *Große Gebäude/Orte 2* (FW 12, 8 AP): Ein riesiges Terrain kann geweiht werden. Darunter fällt beispielsweise das Gebrochene Rad, der Haupttempel der Puniner Boronkirche. Die KaP-Kosten belaufen sich auf 256 KaP, davon 64 permanent. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Große Gebäude/Orte 1*.
- *Große Gebäude/Orte 3* (FW 16, 12 AP): Ein gigantisches Terrain oder Tempelanlagen können geweiht werden. Darunter fällt z. B. die Stadt des Lichts in Gareth. Die KaP-Kosten belaufen sich auf 512 KaP, davon 128 permanent. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Große Gebäude/Orte 2*.

Panthergestalt

Durch diese Zeremonie kann sich die Geweihte in einen Panther verwandeln, das heilige Tier ihres Gottes.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Geweihte verwandelt sich in einen Panther. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Panthergestalt behält die Geweihte ihre geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Panthers. Zudem kann sie QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Panthers verteilen. In der Panthergestalt vermag sie keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur die Geweihte selbst)

Verbreitung: Kor (Guter Kampf und Gutes Gold)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- *Aufrechterhaltend* (FW 8, 3 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.
- *Sprachfähigkeit* (FW 12, 6 AP): Die Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.

Panther

Geistige Eigenschaften wie Geweihte

FF 12 GE 16 KO 13 KK 14

LeP wie Geweihte AsP – KaP – INI 17+1W6

VW 10 SK wie Geweihte ZK 0 GS 16

Biss: AT 15 TP 2W6+1 RW kurz

Pranke: AT 15 TP 1W6+2 RW kurz

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke; Spezialmanöver), Finte I (Pranke, Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: wie Geweihte

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Verbergen (Schleichen) um 2 erleichtert

Anmerkungen: Ein Panther wiegt zwischen 25 und 35 Stein.

- *Klerikales Tier* (FW 16, 9 AP): Liturgien können gewirkt werden, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sprachfähigkeit*.

Paradiesvogelgestalt

Durch diese Zeremonie kann sich der Geweihte in einen Paradiesvogel verwandeln, das heilige Tier seines Gottes.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte verwandelt sich in einen Paradiesvogel. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Paradiesvogelgestalt behält der Geweihte seine geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Paradiesvogels. Zudem kann er QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Paradiesvogels verteilen. In der Paradiesvogelgestalt vermag er keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur der Geweihte selbst)

Verbreitung: Aves (Reise und Schicksal)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Aufrechterhaltend* (FW 8, 2 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.
- *Sprachfähigkeit* (FW 12, 4 AP): Der Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.
- *Klerikales Tier* (FW 16, 6 AP): Liturgien können gewirkt werden, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sprachfähigkeit*.

Paradiesvogel

Geistige Eigenschaften wie Geweihter

FF 13 GE 12 KO 10 KK 11 (k) (siehe Seite 235)

LeP wie Geweihter **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 8 SK wie Geweihter **ZK** -2 **GS** 4/15 (am Boden / in der Luft)

Schnabel: AT 12 TP 1W3-1 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Geweihter

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: kann fliegen, Gutaussehend I

Pferd (Warunker)

Geistige Eigenschaften wie Geweihte

FF 8 GE 14 KO 22 KK 24

LeP wie Geweihte **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 SK wie Geweihte **ZK** 0 **GS** 12

Tritt: AT 15 TP 1W6+6 RW mittel

Biss: AT 12 TP 1W6+1 RW kurz

Niederreiten: AT 14 TP 2W6+4 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Tritt)

Talente: wie Geweihte

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: kann bis zu 150 Stein an Ausrüstung tragen

Pferdegestalt

Durch diese Zeremonie kann sich die Geweihte in ein Pferd verwandeln, das heilige Tier ihrer Göttin.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Geweihte verwandelt sich in ein Pferd. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Pferdegestalt behält die Geweihte ihre geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Pferdes. Zudem kann sie QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Pferdes verteilen. In der Pferdegestalt vermag sie keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur die Geweihte selbst)

Verbreitung: Rahja (Ekstase und Harmonie)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Aufrechterhaltend** (FW 8, 2 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.
- ☛ **Sprachfähigkeit** (FW 12, 4 AP): Die Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.
- ☛ **Klerikales Tier** (FW 16, 6 AP): Liturgien können gewirkt werden, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sprachfähigkeit*.

Priesterweihe (Ordination)

Mit dieser Zeremonie können Diener einer Gottheit zu Geweihten erhoben werden, die künftig karmale Kraft zu nutzen vermögen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Zielperson erhält den Vorteil Geweihter und die entsprechende Tradition des Weihenden Priesters, solange dies auch den Wohlgefallen der Gottheit findet. Der Meister muss für die Gottheit entscheiden,

ob sie den Sterblichen als Diener akzeptiert. Die Zielperson kann auf diesem Wege nur Geweihter jenes Gottes werden, dem der Wirker der Zeremonie dient. Der Vorteil *Geweihter* und die Tradition müssen mit AP bezahlt werden, wobei die üblichen Regeln für Vorteile gelten.

Die Berührung muss nicht über die ganze Dauer der Zeremonie erfolgen, dies ist von Kult zu Kult unterschiedlich. Der Meister hat hierbei das letzte Wort.

Zeremoniedauer: 8 Stunden

KaP-Kosten: 32 KaP, davon 12 permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Größere Reichweite** (FW 8, 4 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- ☛ **Zwei Ziele** (FW 12, 8 AP): Der Geweihte kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig ordinieren. Das zweite Ziel kostet 16 KaP und es müssen insgesamt 24 permanente KaP ausgegeben werden.
- ☛ **Kosten modifizierbar** (FW 16, 12 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar, die permanenten Kosten bleiben gleich.

Rabengestalt

Durch diese Zeremonie kann sich der Geweihte in einen Raben verwandeln, das heilige Tier seines Gottes.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte verwandelt sich in einen Raben. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Rabengestalt behält der Geweihte seine geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Raben. Zudem kann er QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Raben verteilen. In der Rabengestalt vermag er keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Rabe (Kohlrabe)

Geistige Eigenschaften wie Geweihter

FF 12 GE 10 KO 6 KK 9 (k) (siehe Seite 235)

LeP wie Geweihter **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 5 SK wie Geweihter **ZK** –2 **GS** 2/16 (am Boden / in der Luft)

Schnabel: AT 15 TP 2W6+1 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Geweihter

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: kann fliegen, Herausragender Sinn (Sicht)

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur der Geweihte selbst)

Verbreitung: Boron (Tod und Traum)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Aufrechterhaltend** (FW 8, 2 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.
- ☛ **Sprachfähigkeit** (FW 12, 4 AP): Der Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.
- ☛ **Klerikales Tier** (FW 16, 6 AP): Liturgien können gewirkt werden, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sprachfähigkeit*.

Reiseseegen

Mit dieser Zeremonie kann der Geweihte die Reise einer Person stark erleichtern.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Das Ziel bekommt eine Begabung für die nächste Probe auf ein Naturtalent, das es innerhalb der Wirkungskdauer benutzt.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 12 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Aves (Reise und Schicksal), Firun (Jagd), Travia (Freundschaft)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Mehr Proben 1** (FW 8, 3 AP): Das Ziel bekommt eine Begabung für die nächsten zwei Proben auf ein Naturtalent innerhalb der Wirkungskdauer.
- ☛ **Längere Wirkungskdauer** (FW 12, 6 AP): Die Wirkungskdauer beträgt QS Tage.
- ☛ **Mehr Proben 2** (FW 16, 9 AP): Das Ziel bekommt eine Begabung für die nächsten drei Proben auf ein Naturtalent innerhalb der Wirkungskdauer. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Mehr Proben 1*.

Sättigung

Reicht die Ernte nicht aus, um die Hungernden zu speisen, vermögen Geweihte der Travia oder der Peraine die Notleidenden mit der Kraft ihrer Göttin zu sättigen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Mit der Zeremonie belegtes Essen sättigt in einem deutlich größeren Maße. Die Wirkung der Zeremonie betrifft bis zu 5 Stein an Nahrung.



• Zum Vergleich: Ein Proviantpaket für einen Tag (also drei Mahlzeiten) wiegt 1,5 Stein.

(QS/2)+1 Personen werden von jeweils 0,5 Stein der Nahrung satt. Wird die Nahrung nicht vor dem Ende der Wirkungsdauer

verspeist, verfliegt die Wirkung. Der Effekt lässt sich auf dieselbe Mahlzeit nicht stapeln.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte; Nahrungsmittel)

Verbreitung: Peraine (Landwirtschaft), Travia (Freundschaft)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 24 Stunden.
- *Mehr Mäuler werden satt* (FW 12, 4 AP): Pro 0,5 Stein werden QS+1 Personen satt.
- *Riesige Mengen* (FW 16, 6 AP): Bis zu 10 Stein an Nahrung können von der Zeremonie betroffen sein.

Schlangengestalt

Durch diese Zeremonie kann sich der Geweihte in eine Schlange verwandeln, das heilige Tier seiner Göttin.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte verwandelt sich in eine Schlange. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Schlangengestalt behält der Geweihte seine geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten der Schlange. Zudem kann er QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften der Schlange verteilen. In der Schlangengestalt vermag er keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur der Geweihte selbst)

Verbreitung: Hesinde (Magie und Wissen)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Aufrechterhaltend* (FW 8, 1 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.
- *Sprachfähigkeit* (FW 12, 2 AP): Der Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.
- *Klerikales Tier* (FW 16, 3 AP): Liturgien können gewirkt werden, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sprachfähigkeit*.

Schlange

Geistige Eigenschaften wie Geweihter

FF 10 GE 13 KO 10 KK 8

LeP wie Geweihter AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 3 SK wie Geweihter ZK 0 GS 3

Biss: AT 12 TP 1W6 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (verursacht aber nur *Ein-geengt* und nicht *Fixiert*, kann auch gegen Ziele der Größenkategorie mittel eingesetzt werden), Finte I (Biss)

Talente: wie Geweihter

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Herausragender Sinn (Geruchs- und Geschmacksinn)

Schwanengestalt

Durch diese Zeremonie kann sich die Geweihte in einen Schwan verwandeln, das heilige Tier ihrer Göttin.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Geweihte verwandelt sich in einen Schwan. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Schwanengestalt behält die Geweihte ihre geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Schwans. Zudem kann sie QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Schwans verteilen. In der Schwanengestalt vermag sie keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur die Geweihte selbst)

Verbreitung: Ifirn (Hilfsbereitschaft und Natur)

Steigerungsfaktor: B

Schwan

Geistige Eigenschaften wie Geweihte

FF 11 GE 11 KO 12 KK 13

LeP wie Geweihte AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 5 SK wie Geweihte ZK 0 GS 3/12 (am Boden / in der Luft)

Schnabel: AT 13 TP 1W6+1 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Geweihte

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: kann fliegen, Wuchtschlag I

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Aufrechterhaltend** (FW 8, 2 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.
- ☛ **Sprachfähigkeit** (FW 12, 4 AP): Die Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.
- ☛ **Klerikales Tier** (FW 16, 6 AP): Liturgien können gewirkt werden, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sprachfähigkeit*.

Seelenbannung

Diese schlimmste und gefürchtetste Zeremonie der Kulte des Namenlosen ist dazu gedacht, ein vernunftbegabtes Wesen dem Gott ohne Namen zu opfern.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Durch diese finstere Zeremonie ist es einer Geweihten möglich, die Seele eines Kulturschaffenden dem Namenlosen zu opfern. Der Betroffene stirbt dadurch am Ende der Zeremoniedauer.

Zeremoniedauer: 16 Stunden

KaP-Kosten: 32 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Kosten modifizierbar** (FW 8, 4 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- ☛ **Kürzere Zeremoniedauer** (FW 12, 8 AP): Die Zeremoniedauer beträgt 8 Stunden.
- ☛ **Massenopferung** (FW 16, 12 AP): Die Geweihte kann bis zu 13 Ziele gleichzeitig opfern. Jedes Ziel nach dem ersten reduziert die KaP-Kosten um 2.

Seelenprüfung

Frevler lassen sich nicht immer auf den ersten Blick erkennen, einer Seelenprüfung hält jedoch niemand stand.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte kann erkennen, ob irgendwann im Leben des Ziels eine INITIATION des eigenen Pantheons oder sogar ORDINATION eines Gottes seines Pantheons auf dieses gewirkt wurde. Die genaue Gottheit der Ordination wird nicht erkannt, falls das Pantheon mehrere umfasst. Außerdem sieht der Geweihte, ob aktuell der Makel des Eidbrechers (siehe Seite 71) auf seinem Gegenüber liegt. Dabei spielt es keine Rolle, durch welches Pantheon der Makel zustande gekommen ist.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Schwurbrecher-Aura** (FW 8, 3 AP): Der Geweihte kann erkennen, ob der Makel des Schwurbrechers (siehe Seite 71) auf seinem Gegenüber liegt.
- ☛ **Frevler-Aura** (FW 12, 6 AP): Der Geweihte kann erkennen, ob der Makel des Frevlers (siehe Seite 71) auf seinem Gegenüber liegt. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Schwurbrecher-Aura*.
- ☛ **Verdammten-Aura** (FW 16, 9 AP): Der Geweihte kann erkennen, ob der Makel des Verdammten (siehe Seite 72) auf seinem Gegenüber liegt. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Frevler-Aura*.

Segnung des Heims

Die Geweihte segnet eine Zone und erschwert es, darin das traviagefällige Gastrecht zu brechen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Innerhalb eines Radius von 12 Schritt um die Feuerstelle eines gesegneten Heims ist es nur noch unter erschwerten Bedingungen möglich, das Gastrecht (siehe Seite 21) zu brechen. Dies gilt sowohl für Gäste als auch für Gastgeber. Will dennoch jemand eine Handlung gegen das Gastrecht unternehmen, muss er eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um 1 bestehen. Bei Misslingen sind alle Proben, die gegen das Gastrecht verstoßen, bis zum Ende der Wirkungsdauer um 1 erschwert.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Travia (Heim)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Längere Wirkungsdauer 1** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 Tage.
- ☛ **Längere Wirkungsdauer 2** (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Wochen. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- ☛ **Längere Wirkungsdauer 3** (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Monate. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Wirkungsdauer 2*.

Sicherer Tritt

Der Geweihte kann sich mithilfe dieser Zeremonie leichter über Eis, Schnee und sogar Eisschollen bewegen.

Probe: IN/CH/GE

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS x 2 Schritt um den Geweihten können sich alle Wesen problemlos über Eis und Schnee bewegen. Sie sinken oder brechen nicht ein und rutschen nicht aus. Betroffene Wesen dürfen ihre volle GS verwenden.

Bei Proben auf die Talente *Klettern* und *Körperbeherrschung* können jeweils Erschwernisse durch die Vereisung des Hindernisses in Höhe von QS/2 ignoriert werden. Danach noch vorhandene Erschwernisse modifiziert die Probe wie üblich.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Aktivierung der Zeremonie) + 4 KaP pro 4 Stunden

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Firun (Kälte)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Größere Erleichterung* (FW 8, 2 AP): Es können (QS/2)+1 Erschwernisse ignoriert werden.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 4 AP): Die Zeremonie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Zeremonie festgelegt werden.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Zeremonie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Speisung

Der Geweihte stimmt zusammen mit den Hungernden ein Gebet an und bittet die Göttin Travia um Sättigung.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Bis zu QS+1 Personen benötigen während der Wirkungsdauer weder Nahrung noch Wasser und fühlen sich weder hungrig noch durstig.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Travia (Heim)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Mehr Personen* (FW 8, 2 AP): Die Zeremonie erstreckt sich auf QS+3 Personen.
- *Kosten modifizierbar* (FW 12, 4 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt 2 Tage.

Staub und Schimmel

Mit dieser machtvollen Zeremonie kann ein Geweihter des Namenlosen ein beliebiges Objekt zerfallen lassen.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Das Ziel dieser Zeremonie zerfällt und wird zerstört. Dabei kann es sich z. B. um einen Burgtor oder eine Wand handeln, aber auch um einen Stuhl oder eine Waffe. Der Gegenstand wird porös,

schimmelig, weich oder zerfällt zu Staub (Meistentscheid). Am Ende der Wirkungsdauer ist das Ziel nicht mehr zu gebrauchen.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 2/4/8/16 KaP für ein Objekt von der Größe eines/einer Tasse/Truhe/Tür/Burgtors • ○

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte)

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 3 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Zielkategorie magische Objekte* (FW 12, 6 AP): Die Zielkategorie umfasst auch magische Objekte. Sind permanente AsP darin gebunden, muss der Geweihte ebenso viele permanente KaP opfern.
- *Zielkategorie karmale Objekte* (FW 16, 9 AP): Die Zielkategorie umfasst auch karmale Objekte. Sind permanente KaP darin gebunden, muss der Geweihte ebenso viele permanente KaP opfern.

Storchengestalt

Durch diese Zeremonie kann sich der Geweihte in einen Storch verwandeln, das heilige Tier seiner Göttin.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte verwandelt sich in einen Storch. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Storchengestalt behält der Geweihte seine geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Storches. Zudem kann er QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Storches verteilen. In der Storchengestalt vermag er keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Storch

Geistige Eigenschaften wie Geweihter

FF 12 GE 11 KO 14 KK 12

LeP wie Geweihter AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 5 SK wie Geweihter ZK 0 GS 2/15 (am Boden / in der Luft)

Schnabel: AT 12 TP 1W6+1 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: wie Geweihter

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: kann fliegen, Herausragender Sinn (Sicht)

• Dolchgroße Waffen fallen unter tassengroße Objekte, Waffen von der Größe eines Schwerts unter Truhengröße und Zweihänder gelten in diesem Sinne als Objekte von der Größe einer Tür.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur der Geweihte selbst)

Verbreitung: Peraine (Heilung und Landwirtschaft)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Aufrechterhaltend** (FW 8, 2 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.
- ☛ **Sprachfähigkeit** (FW 12, 4 AP): Der Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.
- ☛ **Klerikales Tier** (FW 16, 6 AP): Liturgien können gewirkt werden, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sprachfähigkeit*.

Tempelweihe (Konsekration)

Die Zeremonie ermöglicht die Weihung eines Tempelgebäudes.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Mit dieser Zeremonie lässt sich ein Tempel weihen, sodass sein Boden, die Mauern und das Dach als geweiht (siehe Seite 69) zählen. Die Außenbereiche eines Tempels, etwa ein Kräutergarten, zählen nicht als geweihter Boden, Innenhöfe und Keller allerdings sehr wohl. Mit der Tempelweihe lassen sich Tempel mit einer Fläche von bis zu 200 Rechtschritt weihen.

Zeremoniedauer: 8 Stunden

KaP-Kosten: 32 KaP, davon 8 permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: permanent

Zielkategorie: Objekt (Tempel)

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Große Gebäude 1** (FW 8, 3 AP): Große Tempel können geweiht werden. Darunter fallen viele Stadttempel. Die KaP-Kosten belaufen sich auf 64 KaP, davon 16 permanent.
- ☛ **Große Gebäude 2** (FW 12, 6 AP): Riesige Tempel können geweiht werden. Darunter fällt beispielsweise das Gebrochene Rad, der Haupttempel der Puniner Boronkirche. Die KaP-Kosten belaufen sich auf 128 KaP, davon 32 permanent. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Große Gebäude 1*.
- ☛ **Große Gebäude 3** (FW 16, 9 AP): Gigantische Tempel oder Tempelanlagen können geweiht werden. Darunter fällt z. B. die Stadt des Lichts in Gareth. Die KaP-Kosten belaufen sich auf 256 KaP, davon 64 permanent. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Große Gebäude 2*.

Traumbild

Mithilfe der Zeremonie kann der Geweihte in die Träume einer Person eindringen.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die Zeremonie erlaubt dem Geweihten einen Einblick in die Träume der Zielperson. Während der Zeremoniedauer muss der Geweihte sein Ziel dauerhaft berühren. Danach schlafen beide ein und der Geweihte träumt den gleichen Traum wie das Ziel.

Der gewonnene Eindruck hängt von der QS ab.

QS 1-2: Nur visionenhafte Ausschnitte der Traumbilder, die Deutung ist schwierig.

QS 3-4: Deutliche Wahrnehmung der Traumbilder, wie sie der Träumende erlebt.

QS 5-6: Tiefer Einblick in die Traumbilder, auch dem Träumenden verborgene Details und Hinweise können erkannt werden.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zum Ende des nächsten Traums des Ziels oder bis der Borongeweihte geweckt wird

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Boron (Traum)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Tiefer Einblick** (FW 8, 2 AP): Der Geweihte erhält Einblick in die Persönlichkeit des Ziels und kann alle Persönlichkeitsschwächen und Schlechten Eigenschaften identifizieren.



- ☛ **Noch tieferer Einblick** (FW 12, 4 AP): Der Geweihte erkennt Ziele und Motivationen des Träumers. Bei *Menschenkenntnis*, Überzeugen, Überreden und *Heilkunde Seele* bekommt der Geweihte gegenüber dem Träumer eine Erleichterung von 1 für 1 Tag. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Tiefer Einblick*.
- ☛ **Sprechender Traumgänger** (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann im Traum zum Ziel sprechen. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Noch tieferer Einblick*.

Unbeschwerte Wanderung

Ein Geweihter kann sich mit dieser Zeremonie auf eine bevorstehende Reise einstimmen und mehr Gepäck tragen, ohne dass er dadurch erschöpft.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Durch die Zeremonie kann das Ziel QS Stein zusätzlich tragen (siehe **Regelwerk** Seite 348). Erst bei Überschreitung dieser angehobenen Grenze beginnen die vollen 4 Stein zu zählen, die *Belastung* verursachen. Das kurzfristige Stemmen von zusätzlichem Gewicht ist von der Wirkung dieser Zeremonie nicht betroffen.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Tag

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Aves (Reise)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Kosten modifizierbar** (FW 8, 1 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- ☛ **Mehr Gewicht** (FW 12, 2 AP): Das Ziel kann QS x 2 Stein zusätzlich tragen (statt nur QS Stein).
- ☛ **Reichweite Berührung** (FW 16, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Zeremonie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Verblässende Erinnerung

Damit sich die Menschen nicht an alles Leid erinnern müssen, haben einige Kulte eine Zeremonie entwickelt, um bei ihnen die Erinnerung an schlimme Erlebnisse zum Verblässen zu bringen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die Zeremonie lässt die Erinnerung an ein traumatisches Erlebnis (etwa Krieg, Seuchen, Begegnungen mit furchteinflößenden Wesenheiten) verblässen, sodass sich das Ziel nicht mehr ständig damit beschäftigt. Das Ziel kann sich willentlich immer noch an das Ereignis erinnern. Proben auf *Heilkunde Seele* gegen das Ziel der Zeremonie sind um QS/2 erleichtert, wenn das Talent sich auf die Verarbeitung der Erlebnisse bezieht.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Boron (Traum), Rahja (Harmonie), Travia (Heim)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Jahre.
- ☛ **Kosten modifizierbar** (FW 12, 2 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- ☛ **Seelenheilung** (FW 16, 3 AP): Die *Heilkunde Seele*-Probe ist zusätzlich um 2 erleichtert.

Vergessen

Erinnerungen, die so gefährlich oder schrecklich sind, dass man ihnen eine Zeit lang entfliehen möchte, können mit dieser Zeremonie unterdrückt werden.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die Zeremonie unterdrückt alle persönlichen Erinnerungen des Ziels an ein zurückliegendes Ereignis. Die vergessene Zeit darf maximal QS Tage an Erinnerung beinhalten. Für die Wirkungsdauer kann das Ziel sich an diesen Zeitraum weder erinnern noch Proben auf Wissen ablegen, das er in diesem erlangt hat. Seine Reflexe sind davon jedoch ebenso wenig betroffen wie zuvor erlangtes Wissen und Fähigkeiten, weshalb auf diese uneingeschränkt geprobt werden darf.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Boron (Tod)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Längere Wirkungsdauer 1** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Wochen. Die Kosten steigen auf 16 KaP.
- ☛ **Längere Wirkungsdauer 2** (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Monate. Die Kosten steigen auf 32 KaP. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- ☛ **Längere Wirkungsdauer 3** (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Jahre. Die Kosten steigen auf 64 KaP. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Wirkungsdauer 2*.

Waffenfluch

Geweihte Waffen richten besonders viel Schaden gegen Dämonen an. Unter den Geweihten des Namenlosen gibt es eine seltene Zeremonie, die Waffen so verfluchen kann, dass stattdessen Geweihte anderer Götter schwere Verletzungen durch einen Waffentreffer erleiden.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Geweihte kann eine beliebige Waffe mit einem Waffenfluch belegen. Gegen Geweihte anderer Gottheiten und deren heilige Tiere richtet die Waffe doppelten Schaden an (erst die TP auswürfeln, dann verdoppeln, dann den RS abziehen). Bei Fernkampftechniken sind einzelne Geschosse die Zielkategorie der Zeremonie.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8/16/32 KaP für Geschosse, Dolche und Raufen-Waffen/alle übrigen Waffen/Zweihandwaffen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte; Waffen)

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Verwirrter Geweihter* (FW 8, 3 AP): Erleidet ein Geweihter SP durch die verfluchte Waffe, bekommt er zusätzlich 1 Stufe *Verwirrung*.
- ☛ *Verängstigter Geweihter* (FW 12, 6 AP): Erleidet ein Geweihter SP durch die verfluchte Waffe, bekommt er zusätzlich 1 Stufe *Furcht*.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage.

Wegweiser

Selbst in der tiefsten Wildnis kann ein Geweihter des Aves noch bestimmen, welcher Weg zurück in die Zivilisation führt.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Geweihte vermag zu spüren, in welcher Richtung in einem Radius von QS x 10 Meilen sich die nächste bewohnte Unterkunft befindet. Zu der Entfernung oder der tatsächlichen Erreichbarkeit des gesuchten Ziels kann er jedoch keine Angaben machen.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Aves (Schicksal)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Größerer Radius* (FW 8, 1 AP): Der Radius beträgt QS x 30 Meilen.
- ☛ *Genaue Entfernung* (FW 12, 2 AP): Der Geweihte kann auf eine Meile genau sagen, wie weit die Unterkunft entfernt ist.

- ☛ *Genaue Erreichbarkeit* (FW 16, 3 AP): Der Geweihte kann genauere Angaben zur Erreichbarkeit machen und z. B. spüren, ob ein Fluss oder ein Berg im Weg ist. Somit kann er auch Umwege einkalkulieren.

Weihe des Heims

Ein Geweihter vermag mit dieser Zeremonie ein Gebäude vor den Naturgewalten zu schützen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Zeremonie erhöht die Strukturpunkte eines Gebäudes um QS x 30 Punkte gegen jegliche Art von Schaden. Mit der Weihe des Heims lassen sich durchschnittlich große, bis zu zweistöckige Gebäude weihen.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Ingerimm (Handwerk), Rondra (Schild), Travia (Heim)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Größere Gebäude 1* (FW 8, 1 AP): Größere Gebäude können geweiht werden. Darunter fallen viele Stadtvillen oder mehrstöckige Gebäude. Die KaP-Kosten belaufen sich auf 16 KaP.
- ☛ *Größere Gebäude 2* (FW 12, 2 AP): Riesige Gebäude können geweiht werden. Darunter fallen beispielsweise kleinere Burgen. Die KaP-Kosten belaufen sich auf 32 KaP. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Größere Gebäude 1*.
- ☛ *Größere Gebäude 3* (FW 16, 3 AP): Gigantische Gebäude können geweiht werden. Darunter fallen beispielsweise Schlösser und Festungen. Die KaP-Kosten belaufen sich auf 64 KaP. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Größere Gebäude 2*.

Wiederherstellung

Wurde ein Gegenstand beschädigt oder zerstört, kann er mit dieser Zeremonie wiederhergestellt werden.

Probe: MU/FF/KO

Wirkung: Die Zeremonie repariert ein beschädigtes oder zerstörtes Objekt, indem sie ihm QS x 20 Strukturpunkte zurückgibt. Waffen und Rüstungen sind davon ausgenommen.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt (profane Objekte)

Verbreitung: Ingerimm (Handwerk), Tsa (Freiheit und Wandel)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Bessere Reparatur** (FW 8, 2 AP): Die Zeremonie gibt QS x 30 Strukturpunkte wieder zurück.
- **Waffen- und Rüstungsreparatur** (FW 12, 4 AP): Auch Waffen und Rüstungen können wiederhergestellt werden. Um Rüstungen wiederherzustellen, benötigt der Geweihte so viele QS, wie die Rüstung Rüstungsschutz besitzt. Bei Waffen der Kampftechniken Dolche und Raufen muss 1 QS erzielt werden, bei anderen Waffen mindestens 2 QS. Zweihandwaffen können nur mit mindestens 3 QS wiederhergestellt werden.
- **Perfekte Reparatur** (FW 16, 6 AP): Die Zeremonie gibt QS x 50 Strukturpunkte wieder zurück. Außerdem wird bei Waffen und Rüstungen eine QS weniger benötigt. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Bessere Reparatur* und *Waffen- und Rüstungsreparatur*.

Winterschlaf

Ist eine Person schwer verletzt oder muss lange Zeit an einem abgelegenen Ort ausharren, kann sie vom Geweihten in einen Winterschlaf versetzt werden.

Probe: MU/IN/CH

- **Wirkung:** Die Zeremonie versetzt einen freiwilligen Kulturschaffenden in einen tiefen Schlaf, aus dem er erst

• Ein Ziel, ob bewusstlos oder nicht, kann immer entscheiden, ob es freiwillig in Bezug auf übernatürliche Wirkungen wie Zauber und Liturgien ist oder nicht.

am Ende der Wirkungs-
dauer erwacht oder durch
grobes Wecken gerissen
werden kann. Während
der Wirkungs-
dauer werden die Auswirkungen aller
Zustände, Status, Gifte
und Krankheiten unter-
brochen, ebenso kommt es
zu keiner Alterung.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Boron (Tod), Firun (Kälte), Peraine (Heilung)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Zielkategorie Lebewesen** (FW 8, 2 AP): Die Zeremonie umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- **Längere Wirkungs-
dauer 1** (FW 12, 4 AP): Die Wirkungs-
dauer beträgt QS Wochen, die Zeremonie kostet da-
für 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar).
- **Längere Wirkungs-
dauer 2** (FW 16, 6 AP): Die Wir-
kungsdauer beträgt QS Monate, die Zeremonie kos-
tet dafür 32 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar).
Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Wir-
kungsdauer 1*.

Zuflucht

Ist mitten in der Wildnis keine sichere Zuflucht zu finden, können manche Geweihte mit karmaler Kraft eine solche erschaffen.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Nach Wirken der Zeremonie tut sich eine sichere Zuflucht auf, sei es in Form einer schützenden Kuhle im Boden oder einer Höhle im Fels. Alle sich darin aufhaltenden Kulturschaffenden werden besser vor Wetterbedingungen wie Kälte geschützt, sind aber nicht sicher vor direkt schädlichen Einflüssen wie Gewalt oder Feuer. Die Zuflucht bietet QS/2 Stufen Kälteschutz. Sie schützt nur die Ziele der Zeremonie vor dem Wetter.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP pro Person (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 6 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Firun (Kälte), Ifirn (Hilfsbereitschaft), Travia (Heim)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- **Begleiter erlaubt** (FW 8, 2 AP): Auch tierische Begleiter wie Esel, Pferde und Vertrautentiere werden durch die Zuflucht geschützt. Die Kosten betragen bei ihnen 2/4/8/16 KaP für die Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß.
- **Kosten modifizierbar** (FW 12, 4 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- **Längere Wirkungs-
dauer** (FW 16, 6 AP): Die Wirkungs-
dauer beträgt 24 Stunden.

Zwergwalgestalt

Durch diese Zeremonie kann sich die Geweihte in einen Zwergwal verwandeln, das heilige Tier ihres Gottes.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Geweihte verwandelt sich in einen Zwergwal. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Walgestalt behält die Geweihte ihre geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Zwergwals. Zudem kann sie QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Pottwals verteilen. In der Walgestalt vermag sie keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur die Geweihte selbst)

Verbreitung: Swafnir (Kraft und Tapferkeit)

Steigerungsfaktor: C

Zwergwal

Geistige Eigenschaften wie Geweihte

FF 6 GE 10 KO 22 KK 27

LeP wie Geweihte AsP – KaP – INI 10+1W6

VW 3 SK wie Geweihte ZK 4 GS 8

Biss: AT 12 TP 1W6+6 RW kurz

Rammen: AT 10 TP 2W6+3 RW kurz

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf (passiv)

Talente: wie Geweihte

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Tastsinn), kann 15 Minuten unter Wasser bleiben, ohne zu atmen

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Aufrechterhaltend* (FW 8, 3 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.
- ☛ *Sprachfähigkeit* (FW 12, 6 AP): Die Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.

- ☛ *Klerikales Tier* (FW 16, 9 AP): Liturgien können gewirkt werden, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sprachfähigkeit*.

Liturgieerweiterungen (Liturgien des Regelwerks)

Bann der Dunkelheit

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Lichtregulation* (FW 8, 1 AP): Der Geweihte kann das Licht innerhalb der Wirkungsdauer nach Belieben heller oder dunkler werden lassen (bis zu einem Maximum der erzielten QS).
- ☛ *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 2 AP): Die Liturgie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Liturgie festgelegt werden.
- ☛ *Lichtkegel* (FW 16, 3 AP): Das Licht strömt in Form eines Kegels von 45 Grad vom Geweihten aus. In diesem Kegel wirkt die QS um 1 höher (bis zu einem Maximum von 6). Die restliche Umgebung wird mit einer um 1 niedrigeren als der erzielten QS beleuchtet (bis zu einem Minimum von 1).

- ☛ *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Die Liturgie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Liturgie festgelegt werden.

Blendstrahl

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 2 KR.
- ☛ *Größere Reichweite* (FW 12, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- ☛ *Vier Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Geweihte kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig treffen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 4 KaP.

Bann der Furcht

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Die Liturgie umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- ☛ *Größere Reichweite* (FW 12, 4 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- ☛ *Vier Ziele* (FW 16, 6 AP): Die Liturgie wirkt gegen bis zu 4 Ziele gleichzeitig. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 4 KaP.

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten.
- ☛ *Vier Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann die Liturgie auf bis zu 4 Ziele gleichzeitig wirken. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 4 KaP.

Bann des Lichts

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längeres Intervall* (FW 8, 2 AP): Das Intervall beträgt 15 Minuten.
- ☛ *Größerer Radius* (FW 12, 4 AP): Der Radius beträgt QS x 5 Schritt.

Entzifferung

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 8, 1 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 15 Minuten, sodass der Held 25 Foliantenseiten pro QS entziffern kann.

- ☛ **Vier Ziele** (FW 16, 3 AP): Der Geweihte kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig unterstützen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 2 KaP.

Ermutigung

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Größere Reichweite** (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- ☛ **Schnellsteigerung** (FW 12, 4 AP): Die Liturgiedauer beträgt 1 Aktion, die Wirkungsdauer wird dafür auf QS KR reduziert.
- ☛ **Vier Ziele** (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig ermutigen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 4 KaP.

Fall ins Nichts

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Minuten.
- ☛ **Reichweite Berührung** (FW 12, 2 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- ☛ **Klippensturz** (FW 16, 3 AP): Für jede QS kann der Geweihte 5 Schritt Fallschaden ignorieren.

Friedvolle Aura

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 KR.
- ☛ **Aufrechterhaltend** (FW 12, 4 AP): Die Liturgie kann aufrechterhalten werden mit Aktivierungskosten von 16 KaP und 8 KaP pro 5 Minuten.
- ☛ **Reichweite Berührung** (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf

Kulturschaffende übertragen werden. Bei diesen ist die AT des Gegners jedoch nur um QS/2 erschwert und auch nur, wenn die Ziele der Liturgie sich ebenfalls friedfertig verhalten, solange die Liturgie wirkt.

Giftbann

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Größere Reichweite** (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- ☛ **Tadelloser Entgifter** (FW 12, 4 AP): Für jeweils 4 zusätzliche KaP kann die QS bei einer gelungenen Probe um 1 erhöht werden (bis zu einem Maximum von 6).
- ☛ **Vier Ziele** (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig entgiften. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich Giftstufe x 2 KaP.

Göttlicher Fingerzeig

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Weiter entfernter Gegenstand** (FW 8, 1 AP): Der Gegenstand darf bis zu QS x 2 Schritt vom Geweihten entfernt sein.
- ☛ **Magischer Fingerzeig** (FW 12, 2 AP): Der Gegenstand darf auch durch magisches Wirken verborgen sein, aber die QS von GÖTTLICHER FINGERZEIG muss die QS der Magie übersteigen.
- ☛ **Karmaler Fingerzeig** (FW 16, 3 AP): Der Gegenstand darf auch durch karmales Wirken verborgen sein, aber die QS von GÖTTLICHER FINGERZEIG muss die QS der Liturgie übersteigen.

Göttliches Zeichen

Liturgieerweiterungen:

- ☛ **Größere Reichweite** (FW 8, 1 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.



- *Größerer Radius* (FW 12, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 25 Schritt.
- *Mächtiges Zeichen* (FW 16, 3 AP): Die Erleichterung beträgt 2.

Heilsegen

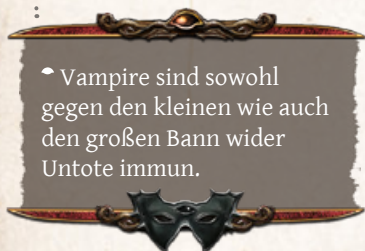
Liturgieerweiterungen:

- *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 2 AP): Die Liturgie umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- *Größere Reichweite* (FW 12, 4 AP): Die Reichweite beträgt 8 Schritt.
- *Vier Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig heilen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich mindestens 4 KaP (oder die Kosten der zurückgegebenen LeP, je nachdem, was teurer ist).

Kleiner Bann wider Untote

Liturgieerweiterungen:

- *Verteilter Schaden 1* (FW 8, 2 AP): Der Geweihte wählt 2 Ziele in Reichweite aus. Der Schaden kann beliebig auf beide Ziele verteilt werden.



• Vampire sind sowohl gegen den kleinen wie auch den großen Bann wider Untote immun.

- *Verteilter Schaden 2* (FW 12, 4 AP): Der Geweihte wählt 3 Ziele in Reichweite aus. Der Schaden kann beliebig auf alle Ziele verteilt werden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Verteilter Schaden 1*.

- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die KaP-Kosten der Liturgie verdoppeln sich.

Kleiner Bannstrahl

Liturgieerweiterungen:

- *Verteilter Schaden 1* (FW 8, 2 AP): Der Geweihte wählt 2 Ziele in Reichweite aus. Der Schaden kann beliebig auf beide Ziele verteilt werden.
- *Verteilter Schaden 2* (FW 12, 4 AP): Der Geweihte wählt 3 Ziele in Reichweite aus. Der Schaden kann beliebig auf alle Ziele verteilt werden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Verteilter Schaden 1*.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die KaP-Kosten der Liturgie verdoppeln sich.

Krankheitsbann

Liturgieerweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- *Tadelloser Krankheitsheiler* (FW 12, 4 AP): Für jeweils 4 zusätzliche KaP kann die QS bei einer gelungenen Probe um 1 erhöht werden (bis zu einem Maximum von 6).

- *Vier Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Geweihte kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig heilen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich Krankheitsstufe x 2 KaP.

Lautlos

Liturgieerweiterungen:

- *Verstecken* (FW 8, 2 AP): Auch das Anwendungsgebiet sich *Verstecken* ist enthalten.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 4 AP): Die Liturgie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Liturgie festgelegt werden.
- *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Magieschutz

Liturgieerweiterungen:

- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 8, 3 AP): Die Liturgie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Liturgie festgelegt werden.
- *Reichweite Berührung* (FW 12, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden. Der Bonus beträgt hierbei QS/2 auf SK und ZK.
- *Schutz der Gefährten* (FW 16, 9 AP): Der Geweihte kann beliebig viele Ziele gleichzeitig schützen. Die KaP-Kosten müssen für jedes Ziel extra getragen werden. Der Bonus beträgt hierbei QS/2 auf SK und ZK.

Magiesicht

Liturgieerweiterungen:

- *Zwei Gegenstände* (FW 8, 1 AP): Der Geweihte kann die Liturgie auf bis zu zwei Gegenstände gleichzeitig wirken.
- *Kegelsicht* (FW 12, 2 AP): Die Liturgie wirkt für 1 KR lang innerhalb des Sichtfelds des Geweihten bis maximal 8 Schritt Entfernung auf alle in diesem Feld befindlichen Objekte und Wesen. Das Sichtfeld des Geweihten ist nicht veränderlich, erlaubt ist also nur der Blick in eine Richtung. Da der Geweihte sich dabei nicht auf eine spezielle Sache konzentrieren kann, werden die erreichten QS vor dem Konsultieren der Tabelle halbiert. Diese Art der karmalen Wahrnehmung zählt als ungerichtete karmale Wahrnehmung.
- *Rundumsicht* (FW 16, 3 AP): Für 1 KR erhält der Geweihte eine Rundumsicht, die 8 Schritt weit reicht. Er kann sich auf der Stelle drehen, aber sich nicht anderweitig bewegen. Bei Gelingen der Liturgie erhält er automatisch nur 1 QS, kann aber damit alle Gegenstände in Blickreichweite erfassen. Diese Art der karmalen Wahrnehmung zählt als ungerichtete karmale Wahrnehmung.

Mondsicht

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längeres Intervall* (FW 8, 1 AP): Pro 1 KaP kann die Liturgie 1 Stunde aufrechterhalten werden.
- ☛ *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 2 AP): Die Liturgie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Liturgie festgelegt werden.
- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 16, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Mondsilberzunge

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Objektsegen

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Stunden.
- ☛ *Starker Objektsegen* (FW 12, 4 AP): Durch den Geweihten gesegnete Materialien weisen eine besonders starke Wirkung gegen Dämonen auf. Sie erzeugen bei der Berührung durch Dämonen am Ende einer KR 1 SP zusätzlich (siehe **Regelwerk** Seite 316). Dies gilt nur für die Berührung.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Stunden. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.

Ort der Ruhe

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Stunden.
- ☛ *Stärkere Stille 1* (FW 12, 2 AP): Auch laute Geräusche werden gedämpft (nicht aber Zauber, Liturgien und Schreie), allerdings ist die Probe auf *Sinnesschärfe* dafür nur um QS/2 erschwert. Der Geweihte kann sich selbst weiterhin gut hören.
- ☛ *Stärkere Stille 2* (FW 16, 3 AP): Auch laute Geräusche werden gedämpft (nicht aber Zauber und Liturgien). Der Geweihte kann sich selbst weiterhin gut hören. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Stärkere Stille 1*.



Pflanzenwuchs

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Schnellerer Wuchs* (FW 8, 1 AP): Die Pflanze wächst um 50 % schneller.
- ☛ *Beet* (FW 12, 2 AP): Für 16 KaP kann ein kleines Beet angelegt werden, welches für 12 Pflanzen ausreicht.
- ☛ *Feld* (FW 16, 3 AP): Für 32 KaP kann ein kleines Feld angelegt werden, welches für 12 x 12 Pflanzen ausreicht. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Beet*.

Rabenruf

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Mehr Raben* (FW 8, 1 AP): Es können bis zu QS kleine Gegenstände transportiert werden.
- ☛ *Größerer Radius* (FW 12, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 5 Meilen.
- ☛ *Größere Transportreichweite* (FW 16, 3 AP): Die Transportreichweite beträgt QS x 5 Meilen.

Schlaf

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Liturgiedauer modifizierbar* (FW 8, 2 AP): Die Liturgiedauer ist doch modifizierbar.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- ☛ *Verteilte Wirkung* (FW 16, 6 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken der Liturgie benannt werden müssen. Kann der Geweihte z. B. 3 Stufen *Betäubung* verursachen, darf er auf drei Ziele 1 Stufe verteilen oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufbürden.

Schlangenstab

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Verwirrungsgift* (FW 8, 2 AP): Das Gift der Stabschlange wird ersetzt durch ein Gift, das statt *Schmerz Verwirrung* verursacht. Außerdem steigt die AT auf 14, während die Giftstufe auf 4 sinkt.
- ☛ *Kräftige Schlange* (FW 12, 4 AP): Die Stabschlange verfügt über 20 LeP.
- ☛ *Schnelle Schlange* (FW 16, 6 AP): Die Stabschlange verfügt über INI 15 und VW 5.

Schlangenzunge

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 10 Minuten.
- ☛ *Mehr Schlangen* (FW 12, 2 AP): Die Liturgie wirkt auf alle Schlangen innerhalb Hör- und Sichtweite des Geweihten.
- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 16, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Schmerzresistenz

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 8, 3 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 KR.
- ☛ *Schmerzzimmunität* (FW 18, 9 AP): Auch *Schmerz* der Stufe IV kann ignoriert werden.

Schutz der Wehrlosen

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Vier Ziele* (FW 8, 2 AP): Die Liturgie kann gegen bis zu 4 Ziele gleichzeitig gewirkt werden. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 4 KaP.
- ☛ *Zielkategorie Lebewesen* (FW 12, 4 AP): Die Liturgie umfasst auch die Zielkategorie Lebewesen.
- ☛ *Zielkategorie Wesen* (FW 16, 6 AP): Die Liturgie umfasst auch die Zielkategorie Wesen. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Zielkategorie Lebewesen*.

Liturgieerweiterungen (Zeremonien des Regelwerks)

Ackersegen

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Größerer Acker* (FW 8, 2 AP): Die gesegnete Fläche kann bis zu QS x 2.000 Quadratschritt groß sein.
- ☛ *Noch größerer Acker* (FW 12, 4 AP): Die gesegnete Fläche kann bis zu QS x 5.000 Quadratschritt groß sein. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Größerer Acker*.

Sternenglanz

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 1 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Stunden.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage.
- ☛ *Bessere Preise* (FW 16, 3 AP): Das Objekt erzielt einen um QS x 20 % höheren Preis.

Wahrheit

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- ☛ *Größere Reichweite* (FW 12, 6 AP): Die Reichweite beträgt 4 Schritt.
- ☛ *Andere Fragesteller* (FW 16, 9 AP): Der Geweihte kann beliebige Kulturschaffende benennen, denen das Ziel der Liturgie ebenso wahrheitsgemäß antworten muss.

Wieselflink

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Schnellsteigerung* (FW 8, 2 AP): Die Liturgiedauer beträgt nur 1 Aktion, die Wirkungsdauer wird dafür auf QS x 3 KR reduziert.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 5 Minuten.
- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Wundersame Verständigung

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Zeichensprache* (FW 8, 2 AP): Die Liturgie wirkt auch bei Zeichensprachen.
- ☛ *Tadelloser Übersetzer* (FW 12, 4 AP): Für jeweils 4 zusätzliche KaP kann die QS bei einer gelungenen Probe um 1 erhöht werden (bis zu einem Maximum von 6).
- ☛ *Reichweite Berührung* (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Liturgie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

- ☛ *Mehrere Wachstumszyklen* (FW 16, 6 AP): Pro 8 KaP zusätzlich wirkt die Zeremonie einen weiteren Wachstumszyklus.

Exorzismus

Liturgieerweiterungen:

- ☛ *Spezialisierter Exorzismus* (FW 8, 2 AP): Eine Untergruppe von Wesen der Gegengottheit, die beim



Aktivieren dieser Liturgieerweiterung ausgewählt werden muss, weist eine um 1 schlechtere SK gegen den Exorzismus auf. Dies können beispielsweise Zantim bei Rondrageweihten oder Gotongis bei Praiosgeweihten sein.

- **Geister-Exorzismus** (FW 12, 4 AP): Geister weisen eine um 1 schlechtere SK gegen den Exorzismus auf.
- **Dämonen-Exorzismus** (FW 16, 6 AP): Alle Dämonen mit bis zu 5 Hörnern weisen eine um 1 schlechtere SK gegen den Exorzismus auf. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Spezialisierter Exorzismus*.

Geweihter Panzer

Liturgieerweiterungen:

- **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- **Starke Weihe** (FW 12, 4 AP): Dämonen erleiden 1W3+1 SP bei der Berührung des geweihten Panzers.
- **Reichweite Berührung** (FW 16, 6 AP): Als Reichweite gilt Berührung. Die Zeremonie kann nur auf Kulturschaffende übertragen werden.

Löwengestalt

Liturgieerweiterungen:

- **Aufrechterhaltend** (FW 8, 2 AP): Die Zeremonie ist aufrechterhaltend mit Aktivierungskosten von 8 KaP und 4 KaP pro 3 Stunden.
- **Sprachfähigkeit** (FW 12, 4 AP): Der Geweihte kann in Tiergestalt sprechen.

- **Klerikales Tier** (FW 16, 6 AP): Liturgien können gewirkt werden, notwendige Gesten entfallen dabei. Für KaP gilt dann: wie Geweihter. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Sprachfähigkeit*.

Nebelleib

Liturgieerweiterungen:

- **Längere Wirkungsdauer** (FW 8, 2 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 30 Minuten.
- **Mitverwandelte Kleidung** (FW 12, 4 AP): Auch die Kleidung des Geweihten wird mitverwandelt.
- **Starker Nebel** (FW 16, 6 AP): Nur bei starkem Gegenwind muss eine Willenskraft-Probe abgelegt werden. Die GS des Geweihten als Nebel beträgt 8.

Objektweihe

Liturgieerweiterungen:

- **Schwächere Weihe** (FW 8, 3 AP): Das Objekt ist nicht permanent geweiht, sondern nur QS Tage. Es fallen keine permanenten KaP-Kosten an. Die Zeremoniedauer beträgt nur 30 Minuten.
- **Mehr Gewicht** (FW 12, 6 AP): Das Objekt kann bis (4+QS) x 3 Stein wiegen.
- **Mehrere Ziele** (FW 16, 9 AP): Der Geweihte kann beliebig viele Ziele gleichzeitig weihen. Jedes Ziel nach dem ersten kostet zusätzlich 8 KaP und 2 permanente KaP.

Liturgien	Probe	Liturgiedauer	KaP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Verbreitung	Steigerungsfaktor
Angriffslust	MU/MU/IN	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	5 KR	Kulturschaffende	Kor (Gutes Gold)	B
Angriffswelle	MU/IN/KO	2 Aktionen	16 KaP	32 Schritt	sofort	Wesen	Efferd (Wogen)	C
Auge des Jägers	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	selbst	1 Stunde	Lebewesen	Firun (Jagd)	B
Bann der Dunkelheit*	MU/KL/CH	1 Aktion	4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro Minute	selbst	aufrechterhaltend	Lebewesen	Praios (Ordnung)	A
Bann der Furcht*	IN/CH/CH	2 Aktionen	8 KaP	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Boron (Traum)	B
Bann der göttlichen Gaben	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)	8 KaP	Berührung	QS x 10 Minuten	Kulturschaffende	allgemein	A
Bann des Lichts*	MU/KL/CH	4 Aktionen	16 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 8 KaP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Boron (Tod und Traum), Phex (Schatten)	B
Bann wider Untote	MU/KL/CH (modifiziert um ZK)	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	Untote	Boron (Tod)	C
Bannstrahl	MU/IN/CH	4 Aktionen	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	Dämonen	Praios (Antimagie)	C
Befreiung des Geistes	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Tsa (Freiheit)	B
Begnadeter Reiter	MU/IN/CH	2 Aktionen	8 KaP	selbst	2 Stunden	Kulturschaffende	Rahja (Harmonie)	A
Besänftigung	MU/KL/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	2 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	Kulturschaffende	Swafnir (Tapferkeit)	A
Bescheidenheit	MU/KL/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	4 KaP	8 Schritt	QS Stunden	Kulturschaffende	Travia (Freundschaft und Heim)	A
Beschwörung der gemeinen Diener des Rattenkindes	MU/CH/KO	4 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	Dämonen	Namenloser	B
Blendstrahl*	MU/KL/IN (modifiziert um SK)	1 Aktion	4 KaP	8 Schritt	QS KR	Lebewesen	Praios (Antimagie und Ordnung)	A
Blendung	MU/KL/CH (modifiziert um SK)	8 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)	16 KaP	4 Schritt	QS x 5 Minuten	Kulturschaffende	Praios (Antimagie und Ordnung)	C
Blick des Heilers	KL/IN/CH	4 Aktionen	4 KaP	selbst	sofort	Kulturschaffende	Peraine (Heilung)	A
Blitzschlag	MU/IN/CH	4 Aktionen	16 KaP	16 Schritt	sofort	Wesen	Rondra (Sturm)	D

Blutiger Zorn	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	16 KaP	8 Schritt	1 KR (statt der üblichen Zeit von 2W20 des Status Bluttausch)	Kulturschaffende	Kor (Guter Kampf), Swafnir (Kraft)	C
Blutzoll	MU/IN/CH	2 Aktionen	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 2 KR	Kulturschaffende	Kor (Guter Kampf)	B
Bodenweihe	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	QS x 10 Minuten	Zone	allgemein	B
Dämonenwall	MU/KL/CH	1 Aktion	mindestens 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	5 Minuten	Zone	allgemein	B
Delphinruf	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	16 Schritt (maximale Entfernung des zu Rettenden vom Geweihten; der Delphin kann aus einer größeren Distanz kommen)	sofort	Kulturschaffende	Efferd (Wogen)	A
Des Einen bezaubernder Sphärenklang	IN/CH/CH	1 Aktion	8 KaP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Namenloser	C
Ehrenhaftigkeit*	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 KaP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Rondra (Schild und Sturm)	B
Ehrlicher Vertrag	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	selbst	2 Stunden	Kulturschaffende	Kor (Gutes Gold)	A
Entfesselung	MU/KL/IN	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	4 Schritt	sofort	Kulturschaffende	Tsa (Freiheit)	B
Entzifferung*	KL/KL/IN	8 Aktionen	4 KaP	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Hesinde (Wissen), Nandus (Bildung)	A
Erdbeben	MU/KL/IN	4 Aktionen	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	5 KR	Zone	Ingerimm (Feuer und Handwerk)	C
Ermutigung*	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	Berührung	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende, übernatürliche Wesen	Efferd (Wind), Rondra (Sturm), Swafnir (Tapferkeit)	B
Ernüchterung	MU/KL/CH	2 Aktionen	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Kulturschaffende	Rahja (Harmonie)	A
Erzene Opfergabe	MU/IN/CH	8 Aktionen	8 KaP	Berührung	sofort	Objekt (profane Objekte; Metalle und Steine)	Ingerimm (Handwerk)	B
Fall ins Nichts*	MU/IN/GE	1 Aktion	8 KaP	selbst	QS x 3 KR	Kulturschaffende	Phex (Schatten)	A
Feuerwall	MU/KL/CH	2 Aktionen	16 KaP	selbst	5 Minuten	Zone	Ingerimm (Feuer)	B

Friedfertigkeit	MU/IN/CH	4 Aktionen	4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro 2 KR	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Travia (Freundschaft), Tsa (Freiheit)	B
Friedvolle Aura*	MU/IN/CH	1 Aktion	8 KaP	selbst	QS x 3 KR	Kulturschaffende	Hesinde (Magie und Wissen), Ifirn (Hilfsbereitschaft), Nandus (Bildung und Erkenntnis), Peraine (Heilung und Landwirtschaft), Rahja (Ekstase und Harmonie), Travia (Freundschaft und Heim), Tsa (Freiheit und Wandel)	B
Friedvoller Rausch	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)	8 KaP	16 Schritt	5 KR	Kulturschaffende	Rahja (Ekstase)	B
Froststurm	MU/IN/CH	8 Aktionen	8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 5 Minuten (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Firun (Kälte)	C
Gebieten der Flammen	MU/KL/IN	4 Aktionen	4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro Minute	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Ingerimm (Feuer)	B
Geisterblick	MU/IN/CH	2 Aktionen	4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro Minute	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Boron (Tod)	A
Gesegneter Rausch	MU/IN/CH	8 Aktionen	4 KaP	Berührung	QS x 30 Minuten	Objekt (profane Objekte; Rauschmittel)	Rahja (Ekstase)	A
Getreidewachstum	KL/IN/CH	16 Aktionen	4 KaP	Berührung	sofort	Pflanzen (landwirtschaftlich genutztes Getreide)	Peraine (Landwirtschaft)	A
Giftbann*	KL/IN/CH	4 Aktionen	2 KaP pro Giftstufe (Kosten nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Lebewesen	Peraine (Heilung)	B
Goldene Hand	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	Berührung	QS Stunden	Objekt (profane Objekte, maximal so groß wie ein Apfel)	Namenloser	C
Goldene Rüstung	MU/KL/IN	2 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)	4 KaP für RS 1, 8 KaP für RS 2, 16 KaP für RS 3	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Praios (Antimagie und Ordnung)	C
Göttliche Klinge	MU/KL/IN	4 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS x 2 KR	Objekt (profane Objekte; Waffen)	Kor (Guter Kampf und Gutes Gold), Rondra (Schild und Sturm), Swafnir (Kraft und Tapferkeit)	B
Göttliche Verständigung	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	selbst	sofort	Kulturschaffende	allgemein	C

	KL/IN/IN	4 Aktionen	8 KaP	selbst	sofort	Kulturschaffende	allgemein	A
Göttlicher Fingerzeig*								
Göttliches Zeichen*	IN/IN/CH	4 Aktionen	4 KaP	4 Schritt	QS x 3 KR	Zone	allgemein	A
Heiliger Befehl	MU/KL/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	16 KaP	4 Schritt	QS x 2 KR	Kulturschaffende	allgemein	C
Heiliges Liebespiel	MU/IN/CH	8 Aktionen	4 KaP	Berührung	QS x 30 Minuten	Kulturschaffende	Rahja (Ekstase und Harmonie)	A
Heilsame Quelle	KL/IN/CH	8 Aktionen	8 KaP	1 Schritt	QS Minuten	Zone	Efferd (Wogen)	A
Heilsegen*	KL/IN/CH	16 Aktionen	1 KaP pro LeP, mindestens jedoch 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Kulturschaffende, übernatürliche Wesen	Peraine (Heilung)	B
Heldenkraft	MU/IN/CH	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	5 KR	Kulturschaffende	Rondra (Schild), Swafnir (Kraft und Tapferkeit)	B
Helfende Hand	KL/IN/CH	16 Aktionen	8 KaP	Berührung	sofort (maximal 1 Woche)	Kulturschaffende	Travia (Freundschaft)	B
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Ratten)	MU/IN/CH	1 Aktion	8 KaP	32 Schritt	QS x 3 Tage	Tiere (Ratten)	Namenloser	B
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Schakale)	MU/IN/CH	2 Aktionen	16 KaP	32 Schritt	QS Tage	Tiere (Schakale)	Namenloser	C
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Vampirfledermäuse)	MU/IN/CH	1 Aktion	8 KaP	32 Schritt	QS x 3 Tage	Tiere (Vampirfledermäuse)	Namenloser	B
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Wolfsspinnen)	MU/IN/CH	2 Aktion	16 KaP	32 Schritt	QS Tage	Tiere (Wolfsspinnen)	Namenloser	C
Herr der Flammen	MU/IN/CH	8 Aktionen	8 KaP	selbst	QS x 30 Minuten	Kulturschaffende	Ingerimm (Feuer)	B
Hilfreiche Seele	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	4 KaP	8 Schritt	QS Stunden	Kulturschaffende	Ifirm (Hilfsbereitschaft)	A
Innere Ruhe	MU/KL/IN	4 Aktionen	8 KaP	selbst	5 Minuten	Kulturschaffende	Praios (Ordnung)	B
Klarer Geist	MU/KL/IN	4 Aktionen	8 KaP	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Nandus (Bildung und Erkenntnis)	B
Kleine Windhose	MU/CH/KO	1 Aktion	8 KaP	16 Schritt	sofort	Lebewesen	Efferd (Wind)	B
Kleiner Bann wider der Untote*	MU/MU/CH (modifiziert um ZK)	1 Aktion	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	Untote	Boron (Tod)	B

Kleiner Bannstrahl*	MU/IN/CH	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	Dämonen	Praios (Antimagie)	B
Krankheitsbann*	KL/IN/CH	16 Aktionen	2 KaP pro Krankheitsstufe (Kosten nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Lebewesen	Peraine (Heilung)	B
Lautlos*	IN/IN/GE	4 Aktionen	4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro Minute	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Firun (Jagd), Phex (Schatten)	B
Lebensschutz	MU/KL/IN	2 Aktionen	16 KaP	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Tsa (Wandel)	C
Liturgieschild	MU/KL/CH	1 Aktion	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	5 Minuten	Zone	allgemein	B
Mächtiger Angriff	MU/IN/KO	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 3 KR	Kulturschaffende	Kor (Guter Kampf)	C
Magiebann	KL/IN/CH	4 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)	8 KaP + KaP in Höhe der AsP des gewirkten Zaubers	Berührung	sofort	alle	Praios (Antimagie)	D
Magieschutz*	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 10 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Hesinde (Magie), Praios (Antimagie)	C
Magiesicht*	KL/IN/IN	2 Aktionen	4 KaP	8 Schritt	1 Minute	Lebewesen, Objekt	Hesinde (Magie), Nandus (Erkenntnis), Praios (Antimagie)	A
Magiespiegel	MU/KL/IN	4 Aktionen	8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 5 KR (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Hesinde (Magie), Namenloser	D
Maske	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	selbst	30 Minuten	Kulturschaffende	Phex (Schatten)	B
Mit Dummheit schlagen	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 KaP	Berührung	2 Stunden	Kulturschaffende	Nandus (Bildung)	B
Mondsicht*	KL/KL/IN	4 Aktionen	2 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 1 KaP pro 10 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Aves (Schicksal), Phex (Schatten)	A
Mondsilberzunge*	KL/IN/CH	1 Aktion	8 KaP	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Phex (Handel)	B
Motivation	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	2 Stunden	Kulturschaffende	Tsa (Freiheit)	A
Namenlose Kälte	KL/IN/CH	4 Aktionen	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	30 Minuten	Zone	Namenloser	C
Namenlose Raserei	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	16 KaP	8 Schritt	sofort	Lebewesen	Namenloser	B
Namenlose Zweifel	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	16 KaP	16 Schritt	QS x 3 Tage	Kulturschaffende	Namenloser	B
Namenloses Vergessen	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 KaP	Berührung	QS x 3 Tage	Kulturschaffende	Namenloser	B

Objektsegen*	MU/IN/CH	4 Aktionen	4 KaP	Berührung	QS x 3 Stunden	Objekt	allgemein	B
Obsession	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 KaP	Berührung	30 Minuten	Kulturschaffende	Rahja (Ekstase)	B
Offenlegung des Geistes	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 30 Sekunden	Berührung	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Nandus (Erkenntnis)	C
Opfergang	MU/KO/KK	4 Aktionen	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	ein Kampf, maximal 2 Stunden (der Meister hat das letzte Wort darüber)	Kulturschaffende	Rondra (Schild)	D
Ort der Ruhe*	MU/KL/IN	8 Aktionen	4 KaP	4 Schritt	QS x 3 Stunden	Zone	Boron (Traum), Firun (Jagd)	A
Pech und Schwefel	MU/KL/CH (modifiziert um ZK)	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	alle	Namenloser	C
Pflanzenwuchs*	KL/IN/CH	16 Aktionen	8 KaP	Berührung	1 Jahr	Pflanzen	Perraine (Landwirtschaft)	A
Rabenruf*	MU/KL/IN	16 Aktionen	8 KaP	QS x 3 Meilen (Reichweite nicht modifizierbar)	QS x 3 Stunden	Tiere	Boron (Tod und Traum)	A
Rattenschwarm	MU/KL/IN	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	13 Stunden	Kulturschaffende (nur der Geweihte selbst)	Namenloser	C
Ruf der Heimat	KL/IN/CH	8 Aktionen	4 KaP	selbst	QS x 30 Minuten	Kulturschaffende	allgemein	A
Schlaf*	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 KaP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Boron (Traum)	B
Schlangenstab*	MU/KL/IN	2 Aktionen	8 KaP	4 Schritt	QS x 3 Minuten	Objekt	Hesinde (Magie)	B
Schlängenzunge*	MU/KL/IN	8 Aktionen	8 KaP	4 Schritt	QS x 3 Minuten	Tiere (nur Schlangen)	Hesinde (Magie und Wissen)	A
Schleichende Fäulnis	MU/IN/KO (modifiziert um ZK)	2 Aktionen	16 KaP	Berührung	QS Tage	Kulturschaffende	Namenloser	C
Schmerzresistenz*	MU/IN/KO	1 Aktion	8 KaP	selbst	QS x 3 KR	Kulturschaffende	Kor (Guter Kampf und Gutes Gold), Rondra (Schild), Swafnir (Kraft)	C
Schutz der Wehrlosen*	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	1 Aktion	8 KaP	16 Schritt	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Rondra (Schild)	B
Schutzsegen	MU/IN/CH	4 Aktionen (Liturgie-dauer nicht modifizierbar)	4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro 5 KR	4 Schritt	aufrechterhaltend	Zone	allgemein	B

Schwindende Zauberkraft	IN/IN/CH	2 Aktionen	16 KaP	selbst	QS x 3 KR	Kulturschaffende	Namenloser	C
Seelenschatten	MU/IN/CH	2 Aktionen	8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 5 Stunden	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Namenloser	B
Seevogelsprache	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	selbst	QS x 3 in Minuten	Kulturschaffende	Efferd (Wind)	A
Sicherer Weg	MU/KL/IN	8 Aktionen	4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro 30 Minuten (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Aves (Reise)	B
Sternenglanz*	KL/IN/CH	2 Aktionen	8 KaP	8 Schritt	QS x 15 Minuten	Objekt	Phex (Handel)	A
Sturmruft	MU/IN/CH	8 Aktionen	8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 5 KR (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Rondra (Sturm), Swafnir (Kraft und Tapferkeit)	B
Tiere beruhigen	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	4 KaP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Tiere	Aves (Reise), Ifirn (Natur)	A
Tierleid lindern	MU/IN/CH	8 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Tiere	Ifirn (Natur)	A
Tiersprache	MU/IN/CH	4 Aktionen	8 KaP	selbst	QS Minuten	Kulturschaffende	Ifirn (Natur)	B
Treuer Begleiter	MU/KL/IN	8 Aktionen	4 KaP	selbst	QS/2 Tage	Kulturschaffende	Aves (Schicksal)	A
Unterwasseratmung	MU/IN/KO	4 Aktionen	4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro 15 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Lebewesen	Efferd (Wind und Wogen)	B
Versteinerung	MU/KL/IN (modifiziert um ZK)	4 Aktionen	16 KaP	4 Schritt	QS x 3 KR	Kulturschaffende	Ingerimm (Feuer und Handwerk)	B
Wahrheit*	MU/KL/IN (modifiziert um SK)	8 Aktionen	16 KaP	Berührung	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Nandus (Erkenntnis), Praios (Ordnung)	C
Wasserlauf	MU/IN/GE	8 Aktionen	8 KaP	selbst	QS x 3 Minuten	Lebewesen	Efferd (Wogen)	B
Wieselflink*	IN/IN/GE	2 Aktionen	8 KaP	selbst	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende	Phex (Schatten)	B
Windhose	MU/CH/KO	2 Aktionen	8 KaP	16 Schritt	sofort	Lebewesen	Efferd (Wind)	C
Windruf	MU/IN/CH	8 Aktionen	8 KaP	selbst	30 Minuten	Objekt (profane Objekte; Segel)	Efferd (Wind)	B
Wundersame Verständigung*	KL/KL/IN	2 Aktionen	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen	Hesinde (Wissen), Phex (Handel)	B
Zähe Haut	MU/IN/KO	1 Aktion	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 2 KR	Kulturschaffende	Kor (Guter Kampf und Gutes Gold)	B

Zeremonien	Probe	Zeremonie- dauer	KaP- Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Verbreitung	Steigerungs- faktor
Ächtung (Exkommunikation)	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	30 Minuten	16 KaP, davon 2 KaP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	permanent bzw. bis zur Buße	Kulturschaffende (Initiat des Pantheons des Geweihten)	allgemein	D
Ackersegnen*	MU/KL/IN	2 Stunden	16 KaP	Sicht	ein Wachstumszyklus (zwischen 6 und 12 Monaten)	Pflanzen	Perraine (Landwirtschaft)	B
Aufnahme (Initiation)	KL/IN/CH	30 Minuten	8 KaP, davon 1 KaP permanent	Berührung	sofort	Kulturschaffende	allgemein	A
Ausbrennen (Purgation)	MU/KL/CH	2 Stunden	32 KaP, davon 4 KaP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	permanent	Kulturschaffende	Hesinde (Magie), Ingerimm (Feuer), Kor (Guter Kampf und Gutes Gold), Namenloser, Praios (Antimagie), Rondra (Schild und Sturm)	D
Bannfluch (Anathema)	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	8 Stunden (Zeremonie-dauer ist nicht modifizierbar)	128 KaP, davon 12 KaP permanent	Berührung	permanent	Kulturschaffende (Initiat des Pantheons des Geweihten)	allgemein	D
Berauschender Wein	MU/IN/CH	5 Minuten	4 KaP	Berührung	sofort	Objekt (profane Objekte; Wasser)	Rahja (Ekstase)	A
Beschwörung der hohen Diener des Rattenkindes	MU/CH/KO	5 Minuten	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	Dämonen	Namenloser	C
Beschwörung der machtvollen Diener des Rattenkindes	MU/CH/KO	30 Minuten	32 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	Dämonen	Namenloser	D
Bild für die Ewigkeit	MU/KL/IN	30 Minuten (Zeremonie-dauer ist nicht modifizierbar)	4 KaP	selbst	QS x 2 Minuten	Kulturschaffende	Boron (Tod), Hesinde (Wissen), Nandus (Bildung)	B
Blick in die Flammen	MU/KL/IN	5 Minuten	2 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	4 Schritt	sofort	alle	Ingerimm (Feuer)	A
Delphingestalt	MU/KL/IN	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Efferd (Wind und Wogen)	B
Eidechsengestalt	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Tsa (Freiheit und Wandel)	A
Eisbärgestalt	MU/KL/IN	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Firun (Jagd und Kälte)	C

Erinnern	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	sofort	Kulturschaffende	Boron (Traum), Hesin- de (Wissen), Nandus (Erkenntnis)	B
Exorzismus*	MU/IN/CH (modi- fiziert um SK des Wesens)	8 Stunden	32 KaP	4 Schritt	sofort	Dämonen, Geister	allgemein, Bo- ron (Traum), Praios (Antimagie)	B
Fest der Freude	MU/IN/CH	30 Minuten	8 KaP	selbst	6 Stunden	Zone	Rahja (Ekstase)	B
Frostschutz	MU/KL/IN	5 Minuten	4 KaP (Aktivierung der Zeremonie) + 2 KaP pro 30 Minuten (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Firun (Kälte), Ifirn (Natur)	B
Fruchtbarkeit	MU/IN/CH	30 Minuten	4 KaP	Berührung	QS/2 Tage	Kulturschaffende	Perraine (Heilung und Landwirtschaft), Tsa (Wandel)	A
Fuchsgestalt	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihnte selbst)	Phex (Handel und Schatten)	A
Gänsegestalt	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihnte selbst)	Travia (Freundschaft und Heim)	B
Geschwinder Schritt	MU/IN/CH	5 Minuten	2 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	8 Stunden (Wir- kungsdauer ist nicht modifizierbar)	Kulturschaffende	Aves (Reise)	A
Geweihter Panzer*	MU/IN/CH	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 15 Minuten	Kulturschaffende	Ingerimm (Feuer und Handwerk), Kor (Gutes Gold), Rondra (Sturm), Swafnir (Tapferkeit)	B
Göttliche Erkenntnis	KL/IN/CH	5 Minuten	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 10 Minuten	Kulturschaffende	Nandus (Bildung)	B
Greifenruf	KL/IN/CH	8 Stunden (Zeremonie- dauer ist nicht modifizierbar)	32 KaP	selbst	QS/2 Stunden	Kulturschaffende	Praios (Ordnung)	D
Guter Fang	IN/CH/KO	5 Minuten	4 KaP	Berührung	QS Stunden	Kulturschaffende	Efferd (Wogen)	B
Häutung	MU/IN/CH	32 Stunden	32 KaP, davon 2 perma- nent (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Kulturschaffende	Tsa (Wandel)	D
Heiliger Schwur	MU/KL/CH	5 Minuten	8 KaP	Berührung	bis Schwur endet, sie- he Seite 149	Kulturschaffende	allgemein	B
Herr der Meere	MU/IN/CH	30 Minuten	16 KaP	Berührung	8 Stunden bzw. eine Tagesstrecke (Wir- kungsdauer ist nicht modifizierbar)	Objekt (profane Objekte; Schiffe)	Swafnir (Kraft)	B

Hilfe in der Not	KL/IN/CH	5 Minuten	4 KaP	selbst	QS x 30 Minuten	Kulturschaffende	Ifirm (Hilfsbereitschaft)	A
Inspiration	MU/KL/IN	5 Minuten	8 KaP	selbst	6 Stunden	Kulturschaffende	Hesinde (Wissen), Tsa (Freiheit)	B
Jagdglück	MU/IN/CH	5 Minuten	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS/2 Stunden	Kulturschaffende	Firun (Jagd)	A
Jugendlichkeit	MU/IN/CH	32 Stunden	32 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS Monate	Kulturschaffende	Namenloser, Rahja (Harmonie), Tsa (Wandel)	D
Kleine Moralstärkung	MU/IN/CH	30 Minuten	16 KaP	32 Schritt	QS Tage	Kulturschaffende	Aves (Schicksal), Efferd (Wogen)	B
Läuterung des Erzes	MU/KL/IN	30 Minuten	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Objekt (profane Objekte; erzerne Materialien)	Ingerimm (Handwerk)	C
Liturgieabsorption	MU/MU/IN	2 Stunden	mindestens 16 KaP	16 Schritt	maximal 13 Stunden	Liturgien und Zeremonien	Namenloser	D
Löwengestalt*	MU/KL/IN	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Rondra (Schild und Sturm)	B
Makelloser Leib	MU/IN/CH	5 Minuten	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS Stunden	Kulturschaffende	Rahja (Harmonie), Tsa (Wandel)	B
Metallerrhitzung	MU/KL/IN	30 Minuten	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS Stunden	Objekt (profane Objekte; Metall)	Ingerimm (Handwerk)	B
Moralstärkung	MU/IN/CH	2 Stunden	16 KaP	32 Schritt	QS x 3 Tage	Kulturschaffende	Efferd (Wogen)	C
Nahrungsreini- gung	MU/KL/IN	5 Minuten	4 KaP	8 Schritt	sofort	Objekt (profane Objekte; Nahrungsmittel)	Travia (Heim)	A
Nebelleib*	KL/IN/CH	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 10 Minuten	Kulturschaffende	Efferd (Wind), Phex (Schatten)	B
Nebelschwaden	IN/CH/KO	30 Minuten	32 KaP	selbst	QS Stunden	Zone	Efferd (Wind)	B
Objektweihe*	KL/IN/CH	2 Stunden	16 KaP, davon 2 permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)	4 Schritt	permanent	Objekt	allgemein	C
Ortsweihe (Sanctum)	MU/IN/CH	8 Stunden	64 KaP, davon 16 permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	permanent	Zone	allgemein	D
Panthergestalt	MU/KL/IN	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Kor (Guter Kampf und Gutes Gold)	C
Paradiesvogelgestalt	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Aves (Reise und Schicksal)	B
Pferdegestalt	MU/KL/IN	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Rahja (Ekstase und Harmonie)	B

Priesterweihe (Ordination)	MU/IN/CH	8 Stunden	32 KaP, davon 12 per- manent (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	permanent	Kulturschaffende	allgemein	D
Rabengestalt	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihnte selbst)	Boron (Tod und Traum)	B
Reisesegen	MU/IN/CH	5 Minuten	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS x 12 Stunden	Kulturschaffende	Aves (Reise und Schick- sal), Firun (Jagd), Travia (Freundschaft)	C
Sättigung	MU/KL/CH	30 Minuten	8 KaP	4 Schritt	12 Stunden	Objekt (pro- fane Objekte; Nahrungsmittel)	Perraine (Land- wirtschaft), Travia (Freundschaft)	B
Schlangengestalt	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihnte selbst)	Hesinde (Magie und Wissen)	A
Schwanengestalt	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihnte selbst)	Ifirn (Hilfsbereitschaft und Natur)	B
Seelenbannung	MU/IN/CH (modi- fiziert um SK)	16 Stunden	32 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	4 Schritt	sofort	Kulturschaffende	Namenloser	D
Seelenprüfung	MU/KL/IN	5 Minuten	8 KaP	4 Schritt	sofort	Kulturschaffende	allgemein	C
Segnung des Heims	MU/IN/CH	30 Minuten	16 KaP	Berührung	QS x 3 Tage	Zone	Travia (Heim)	B
Sicherer Tritt	IN/CH/GE	5 Minuten	8 KaP (Aktivierung der Zeremonie) + 4 KaP pro 4 Stunden	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Firun (Kälte)	B
Speisung	MU/IN/CH	30 Minuten	16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	1 Tag	Kulturschaffende	Travia (Heim)	B
Staub und Schimmel	IN/CH/KO	5 Minuten	2/4/8/16 KaP für ein Objekt von der Größe eines/einer Tasse/ Truhe/Tür/Burgtors	Berührung	permanent	Objekt (profane Objekte)	Namenloser	C
Storchengestalt	MU/KL/IN	30 Minuten	8 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweihnte selbst)	Perraine (Heilung und Landwirtschaft)	B
Tempelweihe (Konsekration)	MU/IN/CH	8 Stunden	32 KaP, davon 8 perma- nent (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	permanent	Objekt (Tempel)	allgemein	C

Traumbild	KL/IN/CH (modifiziert um SK)	5 Minuten	8 KaP	Berührung	bis zum Ende des nächsten Traums des Ziels oder bis der Borongeweilte geweckt wird	Kulturschaffende	Boron (Traum)	B
Unbeschwerte Wanderung	MU/IN/KO	5 Minuten	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	1 Tag	Kulturschaffende	Aves (Reise)	A
Verlassende Erinnerung	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	5 Minuten	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	1 Jahr	Kulturschaffende	Boron (Traum), Rahja (Harmonie), Travia (Freundschaft)	A
Vergessen	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	30 Minuten	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS Tage	Kulturschaffende	Boron (Tod)	B
Waffenfluch	MU/IN/KO	30 Minuten	8/16/32 KaP für Geschosse, Dolche und Raufen-Waffen/alle übrigen Waffen/Zweihandwaffen	Berührung	QS x 3 Stunden	Objekt (profane Objekte; Waffen)	Namenloser	C
Wegweiser	KL/IN/CH	5 Minuten	8 KaP	selbst	sofort	Kulturschaffende	Aves (Schicksal)	A
Weihe des Heims	MU/KL/IN	5 Minuten	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS Stunden	Zone	Ingerimm (Handwerk), Rendra (Schild), Travia (Heim)	A
Wiederherstellung	MU/FF/KO	30 Minuten	8 KaP	Berührung	sofort	Objekt (profane Objekte)	Ingerimm (Handwerk), Tsa (Freiheit und Wandel)	B
Winterschlaf	MU/IN/CH	5 Minuten	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	QS Tage	Kulturschaffende	Boron (Tod), Firun (Kälte), Peraine (Heilung)	B
Zuflucht	IN/CH/KO	5 Minuten	8 KaP pro Person (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	6 Stunden	Kulturschaffende	Firun (Kälte), Ifirn (Hilfsbereitschaft), Travia (Heim)	B
Zwergvalgestalt	MU/KL/IN	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 3 Stunden	Lebewesen (nur der Geweilte selbst)	Swafnir (Kraft und Tapferkeit)	C

Liturgien nach Tradition und Aspekt

Allgemein:

Bann der göttlichen Gaben

Bodenweihe
Dämonenwall

Göttliche Verständigung
Göttlicher Fingerzeig*
Göttliches Zeichen*

Heiliger Befehl
Liturgieschild
Objektsegen*
Ruf der Heimat
Schutzsegen

Praios:

Bann der Dunkelheit* (Ordnung)
Bannstrahl (Antimagie)
Blendstrahl* (Antimagie und Ordnung)
Blendung (Antimagie und Ordnung)
Goldene Rüstung (Ordnung)
Innere Ruhe (Ordnung)
Kleiner Bannstrahl* (Antimagie)
Magiebann (Antimagie)
Magieschutz* (Antimagie)
Magiesicht* (Antimagie)
Wahrheit* (Ordnung)

Rondra:

Blitzschlag (Sturm)
Ehrenhaftigkeit* (Schild und Sturm)
Ermutigung* (Sturm)
Göttliche Klinge (Schild und Sturm)
Heldenkraft (Schild)
Opfergang (Schild)
Schutz der Wehrlosen* (Schild)
Sturmruf (Sturm)

Efferd:

Angriffswelle (Wogen)
Delphinruf (Wogen)
Ermutigung* (Wind)
Heilsame Quelle (Wogen)
Kleine Windhose (Wind)
Seevogelsprache (Wind)
Unterwasseratmung (Wind und Wogen)

Wasserlauf (Wogen)
Windhose (Wind)
Windruf (Wind)

Travia:

Bescheidenheit (Freundschaft und Heim)
Friedfertigkeit (Freundschaft)
Friedvolle Aura* (Freundschaft und Heim)
Helfende Hand (Freundschaft)

Boron:

Bann der Furcht* (Traum)
Bann des Lichts* (Tod und Traum)
Bann wider Untote (Tod)
Geisterblick (Tod)
Kleiner Bann wider Untote* (Tod)
Ort der Ruhe* (Traum)
Rabenruf* (Tod und Traum)

Hesinde:

Entzifferung* (Wissen)
Friedvolle Aura* (Magie und Wissen)
Magieschutz* (Magie)
Magiesicht* (Magie)
Magiespiegel (Magie)
Schlangenstein* (Magie)
Schlangenzunge* (Magie und Wissen)
Wundersame Verständigung* (Wissen)

Firun:

Auge des Jägers (Jagd)
Froststurm (Kälte)
Lautlos* (Jagd)
Ort der Ruhe* (Jagd)

Tsa:

Befreiung des Geistes (Freiheit)
Entfesselung (Freiheit)
Friedfertigkeit (Freiheit)
Friedvolle Aura* (Freiheit und Wandel)
Lebensschutz (Wandel)
Motivation (Freiheit)

Phex:

Bann des Lichts* (Schatten)
Fall ins Nichts* (Schatten)
Lautlos* (Schatten)
Maske (Schatten)
Mondsicht* (Schatten)
Mondsilberzunge* (Handel)
Sternenglanz* (Handel)
Wieselflink* (Schatten)
Wundersame Verständigung* (Handel)

Peraine:

Blick des Heilers (Heilung)
Friedvolle Aura* (Heilung und Landwirtschaft)
Getreidewachstum (Landwirtschaft)
Giftbann* (Heilung)
Heilsegen* (Heilung)
Krankheitsbann* (Heilung)

Ingerimm:

Erdbeben (Feuer und Handwerk)
Erzene Opfergabe (Handwerk)
Feuerwall (Feuer)
Gebiet der Flammen (Feuer)
Herr der Flammen (Feuer)
Versteinerung (Feuer und Handwerk)

Rahja:

Begnadeter Reiter (Harmonie)
Ernüchterung (Harmonie)
Friedvolle Aura* (Ekstase und Harmonie)
Friedvoller Rausch (Ekstase)
Gesegneter Rausch (Ekstase)
Heiliges Liebesspiel (Ekstase und Harmonie)
Obsession (Ekstase)

Aves:

Mondsicht* (Schicksal)
Sicherer Weg (Reise)
Tiere beruhigen (Reise)
Treuer Begleiter (Schicksal)

Ifirn:

Friedvolle Aura* (Hilfsbereitschaft)
Hilfreiche Seele (Hilfsbereitschaft)
Tierleid lindern (Natur)
Tiere beruhigen (Natur)
Tiersprache (Natur)

Kor:

Angriffslust (Gutes Gold)
Blutiger Zorn (Guter Kampf)
Blutzoll (Guter Kampf)
Ehrlicher Vertrag (Gutes Gold)
Göttliche Klinge (Guter Kampf und Gutes Gold)
Mächtiger Angriff (Guter Kampf)
Schmerzresistenz
Zähe Haut (Guter Kampf und Gutes Gold)

Nandus:

Entzifferung* (Bildung)
Friedvolle Aura* (Bildung und Erkenntnis)
Klarer Geist (Bildung und Erkenntnis)
Magiesicht* (Erkenntnis)
Mit Dummheit schlagen (Bildung)
Offenlegung des Geistes (Erkenntnis)
Wahrheit* (Erkenntnis)

Swafnir:

Besänftigung (Tapferkeit)
Blutiger Zorn (Kraft)
Ermutigung* (Tapferkeit)
Göttliche Klinge (Kraft und Tapferkeit)
Heldenkraft (Kraft und Tapferkeit)
Schmerzresistenz* (Kraft)
Sturmruf (Kraft und Tapferkeit)

Namenloser:

Beschwörung der gemeinen Diener des Rattenkindes
Des Einen bezaubernder Sphärenklang
Goldene Hand
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Ratten)

Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Schakale)

Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Vampirfledermäuse)

Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Wolfsspinnen)

Magiespiegel
Namenlose Kälte
Namenlose Raserei
Namenlose Zweifel
Namenloses Vergessen
Pech und Schwefel

Rattenschwarm
Schleichende Fäulnis
Schwindende Zauberkraft
Seelenschatten



Zeremonien nach Tradition und Aspekt

Allgemein:

Ächtung
(Exkommunikation)
Aufnahme (Initiation)
Bannfluch (Anathema)
Exorzismus*
Heiliger Schwur
Objektweihe*
Ortsweihe (Sanctum)
Priesterweihe
(Ordination)
Seelenprüfung
Tempelweihe
(Konsekration)

Praios:

Ausbrennen (Purgation)
(Antimagie)
Exorzismus*
(Antimagie)
Greifenruf (Ordnung)

Rondra:

Ausbrennen (Purgation)
(Schild und Sturm)
Geweihter Panzer*
(Sturm)
Löwengestalt* (Schild und Sturm)
Weihe des Heims
(Schild)

Efferd:

Delphingestalt (Wind und Wogen)
Guter Fang (Wogen)
Kleine Moralstärkung (Wogen)
Moralstärkung (Wogen)
Nebelleib* (Wind)
Nebelschwaden (Wind)

Travia:

Gänsegestalt (Freundschaft und Heim)
Nahrungsreinigung
(Heim)

Reisesegen (Freundschaft)
Sättigung (Freundschaft)
Segnung des Heims
(Heim)
Speisung (Heim)
Verblässende Erinnerung (Freundschaft)
Weihe des Heims (Heim)
Zuflucht (Heim)

Boron:

Bild für die Ewigkeit (Tod)
Erinnern (Traum)
Exorzismus* (Traum)
Rabengestalt
(Tod und Traum)
Traumbild (Traum)
Verblässende Erinnerung (Traum)
Vergessen (Tod)
Winterschlaf (Tod)

Hesinde:

Ausbrennen (Purgation)
(Magie)

Bild für die Ewigkeit
(Wissen)
Erinnern (Wissen)
Inspiration (Wissen)
Schlangengestalt (Magie und Wissen)

Firun:

Eisbärgestalt (Jagd und Kälte)
Frostschutz (Kälte)
Jagdglück (Jagd)
Reisesegen (Jagd)
Sicherer Tritt (Kälte)
Winterschlaf (Kälte)
Zuflucht (Kälte)

Tsa:

Eidechsegestalt (Freiheit und Wandel)
Fruchtbarkeit (Wandel)
Häutung (Wandel)
Inspiration (Freiheit)
Jugendlichkeit
(Wandel)

Makelloser Leib
(Wandel)
Wiederherstellung
(Freiheit und Wandel)

Phex:

Fuchsgestalt (Handel
und Schatten)
Nebelleib* (Schatten)

Peraine:

Ackersegen*
(Landwirtschaft)
Fruchtbarkeit (Heilung
und Landwirtschaft)
Sättigung
(Landwirtschaft)
Storchengestalt
(Heilung und
Landwirtschaft)
Winterschlaf (Heilung)

Ingerimm:

Ausbrennen (Purgation)
(Feuer)
Blick in die Flammen
(Feuer)
Geweihter Panzer (Feu-
er und Handwerk)

Läuterung des Erzes
(Handwerk)
Metallerhitzung
(Handwerk)
Weihe des Heims
(Handwerk)
Wiederherstellung
(Handwerk)

Rahja:

Berausender Wein
(Ekstase)
Fest der Freude
(Ekstase)
Jugendlichkeit
(Harmonie)
Makelloser Leib
(Harmonie)
Pferdegestalt (Ekstase
und Harmonie)
Verblässende Erinne-
rung (Harmonie)

Aves:

Geschwinder Schritt
(Reise)
Kleine Moralstärkung
(Schicksal)
Paradiesvogelgestalt
(Reise und Schicksal)

Reiseseegen (Reise und
Schicksal)
Unbeschwerte Wande-
rung (Reise)
Wegweiser (Schicksal)

Ifirn:

Frostschutz (Natur)
Hilfe in der Not
(Hilfsbereitschaft)
Schwanengestalt
(Hilfsbereitschaft
und Natur)
Zuflucht
(Hilfsbereitschaft)

Kor:

Ausbrennen (Purgati-
on) (Guter Kampf und
Gutes Gold)
Geweihter Panzer* (Gu-
tes Gold)
Panthergestalt (Guter
Kampf und Gutes
Gold)

Nandus:

Bild für die Ewigkeit
(Bildung)

Erinnern (Erkenntnis)
Göttliche Erkenntnis
(Bildung)

Swafnir:

Geweihter Panzer*
(Tapferkeit)
Herr der Meere (Kraft)
Zwergwalgestalt (Kraft
und Tapferkeit)

Namenloser:

Ausbrennen (Purgation)
Beschwörung der
hohen Diener des
Rattenkindes
Beschwörung der
machtvollen Diener
des Rattenkindes
Jugendlichkeit
Liturgieabsorption
Seelenbannung
Staub und Schimmel
Waffenfluch

*) Liturgien und Zeremonien, die mit einem * versehen sind, sind nur der Vollständigkeit halber aufgeführt. Die Werte und die Beschreibung befinden sich im **Regelwerk**.

KAPITEL 5: PROFESSIONEN



»Alles muss seine Ordnung haben. Oft glaubt das einfache Volk, dass die Kirche des Götterfürsten eine Kirche des Adels ist. Ich kann diese Sichtweise nur vehement ablehnen. Von Geburt her bin ich nur ein einfacher Bauernsohn einer garethischen Familie aus einem Dorf südlich der Metropole. Meine Eltern hatten oft Geldsorgen und ihr Baron verlangte viele Abgaben von ihnen. Das machte mich als Kind wütend. Ich konnte den arroganten Kerl nicht ausstehen, der regelmäßig Schweine und Hühner von uns wollte. Was hatte er schon für uns getan? Was gab ihm das Recht dazu?

Jetzt, im Alter, verstehe ich es. Der Baron musste seinem Lehnsherrn auch Abgaben leisten, Gareth musste versorgt werden, und wir waren dafür verantwortlich. Im Gegenzug erhielten wir Schutz. Und wie wir alle wissen, leben wir in unruhigen Zeiten. Allein Gareth wurde in den letzten Jahrzehnten mehrfach angegriffen. Wir mussten die Orks, Galottas Schergen und Answin von Rabenmund zurückschlagen.

Schutz ist für uns alle wichtig. Deswegen gibt es auch die Draconiter, die Golgariten und die zahlreichen Orden der Rondrageweihenschaft. Wir müssen alle zusammenstehen und unseren Teil der göttlichen Ordnung erfüllen. Ohne Bauern kein Baron. Ohne Baron keine Bauern. Auch aus einem Bauernsohn kann ein Geweihter werden. Seht mich an. Es liegt an euch und euren Fähigkeiten. Schon als Kind war ich sehr ordnungsliebend, und wann immer es ungerecht zugeing, da mischte ich mich ein. Macht etwas aus eurem Leben, so wie ich es getan habe!«

—Egbert Dinkelkorn, Praiosgeweihter aus der Stadt des Lichts, 1038 BF

Ergänzend zu den Professionen des Regelwerks stellen wir dir hier mehr als ein Dutzend neue Professionen sowie die aus dem Regelwerk bekannten Geweihten vor. **Aventurisches Götterwirken** konzentriert sich dabei auf karmale Professionen, die in diesem Band durch Traditionen und Liturgiestile beschrieben werden. Enthalten sind die Geweihten der Zwölfgötter, Diener der meisten mit ihnen verbündeten Halbgötter sowie eine Auswahl an Ordensleuten.

Es gibt weit mehr Kulte, Kirchen und Traditionen, als an dieser Stelle aufgezählt werden könnten. Weitere Professionen stellen wir dir daher in nachfolgenden Publikationen vor. Die Aufteilung bzw. die Beschreibung der Professionen entspricht der des **Regelwerks** auf Seite 128.



Übersicht zu den Professionen

Der Aufbau der Professionsbeschreibungen folgt einem einheitlichen Schema. Am Anfang steht ein kurzer Beschreibungstext des Berufs mitsamt möglicher Ausrichtungen, die Varianten der Grundprofession darstellen. Keine davon muss gewählt werden, die Profession funktioniert auch ohne die Verwendung einer solchen Variante. Ist dies einmal nicht der Fall, steht das explizit dabei. Grundsätzlich möchten wir an dieser Stelle noch einmal erwähnen, dass alle Professionspakete nur Beispiele sind. Es steht dir frei, Talente und andere Elemente zu verändern oder eigene Professionen zu erstellen (siehe **Regelwerk** Seite 45).

Ein kleiner Kasten am Ende der Vorstellung der Profession beschreibt Gewandung, Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die ein solcher Held üblicherweise bei sich hat.

Werte und Professionspaket

Im Anschluss an die Beschreibung der Profession folgt ein Wertekasten, den du dir bei der Heldenerschaffung mit Abenteuerpunkten kaufen kannst. So erlangt dein Held alle darin enthaltenen Fertigkeitswerte, Sonderfertigkeiten, Kampftechniken sowie gegebenenfalls Zauber und Liturgien. Alle nicht genannten aktiven Fertigkeiten beginnen mit einem Startwert von 0, und alle nicht gesteigerten Kampftechniken mit einem Kampftechnikwert von 6 (siehe **Regelwerk** Seite 51).

Die Pakete gehen vom Erfahrungsgrad *Erfahren* aus. Bei anderen gewählten Erfahrungsgraden müssen die Pakete entsprechend angepasst werden. So würde beispielsweise ein Held mit Erfahrungsgrad *Unerfahren* an einigen Stellen die erlaubten Höchstwerte von Kampftechniken übersteigen. Mehr zu abweichenden Erfahrungsgraden findest du im **Regelwerk** auf Seite 45.

- **Name der Profession:** Bezeichnung der Grundprofession
- **AP-Wert:** Wie viele Abenteuerpunkte kostet das Professionspaket?
- **Voraussetzungen:** Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit du den Wertekasten kaufen kannst? Dies können beispielsweise Mindestwerte in Eigenschaften sein, damit du Sonderfertigkeiten erwerben kannst, die für die Profession wichtig sind. Die AP-Kosten der Vor- und Nachteile sowie der Sonderfertigkeiten, die Voraussetzungen darstellen, aber nicht bereits als AP-Wert bei den Kosten der Profession berücksichtigt sind, sind ebenfalls hier angegeben.

- **Sonderfertigkeiten:** Sonderfertigkeiten, die dein Held durch das Paket erlangt
- **Kampftechniken:** Kampftechnikwerte, die dein Held durch das Paket erlangt
- **Talente:** die Fertigkeitspunkte, die das Paket dem Helden verleiht
- **Liturgien:** Liturgien und Zeremonien, die dein Held durch das Paket beherrscht
- **Empfohlene Vor- und Nachteile:** typische Vor- und Nachteile der Profession
- **Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Eher ungeeignete Vor- und Nachteile sollten nur in Absprache mit dem Meister gewählt werden.
- **Varianten:** Hier sind einige beispielhafte Varianten der Profession aufgelistet. Im Vergleich zur Grundprofession veränderte AP-Werte sowie zusätzliche oder abgeänderte Fertigkeitspunkte, Sonderfertigkeiten und Kampftechniken werden angegeben. Die Varianten stellen eine Auswahl dar, sind aber beliebig erweiterbar. Sie müssen nicht gewählt werden, es sei denn, dies ist ausdrücklich angegeben.

Kirchliche Orden

In diesem Kapitel haben wir nach der Beschreibung der Geweihten auch eine Handvoll Professionen der kirchlichen Orden angehängt. Die Ordensleute sind überwiegend nicht geweiht, aber es gibt innerhalb der Orden auch immer wieder geweihte Mitglieder, sodass wir diese als Varianten angegeben haben. Sie unterscheiden sich teilweise von einem typischen Geweihten der Kirche in der Auswahl ihrer Liturgien oder der FW ihrer Talente. Eine rondrageweihte Amazone besitzt beispielsweise einen anderen Liturgie-Schwerpunkt als ein typischer Rondrageweihter.

Sortierung

Wir haben uns dazu entschlossen, dir zunächst die Geweihten der Zwölgötter vorzustellen, die wir in der Reihenfolge des Zwölkreises angeordnet haben. Diese Reihenfolge findest du in anderen Kapiteln und Publikationen ebenso wieder wie im aventurischen Kalender, dessen Monate nach den Göttern benannt sind. Daran schließen die Halbgottgeweihten (alphabetisch sortiert) und danach die Ordensprofessionen an. Den Geweihten des Namenlosen, der eher als Meisterperson denn als Held gedacht ist, findest du als Abschluss auf Seite 207.

Geweihtenprofessionen (Alveranische Gottheiten)

Ausrüstung und Tracht

Zu den Zeremonialgegenständen der Praioskirche gehört das Sonnenzepter, ein kurzer geweihter Stab, der notfalls als Hiebwaaffe eingesetzt werden kann. Alle Praiosgeweihten tragen zudem Sphärenkugeln bei sich – je nach ihrem Rang in unterschiedlicher Zahl. Sphärenkugeln sind kleine Metallkugeln, die am Gürtel der Geweihten hängen. Die traditionelle Gewandung hat die Farben Rot und Gold.

Praiosgeweihte

Professionspaket

AP-Wert: 242 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Praioskirche) (–20 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (–20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Praioskirche) (130 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Hiebaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 5, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 6

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 7, Magiekunde 3, Rechnen 4, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 2, Sternkunde 2

Handwerk: –

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Bann der Dunkelheit 4, Blendstrahl 6, Magieschutz 6, Objektsegen 5, Wahrheit 3

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Mystiker, Pragmatiker, Schwer zu verzaubern, Vertrauenerweckend, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit)

Ungeeignete Vorteile: Zauberer

Ungeeignete Nachteile: Blutausch

Varianten:

☛ **Legalist/in** (244 AP): Rechtskunde 8 statt 6

☛ **Prinzipist/in** (254 AP): Magiekunde 7 statt 3

Praiosgeweihte

Die Kirche des Götterfürsten gilt als eine der mächtigsten Institutionen Aventuriens. Eine Praiosgeweihte versucht Recht und Ordnung zu fördern und unterstützt sowohl die Gerichte der zwölfgöttlichen Lande als auch die Bekämpfung finsterner Magie und Machenschaften. Früher hing den Praioten der Ruf an, sich selbst zu bereichern, das Gesetz so auszulegen, wie sie es für richtig erachten, und selbst kleinste Vergehen hart zu bestrafen. Sicherlich gibt es den einen oder anderen erzkonservativen oder makelbehafteten Geweihten, doch die meisten Praioten bemühen sich, den Menschen praiosgefällige Gerechtigkeit zu bringen. Dennoch ist die Praioskirche Adel und Obrigkeit verbunden, weshalb viele Geweihte diesen Schichten entstammen.

Es gibt in der Kirche verschiedene Glaubensauslegungen. Die Legalisten etwa vertreten die Aspekte der Gerechtigkeit und der Gerichtsbarkeit. Sie diskutieren, verfassen Gesetzestexte und setzen sich für gerechte Strafen ein. Sie sind die Advokaten unter den Geweihten.

Die Prinzipisten dagegen zeichnen sich durch ein besonderes Maß an Toleranz gegenüber Magie aus, die von vielen Praioten als Verstoß gegen die Weltordnung gesehen wird. Diese vor allem im Horasreich anzutreffende Richtung verehrt zudem den Heiligen Horas.



Rondrageweihter

Wenn es darum geht, gegen finstere Mächte zu ziehen, welche die Menschen und die zwölfgöttliche Ordnung bedrohen, wird man die Geweihten Rondras stets an vorderster Front finden. Sie betrachten es als ihre oberste Aufgabe, den Schutz der Gläubigen zu gewährleisten, und üben sich ständig in der Kriegskunst und dem Waffenhandwerk.

Innerhalb der Kirche existieren drei große Strömungen. Die Honoren glauben, dass Ehre den Menschen in die Wiege gelegt wurde – oder eben nicht. Sie lehnen Magie, Rückzug im Kampf und andere aus ihrer Sicht ehrbeschmutzende Handlungen ab. Dennoch sind sie tapfere Verteidiger der Schwächeren.

Die Traditionalisten hingegen sind nicht ganz so konservativ wie die Honoren, dennoch halten sie die Traditionen der Kirche hoch und weichen nur selten davon ab. Sie stellen die größte Gruppe innerhalb der Rondrakirche dar.

Im Unterschied zu den ersten beiden Strömungen glauben die Salutaristen, dass auch in einem Magier, der Schneiderin oder dem einfachen Zuckerbäcker Ehre stecken kann. Wer sich an Rondras Gebote hält, kann ungeachtet seines Standes oder seiner Herkunft Mut beweisen und Ehre erlangen.



Ausrüstung und Tracht

Jeder Rondrageweihte führt einen geweihten Rondrakamm mit sich, das Erkennungssymbol der Geweihtenschaft. In der Regel umfasst die Ausrüstung eines Geweihten zudem noch ein Langschwert und ein Kettenhemd. Hier kann es aber vorkommen, dass aufgrund regionaler Unterschiede stattdessen eine andere Waffe oder Rüstung bevorzugt wird. Manche Rondrianer werden zu regelrechten Sammlern, um sich jeder Herausforderung mit ebenbürtiger Waffe zu stellen. Das Ornat weist stets eine weiße Grundfarbe auf und ist mit roten Löwensymbolen der Kirche bestickt. Außerdem gehört eine Rangfibel zur Kleidung eines Rondrageweihten.

Rondrageweihter

Professionspaket

AP-Wert: 283 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Rondrakirche) (–20 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (–20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Rondrakirche) (150 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Raufen 10, Schwerter 12, Zweihandschwerter 10, eine der folgenden Kampftechniken auf 10: Fechtwaffen, Hiebwaren, Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Etikette 4, Menschenkenntnis 3, Willenskraft 4

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Kriegskunst 5, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3

Handwerk: Heilkunde Wunden 3, Metallbearbeitung 3

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Ehrenhaftigkeit 6, Objektsegen 5, Schmerzresistenz 6, Schutz der Wehrlosen 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Herausragende Kampftechnik, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Mystiker, Pragmatiker, Reich, Vertrauenerweckend, Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ..., Behäbig, Unfähig (Körpertalente), Zerbrechlich

Varianten:

• **Salutarist/in** (295 AP): Kriegskunst 7 statt 5, Magiekunde 3 statt 0

• **Traditionalist/in** (295 AP): Selbstbeherrschung 7 statt 5, Geschichtswissen 4 statt 2

• **Honore/in** (282 AP): Zweihandschwerter 11 statt 10; Kriegskunst 3 statt 5

Ausrüstung und Tracht

Die Efferdgeweihte trägt eine blaugrüne Robe mit weiten Ärmeln, welche sich in Hüfthöhe teilt. Die Hosen und Stiefel sind von ähnlicher Farbe, häufig aus Haleder gefertigt. Meist sind komplexe Schuppenmuster eingewebt, Kragen und Gürtel mit Schildpatt oder Perlmutter verziert und zahlreiche Fundstücke aus dem Meer als Kennzeichen von Efferds Gnade daran angebracht. Oft wird das Ornat deswegen Schuppengewand genannt. Die Priesterin des Alten Gottes ist für gewöhnlich mit einem geweihten Efferdbart bewaffnet, seltener mit Dreizack oder Entermesser. Rüstungen trägt die Geweihte nicht, dafür besitzt sie häufig einen Gwen-Petryl-Stein, der ihr als Ersatz für eine Laterne dient.

Efferdgeweihte

Professionspaket

AP-Wert: 345 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Efferdkirche) (-20 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Efferdkirche) (130 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Geländekunde (Meereskundig)

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 10, Stangenwaffen 10, Wurfwaffen 10

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 3, Schwimmen 7, Singen 2, Sinneschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Einschüchtern 5, Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 5

Natur: Fesseln 5, Fischen & Angeln 7, Orientierung 5, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 4

Handwerk: Boote & Schiffe 6, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Göttliches Zeichen 6, Guter Fang 7, Heilsame Quelle 3, Kleine Windhose 5, Objektsegen 6, Unterwasseratmung 5

Empfohlene Vorteile: Begabung (Schwimmen, Boote & Schiffe), Dunkelsicht I, Entfernungssinn, Geborener Redner, Kälteresistenz, Richtungssinn

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (jähzorn), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Kälteempfindlich, Nachtblind, Persönlichkeitsschwächen (Rachsucht), Unfrei

Efferdgeweihte

Die meisten Efferdgeweihten sind Kinder des weiten Meeres. Ihr Rat wird von vielen Fischern, Handelsschiffen und Lotsen eingeholt. Wenn Efferds Diener vom Lossegeln abraten, dann hört man auch auf sie. Viele Geweihte sind ebenso launisch wie der Gott, dem sie dienen. Die ruhige Geweihte, die eben noch die sanfte Meeresbrise genossen hat, kann im nächsten Moment lauthals die fehlende Demut gegenüber dem Alten Gott anprangern.

Efferdgeweihte wissen die Gezeiten sowie Winde und Strömungen zu deuten und vollführen die Riten des Alten Gottes, bevor Fischer oder Flotten in See stechen. Vielen Efferdgeweihten sagt man zudem nach, dass sie aus dem Toben des Sturms oder dem Anbränden der Gischt die Zukunft deuten könnten. Dass sie selbst kein Feuer entzünden dürfen, wird nie infrage gestellt, denn dem Willen Efferds widersetzt sich kein Seemann.

Dennoch findet man die Bruderschaft von Wind und Wogen nicht nur am Meer, denn auch an den Flussläufen des Binnenlandes wird Efferd verehrt. Sogar in wasserarmen Gebieten wie der Wüste Khôm treten Efferdgeweihte als Finder überlebenswichtiger Quellen auf.



Traviageweihter

Die Geweihten der Travia sind die guten Seelen vieler Stadtviertel und Dörfer, denn die Gaben ihrer Göttin – Herdfeuer und Familie – teilen sie bereitwillig und warmherzig. In ihren Tempeln bekommt jeder Bedürftige Zuflucht und jeder Hungrige eine kräftigende Mahlzeit. Gastfreundschaft ist dem Traviageweihten ebenso heilig wie die Ehe. Auch wenn die Traviageweihten gerade Freigeistern als übermäßig streng und lustfeindlich gelten, was unter anderem an ihrem oft ausgeprägten Bekehrungseifer liegt, sind sie beim Volk sehr beliebt. Wie könnte es auch anders sein, sind die Werte Familie, Freundschaft und Heimat den einfachen Leuten doch ebenso lieb und teuer wie die Waisenhäuser und Suppenküchen, welche die Traviakirche betreibt. So hat der Traviageweihte fast immer einen großen Rückhalt in seiner Heimatgemeinde, und gerade ihm gewährt man Gastfreundschaft in der Fremde.

Ein Traviageweihter reist allerdings nicht leichtfertig. Viel verbindet ihn mit der Heimat und dem eigenen Herd. Doch ein Auftrag seiner Kirche oder das Bestreben, andernorts Gastfreundschaft zu erfahren, können ihn aufbrechen lassen. Auch ein Missionsauftrag und das schiere Bedürfnis, Gutes zu tun, wo es am meisten gebraucht wird, sind häufige Motivationen für eine Reise. Dabei setzt der Geweihte alles daran, die Reisegruppe zur Ersatzfamilie und das Lagerfeuer zur Heimat für einen Abend zu machen.



Ausrüstung und Tracht

Guter Proviant und solides Schuhwerk sind dem Diener der Travia allemal lieber als Waffen und Rüstungen. Doch wenn es zur Verteidigung des Herdfeuers kommt, wird er nicht zurückschrecken und Wanderstecken oder Feuerholzaxt gegen die Frevler schwingen. Die Kleidung der Geweihten sind schlichte, einfache Roben in Braun und Orange. Lediglich eine Fibel in Gänseform verrät seinen Rang.

Traviageweihter

Professionspaket

AP-Wert: 224 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Traviakirche) (–20 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (–20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Traviakirche) (110 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Hieb Waffen 8, Raufen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 2, Tanzen 2, Zechen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 2, Menschenkenntnis 6, Willenskraft 4

Natur: Pflanzenkunde 2

Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 5, Rechnen 3, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 2, Lebensmittelbearbeitung 7, Stoffbearbeitung 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Friedfertigkeit 5, Friedvolle Aura 6, Helfende Hand 5, Segnung des Heims 6, Speisung 5, Weihe des Heims 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Mystiker, Pragmatiker, Vertrauenerweckend

Empfohlene Nachteile: Arm, Schlechte Eigenschaft (Naiv)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Streitsucht), Bluttausch, Schlechte Eigenschaft (Geiz)

Ausrüstung und Tracht

Der Borongeweihte trägt üblicherweise eine schwarze, mit einer Kapuze versehene Kutte. Im Al'Anfaner Ritus ist sie goldverziert, im Puniner Ritus eher schlicht gehalten. Außerdem führen fast alle Geweihten Phiolen mit gesegnetem Salbungsöl bei sich. Kommt es zum Kampf, so können die Geweihten nicht nur auf Dolche zurückgreifen: Um Knochen von Skeletten oder anderen Untoten zu zertrümmern, wird der Rabenschnabel verwendet, ein gesegneter Kriegshammer. Diese Waffe tragen jedoch nur jene Geweihte mit sich, die auch bereit sind zu kämpfen.

Borongeweihter

Professionspaket

AP-Wert: 285 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Boronkirche) (-20 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Boronkirche) (130 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Zechen 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Einschüchtern 2, Etikette 3, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 6

Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 2

Wissen: Götter & Kulte 6, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 2, Sternkunde 4

Handwerk: Alchimie 3, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 3

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Bann der Furcht 3, Bann des Lichts 5, Exorzismus 3, Kleiner Bann wider Untote 7, Objektsegen 8, Schlaf 6

Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Immunität gegen (Gift), Immunität gegen (Krankheit), Krankheitsresistenz, Mystiker, Pragmatiker, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Lichtempfindlich

Ungeeignete Vorteile: Vertrauenerweckend

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Toten und Untoten), Giftanfällig, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Schlafwandler

Varianten:

☛ **Diener/in Bishdariels** (293 AP): Sternkunde 7 statt 3, Heilkunde Seele 6 statt 4

☛ **Diener/in Golgaris** (303 AP): Hieb Waffen 10 statt 8; Heilkunde Wunden 6 statt 3

Borongeweihter

Der Gott des Todes, des Schlafes und des Vergessens scheint auf den ersten Blick nur wenige Aspekte zu vertreten, die Menschen anziehen. Dennoch und seiner Jenseitsgewandtheit zum Trotz ist der Borongeweihte ein wichtiger Seelsorger. Der Tod ereilt früher oder später jeden, und spätestens dann oder wenn der Schlaf ausbleibt, wünschen sich die Menschen den Beistand eines Boronis.

In Al'Anfa und anderen südaventurischen Städten ist Boron sogar die oberste Gottheit, seine Geweihten sind hoch angesehen und respektiert.

Die Boronis sind hervorragende Exorzisten und eine unschätzbare Hilfe gegen Untote. Sie spenden zudem Sterbenden und denen, die zurückbleiben, Trost und lindern ihre Schmerzen. Außerdem können sie den Menschen im Namen Borons Vergessen schenken, was sich oft als wertvolle Gabe erwiesen hat. Der Borongeweihte ist schweigsam und spricht nach den Geboten seines Gottes nur das Nötigste, was jeder Geweihte jedoch anders auslegt.

Die beiden Kirchen des Kultes mit ihren Zentren in Al'Anfa und Punin sind sich spinnefeind und betrachten sich gegenseitig als Häretiker.

Daneben unterscheiden sich die Borongeweihten auch durch zwei grundlegende Ausrichtungen: Die Diener Golgaris beschäftigen sich mit der Toten- und Grabpflege, die Diener Bishdariels widmen ihr Studium der Traumdeutung.



Hesindegeweihte

Die Hesindegeweihten sind als Dienerinnen der Göttin des Wissens angesehene Gelehrte, die oft eine hervorragende Allgemeinbildung besitzen. Jede Priesterin verfügt aber über ein eigenes Spezialgebiet, beispielsweise die Astrologie, die Magiekunde, die Geschichte oder das Rechtswesen. Sie unterstützt die Zwölfgöttergläubigen mit Ratschlägen und hilft beim Archivieren von Wissen, dem Kopieren von Büchern und dem Auffinden wertvoller und vermisster Artefakte. Einige Geweihte verschreiben sich auch der Forschung und dem Gewinn neuer Erkenntnisse, was sie fern von Bibliotheken auf Abenteuerfahrt führen kann. Manchmal wird ihnen ketzerisches Gedankengut oder die Nähe zu Freidenkern und demokratischen Sekten vorgeworfen. Solche Anschuldigungen aber haben keine allgemeine Gültigkeit, denn die Hesindianer sind selbst in verschiedene Gruppen und Orden gespalten.

Die beiden größten sind die der Pastori und der Satori. Die Pastori gelten als konservativer und versuchen Wissen zu verbergen, von dem sie annehmen, dass es nicht der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden sollte. Die Satori predigen das Gegenteil: Das Wissen sollte jedem zur Verfügung gestellt werden, damit keine Begehrlichkeiten entstehen.



Ausrüstung und Tracht

Das Buch der Schlange führt jeder Priester Hesindes mit sich. Es dient ihm als Tagebuch und Skizzenheft, in dem er alle Erlebnisse und sein Wissen niederschreibt. Sobald das Buch gefüllt ist, wird es im Heimattempel der Geweihten verwahrt, um das gewonnene Wissen für die Nachwelt zu erhalten. Hesindegeweihte sind keine Kämpfer, aber sie können sich mit einem Dolch, einem Kampfstab, mit Zweililien oder der geweihten Basiliskenzunge verteidigen. Ihr Ornat ist stets in Grün gehalten, dazu tragen sie einen Reif in Form einer Schlange um den Hals.

Hesindegeweihte

Professionspaket

AP-Wert: 310 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Hesindekirche) (-10 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hesindekirche) (130 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 5

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 6

Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 3

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 6, Magiekunde 3, Mechanik 4, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 3, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Entzifferung 5, Friedvolle Aura 6, Göttlicher Fingerzeig 3, Magieschutz 7, Magiesicht 6, Objektsegen 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Mystiker, Pragmatiker, Vertrauenerweckend, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch

Varianten:

🔴 **Pastori** (327 AP): Geschichtswissen 7 statt 5, Magiekunde 6 statt 3, Sphärenkunde 5 statt 3

🔴 **Satori** (320 AP): Raufen 8 statt 6, Götter & Kulte 8 statt 6, Rechtskunde 5 statt 3

Ausrüstung und Tracht

Jagd- und wettertaugliche Kleidung, geschmückt mit Trophäen, ist das, was der Firungeweihthe in der Wildnis trägt. Nur jene Geweihte aus südlicheren Gefilden besitzen überhaupt ein formales Ornat in Weiß oder Blassblau. Wildnisausrüstung und Jagdwaffen gehören zum Besitz eines jeden Firungeweihthen, doch ist es dem Gott gefällig, mit so wenig wie nötig auszukommen und sich Herausforderungen ohne nennenswerte Hilfsmittel zu stellen. Als Zeremonialgegenstand trägt der Diener des Wintergottes häufig ein Firunsmesser bei sich.

Firungeweihther

Professionspaket

AP-Wert: 374 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Firunkirche) (-20 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Firunkirche) (140 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Geländekunde (Eis- und Schnee-, Gebirgs-, Steppen-, Sumpf- oder Waldkundig), Jäger, Wettervorhersage

Kampftechniken: Bögen 12, Dolche 10, Raufen 8, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4

Gesellschaft: Willenskraft 5

Natur: Fährtensuchen 6, Fischen & Angeln 3, Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 7, Wildnisleben 7

Wissen: Götter & Kulte 4, Sagen & Legenden 2

Handwerk: Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 4

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Auge des Jägers 6, Frostschutz 6, Jagdglück 7, Sicherer Tritt 6, Zuflucht 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Kälteresistenz, Mystiker, Pragmatiker, Richtungssinn, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Unheimlich, Weltfremd)

Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ..., Behäbig, Kälteempfindlich, Persönlichkeitsschwächen (Verwöhnt), Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Verschwendungssucht), Zerbrechlich

Firungeweihther

Dem Gott der Jagd und des Winters sind nur wenige Tempel gewidmet, denn am nächsten kommen ihm seine Gläubigen in der freien Natur. Dort ist der Firungeweihthe zuhause und beweist sich immer wieder aufs Neue vor seinem Herrn. Firun schätzt jene, die seine Herausforderung annehmen und bei Erfolg oder Scheitern Stärke zeigen.

Der Firungeweihthe wirkt oft hart und abweisend. Seelsorge und Predigten sind nicht sein Gebiet. Ohne viele Worte ist er seiner Umwelt lieber durch Taten ein Vorbild. Unerschütterlich stellt er sich jeder Gefahr und bekämpft Schwäche in sich und anderen. Ziel ist es, den Gläubigen die Fähigkeiten und die Stärke zu geben, um in Firuns Reich zu bestehen. Wer versucht, diesem Anspruch gerecht zu werden und Firun statt um Schonung um die Stärke bittet, Herausforderungen zu bewältigen, der kann sich der Unterstützung des Firungeweihthen sicher sein.

Auch in zivilisierteren Landen gibt es Geweihte des Wintergottes, der dort mehr als Herr der Jagd verehrt wird. Die Beute wird als ebenbürtiger Gegner gesehen, gegen den man sich nach Firuns Regeln beweisen muss. Über deren Einhaltung wacht in herrschaftlichen Wäldern und an Adelshöfen der Geweihte.



Tsageweihthe

Als Göttin von Geburt, Neuanfang und Veränderung verbinden die Menschen mit Tsa Freude und Hoffnung. Dies färbt auch auf die Tsageweihthe ab und macht sie mancherorts zu einem gern gesehenen Gast. Ihr auch in schweren Zeiten ungebrochener Optimismus spendet Trost, ihre Fähigkeiten als Heilerin und Hebamme retten Leben, und als Freundin aller Kinder kümmert sie sich um die Waisen. Der in Tsas Namen gesprochene Geburtssegen ist der erste Schritt eines jungen Menschen in die zwölfgöttliche Gemeinschaft. Doch auch wenn es nicht um Leben und Tod geht, hilft die Tsageweihthe mit dem gleichen Enthusiasmus. Sie ermuntert andere, Neues zu wagen, und macht selbst vor, dass es dazu nie zu spät ist. Sie kümmert sich um Kinder, wenn deren Eltern ihrem Tagewerk nachgehen.

Obwohl sie ihre wahrhaft freigeistige Meinung offen äußert und jedem kundtut, der ihr zuhört, will die Tsageweihthe nicht missionieren, sondern inspirieren, indem sie die Ideale ihrer Göttin lebt.

Sie durchbricht oft die eigene Routine und hat so eine bunte Mischung an Fähigkeiten in sich vereint. Auch der Besuch neuer Orte ist Tsa gefällig und lässt ihre Geweihte oft reisen. Trotz aller Gefahren, die in der Welt lauern, bleibt sie dennoch Pazifistin und schätzt das Leben so sehr, dass sie vegetarisch lebt. Mancher verspottet die Tsageweihthe als naiv, doch wird sie von tiefer Überzeugung geleitet.



Ausrüstung und Tracht

Die Regenbogenfarben bestimmen die Kleidung der Tsageweihthen, doch viel mehr als die Farbgebung haben die Geweihten in der Auswahl ihres Ornaments nicht gemein. Jedes variiert, wie es der Dienerin Tsas gefällt, und auch die einzelne Geweihte wandelt ihre Kleidung immer wieder ab. Ein Prisma wird als Symbol Tsas mitgeführt. Spielzeuge für Kinder und Instrumente der Heilkunst vervollständigen die Ausrüstung der Tsageweihthen, die niemals bewaffnet reisen würde.

Tsageweihthe

Professionspaket

AP-Wert: 292 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Tsakirche) (–20 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (–20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Tsakirche) (140 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Meister der Improvisation

Kampftechniken: –

Talente:

Körper: Gaukeleien 2, Selbstbeherrschung 2, Singen 4, Sinnesschärfe 6, Tanzen 4, Zeichnen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 5, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 2, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 2

Wissen: Geographie 3, Götter & Kulte 5, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 3

Handwerk: Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 7, Lebensmittelbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 4, Musizieren 2, Stoffbearbeitung 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Befreiung des Geistes 6, Entfesselung 6, Friedvolle Aura 5, Fruchtbarkeit 5, Lebensschutz 5, Motivation 6

Empfohlene Vorteile: Altersresistenz, Glück, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Mystiker, Pragmatiker, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vertrauenerweckend

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Naiv, Neugier, Verschwendungssucht)

Ungeeignete Vorteile: Herausragende Kampftechnik, Waffenbegabung

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Persönlichkeitsschwächen (Streitsucht), Schlechte Eigenschaft (Autoritätsgläubig, Rachsucht)

Ausrüstung und Tracht

Die Geweihten des Diebesgottes wollen in den meisten Fällen gar nicht auffallen, sodass sie ihre Kleidung und Ausrüstung je nach der Rolle wählen, die sie gerade einnehmen. Dennoch neigen sie zu Dolch und Wurfmesser oder -stern – in den seltensten Fällen zu einer Rüstung, da sie sich in ihr eingeeignet fühlen – und ansonsten zu Händler- oder Diebesausrüstung wie Dietrichen, Brecheisen und Masken. Offensichtliche Geweihte des Händlergottes kleiden sich oft in Grau oder Nachtblau. Sterne werden als Symbole ihres Herrn gern als Motiv aufgegriffen, daneben stehen ihnen auch Zeichen von Reichtum als erfolgreiche Händler gut zu Gesicht. Alle Geweihten des Phex tragen als Erkennungssymbol ein verborgenes Mondamulett oder eine Fuchstätowierung.

Phexgeweihter

Professionspaket

AP-Wert: 304 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Phexkirche) (–10 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (–20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Phexkirche) (150 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Dolche 10

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 5, Taschendiebstahl 3, Verbergen 5

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Etikette 2, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Magiekunde 2, Mechanik 3, Rechnen 6, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 4

Handwerk: Handel 6, Schlösser knacken 3

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Fall ins Nichts 5, Lautlos 6, Mondsicht 5, Objektsegen 5, Wieselflink 8

Empfohlene Vorteile: Beidhändig, Entfernungssinn, Flink, Glück, Mystiker, Pragmatiker, Unscheinbar, Zwergennase

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier, Goldgier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Nachtblind, Pech

Varianten:

☛ **Beutelschneider/in** (319 AP): Taschendiebstahl 6 statt 3, Gassenwissen 7 statt 4

☛ **Händler/in** (315 AP): Bekehren & Überzeugen 6 statt 4, Menschenkenntnis 6 statt 5, Handel 8 statt 6

☛ **Fassadenkletterer/in** (324 AP): Klettern 7 statt 4, Körperbeherrschung 6 statt 4, Menschenkenntnis 3 statt 5, Schlösser knacken 7 statt 3

Phexgeweihter

Wer an die Diener des Diebesgottes denkt, der hat zuallerst einen Beutelschneider oder Fassadenkletterer vor Augen. Obwohl es Phexgeweihte gibt, die dem Diebeshandwerk nachgehen und sich in versteckten Tempeln mit ihren Vorgesetzten treffen, sind die meisten Geweihten dem Aspekt des Handels verpflichtet und sorgen für die Einhaltung von Verträgen sowie den Warenaustausch zwischen Fernhändlern und Gilden. Diese Händler betreuen die öffentlichen Phextempel und helfen Reisenden und Geschäftsleuten gleichermaßen. Im Sinne der Heimlichkeit und des Schattens, einem weiteren Aspekt ihres Gottes, ist es den Händlergeweihten gar recht, vom einfachen Volk nicht übermäßig wahrgenommen zu werden. Ob Dieb oder Händler, einem einmal geschlossenen Vertrag mit einem Phexgeweihten kann man trauen.

Neben diesen beiden Ausprägungen ist der Beutelschneider wohl die bekannteste. Er ist der klassische Streuner der Nacht, der immer auf der Suche nach einer passenden Gelegenheit ist, sich selbst und Phex zu bereichern.

Bei seinen Vorhaben verlässt sich der Phexgeweihte auf sein Glück, das er jedoch auch in die eigenen Hände nimmt und dem er durch geschicktes Feilschen mit seinem Gott nachzuhelfen gedenkt.



Perainegeweihter

Keine der zwölfgöttlichen Kirchen ist größer als die Perainekirche. In vielen Dörfern lebt ein Perainegeweihter, der sich um die Verletzungen der Menschen, die Aussaat und die Pflege von Feldfrüchten sowie die Tiere kümmert. Die Priester der Göttin sind gern gesehene Gäste bei den Bauern und genießen einen guten Ruf beim einfachen Volk, da sie sich, ohne etwas dafür zu verlangen, um deren Belange kümmern, Wunden heilen und auf dem Acker helfen. In abgelegenen Gegenden ohne größere Tempel ist ein reisender Diener der Peraine oft der einzige Geweihte, den die Bevölkerung zu Gesicht bekommt.

Die meisten Geweihten haben sich auf einen Aspekt der Gottheit spezialisiert. So sind die Heiler vor allem mit der Bekämpfung von Krankheiten und der Versorgung von Wunden beschäftigt. Dabei sind sie in Zeiten von Seuchen oder bei schwersten Verletzungen oft die letzte Hoffnung ihrer Patienten. Die Säer kümmern sich unermüdlich um Ackerbau und Viehzucht, doch praktisch, wie sie sind, packen sie an, wo immer sie gebraucht werden. So segnet ein Perainegeweihter auf dem Dorf oft auch Geburt, Ehe und Grab. Zudem hat sich die

Kirche in der Reinigung von durch finstere Mächte verheerten Landstrichen einen Namen gemacht.



Ausrüstung und Tracht

Manche Perainegeweihte können mit einem Knüppel umgehen, einige wenige wissen zudem rudimentär den Dolch zu führen. Aber sie sind Geweihte der Göttin der Heilkunst und das Töten liegt ihnen nicht. So verwundert es kaum, dass sie statt Waffen und Rüstungen eher nützliche Werkzeuge mit sich führen, die sich im Notfall auch zur Verteidigung einsetzen lassen. Ihr Ornat ist dunkelgrün und weist Symbole der Kirche auf, etwa Störche oder Ähren. Ansonsten tragen fast alle Geweihten Saatgut und Heilkräuter sowie Handschuhe bei sich.

Perainegeweihter

Professionspaket

AP-Wert: 290 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Perainekirche) (–10 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (–20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Perainekirche) (110 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Hieb Waffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 7, Etikette 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 3, Willenskraft 4

Natur: Pflanzenkunde 6, Tierkunde 3

Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Alchimie 3, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 6

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Friedvolle Aura 3, Giftbann 5, Heilsegen 7, Krankheitsbann 6, Objektsegen 7, Pflanzenwuchs 4

Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Hohe Seelenkraft, Immunität gegen (Gift), Immunität gegen (Krankheit), Krankheitsresistenz, Mystiker, Pragmatiker, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vertrauenerweckend

Empfohlene Nachteile: keine

Ungeeignete Vorteile: Reich

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Gifanfällig, Krankheitsanfällig, Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Varianten:

Heiler/in (298 AP): Heilkunde Krankheiten 7 statt 5, Heilkunde Wunden 7 statt 6

Säer/in (305 AP): Pflanzenkunde 7 statt 6, Tierkunde 7 statt 3

Ausrüstung und Tracht

Standessymbole der Ingerimmgeweihten sind der persönliche Schmiedehammer (Ingerimmschmiedehammer genannt), eine selbstgefertigte Gürtelschließe und eine Laterne mit einem auf Jahr und Tag nicht erlöschenden Feuer. Dazu trägt die Geweihte traditionell eine lederne Schmiedeschürze in Schwarz oder Rotbraun, Farben, die sich auch in der übrigen Kleidung wiederfinden. Als Handwerkerin reist die Geweihte selbstverständlich auch mit eigenem Werkzeug, wobei ihr Rang ihr nahezu an jedem Ort den Zugang zu Werkstätten ermöglicht.

Ingerimmgeweihte

Professionspaket

AP-Wert: 244 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Ingerimmkirche) (-20 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Ingerimmkirche) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Hiebaffen 10, Raufen 8

Talente:

Körper: Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 5, Mechanik 2, Rechnen 5, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 2

Handwerk: Alchimie 2, Handel 4, Holzbearbeitung 5, Metallbearbeitung 7, Steinbearbeitung 5, Stoffbearbeitung 4

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Erzene Opfergabe 6, Gebieter der Flammen 6, Geweihter Panzer 5, Herr der Flammen 5, Wiederherstellung 6

Empfohlene Vorteile: Begabung (Handwerkstalent), Herausragende Fertigkeit (Handwerkstalent), Hitzeresistenz, Mystiker, Pragmatiker, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vertrauenerweckend, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Jähzorn)

Ungeeignete Vorteile: Angenehmer Geruch

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Feuer), Hitzeempfindlich, Unfähig (Handwerkstalent), Zerbrechlich

Ingerimmgeweihte

Dienerinnen des Ingerimm sind als meisterliche Handwerkerinnen bekannt, gerade das Schmieden ist ihrem Gott heilig. Aber welches Handwerk sie auch immer ergreifen, sie streben danach, es bis zur Perfektion zu verbessern. Neben der Arbeit an Esse und Werkbank ist die Ingerimmgeweihte auch eine geschätzte Schlichterin und Ratgeberin in den Angelegenheiten der Handwerkszünfte. Diese Aspekte überwiegen im Mittelreich, wo die Ingerimmgeweihte praktisch veranlagt und hoch angesehen ist sowie oft Verbindungen und Einfluss in der Stadtpolitik pflegt. Es gibt jedoch auch mystische Formen des Kults, etwa die zwergische Angroschverehrung, aus der die menschliche Kirche erst entstand, oder den urtümlichen Ingrakult des Nordens, der Ingerimm vor allem als Gott des Feuers betrachtet.

Die Ingerimmgeweihte geht nach ihrer Weihe oft auf Wanderschaft, um ihre Handwerkskunst zu meistern und die vielschichtigen Aspekte ihres Glaubens kennenzulernen. Dabei sind Abenteuer nicht weit und Reisegefährten natürlich willkommen.

Die Geweihte ist eine geduldige und willensstarke Begleiterin, der allerdings oft auch ein flammendes Temperament zu eigen ist. Auch wenn sie als geschickte Handwerkerin zur Ausrüstung ihrer Gruppe beiträgt, ist die Geweihte doch mehr als das: In ihrem Schaffen liegt der Schlüssel zum Wesen ihres Gottes, dessen Mittlerin zu den Sterblichen sie ist.



Rahjageweihte

Rahjas Gaben bereichern das Leben fast aller Aventurier, sei es als körperliche Liebe, Rausch eines Festes, guter Wein oder treues Pferd. Eine Rahjageweihte jedoch stellt sich ein Leben lang in den Dienst der Freude und des Genusses. Dieser Genuss ist kein Selbstzweck, sondern bringt sie ihrer Göttin näher und hilft dabei, andere zu Rahja zu führen.

So vereint sich die scheinbare Leichtlebigkeit der Geweihten mit einer tiefen Spiritualität und großer Selbstbeherrschung. Das Wesen ihrer Göttin spiegelt sich in der Ausstrahlung und Schönheit der Geweihten wieder.

Der Kult der Rahja ist städtisch geprägt. In der Gesellschaft der Menschen und ohne Sorgen um ihr Überleben können Rahjageweihte am meisten erreichen. Manche von ihnen finden Erfüllung im Ausüben einer besonderen Kunst, andere suchen die göttliche Freude in vielen Formen oder geben sich ganz der Aufgabe hin, den Gläubigen Freude zu schenken. Rahjageweihte werden auch als Berater geschätzt, manche sind sogar

aktiv in der Politik ihrer Heimat.

Rahja wird je nach Region in unterschiedlichen Formen angebetet. In der güldenländischen Prägung stehen Frohsinn und das Spenden von Freude im Vordergrund. Der mhanadistanische Ritus der Tulamiden strebt nach Rausch und göttlicher Ekstase. In nördlichen Regionen stehen die Pferde im Mittelpunkt.



Ausrüstung und Tracht

Bewaffnung ist unüblich und oft unnötig. Auch die Kleidung dient nicht zum Schutz, sondern hebt den schönen Leib ihrer Besitzerin hervor. Traditionell ist das Ornat in Rottönen gehalten und aus leichten, durchsichtigen Stoffen wie Seide und Spitze. Es lässt auch den Blick auf die Tätowierung frei, welche die Priesterin bei ihrer Weihe erhält und mit der Zeit erweitern lässt. Auf Reisen führt die Geweihte eine Flasche des heiligen Weins Tharf mit sich, der in Zeremonien genutzt wird. Manchmal verfügt sie auch über eine Abschrift des Rahjasutras, eines Buchs, das die Geheimnisse der Liebe lehrt.

Rahjageweihte

Professionspaket

AP-Wert: 303 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Rahjakirche) (–10 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (–20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Rahjakirche) (125 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Raufen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Reiten 4, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 4, Verbergen 2, Zechen 4

Gesellschaft: Betören 7, Bekehren & Überzeugen 4, Etikette 5, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 6, Überreden 4, Verkleiden 2, Willenskraft 4

Natur: Fesseln 2, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 5, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Heilkunde Seele 4, Lebensmittelbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 3, Musizieren 3, Stoffbearbeitung 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Begnadeter Reiter 5, Berauscher Wein 6, Fest der Freude 5, Friedvoller Rausch 6, Heiliges Liebesspiel 6, Objektsegen 5

Empfohlene Vorteile: Angenehmer Geruch, Gutaussehend, Herausragender Sinn, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Mystiker, Pragmatiker, Wohlklang, Vertrauenerweckend

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Verwöhnt), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Zerbrechlich

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Eingeschränkter Sinn, Farbenblind, Hässlich, Krankheitsanfällig, Sprachfehler, Verstümmelt

Geweihtenprofessionen (Halbgötter)

Ausrüstung und Tracht

Die offen auftretenden Avesgeweihten kleiden sich in eine auffällige Gewandung aus überlappenden Stoffbahnen mit dem Symbol des Paradiesvogels in den Farben Blau, Rot, Grün und Gelb. So ist die Geweihte kaum zu übersehen und leicht als Dienerin ihres Gottes zu erkennen. Im Gegensatz dazu halten die Stillen Wanderer ihre Identität verborgen und kleiden sich in gepflegte Reisegewänder.

Unnötiges Gepäck wird als Belastung empfunden und auch schwere Bewaffnung wird nicht geschätzt. Schreibutensilien sind jedoch unvermeidlich. Viele Geweihte tragen zudem einen Wander- oder Avestab. Außerdem darf ein kleines Musikinstrument, vorzugsweise eine Flöte, nicht fehlen. Bisweilen führt die Avesgeweihte eine Ausgabe des Großen aventurischen Atlas mit sich, den sie am Ende ihrer Reise ergänzen will.

Avesgeweihte

Professionspaket

AP-Wert: 342 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Aveskirche) (-10 AP), Verpflichtungen II (Kirche) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Aveskirche) (110 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Kartographie

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8, Schleudern 10, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Reiten 2, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinneschärfe 4, Verbergen 4, Zechen 4

Gesellschaft: Betören 3, Etikette 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 5, Verkleiden 2, Willenskraft 2

Natur: Fesseln 2, Orientierung 7, Tierkunde 4, Wildnisleben 5

Wissen: Geographie 8, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Boote & Schiffe 2, Fahrzeuge 2, Handel 4, Lebensmittelbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 4, Musizieren 4, Stoffbearbeitung 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen (außer Eidsegen, Grabsegen und Weisheitssegen), Geschwinder Schritt 6, Göttliches Zeichen 6, Reisesegen 5, Ruf der Heimat 4, Unbeschwerte Wanderung 5, Wegweiser 5

Empfohlene Vorteile: Entfernungssinn, Glück, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Mystiker, Pragmatiker, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Pechmagnet, Persönlichkeitsschwächen (Verwöhnt), Schlechte Eigenschaft (Autoritätsgläubig), Unfrei

Avesgeweihte

Als Gott der Reisenden und Namensgeber Aventuriens wird der Halbgott Aves verehrt. Es verwundert also nicht, dass seine Geweihten Abenteurer sind, die es nicht lange an einem Ort hält.

Ihre Reiselust zieht die Avesgeweihte zum Horizont und neuen Wundern entgegen. Dabei ist jedes aufregende Erlebnis für die Geweihte von großem Wert. Noch wertvoller ist es jedoch, Orte zu sehen, die zuvor noch kein Menschaugen erblickt hat, und Kontakte zwischen ihrer eigenen und fremden Kulturen herzustellen. Um dieses Wissen zu teilen, hält die Avesgeweihte in Reiseberichten und Karten alles fest, was sie erlebt hat. Diese Berichte werden auch außerhalb der wenigen Tempel des Halbgottes freigiebig geteilt, um anderen Abenteurern eine Hilfe zu bieten. Die Avesgeweihte findet Erfüllung in ihrem rastlosen Lebensstil und will auch andere dazu bewegen, mehr zu reisen. Nur so können diese sich selbst kennenlernen und die Wunder erfahren, die schon hinter dem nächsten Hügel warten mögen. Mit diesen Ansichten passt die Geweihte perfekt in eine reisende Heldengruppe oder als Teilnehmerin in eine Expedition an ferne Orte.

Abenteurer schätzen die Begegnung mit der Avesgeweihten, die mit Schläue und großen Kenntnissen in Geographie, Kartographie und Sprachen bereitwillig Hilfe leisten kann. Es ist schließlich ein Gebot ihres Gottes, Reisenden beizustehen.



Ifirngeweihte

Die langen Winter und die Gefahren der unerbittlichen Natur bestimmen das Leben in Nordaventurien. Nicht jeder kann ihnen ohne Beistand der Götter widerstehen. Da kein Sterblicher Firuns Herz erwärmen kann, beten sie zu Ifirn, seiner milden Tochter.

Die Geweihte der Halbgöttin ist eine Mittlerin zwischen den Menschen und den Mächten der Natur sowie eine warmherzige Helferin in der Not. Wie die Geweihten des Firun wacht sie über die Jagd und ist in Eis und Schnee in ihrem Element, doch sieht sie es als ihre Aufgabe, denen beizustehen, die den Winter nicht allein überstehen würden.

Ifirn sind im Norden Aventuriens mehrere Tempel geweiht, doch die Dienerin der Halbgöttin befindet sich oft auf Reisen und weiß in der Wildnis zu überleben. Dabei sucht sie den Kontakt zu Menschen und tritt ihnen hilfsbereit gegenüber. Sie nimmt von jedem zunächst das Beste an und ist auch bereit, jenen zu verzeihen, die Fehler machen. Dämonen und ihren Anbetern jedoch tritt sie mit Bogen, Speer und aller Überzeugung entgegen. In jüngerer Zeit

hat die Kirche der Ifirn eine noch prominentere Rolle in der Gesellschaft übernommen und betreut nun mehrere Tempel, die einst zum Firunkult gehörten. Dies ist eine neue Verantwortung, in die auch manche Geweihte erst hineinwachsen muss.



Ausrüstung und Tracht

Auf Reisen kleidet sich die Ifirngeweihte in die praktische Kleidung einer Kundschafterin oder Jägerin, im Tempel dagegen trägt sie ein zeremonielles weißes Gewand. Beides schmückt sie mit Schwanenfedern.

Sie ist mit Speer und Kurzbogen für Verteidigung und Jagd gewappnet. Ihre Ausrüstung reicht aus, um auch Notleidenden auf dem Weg zu helfen. Es ist nicht unüblich, mehrere Feuersteine, Decken oder Messer mit sich zu tragen, um diese verschenken zu können. Als Zeremonialgegenstand dient der Geweihten der Ifirnmantel, den sie auch oft auf Reisen trägt und der sie schützend warm hält.

Ifirngeweihte

Professionspaket

AP-Wert: 373 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Ifirnkirche) (-10 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Ifirnkirche) (105 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Geländekunde (Eis- und Schnee-, Gebirgs-, Steppen- oder Waldkundig), Jäger

Kampftechniken: Bögen 12, Dolche 10, Raufen 8, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 5, Tanzen 2, Verbergen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 4

Natur: Fährtsensuchen 6, Fischen & Angeln 2, Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 5, Wildnisleben 6

Wissen: Götter & Kulte 4, Rechnen 3, Sagen & Legenden 3

Handwerk: Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 5, Lebensmittelbearbeitung 3, Lederbearbeitung 3

Liturgien: Die Zwölf Segnungen (außer Glückssegen, Tranksegen und Weisheitssegen), Friedvolle Aura 5, Hilfe in der Not 6, Tierleid lindern 6, Tiere beruhigen 5, Zuflucht 6

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Kälteresistenz, Mystiker, Pragmatiker, Richtungssinn, Vertrauenerweckend, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Naiv)

Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Kälteempfindlich, Nachtblind, Persönlichkeitsschwächen (Verwöhnt), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Rachsucht), Zerbrechlich

Ausrüstung und Tracht

Standeszeichen und Waffe des Korgeweihten ist der Korspieß, eine vielgezackte und einschüchternde Zweihandwaffe. Wenn er sich einer Söldnereinheit anschließt, führt und meistert der Geweihte üblicherweise auch deren Waffen. Eine Seitenwaffe ist ebenso üblich, um den guten Kampf an allen Orten fechten zu können. Desgleichen sind schwere Rüstungen verbreitet, oft von besonders martialischem Aussehen und in den korggefälligen Farben Schwarz und Rot.

Korgeweihter

Professionspaket

AP-Wert: 360 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: KK 13 (für Wuchtschlag I), KO 13 (für Belastungsgewöhnung I), Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Korkirche) (-20 AP), Verpflichtungen I (Tempel, Kirche) (-10 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Korkirche) (130 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Armbrüste 10, Hieb Waffen 10, Raufen 10, Zweihandhieb Waffen 12

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Einschüchtern 5, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 4

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Kriegskunst 7, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 2

Handwerk: Handel 4, Heilkunde Wunden 3, Metallbearbeitung 3

Liturgien: Die Zwölf Segnungen (außer Geburtssegen, Harmoniesegen und Kleiner Heilsegen), Angriffslust 6, Blutiger Zorn 5, Ehrlicher Vertrag 5, Mächtiger Angriff 6, Schmerzresistenz 6, Zähne Haut 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Herausragende Kampftechnik, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Mystiker, Pragmatiker, Reich, Soziale Anpassungsfähigkeit, Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Ungeeignete Vorteile: Zauberer

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ..., Behäbig, Unfähig (Körpertalente), Zerbrechlich

Korgeweihter

Der blutige Halbgott Kor und seine Geweihten sind gemeinhin eher gefürchtet als verehrt, ist ihre Domäne doch der Kampf, der Krieg und das Söldnertum. Der Korgewehte besitzt jedoch seine eigene Ehre, die er im Annehmen von Herausforderungen und dem ständigen Streben nach einem guten Kampf erfüllt. Auch sorgt er sich um die Söldner und Gladiatoren, die Einhaltung ihrer Verträge sowie das richtige Verhalten auf dem Schlachtfeld. So wird er Schändungen und Verrat unterbinden und den Bruch der Söldnerehre mit gnadenlosem Zorn ahnden. In einer Zeit, in der blutige Kriege das Leben vieler Aventurier geprägt haben, viele sich als Söldner verdingen und der Sieg mehr als die Ritterlichkeit zählt, erhält der Korglaube Zuwachs. Mit der Furcht der einfachen Leute geht der Respekt des Soldvolks vor dem Korgeweihten einher.

Der Korgewehte ist wenig kompromiss-, aber sehr opferbereit. Schon bei der Weihe hat er seinem Herrn einen Finger dargebracht.

Bei Niederlage oder Fehlverhalten opfert er von seinem Blut. Ist er siegreich, ist es das Blut der Feinde oder von Tieren, das er zu Kor schickt. Er fleht nicht um Gnade und gewährt sie nur äußerst selten. Auch Heil magie und andere Hilfe schlägt der Korgewehte aus, um ganz seine eigene Kraft in die Waagschale zu werfen. Dies stärkt nur seine Wirkung als Inspiration und strenger Richter.



Nandusgeweihte

Dem Volk in den Städten ist die Nandusgeweihte als Bringerin von Volksbildung und Helferin in Rechtsfragen bekannt, die oft in Rätseln spricht. Der Obrigkeit und dem Adel erscheint sie oft wie eine gefährliche Aufrührerin mit ihren Reden über die Herrschaft der Fähigsten. Hinter Hilfsbereitschaft, geteiltem Wissen und begeisternden Ansprachen ist die Nandusgeweihte Mitglied eines Mysterienkults und auf der Suche nach neuen Graden der Erleuchtung. Diese Erleuchtung kann jeder nur selbst gewinnen, weil er nicht auf Geweihte oder das direkte Einwirken der Götter angewiesen ist. Im Weltbild der Nandusgeweihten ist es selbstverständlich, nach dem Gewinn von Wissen und Erkenntnis zu streben und anderen den Anstoß auf ihrem Weg dorthin zu geben. Aufgaben also, die zum Reisen einladen, denn nicht alles lässt sich innerhalb von Stadt und Tempelmauern erfahren. Viele Nandusgeweihte suchen Märkte auf, um zu predigen und Fragen zu beantworten. So erklären sie etwa Erlasse des Adels und dienen als Schreiber. Manche treten als Rechtshelfer vor Gerichten auf, wobei sie für die durch einen Mangel an Wissen Benachteiligten sprechen. Aufgeschlossene Adelige und Schulen beschäftigen nandusgeweihte Lehrer, doch es gibt auch Priester, die ihr Wissen frei als Volkslehrer teilen. Nicht zuletzt kommt es vor, dass Nandusgeweihte ihren Geist und ihr taktisches Geschick ins Kriegshandwerk einbringen und als Strategen Heerführer beraten. Gerade im Horasreich hat sich unter Söldnereinheiten eine regelrechte Bewegung der nandusgeprägten Kriegskunst entwickelt.

Ausrüstung und Tracht

Eine einfache graue Kutte mit grünem Skapulier und ein Stirnband mit silbernem Einhornkopf reichen der reisenden Nandusgeweihten als Kleidung und Standessymbol. Bücher sind ihr wertvolle Reisegefährten und Hilfen bei ihren Aufgaben als Lehrerin. Gute Kämpfer sind die wenigsten Nandusgeweihten, selbst für die Strategin ist ihr scharfer Geist die wichtigste Waffe.

Nandusgeweihte

Professionspaket

AP-Wert: 265 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Nanduskirche) (–10 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (–20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Nanduskirche) (130 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 14 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Armbrust 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 4, Verbergen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 7, Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Wildnisleben 2

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 2, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 6, Magiekunde 2, Mechanik 4, Rechnen 7, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 3

Handwerk: Handel 4, Malen & Zeichnen 4

Liturgien: Die Zwölf Segnungen (außer Feuersegnen, Kleiner Schutzsegen und Stärkungssegen), Bild für die Ewigkeit 7, Entzifferung 5, Göttliche Erkenntnis 6, Göttlicher Fingerzeig 5, Mit Dummheit schlagen 4, Offenlegung des Geistes 5

Empfohlene Vorteile: Geborener Redner, Hohe Seelenkraft, Mystiker, Pragmatiker, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vertrauenerweckend

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Persönlichkeitsschwächen (Autoritätsgläubig)



Ausrüstung und Tracht

Die robuste Kleidung einer traditionsbewussten Thorwalerin ist der Swafnirgeweihten im Alltag genug. Zu Zeremonien und anderen besonderen Anlässen legt sie den schwarz-blauen Kriegsmantel an und trägt den silbernen Swafnirshelm, dessen Form einem Delphin nachempfunden ist. Auf ihrem Rundschild trägt sie das Bild eines weißen Pottwals, und im Kampf bevorzugt sie Äxte und andere thorwalsche Waffen wie Wurfbeile und Breitschwerter.

Swafnirgeweihte

Professionspaket

AP-Wert: 286 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Kultur Thorwaler, Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Swafnirkirche) (-20 AP), Verpflichtungen II (Thorwal, Tempel, Gemeinschaft) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Swafnirkirche) (115 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Geländekunde (Meereskundig)

Kampftechniken: Hieb Waffen 10, Raufen 8, Schilde 10, Wurf Waffen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Kraftakt 2, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 2, Zechen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Fesseln 2, Fischen & Angeln 2, Orientierung 2, Wildnisleben 2

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 2, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 6, Sternkunde 2

Handwerk: Boote & Schiffe 4, Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 2, Lederbearbeitung 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen (außer Feuersegen, Geburtssegen und Speisesegen), Besänftigung 6, Blutiger Zorn 6, Ermutigung 6, Herr der Meere 5, Ruf der Heimat 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Mystiker, Pragmatiker, Richtungssinn, Vertrauenerweckend, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Adel, Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Blutrausch, Unfrei

Swafnirgeweihte

Die Geweihte des Walgottes Swafnir ist ein gern gesehenes Mitglied in jeder thorwalschen Schiffsgemeinschaft und willkommener Gast in allen Langhäusern. Außerhalb dieser Kultur trifft man sie allerdings nur selten an. Kein Gott ist enger mit den Thorwalern verbunden als Swafnir, der sie in ihre aventurische Heimat führte. Von seiner Geweihten wird erwartet, die besten Eigenschaften der Nordleute in sich zu vereinen, und sie kommt diesem Ideal oft nahe. Mut, Direktheit und Ehrbarkeit sind ihr selbstverständlich, immer leistet sie ihren Beitrag zur Otta. Sie fordert Freiheit für sich und andere ein und hinterfragt Autoritäten. Fähigen oder den Mächten des Schicksals ordnet sie sich jedoch unter. Ihre Gefühle verbirgt die Geweihte nicht, weder Melancholie noch Freude. Sie ist trotz ihrer Weihe immer eine Thorwalerin der Gemeinschaft, und gerade deswegen wird sie respektiert.

Die Aufgaben der Swafnirgeweihten sind es, als Ratgeberin zu dienen, die Einhaltung von Eiden zu wahren und die alten Sagen und Lieder zu kennen und vorzutragen. Dabei tritt sie oft als Mittlerin und Schlichterin auf. Auf Kaperfahrt oder gegen Feinde der Gemeinschaft zögert sie allerdings nicht, zur Axt zu greifen. Zu diesen Feinden gehören besonders Walfänger, denn die Tiere Swafnirs sind heilig und werden wie Mitglieder der Otta verteidigt.



Ordensprofessionen

Amazonen

Zahlreiche Legenden berichten über die rundergefalligen Kriegerinnen der Amazonen und ihre Taten in der Schlacht. Tatsächlich sieht sich die Amazone selbst als Teil eines von Rondra auserwählten Volkes. Im Kampf ist sie dem Idealbild ihrer Göttin näher, als es ein Mann je sein könnte. In den abgeschiedenen Burgen der Amazonen, Yeshinna in den Drachensteinen und Keshal Rondra im Raschtulswall, leben keine Männer. Sollte eine Amazone einen Knaben gebären, wird dieser zu Bauern in der Umgebung gebracht.

Abgeschieden und im Kampf gegen runderalästerliche Feinde – Dämonendiener in Tobrien, Ferkinas und Novadis im Raschtulswall – widmet der Frauenbund sein Leben dem Kampf und der Vorbereitung darauf. Ziel ist die perfekte Körperbeherrschung auf dem Pferderücken und am Boden. Entsprechend wenig Kontakte außerhalb ihrer Gemeinschaft hat die Amazone, bevor sie ihre Burg verlässt. Eine ehrenvolle Heldengruppe kann da eine große Hilfe sein, auch wenn die Amazone eine

Zeit brauchen wird, um Magierinnen, Andersgläubige und speziell Männer zu akzeptieren.

Die Amazonenkriegerin ist die typische Vertreterin ihres Volkes. Jede Amazone wächst mit einer kriegerischen Ausbildung auf oder wird wegen ihres Kampftalents in die Gemeinschaft aufgenommen.

Dennoch gibt es unter den Amazonen auch solche, die sich als Kundschafterinnen hervortun oder den Kampf mit dem Bogen perfektionieren. Die Runderageweihten der Amazonen werden Schwertlößinnen genannt und erkennen die aventurische Runderakirche nicht an, sondern folgen ihrer eigenen Glaubensauslegung.

Ausrüstung und Tracht

Die Ausrüstung der Amazonen ist fast so legendär wie der Orden selbst. Ihre den weiblichen Körper betonenden, knappen Harnische und ihre Helme mit Rosshaarschmuck, die hochwertigen Amazonensäbel und -pferde, sie alle gelten als besonders runderagefällig und wertvoll. Neben dem Reitersäbel vertrauen die Amazonen auch auf Kurzbögen.



Amazonen

Professionspaket

AP-Wert: 275 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für Finte I und Vorstoß), KO 13 (für Belastungsgewöhnung I), Nachteil Prinzipientreue II (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit) (–20 AP), Reiten 10 (für Berittener Kampf), Verpflichtungen I (Burg) (–10 AP), weiblich

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Vorstoß

Kampftechniken: Bögen 10, Raufen 10, Schilde 10, Schwerter 12, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Reiten 8*, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 2

Gesellschaft: Einschüchtern 4, Willenskraft 2

Natur: Tierkunde 4, Wildnisleben 2

Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 5, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Heilkunde Wunden 3, Metallbearbeitung 3

Empfohlene Vorteile: Flink, Hohe Lebenskraft, Herausragende Kampftechnik, Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegen Männer, Weltfremd)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Zerbrechlich

Varianten:

• **Kundschafterin** (325 AP): kein Vorstoß; Schwerter 10 statt 12, Klettern 6 statt 2, Sinnesschärfe 6 statt 2, Fährtensuchen 6 statt 0, Orientierung 6 statt 0, Wildnisleben 6 statt 2

• **Bogenschützlin** (280 AP): zusätzliche Voraussetzungen: FF 13; Schnellladen (Bögen) statt Vorstoß, Präziser Schuss I statt Finte I, Berittener Schütze; Bögen 12 statt 10, Schilde 6 statt 10, Schwerter 10 statt 12, Holzbearbeitung 3 statt 0, Metallbearbeitung 0 statt 3

• **Runderageweihte Amazone** (337 AP): zusätzliche Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Runderakirche) (150 AP); Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte; Bekehren & Überzeugen 4 statt 0, Götter & Kulte 6 statt 4; Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Ehrenhaftigkeit 6, Göttliche Klinge 5, Heldenkraft 4, Schmerzresistenz 6

*) Bitte beachte, dass für die Sonderfertigkeit Berittener Kampf ein FW in Reiten von 10 notwendig ist. Der Wert ist hier nur mit 8 angegeben, um nicht durch den Bonus eines Kulturpakets einen Wert von höher als 10 zu erhalten. Steigere einfach mit AP die fehlenden Punkte des Talents, wenn dein Held weniger als 10 darin aufweist.

Ausrüstung und Tracht

Mit der Weihe zum vollwertigen Ordensmitglied, zur Prätorin, erhält die Draconiterin eine geweihte Basiliskenzunge. Der Dolch ist genauso ein Standessymbol des Ordens wie das Wappen und die mit einer Onyxschlange verzierte Fibel. Roben im Grün der Hesindekirche sind üblich, Rüstungen selten, auch wenn gerade profane Mitglieder sie für den Kampf anlegen. Stäbe, Zweililien und moderne Armbrüste sind die bevorzugten Waffen einer Draconiterin.

Draconiterin

Professionspaket

AP-Wert: 248 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Nachteil Prinzipientreue I (Hesindekirche, Ordensregel) (–10 AP), Verpflichtungen II (Orden, Magisterin der Magister) (–20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte

Kampftechniken: Armbrüste 10, Dolche 10, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 2, Singen 2, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 6

Natur: Orientierung 2, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 3

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 6, Magiekunde 4, Mechanik 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 3, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 2, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 2

Empfohlene Vorteile: Geborener Redner, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Vertrauenerweckend, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutausch

Varianten:

- ☛ **Eiserne Schlange** (307 AP): Taschendiebstahl 2 statt 0, Verbergen 4 statt 0, Gassenwissen 2 statt 0, Überreden 7 statt 0, Verkleiden 4 statt 0, Sphärenkunde 4 statt 3, Schlösserknacken 2 statt 0
- ☛ **Arkaner Zweig:** Um ein Mitglied des arkanen Zweigs zu spielen, passe die Werte einer magischen Profession an die hier vorgestellten an. Die Voraussetzungen bleiben gleich.
- ☛ **Sakraler Zweig** (325 AP): zusätzliche Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hesindekirche) (130 AP); Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte; Bekehren & Überzeugen 7 statt 4, Götter & Kulte 7 statt 6; Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Bild für die Ewigkeit 6, Entzifferung 5, Göttlicher Fingerzeig 3, Magieschutz 7, Magiesicht 6, Magiespiegel 5

Draconiterin

Die Draconiter sind ein vielseitiger Orden der Hesindekirche. In ihren Reihen finden sich neben Geweihten, die als sakraler Zweig etwa zwei Drittel der Mitglieder ausmachen, auch die Zauberer des arkanen Zweigs sowie die Gelehrten und Kämpfer des profanen Zweigs. Mit der Eisernen Schlange gehört sogar eine kleine Gruppe von Geheimagenten zum Orden. Ursprünglich im Horasreich gegründet, ist der Orden mittlerweile weit verbreitet und unterhält Ordenshäuser, Horte genannt, in ganz Aventurien. Diese sind nicht an Tempel gebunden, sondern sehen es als ihre Aufgabe, Wissen für alle zu verbreiten und zu sammeln.

Anders als die traditionelle Hesidegeweihte wird die Draconiterin auch kämpferisch aktiv, um den Missbrauch von Wissen zu strafen und zu verhindern, etwa im Kampf gegen Glaubensfeinde oder beim Sichern gefährlicher Schriften und Artefakte. In den Denkschulen der Hesindekirche steht sie zwischen Satori und Pastori und teilt Wissen in hilfreiches und schädliches. Verpflichtet ist die Draconiterin nur ihrem Orden, der Magisterin der Magister und ihren eigenen Ansprüchen, weiß sie doch, dass sie nach ihren Worten und Taten beurteilt wird, wie sie in den Chroniken des Ordens oder gar den Geschichtsbüchern festgehalten werden. Durch die fruchtbare Zusammenarbeit mit Abenteurern ist der Orden der Draconiter oftmals bereit, Aufträge zu erteilen und ein Mitglied des Ordens mitzuschicken.



Golgaritin

Der Orden des Heiligen Golgari ist ein noch recht junger borongefälliger Kämpferbund. 1014 BF gegründet, um die Puniner Boronkirche gegen die al'anfanische Häresie zu verteidigen, hat er bereits eine bewegte Geschichte hinter sich. Im Kampf gegen die Untoten der Schattenlande fanden die Golgariten ihre Bestimmung.

Die Golgaritin ist Boron und den Mysterien ihres Ordens verpflichtet und wird oft in dessen Auftrag handeln. Dabei kann sie Geheimnisse des Totengottes erkunden und Prophezeiungen ergründen oder handfest den Rabenschnabel gegen Untote oder Feinde ihres Glaubens führen. Ihre Aufgabe erfüllt sie mit stillem Ernst und ohne Furcht vor dem Tod. Sie weiß, dass ihre gefallenen Kameraden bei ihr sind und sie aus dem Jenseits unterstützen. Viele Lebenswege können die Golgaritin in den Orden geführt haben. Eine adlige Kämpferin aus den Gründer Tagen kann Seite an Seite mit einem stummen Waisenkind fechten, das im Orden eine unverhoffte Heimat fand. Gerade seit dem Fall der Schattenlande treten

reuevolle Söldner und Verbrecher dem Orden bei, um Erlösung zu finden, teilweise auch, indem Boron die Erinnerungen an ihre Sünden in Vergessen hüllt. In der Tat ist das Löschen des Gedächtnisses ein Eckpfeiler der Aufnahme in den Orden und für die Betroffenen eine Chance für einen Neubeginn.

Ausrüstung und Tracht

Die Golgaritin ist in ihrer dunklen Rüstung mit dem weißen Wappenrock eine einschüchternde Erscheinung. Auf Letzterem ist das schwarze Ordenssymbol, Rabenflügel über einem Boronsrad, abgebildet. Die traditionelle Waffe der Golgariten ist der Rabenschnabel, doch viele führen Waffen, mit denen sie vor ihrem Eintritt in den Orden umzugehen gelernt haben. Die meisten Golgariten sind beritten. Eine Tradition des Ordens ist es, die Asche gefallener Kameraden in Urnen mit sich zu führen – im Glauben, dass diese ihnen im Kampf beistehen werden.

Golgaritin

Professionspaket

AP-Wert: 243 Abenteuerepunkte

Voraussetzungen: KO 13 (für Belastungsgewöhnung I), Nachteil Prinzipientreue II (Ordensregeln, Boronkirche) (-20 AP), Verpflichtungen II (Orden) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerepunkte, Belastungsgewöhnung I

Kampftechniken: Dolche 8, Hiebaffen 12, eine der folgenden Kampftechniken auf 11: Schwerter, Stangenaffen, Zweihandhiebaffen, Zweihandschwerter

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Reiten 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 6

Natur: Orientierung 2, Pflanzenkunde 2, Wildnisleben 2

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 2, Magiekunde 2, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 2

Handwerk: Heilkunde Wunden 2

Empfohlene Vorteile: Adel, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Reich, Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Pech, Persönlichkeitsschwächen (Unheimlich), Taub, Stumm

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit, Toten und Untoten)

Varianten:

☛ **Untotenjäger/in** (318 AP): zusätzliche Voraussetzungen: Reiten 10 (für Berittener Kampf), KK 13 (für Wuchtschlag I); Berittener Kampf, Wuchtschlag I; Reiten 8* statt 6, Tierkunde 2 statt 0, Kriegskunst 4 statt 2, Magiekunde 4 statt 2, Sphärenkunde 4 statt 2, Heilkunde Krankheiten 2 statt 0, Holzbearbeitung 2 statt 0, Metallbearbeitung 2 statt 0

☛ **Borongeweihte/r Golgarit/in** (343 AP): zusätzliche Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Boronkirche) (130 AP); Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte; Sprachen und Schriften für insgesamt 12 statt 6 Abenteuerepunkte; Bekehren & Überzeugen 4 statt 0, Götter & Kulte 6 statt 4, Heilkunde Seele 4 statt 0, Malen & Zeichnen 4 statt 0; Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Bann der Furcht 3, Bann des Lichts 5, Kleiner Bann wider Untote 7, Objektsegen 8, Schlaf 6, Vergessen 5

*) Bitte beachte, dass für die Sonderfertigkeit Berittener Kampf ein FW in Reiten von 10 notwendig ist. Der Wert ist hier nur mit 8 angegeben, um nicht durch den Bonus eines Kulturpakets einen Wert von höher als 10 zu erhalten. Steigere einfach mit AP die fehlenden Punkte auf das Talent, wenn dein Held weniger als 10 darin aufweist.

Ausrüstung und Tracht

Der Opferdolch ist der typische Zeremonialgegenstand des Namenloser-Geweihten, aber er verwendet auch gern Masken und purpurfarbene Roben bei seinen Zeremonien. Auch verbotene Schriften und geheime Korrespondenzen sowie Gifte können sich im Besitz des Geweihten befinden. Sonst dient die Kleidung oft der Tarnung oder Abschreckung. Anhänger des Namenlosen zögern selten, von der Waffe Gebrauch zu machen.

Namenloser-Geweihter

Professionspaket

AP-Wert: 303 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Namenloser) (-10 AP), Verpflichtungen II (Verschwörung, Kult) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Namenloser) (150 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 7, Singen 2, Verbergen 4, Zeichnen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Einschüchtern 6, Menschenkenntnis 5, Überreden 6, Verkleiden 4, Willenskraft 7

Natur: Fesseln 2

Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Magiekunde 2, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 4

Handwerk: Alchimie 2, Handel 2, Heilkunde Gift 4

Liturgien: Des Einen bezaubernder Sphärenklang 7, Namenlose Kälte 6, Namenlose Raserei 5, Namenlose Zweifel 6, Namenloses Vergessen 4, Pech und Schwefel 5

Empfohlene Vorteile: Geborener Redner, Giftrisistenz, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Mystiker, Pragmatiker, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vertrauenerweckend

Empfohlene Nachteile: Hässlich, Pech, Pechmagnet, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Jähzorn, Rachsucht), Stigma, Verstümmelt

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Naiv)

Ein Geweihter des Namenlosen birgt für die meisten Heldengruppen ein großes Konfliktpotential und taugt, wenn er seinem Gott treu bleibt, höchstens zum Antihelden. Sprich einen solchen Charakter also mit deinen Mitspielern ab. Am besten eignet er sich für spezielle Themengruppen. Die Werte können dir auch als Inspiration für NSC dienen.



Namenloser-Geweihter

Auch wenn ihr Gott keinen Namen hat, besitzen seine Kultisten doch Tausende Gesichter, die meisten davon hinter Tarnidentitäten und Masken verborgen. Täuschung und Verrat sind Aspekte des verbannten Gottes und Mittel, die sich seine Anhänger zu eigen machen, um ihren Glauben zu verbergen. Jede Kultgemeinschaft weist eigene Formen der Anbetung auf, verbunden durch mündliche Überlieferungen, Geheimlehren und die 13 Lobpreisungen. Doch auch bei Priestern, die sich von allein gegen die Zwölfe stellen, finden sich immer wieder die gleichen Themen und Ziele. Zentral sind die Auflehnung gegen die alveranischen Gottheiten und das Versprechen, vom Namenlosen für alle Opfer belohnt zu werden.

Denn Opfer muss jeder Geweihte des Namenlosen bringen, schon bei der Weihe bietet er seinem Herrn Teile seiner selbst dar. Körperteile sind häufig, wobei fehlende Finger und Zehen leicht zu verbergen sind. Mancher Geweihte gibt aber auch seinen Schatten oder das Augenlicht.

Der Namenloser-Geweihte kann ein Verführer sein, der mit goldener Zunge den Glauben einer Gemeinschaft unterwandert.

Er mag ein verstümmler Giftmischer sein, der zwischen den Ratten in den Kanälen haust, ein Intrigant, der sich hinter geheuchelter Güte verbirgt, oder ein von anderen Göttern ehrlich enttäuschter Rebell.

Sie alle aber müssen ihren wahren Glauben vor Außenstehenden verbergen, bis es für diese zu spät ist.



Professionen in der Übersicht

Professionen	Seite	AP-Wert
Geweihtenprofessionen (alveranische Gottheit)		
Borongeweihter	191	285
Efferdgeweihte	189	345
Firungeweihter	193	374
Hesindegeweihte	192	310
Ingerimmgeweihte	197	244
Perainegeweihter	196	290
Phexgeweihter	195	304
Praiosgeweihte	187	242
Rahjageweihte	198	303
Rondrageweihter	188	283
Traviageweihter	190	224
Tsageweihte	194	292
Geweihtenprofessionen (Halbgötter)		
Avesgeweihte	199	342
Ifirngeweihte	200	373
Korgeweihter	201	360
Nandusgeweihte	202	265
Swafnirgeweihte	203	286
Ordensprofessionen		
Amazone	204	275
Draconiterin	205	248
Golgaritin	206	243
Namenloser-Geweihter	207	303

KAPITEL 6: ARCHETYPEN



»Helden. Dieses Wort widert mich an. Ich hasse sie. Ich hasse sie für ihren Hochmut und ihre Selbstgefälligkeit. Immer wieder waren es einfache Abenteurer, die sich in die Pläne unserer Brüder und Schwestern im Geiste eingemischt haben. Viel zu oft haben sie die Geweihten des Güldenens auf dem Gewissen. Musste der Gott der Götter nicht schon genug leiden? Was haben ihm seine Geschwister nicht alles angetan? Sie stahlen ihm seinen Namen, sie zerstörten sein Gesicht, sie rissen ihm Finger und Zehen heraus und entmannten ihn, nur weil sie ihn leiden sehen wollten. Die Zwölfe sind abscheuliche Bestien, von Neid auf seine Glorie zerfressen. Sie wollten ihn ersetzen, weil sie ihn und seine Macht fürchteten. Ja, er war mächtiger als sie, warum hätte es sonst auch zwölf von ihnen gebraucht, um ihn zu stürzen?

Die Diener der verfluchten Götter jagen mich, sie jagen uns alle. Doch sie werden uns nicht aufhalten, weder sie noch irgendwelche Helden, die glauben, sie müssten sich einmischen. Mich werden sie nicht durchschauen, denn ich wiederhole die Fehler meiner Vorgänger nicht. Ich habe mich nicht verstümmelt, wie der einstige Gebieter Alverans verstümmelt wurde. Ich opferte ihm etwas anderes. Etwas, das niemand zu sehen vermag. O ihr verfluchten Zwölfe, ich werde meinen Herrn rächen und eure Priester so schänden, wie ihr den gütigen Goldenen geschändet habt. Die Rache ist unser, und nach ihr folgt seine Rückkehr!«

—durch Zufall mitgehörter Vortrag einer Kultistin des Namenlosen vor ihrem Zirkel, gehört von einer Abenteurergruppe in der Kanalisation von Punin, 1036 BF

Auf den nachfolgenden Seiten sind acht spielfertige Archetypen aufgeführt. Sie alle wurden mit den Regeln der Heldenerschaffung und dem Erfahrungsgrad *Erfahren* erstellt und ergänzen die zwölf Archetypen aus dem **Regelwerk**. Alle Archetypen wurden nach Professionen aus **Aventurisches Götterwirken** erstellt, um die diversen Möglichkeiten geweihter Helden aufzuzeigen. Unter den Helden befinden sich sowohl verschiedene Geweihte als auch Ordensleute wie Amazonen, Gulgarieten und Draconiter, damit du aus einer abwechslungsreichen Mischung wählen kannst.

Verbunden sind alle Archetypen durch eine gemeinsame Geschichte, die sich dieses Mal um das Wirken gleich zweier Kulte des Namenlosen dreht, die ein machtvolleres Artefakt ihres Gottes suchen.



Der Premier Swafnirgeweihte

»Erhöre mich, Bringer der Fluten.«

»Efferd der Vater Swafnirs? Ihr Horasier habt keine Ahnung vom Wesen des göttlichen Wals. Er ist unser Erschaffer, er ist unser Gott.«

»Die al'anfanische Galeere dort vorn machen wir Swafnir zum Geschenk.«

Ich werde dich finden, Ragnar. Ich schwöre es bei Swafnir, ich werde dich finden und zurückholen.

Haldar Garulfson war wütend. So wütend wie noch nie in seinem Leben. Er war vor einigen Wochen mit den Kriegern seiner Ottajasko zu einer großen Fahrt aufgebrochen. Seine Hetfrau hatte beschlossen, dass man den nördlichen Zyklopeninseln einen Besuch abstatten sollte. So wie in den guten alten Tagen. Die Zyklopäer waren ein reiches Volk, und die Ottajasko erhoffte sich einige Schafe, Schweine und Fässer Wein sowie vielleicht ein wenig Gold.

Blutvergießen wollten sie vermeiden, zu deutlich waren noch die Erinnerungen an den Krieg gegen das Horasreich. Die Zyklopäer waren Verbündete dieses widerwärtigen Landes, und wenn es Tote auf Seiten der Inselbewohner gäbe, dann würden die Horasier vielleicht wieder mit ihren Schiffen kommen und Rache üben. Nein, es sollte kein Blut fließen.

Sie wollten die Zyklopäer nur einschüchtern und Swafnir mit Geschenken ehren.

Also beschloss Irgard, die Hetfrau, nur ein Drachenschiff gen

Süden zu schicken. Haldar kam selbstverständlich mit. Er befürwortete Irgards Entscheidung. Ein Beutezug war wichtig, aber einen Krieg galt es zu vermeiden, und er wollte darauf achten, dass keinen Thorwaler die Walwut packte und er sich an einem der kleinen Insulaner vergriff.

Ragnar, sein Vertrauter, war vor Aufbruch krank geworden und blieb zuhause.

Ach, Ragnar. Warum meint es Swafnir so schlecht mit uns? Erst das üble Fieber und der Flinke Difar, und dann das! Habe ich dir etwas getan, Swafnir, dass du mich so bitter bestrafen willst, indem du ihn so leiden lässt?

Mit Ragnar hatte sich Haldar alles geteilt. Sie kämpften, beteten und tranken zusammen. Ragnar war vor einigen Monden sogar in den Tempel gezogen. Haldar vertraute niemanden mehr als ihm.

Als sie auf Phenos, einer der nördlichen Zyklopeninseln, angekommen waren, erwartete sie Widerstand. Es kam zu einem Scharmützel mit den Wachen und Bauern eines adligen Dorfherrn, aber zum Glück konnte Haldar seine Landsleute davon abhalten, unter den Zyklopäern zu wüten. Sie waren den einheimischen Kämpfern zahlenmäßig überlegen, doch deren Schleudern erwiesen sich als gefährlicher als erwartet. Die Ottajasko musste sich gegen die Leibgarde des Adligen wehren und brachte dabei dem Herrn des Dorfes unbeabsichtigt den Tod. Sein Pferd erschrak bei einem Scheinangriff und warf ihn ab, wobei er sich den Hals brach. Mit ordentlicher Beute verließen die Thorwaler die Insel wieder, allerdings hörten alle am Strand noch den Fluch, den die Tochter des Adligen ihnen hinterherrief: „Ihr werdet ruhelos sein wegen dieser Tat und keine Freude an eurem Sieg haben. Euer Gott wird euch nicht vor dem Leid bewahren, das ihr erdulden werdet.“

Wir lachten über sie. Aber was ist, wenn ihre Götter sie erhörten und uns dafür strafen wollten, dass wir die Schuld am Tod ihres Vaters auf uns luden? Es war nur ein Versehen, aber dennoch ...

Die Fahrt zurück zur Premier Halbinsel verlief langsamer als geplant. Stürme und die tosende See machten die Fahrt zu einer gewaltigen Kraftanstrengung. Viele Tage lang lag zudem dichter Nebel über dem Meer und erschwerte das Navigieren. Haldar versuchte mit der Kraft, die ihm Swafnir gegeben hatte, den Nebel zu vertreiben, aber es misslang ihm. Die Mannschaft deutete das als schlechtes Omen und sollte Recht behalten. Als sie ihr Küstendorf erreichten, sahen sie nur noch die rauchenden Trümmer der Langhäuser.

Viele ihrer Verwandten lagen tot zwischen den Ruinen oder kamen völlig lethargisch aus diesen hervor. Sie wirkten wie die Geister von Verstorbenen. Es dauerte scheinbar ewig, bis das Drachenboot endlich nahe genug war, damit die Mannschaft ins Wasser springen und den letzten Rest zum Strand zurücklegen konnte. Die armseiligen Kreaturen, die einst ihre starken Mütter und tapferen Väter gewesen waren, waren so geistesabwesend,





dass sie mit den Heimgekehrten nicht sprechen wollten oder konnten.

Haldar vergaß jegliche Disziplin und rannte zum Swafnirtempel, sobald er an Land war. Auch dieser hatte gebrannt, doch waren die Flammen mittlerweile erloschen. Ragnar, den er hier zurückgelassen hatte, war verschwunden. Es gab Spuren eines Kampfes. Eine fremde Waffe lag am Boden, und hier und da sah man Blutstropfen an den Wänden. Haldar hob die Waffe auf und erschrak: ein Dolch, doch die Klinge besaß die Form einer Schlangenzunge. Er wusste, mit welch finsterner Macht er es zu tun hatte. Die Mittelreicher kannten dafür keinen Namen, aber der Geweihte, der ihn einst in die Lehren Swafnirs unterwiesen hatte, kannte den Namen des Gottes: Mochal, der Mächtige.

Als Haldar zu den anderen zurückkehrte, hatten diese immerhin die Zungen einiger der Überlebenden gelöst. Sie berichteten von einer schrecklichen Tat. Vor zwei Tagen kam ein fremdes Schiff an, welches Segel besaß, die ein schwarzes, von einer purpurfarbenen Aureole umrandetes Zyklopenauge zeigten. Die Krieger auf diesem Schiff trugen lederne Masken und begannen, die Bewohner sofort anzugreifen. Sie töteten diejenigen, die Widerstand leisteten. Die Kinder nahmen sie gefangen. Ragnar, so waren sich alle sicher, verteidigte den Tempel, doch er unterlag der Übermacht und wurde ebenfalls mitgenommen.

Das ist eine Prüfung Swafnirs. Ich werde Ragnar und die anderen suchen und retten! Das wohl!

Der Held im Spiel

Für den Premier Swafnirgeweihten steht die Gemeinschaft über allem. Er ist verantwortlich für den Zusammenhalt seiner Ottajasko, er erzählt am Feuer der Langhalle die Sagas der grauen Vorzeit und er ist es, der die Walwütigen besänftigt.

Tapferkeit zeichnet den Geweihten ebenso aus wie eine gewisse Engstirnigkeit. Zwar ist der Swafnirgeweihte durchaus tolerant gegenüber anderen Religionen, aber er wird sich immer an die alten Bräuche halten und sich nicht überzeugen lassen, daran etwas zu ändern. Seinen Freunden gegenüber ist er loyal und wird sich für sie einsetzen, auch wenn sie keine Thorwaler sind. Sein Hass gilt den Feinden seines Gottes, den Meeresungeheuern und vor allem Hranngar, der seeschlangengleichen Gegenspielerin Swafnirs. Aber auch traditionelle Gegner der Thorwaler, etwa Al'Anfaner und Gjalsker, sollten von ihm keine Gnade erwarten. Wie fast jeder Thorwaler ist auch der Swafnirgeweihte sehr wehrhaft und versteht es, mit seinem Walschild und der Orknase umzugehen, und er hat auch keine Bedenken, sie bei einem Gefecht einzusetzen und in der vordersten Schlachtreihe zu kämpfen.

Die Kraft, die ihm Swafnir gegeben hat, setzt er häufig dazu ein, um das Meer zu kontrollieren, der Mannschaft Mut zu machen oder die Wut der Swafnirkinder zu besänftigen.

Sozialstatus: Freier

Vorteile: Geweihter, Hohe Zähigkeit, Richtungssinn

Nachteile: Prinzipientreue II (Swafnirkirche), Verpflichtungen II (Thorwal, Tempel, Gemeinschaft)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung (Götter & Kulte), Geländekunde (Meereskundig), Ortskenntnis (Heimatsdorf), Tradition (Swafnirkirche), Wuchtschlag I

Sprachen: Thorwalsch III, Garethi III

Schriften: Thorwalsche Runen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 11 (AT 13 / PA 7), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 8 (AT 10 / PA 5), Schilde 12 (AT 14 / PA 7), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurf Waffen 8 (FK 8)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 8, Reiten 0, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 2, Tanzen 0, Tasschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 6

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 7, Betören 0, Einschüchtern 6, Etikette 0, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Verkleiden 0, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 2, Fischen & Angeln 1, Orientierung 3, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 2

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 7, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 8, Kriegskunst 2, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 9, Sphärenkunde 0, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 8, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 2, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösser knacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Liturgien: Die Zwölf Segnungen (außer Feuersegen, Geburtssegen und Speisesegen); Besänftigung 6, Blutiger Zorn 9, Ermutigung 6, Göttliche Klinge 4, Heldenkraft 4, Herr der Meere 8, Ruf der Heimat 8

Ausrüstung: Dolch, Kleidung (normal), Lederrüstung, Orknase, Reisepaket, Walschild, Willenstrunk (QS 2), 5 Silbertaler

MU	14
KL	11
IN	14
CH	14
FF	10
GE	12
KO	12
KK	13

LeP	31
AsP	-
KaP	34
GS	6
INI	11+1W6
SK	1
ZK	2
AW	4
Schips	3
RS/BE	3/1*

*) Die Abzüge durch BE sind in GS, INI und AW berücksichtigt.

Spezies: Mensch (Thorwaler)

Kultur: Thorwaler

Profession: Swafnirgeweihter

Erfahrungsgrad: erfahren

Die Amazone aus Yeshinna

»Ihr Männer bleibt hier, ich erledige das.«

»Herrin Rondra, schenke mir Mut und Kraft, um dieser Übermacht zu trotzen.«

»Nur weil ich eine Amazone bin, muss ich längst nicht alle Männer hassen. Schließlich mag ich auch nicht jede Frau.«

Noch nie in ihrem Leben war Caya so weit weg von Zuhause. Ihre Königin hatte sie für diesen wichtigen Auftrag ausgewählt und trotz des Heimwehs musste sie sich der Herausforderung stellen.

Bei Rondra, ich werde nicht versagen!

Während der borbaradianischen Invasion war Caya noch ein Kind gewesen. Die schrecklichen Horden des Dämonenmeisters hatten ihre Heimat Tobrien verwüstet, ihre Eltern waren ums Leben gekommen, ebenso ihre Brüder und Schwestern. Sie hatte es allein Rondras Güte zu verdanken, dass eine Patrouille von Amazonen sie entdeckte und mit nach Yeshinna nahm. Dort wurde sie zunächst Stallmädchen, aber im

jugendlichen Alter für würdig befunden, in den Orden der Kriegerinnen aufgenommen zu werden.

Vielleicht lag es daran, dass es nur noch so wenige Amazonen des alten Bluts gab. Aber ich bin mir sicher, ich habe mich als würdig erwiesen, um Rondras Kriegerinnen anzugehören.

Caya gelang es, im Laufe der Jahre durch Geschick und harte Übungen zu einer hervorragenden Kämpferin zu werden. Sie wünschte sich nichts sehnlicher, als irgendwann mit ihren neu gewonnenen Schwestern das Land ihrer Eltern von den Dämonenanbetern zu befreien. Ab und an durfte sie mit erfahrenen Amazonen ausreiten und zwang dann manchen Söldner, der sich der Seite der Borbaradianer angeschlossen hatte, in die Knie. Aber noch nie war sie weiter als ein oder zwei Tagesritte von der Burg

entfernt gewesen.

Umso überraschender war die Audienz bei der Königin vor einigen Wochen gewesen. Caya bekam eine Aufgabe, die dringend erledigt werden musste. Sie wurde ausgewählt, weil sie sich einerseits beweisen sollte und andererseits eine der besten Reiterinnen Yeshinnas war.

Während des Krieges hatten die Amazonen in einer alten alhanischen Kultstätte, die von den Borbaradianern entweiht worden war, ein Signalhorn gefunden und mitgenommen. Die Priesterinnen der Rondra hatten gespürt, dass eine Macht in dem Horn lag, die nichts Gutes verhieß. Eine Zerstörung des Artefakts war nicht möglich, es erwies sich sowohl gegen Waffengewalt als auch gegen liturgisches Wirken immun. Die Königin hatte zu etlichen Tempeln und Magierakademien Kontakt aufgenommen, aber entweder schienen diese keine Lösung zu kennen oder das Horn nur untersuchen zu wollen (wie im Falle der Akademie von Punin). Schließlich einigte sich die Königin mit dem Königshaus von Aranien. Die Aranier standen den Amazonen wohlwollend gegenüber, schließlich war es in ihrem Land auch Sitte, dass die Verantwortung in der Hand von Frauen lag, und die Aranier hatten jahrelang einen Dämonensplitter aus der Dämonenkrone Borbarads aufbewahrt, ohne dass dieser Schaden angerichtet hatte. Wenn jemand sich mit der Verwahrung von unheiligen Gegenständen auskannte, dann die Aranier.

Caya nahm den Auftrag voller Freude an, wappnete sich sowie ihr Pferd Roter Blitz und verstaute das Horn in einer Umhängetasche. Sie reiste über kleine Pfade Richtung Süden, um so ungesehen nach Zorgan zu gelangen. Alles verlief gut, bis sie kurz vor den Trollzacken eine Rast in einem kleinen Buchenwäldchen machte. Dort schlichen sich vier Fremde in Lederrüstungen an sie heran. Caya bemerkte den vordersten von ihnen rechtzeitig genug, um ihren Amazonensäbel ziehen zu können und den heranstürmenden Angreifer mit drei Hieben zu töten, doch ihre Gegner hatten sie anschließend umstellt. Roter Blitz war noch angeleint und außerhalb von Cayas Reichweite.

Die Amazone wusste, dass sie die drei Krieger nicht besiegen konnte. Sie würde vielleicht noch einen Gegner mit in den Tod reißen, aber am Ende des Kampfes war nur gewiss, dass sie in Rondras Paradies einfahren würde.

O Herrin, ich werde versagen! Nimm mich wenigstens in deine Halle auf, damit ich dir am Ende aller Tage zur Seite stehen kann. Die drei übrigen Feinde hatten Caya umkreist und lauerten auf den richtigen Moment. Die Amazone wollte nicht kampfflos untergehen und griff den Gegner hinter ihr blitzschnell an. Diesem gelang es zwar, ihren Angriff mit seinem Streitkolben abzublocken, doch ein zweiter Streich des Amazonensäbels verletzte den Angreifer an der Hüfte. Der Mann brüllte auf, einem zweiten Gegner gelang es allerdings, Caya am Knie zu treffen, und der dritte versetzte ihr einen Schlag gegen die linke Schläfe. Die Amazone konnte den Schmerz zwar unterdrücken



und schrie nicht wie ein kleines Kind auf, doch der Schlag gegen den Kopf raubte ihr alle Sinne. Sie sah nur noch verschwommen, hörte dumpfe Geräusche und ging zu Boden.

Was die Räuber danach genau machten, konnte Caya nicht sagen, aber es schien eine Ewigkeit zu vergehen, und noch immer war sie nicht tot, allerdings völlig hilflos. Sie konnte erkennen, dass zwei der Männer offenbar in ihrer Nähe standen und sich über sie lustig machten. Sie wollte sich erheben und weiterkämpfen, aber die Beine versagten ihr den Dienst. Gerade, als sie mit dem Leben abgeschlossen hatte, geschah etwas Unerwartetes. Einer der Männer kippte um und stürzte auf Caya. Sie konnte sehen, wie der zweite Kerl in Angriffsstellung ging. Ein Wiehern verriet ihr, dass ein Pferd in der Nähe war, und es war nicht Roter Blitz. Sie spürte den Hufschlag in der weichen Erde und sah eine dunkle Gestalt, die sich ihr und dem Feind näherte.

Geistesgegenwärtig mobilisierte Caya das letzte bisschen Kraft, das sie noch hatte, und es gelang ihr, den Dolch zu ziehen und dem abgelenkten Schurken in den Bauch zu rammen. Er stürzte mit Caya zusammen zu Boden, noch bevor die dunkle Gestalt sie erreichte.

Golgari? Der Diener Borons? Bringst du mich jetzt endlich von hier fort zu Rondra?

Dann verlor Caya ihr Bewusstsein und es wurde schwarz um sie.

Die Heldin im Spiel

Amazonen halten sich für das von Rondra auserwählte Volk. Man sagt ihnen nach, dass sie mutiger sind als jeder Rondrageweihte. Wer ihnen begegnet ist, kann nicht behaupten, dass es etwas gäbe, wovor sie echte Furcht empfinden.

Die Amazone auf Reisen ist entweder von der Königin ihrer Burg ausgeschickt worden, um eine Aufgabe zu erledigen, wurde aus ihrer Heimat verstoßen, soll die Welt jenseits der Mauern der Burg besser kennenlernen oder einen Mann für Nachwuchs suchen.

Fremden gegenüber ist sie zunächst misstrauisch. Dies gilt insbesondere für Männer, denen sie in der Regel weniger zutraut als Frauen. Dennoch weiß auch die Amazone, dass sie nicht alles allein schaffen kann. Gerade in der Stadt, die für sie unbekanntes Territorium ist, findet sie sich nicht sonderlich gut zurecht, und auch das gesellschaftliche Parkett ist ihr fremd. Sie ist oftmals sehr direkt und geht nicht besonders feinfühlig mit anderen um. Hat die Amazone aber Vertrauen in neue Freunde gefunden, dann lässt sie diese nicht im Stich. Als Kämpferin stellt sie sich schützend vor sie und ist sogar bereit, sich mit einer Übermacht anzulegen. Für sie ist Ehre zwar wichtig, aber das Leben hat sie auch gelehrt, dass sie im Kampf Vorteile nutzen muss. Dennoch wird sie keine Unbewaffneten töten oder ihre Gegner von hinten niederstrecken. Gegen eine rondragefällige Finte oder den Pfeilschuss auf einen Tatzelwurm hat sie aber nichts einzuwenden.

Sozialstatus: Freie

Vorteile: Begabung (Reiten), Glück I, Reich IV, Zäher Hund

Nachteile: Prinzipientreue II (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Verpflichtungen I (Burg)

Sonderfertigkeiten: Amazonen-Stil, Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Fertigkeitsspezialisierung (Götter & Kulte), Finte I, Ortskenntnis (Burg Yeshinna und Umgebung), Sturmangriff, Wuchtschlag I, Vorstoß

Sprachen: Garethi III, Rogolan II

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 5), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 12 (AT 14 / PA 8), Schwerter 12 (AT 14 / PA 8), Stangenwaffen 10 (AT 12 / PA 7), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 5), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 12 (FK 13), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 7, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 6, Reiten 10, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 8, Singen 0, Sinnesschärfe 6, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 8, Etikette 3, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 0, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 7

Natur: Fähr tensuchen 0, Fesseln 1, Fischen & Angeln 0, Orientierung 4, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 7, Wildnisleben 5

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 8, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 6, Musizieren 0, Schlösser knacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1

Ausrüstung: Amazonensäbel, Amazonenrüstung, Amazonenschild, Pferd (Warunker), Reisepaket, 20 Dukaten, 45 Silbertaler (Großteil zurückgelassen auf der heimatlichen Burg)



MU	14
KL	11
IN	13
CH	12
FF	11
GE	14
KO	12
KK	13

LeP	31
AsP	-
KaP	-
GS	6
INI	12+1W6
SK	1
ZK	2
AW	5
Schips	4
RS/BE	6/2*

*) Die Abzüge durch BE sind in GS, INI und AW berücksichtigt.

Spezies: Mensch (Mittelländerin)

Kultur: Mittelreicher

Profession: Amazone

Erfahrungsgrad: erfahren

Der Kusliker Draconiter

»Wir sollten über die Lösung des Problems noch einmal nachdenken.«

»Die Göttin Hesinde ist mit den Klugen, nicht mit den Voreiligen.«

»Im Namen Hesindes, schlägt das Buch nicht auf, sondern übergibt es mir. Ihr wisst ja gar nicht, wie gefährlich es ist.«

„Beruhigt Euch, Haldar.“

„Beruhigen? Ich beruhige mich, wenn ich diese Knechte des Bösen eigenhändig erschlagen habe. Das wohl!“

Delgado Rochas konnte den Swafnirgeweihten gut verstehen. Dennoch brachte es nichts, wenn man aufgrund verwirrender emotionaler Zustände die falschen Entscheidungen traf. Haldar war weit gereist. Er stammte von der Premier Halbinsel und suchte seinen Freund Ragnar und andere Entführte seiner Ottajasko.

Eshila misstraute dem Thorwaler seit ihrer ersten Begegnung und machte auch keinen Hehl daraus. Delgado hatte seine alte Freundin mitgenommen, nicht weil er sich von ihr Scharfsinn für den vorliegenden Fall erhoffte – dafür war er selbst zuständig –, sondern weil die Mission unkal-

kulierbare Risiken barg. Zwar war er als Draconiter durchaus wehrhaft, aber einer Bande von thorwalschen Piraten hatte er allein nichts entgegenzusetzen. Eshila diente Kor und langweilte sich schon seit Wochen. Sie war ins Horasreich gekommen, um sich einer

Söldnereinheit anzuschließen und dachte, dass sie hier gebraucht

würde. Doch anders

als vor einigen Jahren, als das Horasreich im Krieg der Drachen eine Spielwiese für Söldner darstellte, war durch den Horas eine ruhige und friedliche Zeit angebrochen. Delgado vertraute der Korgeweihten in fast jeder Hinsicht. Aber bei Haldar lag sie falsch.

Eshila ist etwas zu misstrauisch. Sie mag keine Plünderer. Ich kann sie verstehen, aber Haldar hat versucht, jegliches Blutvergießen zu verhindern. Nach dem Gesetz werden wir ihn bestrafen müssen, doch den Prozess verlegen wir so lange nach hinten, bis wir zusammen geklärt haben, was hinter dem Schiff mit dem Zyklopenauge steckt.

Das Schiff mit dem Auge, die Entführung der Thorwaler und der Diebstahl des Horns, von dem Haldar berichtet hatte, ließen für Delgado nur einen Schluss zu: Die Mächte des Namenlosen waren wieder erstarkt. Schon in der Vergangenheit waren die Zyklopeninseln das Ziel der finsternen Kultisten gewesen.

Wie der Überfall, der Tod des Dorfherrschers und die Entführung zusammenhingen, wusste Delgado noch nicht, aber er würde der Wahrheit auf den Grund gehen. *Herrin Hesinde, lass meine Schlussfolgerungen richtig sein, sonst stehen wir vor einem neuen Krieg. Eshila mag dies gefallen, mir behagt es jedoch nicht. Wenn Haldar nicht mit den Vermissten zurückkehrt, werden die Thorwaler wiederkommen und alles niederbrennen.*

Es gab einige Unstimmigkeiten und merkwürdige Erlebnisse, die Delgado keine Ruhe ließen, seit er mit der Nachforschung begonnen hatte. Sein Orden hatte ihn einerseits nach Phenos geschickt, um in der Bibliothek des adligen Kyrios Demenios eine alte Schriftrolle zu untersuchen, andererseits, nachdem die Nachricht von den Plünderern das Festland erreicht hatte, wegen der Thorwaler. Er hatte aber nicht erwartet, in der einzigen Taverne des kleinen Ortes direkt auf einen der Nordleute zu treffen. Eshila und er waren auf Haldar gestoßen, und fast wäre es zu einem Kampf zwischen ihr und dem Swafnirgeweihten gekommen. Die Dörfler schienen für ihn nur Verachtung übrig zu haben, aus der sich Haldar aber nichts machte. Es dauerte eine ganze Weile, bis der Geweihte Delgado vertraute, immerhin war Hesindes Symboltier die Schlange, und das missfiel Haldar offenbar. Aber selbst der Thorwaler konnte sich den logischen Argumenten des Draconiters nicht widersetzen. Und er vertraute ihm nun genug, um ganz offen die Geschichte von dem Überfall, der Rückreise und dem Schiff zu erzählen. Er war hier, um seine Gefährten zu finden, und glaubte daran, dass der Fluch der Tochter des Dorfherrn etwas damit zu tun hatte.

„Eure Ottajasko beging einen Fehler, als Ihr Euch vornahmt, den armen Bewohnern Phenos’ Angst einzujagen und ihnen den Wein abzunehmen. Gerade so kurz vor dem berühmten Weinfest. Aber Ihr habt bereits dafür gebüßt. Der Tod Eurer Verwandten betrübt mich sehr. Versprecht mir, dass Ihr nicht noch einmal das Horasreich überfallen werdet, und ich helfe Euch, diese namenlosen Schurken zu finden. Denn sie sind auch meine Feinde!“ Delgado verschwieg Haldar den Prozess. *Er muss ja nicht gleich alles wissen.*

„Du redest viel und gut. Ihr Horasier werdet bestimmt nie die Freunde aller Thorwaler. Aber du und ich, wir können Freunde sein, Delgado Rochas. Ob ich jedoch dieser Pantherfrau vertrauen werde, wird sich noch zeigen.“

Delgados Spurensuche auf der Insel hatte im Laufe des nächsten halben Tages einiges ergeben. Offenbar war das Schiff mit dem Zyklopenauge, welches Haldar erwähnte, von den Fischern schon einmal gesehen worden. Wo es jedoch vor Anker ging, konnte niemand genau sagen. Überhaupt benahmen sich die Menschen sehr schweigsam gegenüber Delgado und seinen Gefährten. Im Dorf gab es einst einen Maskenhersteller für lederne Masken, der sie



für Feste anfertigte. Doch offenbar hatte er vor einigen Monden sein Haus verlassen. Haldar erkannte in seinem Geschäft die Maske eines der toten Angreifer wieder. Fast hätte er vor Wut das Haus verwüstet, aber Delgado gelang es, ihn zu beruhigen. Die Dörfler behaupteten, dass die Masken für das bevorstehende Weinfest bestimmt waren, da sich viele zu Ehren Rahjas und Levthans mit den Masken schmückten. Der einzige Tempel des Küstendorfes war verlassen. Der Efferdgeweihte war vor etwa einem halben Jahr verstorben, und noch war kein Ersatz eingetroffen. *Schade. Ich hätte zu gern Rücksprache mit dem Geweihten gehalten. Er hätte mir bestimmt mehr über die Masken und das Schiff berichten können.*

All dies waren Zeichen, dass etwas nicht stimmte, aber dass Delgado und seine Gefährten zugleich auf der richtigen Fährte waren.

Sehr seltsam. Zu viele Zufälle. Und dass die Efferdkirche keinen Nachfolger des verstorbenen Geweihten benannt hat, ist mehr als ungewöhnlich.

Am Abend erreichte den Draconiter eine Botschaft von der Tochter des Dorfherrn. Die junge Teklaphone lud ihn, Eshila und sogar Haldar in ihr Haus ein. In dem Brief erklärte sie, dass sie sich mit dem Thorwaler aussöhnen und einen Friedenspakt mit ihm und seiner Ottajasko eingehen wolle. „Ich traue ihr nicht, Delgado. Diese Ratte hat mein Ottajasko verflucht!“

„Auch mir kommt die Angelegenheit nicht ganz geheuer vor, aber es wäre unhöflich, die Einladung abzulehnen. Zudem glaube ich, dass sie wissen könnte, wo das Schiff mit den purpurfarbenen Segeln ist. Und dort befinden sich Eure Leute“, sagte Delgado.

„Ich hasse es, wenn du Recht hast“, sagte Haldar.

„Er hat immer Recht“, bestätigte Eshila.

Der Held im Spiel

Kaum ein anderer Held ist gebildeter als ein Draconiter. Der Ordensmann dient Hesinde durch seine stetige Suche nach Wissen, gefährlichen Büchern und Artefakten. Im Unterschied zu einem einfachen Hesindegeweihten ist sich der Draconiter bewusst, dass ihn seine Reisen im Auftrag der Kirche auch in Gefahr bringen können. Deshalb ist er wehrhaft und hat sich im Stockfechten geübt. Verbotenes Wissen wird nämlich oftmals auch von finsternen Mächten begehrt, die eine Bedrohung für Leib und Seele des Draconiters darstellen. Um seine Aufgabe zu bewältigen, schreckt der Draconiter auch nicht davor zurück, sich mit anderen Helden einzulassen – vorausgesetzt, sie überlassen ihm die Entscheidung, was mit erbeuteten Fundstücken geschehen soll. Er ist ein wissbegieriger und belesener Mensch, der sich in vielen Gebieten gut auskennt. Sein Wissen umfasst nahezu ebenso viel wie das eines Magiers, aber dennoch ist er kein versponnener Gelehrter, denn durch die Aufgabe in seinem Orden muss er gelegentlich den Hort verlassen und lernt dabei auch die Welt außerhalb kennen. Irgendwann, wenn er der Überzeugung ist, dass er die Voraussetzungen erfüllt und sich als würdig erwiesen hat, strebt er die Weihe zum Hesindegeweihten an. Bis dahin versucht er, die Geheimnisse der Welt zu ergründen und sie zu seinem Hort zu schaffen.

Sozialstatus: Freier

Vorteile: Geborener Redner, Hohe Seelenkraft, Prediger, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vertrauenerweckend

Nachteile: Prinzipientreue I (Hesindekirche, Ordensregeln), Verpflichtungen II (Orden, Magisterin der Magister)

Sonderfertigkeiten: Analytiker, Aufmerksamkeit, Ortskenntnis (Kuslik), Predigt der Gemeinschaft, Predigt des Wohlgefallens, Predigt wider Missgeschicke, Wuchtschlag I, Zu Fall bringen

Sprachen: Garethi III, Bosparano III, Thorwalsch I, Tulamidya I

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 10 (AT 11 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Hieb Waffen 6 (AT 7 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA –), Lanzen 6 (AT 7 / PA 4), Raufen 6 (AT 7 / PA 4), Schilde 6 (AT 7 / PA 4), Schwerter 6 (AT 7 / PA 4), Stangenwaffen 10 (AT 11 / PA 6), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 4), Armbrüste 10 (FK 11), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 6, Singen 4, Sinnesschärfe 9, Tanzen 1, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 8, Betören 1, Einschüchtern 0, Etikette 10, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 7, Überreden 2, Verkleiden 0, Willenskraft 6

Natur: Fährtsuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 2, Pflanzenkunde 8, Tierkunde 6, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 9, Geschichtswissen 8, Götter & Kulte 8, Kriegskunst 0, Magiekunde 7, Mechanik 5, Rechnen 10, Rechtskunde 9, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 3, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 2, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 0, Handel 1, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösser knacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Ausrüstung: Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung, Heiltrank (QS 4), Kampfstab, Kleidung (normal), Reisepaket, Willenstrunk (QS 2), 5 Dukaten



MU	12
KL	14
IN	13
CH	13
FF	12
GE	12
KO	11
KK	13

LeP	27
AsP	-
KaP	-
GS	8
INI	12+1W6
SK	3
ZK	1
AW	6
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Horasier

Profession: Draconiter

Erfahrungsgrad: erfahren

Der Golgarit aus der Rabenmark

»Du redest zu viel.«

»Am Ende dieses Kampfes wirst du Golgari begegnen.«

»...«

Boron wollte nicht, dass du heute schon an der Seite deiner Göttin in Alveran speist.

Er sah sich die schwerverletzte Amazone genauer an. Es musste eine Fügung des Schicksals gewesen sein, dass sein Begleiter Belemánias sich für diesen Pfad entschieden hatte, als sie zu einer Weggabelung kamen. Das kleine Wäldchen vor ihnen war Golgoran nicht geheuer, aber Belemánias wollte dort entlang. Und er war immerhin ein Avesgeweihter. Er musste den richtigen Weg kennen.

Golgoran hatte den Kampfeslärm im Wald gehört, seinem Pferd die Sporen und Belemánias zu verstehen gegeben, dass er zurückbleiben sollte. Fast wäre er zu spät gekommen, aber es war noch Leben in der Amazone. Einen der Angreifer hatte er durch einen Sturmangriff

schnell ausgeschaltet, den zweiten hatte die Amazone selbst zu Boron befördert. Der dritte Mann aber war entkommen. Er besaß ebenfalls ein Pferd und Golgoran musste abwägen, ob er die Amazone retten oder den Schurken verfolgen wollte.

Golgari hat es nicht eilig. Der Söldling wird schon früh genug vor der Seelenwaage Rethon stehen.

Golgoran war noch nie einer Frau des Amazonenvolkes begegnet, aber er konnte sie an ihrer Rüstung erkennen, auch wenn diese mit Schlamm bespritzt war. Sie hatte tapfer gekämpft. Nachdem er sie untersucht hatte, konnte er feststellen, dass sie überleben würde, aber sie brauchte Ruhe. Die Toten untersuchte er flüchtig. Dann nahm er

die Amazone über die Schulter, legte sie auf ihr Pferd, sprach einen kurzen Todessegen über die Halunken und kehrte zu Belemánias zurück. Sie entschieden beide, die Frau zu einem sicheren Grenzdorf zu bringen. Sie wollten nur weg aus den Schattenlanden. Es gelang Belemánias einige Stunden später, eine kleine Ortschaft auszumachen, die sicher wirkte. Golgoran erkundete diese zunächst allein, aber gab seinem Gefährten bald darauf ein Zeichen, dass von hier keine Bedrohung ausging. Sie quartierten sich in eine Herberge ein, wo Golgoran die Amazone versorgte, die bald darauf aus ihrer Bewusstlosigkeit erwachte.

„Wo ist das Horn? Hast du es mitgenommen?“, war das Erste, was sie sagte.

Golgoran sah die Verletzte mit hochgezogenen Augenbrauen fragend an. „Nein.“

„Hast du gesehen, ob die Schurken es mitgenommen haben?“

„Nein.“

„Ich muss es wiederhaben. Es ist meine Pflicht, es in Sicherheit zu bringen.“

„Ruhe dich aus, in deiner Verfassung kannst du weder kämpfen noch reisen.“

Das war der längste Satz, den Golgoran seit Tagen gesprochen hatte. Sein Hals fühlte sich trocken an. Er hatte schon befürchtet, die Amazone würde aus dem Bett springen, um nach diesem Horn zu suchen, aber sie hörte auf ihn. Zur Beruhigung fügte er hinzu: „Ich werde dir helfen, das Horn zu finden.“

Dann ging Golgoran aus dem Zimmer und in den Schankraum des Gasthauses. Dort wartete schon Belemánias auf ihn. Der Zyklopäer war der eigentliche Grund ihrer Reise nach Perricum. Er sollte den fröhlichen Avesgeweihten von Warunk aus dorthin eskortieren, damit diesem nichts geschah. Belemánias war das genaue Gegenteil von Golgoran: heiter und geschwätzig. Er stellte eine schwierige Fracht dar, denn auch wenn Golgoran den Mut des Geweihten schätzte, der ihn immerhin bis in die Schattenlande geführt hatte, so war sein Gerede auf Reisen nervtötend. Golgoran berichtete ihm in kurzen und knappen Worten, was die Amazone gesagt hatte.

„Komm, setz dich, großer Junge. Ich habe überlegt, was die Amazone mit diesem Horn meinen könnte. Wenn ich mich recht erinnere, habe ich in Punin von diesem Artefakt gehört. Ein gefährliches Instrument, durchflutet von unheiliger Kraft. Die Amazonen wollten es in Sicherheit bringen, aber sie trauen nicht jedem. Wir sollten uns vielleicht an der Suche beteiligen.“

„Ja.“

„Ich bin überrascht, dass du dich so schnell dazu entschlossen hast. Nun ja, auf jeden Fall sollten wir die Spur des letzten Angreifers aufnehmen. Er könnte zwar überall sein, aber ich denke, ich kann ihn finden. Aves wird mich führen, und du und die Amazone folgt mir einfach. Hast du schon nach einem Heiler verlangt?“



„Ja.“

„Der braucht ja ewig. Ich werde meine Pflicht tun und der hübschen, blonden Kriegerin meine heilsamen Hände auflegen.“

„Keine gute Idee. Sie könnte dir deine Hände brechen.“ Belemanias sah Golgoran verwirrt an. „War das der Versuch eines Witzes?“

„Ja.“

Belemanias lachte und wischte sich, nachdem er sich beruhigt hatte, kleine Tränen aus den Augen. „Bei Aves, ich glaube meine Bemühungen während unserer Reise tragen endlich Früchte. Es sind noch kleine, vertrocknete Arangen, aber vielleicht wird eines Tages pralles, saftiges Obst daraus.“

Golgoran hüllte sich wieder in Schweigen, während Belemanias nach oben ging.

Boron, du schickst mir mehr als genug Prüfungen. Aber diese hier könnte sich als die schwierigste erweisen. Ein geschwätziger Avesgeweihter und ein verfluchtes Horn. Ich habe eine schlimme Befürchtung. Die Dolche, die ich bei den Leichen fand, sprechen dafür, dass wir es hier möglicherweise mit Dienern des Namenlosen Gottes zu tun haben. Vielleicht waren die Basiliskenzungen nur eine Ablenkung, aber warum sollten sie solche Waffen sonst bei sich tragen? Die Krieger waren allerdings keine Geweihten. Ihnen fehlten weder Finger noch Zehen.

Golgorans Gedanken rissen ab, als er Belemanias von oben schreien hörte. „Ahhh, meine Hand!“

Der Held im Spiel

Der Golgarit ist ein Ordenskrieger, der sich dem schweigsamen Gott Boron verpflichtet hat. Seine Erinnerungen an seine Vergangenheit wurden gelöscht, sodass er sich nur noch ins Gedächtnis rufen kann, wie er dem Orden beigetreten ist. Wie viele Golgariten versucht er durch sein neues Leben, sein altes hinter sich zu lassen. Nach seinem Eintritt in den Orden sind die Fehler der Vergangenheit nicht mehr relevant.

Der Golgarit hat sein Leben in den Dienst des Ordens gestellt und reist für diesen auch an entlegene Orte, um Untote oder Häretiker zu bekämpfen, wichtige Personen aus den Schattenlanden zu eskortieren und andere Aufgaben für die Puniner Boronkirche zu übernehmen. Er redet nicht sonderlich viel und wird dies anderen überlassen. Er kann sich sowohl einem fähigen Anführer unterordnen als auch selbst die Führung einer Abenteurergruppe übernehmen. Durch seine Reisen kennt er sich passabel in der Wildnis aus, sein Fachgebiet ist jedoch der Kampf. Es gibt wenig, vor dem er sich fürchtet, und wenn es gegen die Feinde seines Ordens oder der zwölfgöttlichen Ordnung geht, wird er nicht zögern. Anders als ein rondrianischer Krieger ist er jedoch im Kampf nicht an die Gebote Rondras gebunden und wird, wenn es aus seiner Sicht sein muss, den Sieg über eine ehrenvolle Auseinandersetzung stellen. Mit seinem mächtigen Rabenschnabel kann er sowohl als Fußkämpfer wie auch als Reiter seinen Gegnern das Fürchten lehren.

Sozialstatus: Freier

Vorteile: Beidhändig, Giftresistenz II, Hohe Zähigkeit, Reich II, Zäher Hund

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich), Prinzipientreue II (Boronkirche, Ordensregeln), Verpflichtungen II (Orden)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Finte I, Golgariten-Stil, Ortskenntnis (Warunk), Schildspalter, Wuchtschlag I, Verteidigungshaltung, Vorstoß

Sprachen: Garethi III, Alaani II

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 10 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 12 (AT 14 / PA 8), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 6 (AT 8 / PA 5), Schwerter 11 (AT 13 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 5), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurf Waffen 6 (FK 6)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Reiten 10, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 10, Singen 0, Sinnesschärfe 4, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zehen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 8, Etikette 4, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 7, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 9

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 5, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 7, Wildnisleben 6

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 7, Kriegskunst 2, Magiekunde 5, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 2, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 4, Stoffbearbeitung 1

Ausrüstung: Großschild, Plattenrüstung, Rabenschnabel, Reisepaket, 17 Dukaten, 5 Silbertaler



MU	14
KL	11
IN	13
CH	11
FF	10
GE	13
KO	14
KK	14

LeP	33
AsP	-
KaP	-
GS	6
INI	11+1W6
SK	1
ZK	3
AW	5
Schips	3
RS/BE	6/2*

*) Die Abzüge durch BE sind in GS, INI und AW berücksichtigt.

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Mittelreicher

Profession: Golgarit

Erfahrungsgrad: erfahren

Die Belhankaner Rahjageweihthe

»Mich wundert es nicht, dass dieser Schurke zu so schändlichen Taten fähig ist. Vermutlich wurde er nie geliebt, und ohne Liebe wird man zu einem verbitterten Menschen.«

»Herrin, schenke uns ein unvergleichliches Fest in dieser kleinen Taverne.«

»Ach, Haldar, es kommt nicht immer auf die Größe, sondern auch auf die Technik an. Nein, dieses Mal meine ich nicht das, woran du wieder denkst. Ich rede von deiner Axt und deinen Kampfkünsten.«

Ich bin für solche Abenteuer einfach nicht geboren worden!
Amaziella Bosvani sehnte sich schon nach Belhanka zurück, als sie die Planken des Schiffes das erste Mal betreten hatte.

Menschen gehören einfach nicht ins Wasser, höchstens in ein Badebecken. Und dieser Fischgestank. Unerträglich! Wenn ich jede halbe Stunde Parfüm auftragen muss, um den Geruch zu überdecken, wird mein Vorrat nicht mal einen Tag reichen.

Amaziella hätte nie freiwillig ihren heimischen Tempel verlassen. Sie hatte dort alles, was sie brauchte, und fühlte sich wohl in Belhanka. Die weitesten Reisen, die sie unternahm, waren alle paar Monate zu einem Weinberg oder zu

einem der kleinen Dörfer in der Nähe der Stadt, um ein Fest zu segnen. Weitere Reisen unternahm sie nur in ihren Träumen, wenn sie einen Hamarro-Roman gelesen hatte und die Piratengeschichten sie nach Südaventurien entführten. Dennoch musste jemand aus der Geweihtenschaft Belhankas die Reise nach Phenos antreten.

Wenn es wenigstens nach Rethis oder Tere-mon gegangen wäre. Aber das kleine Dorf an der Küste von Phenos? Das ist das unzivilisierteste Kaff, das ich mir vorstellen kann. Hoffentlich lohnt es sich wenigstens ein wenig und der Wein ist gut.

Die Wahl, welche Geweihte nach Phenos reisen und dort am traditionellen Weinfest teilnehmen und es weihen sollte, fiel dieses Jahr auf Amaziella. Zwar verfügten die Dorfbewohner über genug Rahjatempel und -geweihte, aber nach einer alten Vereinbarung kam dafür immer ein Gast vom Festland zur Insel. Das kleine Dorf auf Phenos, dessen Namen sie schon kurz nach dem Hören wieder vergessen hatte, sagte ihr nichts.

Amaziella hatte sich für die Reise gut vorbereitet: Ein silberner Handspiegel, ein Parfümfläschchen mit Grangor

Nr. 5 und Stiefeletten aus der Maßanfertigung von Meister Cheruzzi gehörten ebenso zu ihrem Reisegepäck wie ihr Lieblingsspokal und ein wenig Schmuck.

Die Überfahrt dauerte zwar nur kurz, aber Amaziella war froh, als sie endlich wieder festen Boden unter den Füßen spürte. Die Stimmung in dem kleinen Dorf war gespenstisch, geradezu unheimlich. Die Menschen waren verängstigt, nicht sonderlich gesprächig, und man berichtete ihr in der kleinen Schänke, dass es vor Kurzem einen Thorwalerüberfall gegeben hatte und der Tod des Dorfherrschers zu beklagen sei.

Amaziella bemerkte, wie die Blicke der Dörfler auf ihr ruhten. Es waren keine Blicke des Begehrens, die war sie gewohnt. Trotz ihrer Angst sahen sie die Geweihte mit einer Mischung aus Neugier und Mitleid an. Da sie den Frieden des Dorfes nicht gefährden wollte, begab sich Amaziella in die einzige Taverne des Ortes, um sich kurz auszuruhen und sich dann auf den Weg zum Herrschaftssitz zu machen. Immerhin musste es einen Nachfolger des Adligen geben, der für das Weinfest verantwortlich war. In der Taverne ließ sie sich einen einfachen Landwein reichen.

Das ist zwar kein Bosparanjer, aber ich muss den Zyklopäern zugestehen, dass ihr Wein einen guten Geschmack im Nachgang aufweist.

Irgendetwas stimmte nicht in dem Dorf, und Amaziella wollte wissen, was es war. Sie hatte schon einen Plan. Die Wirtin hatte einen jungen Schankburschen, der die Geweihte mit einer Mischung aus jugendlicher Schüchtern- und Verliebtheit beobachtete. Auch wenn Amaziella nur ungern auf die Schwäche des armen Burschen zurückgriff, ging sie ihm hinterher, als er im Keller mehr Wein holen sollte. Er bemerkte die Geweihte erst, als sie schon dicht bei ihm stand und ihn anlächelte. Der junge Mann, der vielleicht achtzehn Götterläufe zählen mochte, war völlig überrascht.

„Du brauchst nicht aufgeregt zu sein. Ich tue dir bestimmt nichts“, beruhigte sie ihn umgehend.

„Euer ... Gnaden, ich ...“

„So ein hübscher Bursche und doch so verlegen? Mach dir keine Sorgen, ich bin nicht hier, um dich auf die Probe zu stellen oder deine Freundin eifersüchtig zu machen.“ Amaziella machte eine kurze Pause, um den Schankburschen zu mustern. Sie sah in seinen Augen, dass etwas schwer auf seiner Seele lastete. „Du fürchtest dich vor etwas, aber es ist nicht die Angst vor den Thorwalern. Du und die Dörfler, ihr habt vor etwas anderem Angst. Vertrau mir. Ich bin eine Dienerin Rahjas, und ich verspreche dir, ich werde versuchen zu helfen, damit wieder Freude in euer aller Leben treten kann.“

Der Schankbursche schwieg einen Moment, und seine Augen verharrten auf der Geweihten. Amaziella legte ihm zur Bekräftigung ihrer guten Absichten die Hand auf die Schulter. Dann brach es förmlich aus ihm heraus. Der Bursche umarmte sie und fing an zu schluchzen.



„Ihr müsst hier weg. Sie töten Euch! Ich habe gesehen, was sie mit dem alten Efferdios gemacht haben.“

„Ganz ruhig, mein Lieber. Wer hat was mit Efferdios gemacht? Und wer ist Efferdios überhaupt?“

„Er war unser Dorfgeweihter. Er war alt und den anderen haben sie erzählt, er wäre im Schlaf verstorben. Aber das stimmt nicht. Viele haben gesehen, dass er ein Tuch um den Hals trug, als sie seine Leiche aufgebahrt haben. Sie haben ihm die Kehle durchgeschnitten, ihn geopfert.“

„Wer? Und wem geopfert?“

„Der Kyrios und seine Tochter Teklaphone. Sie kam vor etwa zwei Jahren nach einer langen Reise vom Festland wieder und brachte den Glauben an den neuen Gott mit. Man erzählt sich, sie könne aus Steinen Gold machen, und sie überzeugte ihren Vater schnell, den Zwölfen abzuschwören. Und jeder hier im Ort, der sich weigerte, diesem neuen Gott zu huldigen, verschwand. Auch der Draconiter und seine Freunde. Euer Gnaden, Ihr müsst fliehen!“

Amaziella bekam weiche Knie und versuchte ihre Unsicherheit zu verbergen, indem sie den armen Burschen fester an sich drückte.

„Alles wird gut. Ich werde Hilfe holen und –“

Die Geweihte wurde jäh unterbrochen, als einige Personen die Kellertreppe hinunterkamen. Es waren bewaffnete Gardisten und die Wirtin. Als sie Amaziella mit ihrem Sohn sah, wirkte die ältere Frau fassungslos, denn es schien fast, als ob die beiden gerade anfangen, Rahja zu huldigen.

„Euer Gnaden, Teklaphone, die Tochter des Herrschers, sendet Euch ihre Grüße und lädt Euch ein, am Abend mit ihr zu speisen“, sagte einer der Gardisten.

Das mit der Hilfe kann ich mir wohl abschminken. Aber bei Rahja, dieses kleine Miststück wird schon sehen, dass man mich nicht unterschätzen sollte.

„Es wird mir eine große Freude sein. Ich nehme ihre Einladung gern an und werde ihr Fest zu einem unvergesslichen Erlebnis machen.“

Die Heldin im Spiel

Eine Rahjageweihte ist nicht zur Heldin geboren, aber mit dem nötigen Mut kann auch sie zu einer werden.

Sie dient ihrer Göttin meist in den städtischen Tempeln, dennoch kann es viele Gründe geben, warum eine Rahjageweihte auf Reisen ist. Vielleicht soll sie den Gläubigen an entlegenen Orten Freude schenken, vielleicht ist auf der Suche nach besonderen Zutaten für Wein oder einem exzellenten Gestüt, oder ihr Tempel hat sie ausgeschiedt, um die Welt und die Menschen besser kennenzulernen, damit sie ihnen besser dienen kann.

Wie kaum ein anderer Mensch versteht die Rahjageweihte die Sorgen der Menschen. Sie ist mit der Freude genauso vertraut wie mit dem Leid, denn nur, wenn sie Trauer kennt, vermag sie durch ihren Frohsinn die Gläubigen zu trösten. Auf gesellschaftlichem Parkett bewegt sie sich exzellent, die Natur mit all ihren Gefahren ist ihr eher ein Gräuel.

Sozialstatus: Freie

Vorteile: Angenehmer Geruch, Geweihter, Gutaussehend II, Wohlklang

Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Verwöhnt), Prinzipientreue I (Rahjakirche), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche)

Sonderfertigkeiten: Fächersprache, Fertigkeitsspezialisierung (Betören, Götter & Kulte), Lippenlesen, Ortskenntnis (Belhanka), Tradition (Rahjakirche)

Sprachen: Garethi III, Tulamidya I, Zyklonisch II

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 7 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Hieb Waffen 6 (AT 7 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA –), Lanzen 6 (AT 7 / PA 3), Raufen 8 (AT 9 / PA 5), Schilde 6 (AT 7 / PA 3), Schwerter 6 (AT 7 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 7 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Reiten 4, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 2, Tanzen 4, Taschendiebstahl 0, Verbergen 2, Zechen 7

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 7, Betören 10, Einschüchtern 0, Etikette 10, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 8, Überreden 4, Verkleiden 2, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 5, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 1, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 1, Rechnen 5, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 0, Handel 1, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 3, Metallbearbeitung 0, Musizieren 3, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen; Begnadeter Reiter 5, Berauscher Wein 9, Fest der Freude 8, Friedvoller Rausch 9, Heiliges Liebesspiel 6, Objektsegen 5, Obsession 3, Pferdegestalt 5

Ausrüstung: Badeöl, Bürste, Dolch, Handspiegel, Kleidung (gut und so teuer, wie für den Niederadel), Lippenrot, Parfüm, Puder, Puderdöschen, Roter Schleier, Schwamm, Seife, Stadtpaket, 12 Dukaten, 5 Silbertaler, 9 Heller



MU	12
KL	12
IN	14
CH	14
FF	13
GE	13
KO	12
KK	10

LeP	29
AsP	-
KaP	34
GS	8
INI	13+1W6
SK	1
ZK	1
AW	7
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Mittelländerin)

Kultur: Horasier

Profession: Rahjageweihte

Erfahrungsgrad: erfahren

Die Zorganer Phexgeweihte

»O Effendi, ich bin nur eine einfache Händlerin und verstehe nichts von den Göttern.«

»Du stiehlt immer noch den Armen die Geldbeutel, Abdul? Schäm dich! Phex hat dafür kein Verständnis.«

»Was ich des Nachts in Eurem Garten mache? Nun, der Duft Eurer Rosen hat mich angelockt und das Tor stand offen. Ich gehe dann besser mal wieder. Aber nicht doch, Ihr müsst doch nicht gleich Euren Säbel ziehen, Sahib.«

Dieser Schurke könnte überall in der Stadt sein. Die drei mutigen, aber törichten Mittelländer würden ihn nie finden. Doch immerhin waren sie schlau genug, die Mada Basari um Hilfe zu bitten.

Heute Morgen war Fadime noch zum Mondkontor gegangen, weil sie erwartet hatte, einige alte Listen mit Waren abzugleichen. Das war der langweilige Teil ihrer Arbeit als Mondsilberhadjina und Phexgeweihte. Doch ihre Vorgesetzte Damara hatte Fadime einen anderen Auftrag zugeteilt. Damara hatte Besuch von Fremdländern, sehr auffälligen Fremdländern. Der eine war ein Riese, gehüllt in die schwarzen und weißen Gewänder

eines Ordenskriegers der Golgariten. Er saß schweigend auf einem Kissen und hätte Fadime und Damara wohl auch übertragt, wenn sie gestanden hätten. Der zweite Gast war eine Frau, eine stolze Kriegerin in einer bronzenen Rüstung. Fadime wusste gleich, dass sie eine der legendären Amazonen war, der von Rondra auserwählten Kriegerinnen, die der König Araniens so bewunderte. Der dritte Besucher war ihr nicht unbekannt. Es war Belemannias aus Rethis, ein Geweihter des Aves, der vom anderen Ende der Welt stammte, was ihn aber nicht davon abhielt, sie ein weiteres Mal zu besuchen. Sie hatten beide schon einmal gemeinsam ein kleines Abenteuer bestanden und waren seitdem gute Freunde.

Damara erklärte Fadime, dass ihre Gäste sich hilfesuchend an die Mada Basari gewandt hätten, um einen Schurken mit einem gefährlichen Artefakt, einem Signalthorn mit unheiliger Macht, zu finden. Offenbar führte die Spur bis nach Zorgan. Die Amazone, deren Name „Caya“ war, sollte

das Horn dem Königspaar übergeben, aber es war ihr gestohlen worden. Phex zum Dank war auch der Dieb nach Zorgan unterwegs.

Fadime willigte voller Vorfreude ein, erklärte Belemannias jedoch, dass er zunächst in einer Taverne warten sollte, bis sie genug Informationen zusammengetragen hatte. Die drei Mittelländer stimmten zu, wobei sie der Amazone ansah, dass diese es nur widerwillig tat. Dann zeigte die Phexgeweihte ihnen eine kleine Schänke unweit des Mondkontors, dort sollten die Gefährten nicht auffallen, bis sie wieder zurück war.

Nachdem sie sich von den Fremdländern verabschiedet hatte, ging Fadime zunächst nach Hause und verkleidete sich als Händlerin. Sie zog einen Burnus an, um ihre Waffen, ihre Geldkatze und andere Habseligkeiten gut verstecken zu können, und ging anschließend in die Karawanserei Rotes Kamel.

Wenn Onkel Taref mir nicht weiterhelfen kann, dann kann es wohl nur Phex selbst.

Das Rote Kamel war eine hervorragende Adresse in Zorgan und Taref, ihr Onkel, war der Besitzer. Man sagte ihm nicht nur nach, bestens über alle Geschehnisse in Zorgan informiert zu sein, hier gab es auch den besten Reiswein der Stadt.

Als der dickliche Karawansereibesitzer seine Nichte sah, erkannte er sie nicht auf den ersten Blick.

„O Sahib, ehrenwerter Taref as'Sarjabaran, hättest ihr die Güte, mir ein Becherchen von eurem Wein einzuschenken und mir bei einem Problem zu helfen?“

„O Tochter der Geschäftstüchtigkeit, mein Haus ist dein Haus, ich lasse den besten Reiswein bringen, der sich in meinem erlesenen Keller ... du?“

Fadime war über Tarefs verblüfften Gesichtsausdruck amüsiert, umarmte ihn kurz und erklärte, warum sie hier war.

„Noch weiß ich nicht, wo sich der Schurke aufhält, aber ich werde es herausfinden. Sei unbesorgt, ich kenne da ein paar bedürftige Menschen, die für ihr Auskommen betteln müssen, aber sie haben viel Zeit und sehen vieles, selbst wenn sie manchmal Augenklappen tragen oder blind erscheinen“, sagte Taref.

Fadime dankte ihrem Onkel und verließ das Rote Kamel, um zu den Fremdländern zurückzukehren. Am Abend sollte sie wiederkommen, dann wollte Taref die Information haben – oder sie musste diese irgendwie anders beschaffen. Sie beschloss, Umwege zu gehen, da sie vermeiden wollte, verfolgt zu werden.

Am besten gehe ich erst wieder nach Hause und ziehe mich um.

Sie bog in eine unbelebte Gasse ein. Plötzlich hörte sie hinter sich etwas. Fadime blieb stehen und drehte sich vorsichtig um. Dort, wo sie in die Gasse eingebogen war, standen eine Frau und ein Mann. Der Mann trug eine Weste, eine Pluderhose und einen Turban und war gerade dabei, hämisch grinsend seinen Khunchomer zu ziehen. Die Frau war in eine Lederweste und einen Rock



gekleidet und sah nach einer Gauklerin aus. Sie hatte kurze Haare und etliche kleine Schutzamulette um den Hals hängen. Aus der Ferne zielte sie bereits mit einem Wurfdolch auf Fadime.

Mist! Das Ende der Gasse ist noch zu weit entfernt. Ich schaffe es nicht bis dahin.

Geistesgegenwärtig zog Fadime einen ihrer Wurfsterne und schleuderte ihn auf den Mann. Sie traf seinen Arm, was ihn aufschreien ließ und ihn davon abhielt, weiter direkt auf sie zu zulaufen. Die Frau warf ihren Dolch, Fadime gelang es aber auszuweichen. Die Phexgeweihte ergriff die Chance und schickte ein Stoßgebet an Phex, damit sich Finsternis in der Gasse bildete, und es geschah genauso, wie sie erhofft hatte. Fadime konnte nach wie vor gut sehen und kletterte eine Hausfassade hinauf, anstatt zum Ende der Gasse zu rennen. Ihre Verfolger waren aufgrund der plötzlich entstandenen Dunkelheit verwirrt. Fadime glaubte schon, dass sie das Dach sicher erreichen würde, als sie plötzlich spürte, wie sich jemand an ihr rechtes Bein hängte. Es war die Frau, die sie mit ihrem Gewicht nach unten ziehen wollte. Mit zwei kräftigen Tritten gegen ihren Kopf gelang es Fadime jedoch, die Gauklerin loszuwerden, mitsamt dem unteren Teil des Burnusses, der durch das Gewicht der Frau und Fadimes Anstrengungen abbriss. Die Gauklerin fiel schreiend und landete unsanft auf dem Rücken. Fadime erklimmte den Rest der Fassade und floh über die Dächer.

Ich muss erst Taref warnen und dann die anderen. Die Halunken wissen, dass wir nach ihnen suchen. Unsere Feinde sind schlauer, als ich erwartet habe.

Die Heldin im Spiel

Auch wenn viele Aventurier die romantische Vorstellung haben, dass eine aranische Phexgeweihte eine ehrenvolle Diebin und Einbrecherin ist, so muss sie für ihre Kirche und den Orden der Mada Basari noch viele weitere Dienste leisten. In den öffentlichen Tempeln des Phex steht vor allem der Handelsaspekt des Gottes im Vordergrund. Die Geweihte versucht bei Streitigkeiten unter den Händlern zu vermitteln, organisiert Karawanen und achtet darauf, dass sich die Geschäftsleute an ihre Abmachungen halten.

Ganz so weit hergeholt ist die romantische Vorstellung von aranischen Phexgeweihten dennoch nicht. Eine Priesterin, die sich dem Aspekt des Schattens verschrieben hat, fühlt sich in den Gassen der Städte am wohlsten. Manchmal begeht sie Einbrüche in Phexens Namen, um sich mit den besten Wachen und den am meisten ausgeklügelten Fallen zu messen, um ihre Geschicklichkeit zu beweisen, oder weil sie den Verdacht hegt, dass der Reichtum eines Patriziers unehrlich erworben wurde und man ihn von einem kleinen Teil seines Besitzes erleichtern sollte. Die Phexgeweihte kann viele Identitäten annehmen und aus unterschiedlichen Gründen eine Gruppe von reisenden Helden begleiten. In der Regel wird sie sich erst später zu erkennen geben und ansonsten ihre Rolle als Händlerin, Diebin oder als etwas völlig anderes spielen.

Sozialstatus: Freie

Vorteile: Flink, Geweihter, Glück I, Gutaussehend I

Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Fallen entschärfen, Fertigkeitsspezialisierung (Götter & Kulte), Ortskenntnis (Zorgan), Tradition (Phexkirche)

Sprachen: Tulamidya III, Garethi III

Schriften: Tulamidya-Zeichen

Kampftechniken: Dolche 10 (AT 12 / PA 7), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 6 (AT 8 / PA 4), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 10 (FK 11)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 2, Singen 0, Sinnesschärfe 5, Tanzen 0, Täschen Diebstahl 3, Verbergen 5, Zeichnen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 1, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 6, Überreden 6, Verkleiden 0, Willenskraft 5

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 3, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 1, Geographie 0, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Kriegskunst 0, Magiekunde 2, Mechanik 6, Rechnen 6, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 0, Sternkunde 4

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 8, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösser knacken 4, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1

Liturgien: Die zwölf Segnungen; Bann des Lichts 3, Fall ins Nichts 5, Lautlos 6, Mondlicht 5, Objektsegen 5, Wieselflink 8

Ausrüstung: Dietriche (5), Kleidung (normal), Mondamulett, Schwerer Dolch, Stadtpaket, Wurfsterne (3), Wurfhaken und 10 Schritt Seil, 42 Dukaten, 2 Silbertaler, 9 Heller (in sicherem Versteck, nur ein paar Münzen in Bar dabei)



MU	14
KL	12
IN	14
CH	14
FF	13
GE	14
KO	9
KK	10

LeP	23
AsP	-
KaP	34
GS	9
INI	14+1W6
SK	1
ZK	0
AW	7
Schips	4
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Tulamidin)

Kultur: Aranier

Profession: Phexgeweihte

Erfahrungsgrad: erfahren

Die mhanadische Korgeweihete

»Ich kann nur gewinnen: Entweder besiege ich dich, oder ich lande an der Seite Kors.«

»Du bist sogar beim Sterben ein Feigling, Bortos.«

»Wenn wir das überleben, gebe ich einen in Rahjinias Stube aus.«

Nicht lange hatte Eshila gebraucht, bis ihre Kompanie ihr den Beinamen bint el'Zul verlieh. Tochter des Blutes. Sie war die beste Kämpferin ihrer Einheit und hatte in den ersten zwei Jahren doppelt so viele Leute getötet wie der zweitbeste Kämpfer. Schon ihr ganzes Leben lang wollte sie Abenteuer erleben und hatte auf den Straßen Farsars den Haimamudim gelauscht, den Geschichtenerzählern. Sie wusste, dass es sich bei den Geschichten von der kleinen Diebin, die in Wahrheit eine Prinzessin war, nur um Märchen handelte. Sie war keine Prinzessin, aber sie wollte auch keine Diebin werden. Für eine Ausbildung bei Meister Marwan Sahib hatten ihre Eltern kein Geld, und so blieb nur eine der Garden der Erhabenen. Nachdem sie Thomeg Atherion, dem Leiter der Magierakademie,

ein Jahr lang gedient hatte, wurde es ihr langweilig und sie ließ sich von der Kompanie der Tulamidischen Reiter anwerben. Je länger sie diente, umso mehr spürte sie die Verbundenheit mit Kor, der zu ihrem Gott wurde. Eshila opferte ihren rechten kleinen Finger und ließ sich im Tempel des Söldnergottes weihen.

Ihre Reise ins Horasreich wäre fast ein Reinfall geworden, hier war alles viel zu gewaltlos und es herrschte Frieden. Ohne ihren Freund Delgado wäre sie vor Langeweile gestorben. Sie hatte ihn damals an der Magierakademie kennengelernt, als er in Fasar einige Studien betrieb. Er war ein kluger Mann, etwas zu zierlich für ihren Geschmack, aber sie mochte ihn. Ihre ungewöhnliche Freundschaft überdauerte auch, als er ins Horasreich zurückkehrte.

Der Angriff der Thorwaler, von dem Delgado gehört hatte, versprach etwas Abwechslung, was sie aber fanden, war ihre Bestimmung.

Haldar, Delgado und sie hatten Nachforschungen angestellt und waren langsam, aber sicher zu dem Schluss gekommen, dass ihre Gastgeberin Teklaphone hinter allem steckte.

Wir hätten diese Einladung nie annehmen dürfen, scheiß auf Höflichkeit.

Während des gemeinsamen Mahls bemerkte noch niemand etwas, aber Teklaphone musste ihnen etwas in den Wein gemischt haben. Als Eshila und ihren Gefährten leicht schwindelig wurde, umstellten die Gardisten der Adligen sie. Eshila griff geistesgegenwärtig mit ihrem Korpieß an und verletzte zwei der Wachen schwer, aber es waren zu viele.

Nun saßen Delgado, Haldar und sie im Kerker und warteten auf ihre Hinrichtung. Teklaphone hatte ihnen kurz berichtet, dass sie es gewesen war, die das Schiff hinter Haldar herschickte. Mithilfe der Kräfte, die ihr der finstere Gott gegeben hatte, erreichte es vor den Thorwalern das Dorf. Eshila hätte weiterkämpfen können und hätte vermutlich noch ein oder zwei der Gardisten mitgenommen, mit der Hilfe Haldars vielleicht sogar die Hälfte, aber ihrem Freund Delgado hätte man vorher die Kehle durchgeschnitten.

War das eine gute Entscheidung, Kor? Ich weiß es nicht. Ich hatte gehofft, wir würden vielleicht eine Möglichkeit finden, wie wir entkommen und dann zurückschlagen können.

Aber vielleicht war es ein Fehler.

Delgado überlegte fieberhaft, wie sie aus der Zelle entfliehen konnten. Haldar war wie ein Panther im Käfig und ging auf und ab. Er kochte vor Wut. Zum ersten Mal mochte sie den Thorwaler. Er hatte gut gekämpft.

Jetzt lachst du über mich, Kor. Da zeige ich einmal Mitleid und achte auf das Leben meines Freundes und gleich werde ich bestraft. Hätte ich nur eine zweite Chance.

Die drei Gefangenen hörten Stimmen oberhalb der Kellertreppe. Alle sahen zu den Stufen, die nach oben führten, und waren angespannt. Zu ihrer Überraschung kam jedoch eine blonde Frau mit üppigen Kurven leichtfüßig die Treppe hinunter. Sie trug rotseidenen Stoff, der mehr entblößte als verhüllte.



Eine Rahjani. Was bei Rahjas Titten macht eine Rahjani hier? „Ich bin gekommen, um euch zu retten. Mein Name ist Amaziella, und ich weiß, was sich zugetragen hat. Hier sind die Schlüssel.“

Zur ihrer aller Überraschung zog die Rahjageweihte einen Schlüsselbund hervor. Eshila nahm ihr diesen sofort ab, steckte ihn in das Schloss und öffnete die Tür.

„Die beiden Wächter sind stark angeheitert und werden kein Problem darstellen. Wir können fliehen, ohne dass sie uns aufhalten“, sagte Amaziella.

„Nein, wir werden nicht fliehen. Wir werden das jetzt klären. Mehr als sechs Mann hat diese Fotze jetzt nicht mehr“, entgegnete Eshila.

„Habt vielen Dank, Amaziella. Die Götter müssen Euch geschickt haben. Allerdings stimme ich Eshila zu, wir sind gezwungen zu handeln. Ich gehe davon aus, dass eine große Opferung stattfinden wird, und die müssen wir verhindern“, sagte Delgado.

„Ich gehe nicht ohne Ragnar. Hast du ihn gesehen?“, wollte Haldar wissen, als er die Zelle verließ.

„Nein, der Name sagt mir nichts“, antwortete die Rahjageweihte.

Eshila war, während die anderen sich noch unterhielten, zum Ausgang des Kellers geschlichen, hatte die angetrunkenen Wachen gesehen und ihnen nacheinander schnell das Genick gebrochen.

„Ihr könnt kommen, die Wachen sind erledigt.“

„Habe ich doch gesagt!“, wendete Amaziella ein.

„Nein, sie sind jetzt wirklich erledigt. Da hinten lagern unsere Waffen. Kommt mit.“

Eshila achtete nicht auf das entsetzte Gesicht der Rahjageweihten.

Ich hätte sie früher wohl für eine verweichlichte Tempelhure gehalten. Aber sie hat mehr Mut bewiesen, als ich es einer Rahjani je zugetraut hätte.

Heute, Kor, wird es ein Fest geben. Ein Fest voller Blut und abgeschlagener Gliedmaßen.

Die Heldin im Spiel

Es gibt nichts außer Kor selbst, vor dem sich eine seiner Geweihten fürchtet. Sie hat sich für den Weg des Gottes der Söldner und des Krieges entschieden und ihren Entschluss wohl überlegt. Korgeweihte werden selten alt, ihr Leben ist geprägt vom Kampf. Dennoch ist die Geweihte nicht einfach nur eine Söldnerin mit übernatürlichen Gaben. Sie versucht die Ideale des Kriegsgottes zu leben und den Söldnern ein Vorbild zu sein. Nie würde sie Hand anlegen an Unbewaffnete, nie würde sie schänden und plündern, denn dies ist Kor ein Gräuel. Auch würde sie nie Verträge brechen oder solche abschließen, die gegen ihre Überzeugungen verstoßen. Die Korgeweihte ist eine hervorragende Einzelkämpferin, aber sie schätzt den Zusammenhalt in der Gruppe, weiß sie doch, dass mancher Gegner nur in Überzahl oder mit der richtigen Taktik besiegt werden kann. Im Kampf nutzt sie jede Möglichkeit, aber auch wenn ihr der Sieg wichtig ist, so ist ebenso ein korgefälliger, blutiger Kampf von großer Bedeutung.

Sozialstatus: Freie

Vorteile: Geweihter, Reich III

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich), Prinzipientreue II (Korkirche), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I; Fertigkeitsspezialisierung (Götter & Kulte), Finte I, Ortskenntnis (Fasar), Tradition (Korkirche), Wuchtschlag I

Sprachen: Tulamidya III, Garethi III

Schriften: Tulamidya-Zeichen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hieb Waffen 10 (AT 12 / PA 7), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 10 (AT 12 / PA 7), Schilde 6 (AT 8 / PA 5), Schwerter 11 (AT 13 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 12 (AT 14 / PA 8), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 5), Armbrüste 10 (FK 11), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 8, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 7, Singen 0, Sinnesschärfe 3, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zehen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 0, Einschüchtern 8, Etikette 0, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 2, Überreden 1, Verkleiden 0, Willenskraft 4

Natur: Fähr tensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 0, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 8, Kriegskunst 7, Magiekunde 1, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 6, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 3, Musizieren 0, Schlösser knacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Liturgien: Die Zwölf Segnungen (außer Geburtssegen, Harmoniesegen und Kleiner Heilsegen); Angriffslust 10, Blutiger Zorn 5, Ehrlicher Vertrag 5, Mächtiger Angriff 6, Schmerzresistenz 6, Zähne Haut 5

Ausrüstung: Khunchomer, Korpispeiß, Pantherrüstung, 9 Dukaten



MU	14
KL	10
IN	12
CH	11
FF	11
GE	14
KO	14
KK	14

LeP	33
AsP	-
KaP	34
GS	6
INI	12+1W6
SK	1
ZK	2
AW	5
Schips	3
RS/BE	6/2*

*) Die Abzüge durch BE sind in GS, INI und AW berücksichtigt.

Spezies: Mensch (Tulamidin)

Kultur: Mhanadistani

Profession: Korgeweihte

Erfahrungsgrad: erfahren

Der zyklopäische Avesgeweihte

»Links oder rechts, das ist egal. Wir sollten uns nur für einen Pfad entscheiden.«

»Nach Paavi? Ja, wieso nicht.«

»Abenteuer sind immer gefährlich. Aber mit Aves' Beistand wird es uns gelingen, das Meer der Sieben Winde zu überqueren und die Heimat der Hjaldinger zu finden.«

Das unterirdische Zorgan übte eine ungeheure Faszination auf Belemanias aus, aber er hatte keine Zeit, sich auf die ganzen Gänge zu konzentrieren.

Fast wie ein zyklopäisches Labyrinth. Hier müsste ich mich doch wohlfühlen. Aber ich mag keine Ratten.

Sie hatten den Unterschlupf der Schurken gefunden. Nie hätte Belemanias erwartet, dass seine ursprüngliche Reise nach Warunk ihn bis in die Kanalisation von Zorgan führen würde. Er wollte sich ein Bild des zurückeroberten Warunks machen, einen Erlebnisbericht schreiben und dann weiter nach Perricum reisen. Arani-

en stand nicht auf seiner Liste, eigentlich wollte er von Perricum aus wieder ein Schiff nach Rethis nehmen und dann anschließend einige Wochen auf Phenos verweilen.

Ob ich es jemals wieder zurück in meine Heimat schaffen werde? Ach, wie gern wäre ich auf Phenos. Die Wälder dort sollen voller Feen sein, und einen ruhigeren Ort kann sich niemand vorstellen. Wie gern würde ich einem Philosophen lauschen, einen Becher Wein trinken und einer hübschen Hirtin den Sternenhimmel erklären. Als Avesgeweihter unterschätzt man doch schnell, dass eine der schönsten Sachen einer Reise die Rückkehr in die Heimat ist.

Belemanias und seine Freunde hatten herausgefunden, wozu das Horn gut war. Es war ein alter Kultgegenstand des Namenlosen, der eigentlich aus zwei Teilen bestand. Eine fehlgeleitete tulamidische Sekte, die schon seit Monaten auf eine Gelegenheit gewartet hatte, sich des Artefakts zu bemächtigen, hatte Caya auf der Reise aufgelauret und überfallen. Ohne Golgorans Einschreiten wäre die Amazone verloren gewesen, und niemand hätte herausgefunden, wo das Horn abgeblieben war.

Sie hatten den flüchtigen Kultisten bis nach Zorgan verfolgt. Sogar Meuchelmörder waren von dem Tulamiden auf sie angesetzt worden, aber dank Fadimes Vorsicht und Gerissenheit vermochten sie auch diesen zu entgehen.

Eine gute Entscheidung, die Mada Basari und meine alte Freundin um Hilfe zu bitten.

Fadimes Kontaktmann konnte einen wichtigen Hinweis geben, wodurch die Gefährten den Unterschlupf der Diener des Namenlosen fanden.

Warum haben wir nicht die Garde verständigt? Es wäre die bessere Wahl gewesen, als selbst in die Kanalisation hinabzusteigen. Aber Aves ist mit den Mutigen, wir schaffen das sicher. Ja, das waren meine Worte ...

Es stank gewaltig, aber sie besaßen jetzt das, weswegen sie gekommen waren. Fadime war es gelungen, das Horn vom Opferaltar zu stehlen, nur leider nicht leise genug. Menschen hätte sie sicherlich täuschen können, doch die Ratten, die hier lebten, gaben ein Fiepen von sich, das die Wächter des unheiligen Tempels weckte.

Fadime, Caya, Golgoran und Belemanias rannten um ihr Leben. Zum Glück konnte der Avesgeweihte die Amazone davon überzeugen, dass Flucht der bessere Ausweg war. Immerhin mussten sie das Horn in Sicherheit bringen. Wenn sie alle sterben würden, hätten die Diener des Namenlosen gewonnen.

Hätten wir doch nur auf Fadime gehört. Sie wollte die Stadtgarde verständigen. Ich und mein Gerede von Heldenmut und Eigenverantwortung. Jetzt haben wir den Wirselkrautsalat, wie die Zwerge so gern sagen.

Sie kamen zu einer Kreuzung, und Fadime wusste offenbar nicht, wohin sie rennen sollten.

„Haltet sie einen Augenblick auf, Aves wird mir helfen, dann weiß ich, wo wir entlang müssen“, rief Belemanias. Die erste Welle der Gegner erreichte sie. Es waren Schrecken aus der Dunkelheit, die Wächtertiere des Tempels. Belemanias konnte hundsgröße Ratten erkennen, deren Mäuler weit aufgerissen waren. Die Bestien setzten zum Sprung an, doch Golgoran und Caya bildeten mit ihren Schilden eine Mauer. Während der Golgarit die Ungeheuer mit seinem Schild zurücktrieb, hieb die Amazone die riesigen Ratten mit ihrem Säbel nieder und schrie voller Inbrunst bei jedem Angriff. Belemanias sah jedoch ein gutes Dutzend kleinerer Ratten an den Beinen seiner Freunde vorbeihuschen, die an ihnen hochsprangen und kletterten, um Golgoran und Caya an ungeschützten Stellen zu beißen.



Aves, jetzt oder nie!

Belemanias' Stoßgebet zeigte seine Wirkung. Er hatte ein Gespür dafür, welcher Weg sie in die Freiheit führte. „Kommt jetzt, da geht es lang!“

Er fing an zu rennen, Fadime hinter ihm her. Die flinke Geweihte überholte ihn sogar. Caya, welche die großen Scheusale getötet hatte, riss sich gerade eine Ratte vom Bein, die sich dort festgebissen hatte, und schrie Golgoran an: „Bei Rondra, ich decke den Rückzug!“

Fast schien es, als ob sich der Golgarit auf eine Diskussion einlassen wollte, doch da ihm jedes Wort zu viel war, gehorchte er. Gerade in dem Moment, als Caya sich wieder auf die Gegner konzentrierte, schoss ein Strahl purpurnen Feuers aus der Dunkelheit auf sie zu. Geistesgegenwärtig konnte sie ihren Schild hochreißen und sich so vor den Flammen schützen.

„Komm jetzt, Caya“, rief der Avesgeweihte.

Wenn du mich nicht im Stich lässt, Aves, dann schwöre ich dir, ich bereite eine Expedition nach Uthuria vor.

Vor sich sah Belemanias das Licht eines Ausgangs, eine große Röhre, die das Abwasser nach draußen entließ. Die Gefährten rannten, so schnell sie konnten, hinter ihnen hörten sie die Schreie der bestohlenen Kultisten und das Fiepen von Tausenden Ratten.

Der Held im Spiel

Es gibt kein Reiseziel, das einem Avesgeweihten zu weit, und keine Strecke, die ihm zu mühselig wäre. Er ist der geborene Abenteurer, der stets seinen Horizont erweitern will. Unbändige Neugier treibt ihn an, und nichts verabscheut er mehr als wochenlanges Nichtstun und das Verweilen an einem einzigen Ort.

Der Avesgeweihte stürzt sich nicht nur selbst gern in Abenteuer, er begleitet auch mit Vorliebe andere Reisende, damit beide Seiten davon profitieren. Kaum jemand anderes kann sich so gut orientieren wie der Avesgeweihte, daneben besitzt er viele weitere nützliche Fähigkeiten, um in der Wildnis zu überleben. Ein großer Kämpfer mag er nicht sein, aber er weiß sich seiner Haut zu erwehren. Sein Enthusiasmus ist legendär, obwohl er dabei keineswegs naiv ist. Stets rechnet er auch mit Gefahren, aber sein Vertrauen in sich, seine Freunde und Aves geben ihm die Kraft, alle Hindernisse zu überwinden und die Reise fortzusetzen.

Von seinen Erlebnissen fertigt er oft Karten und Reiseberichte an und ist gern bereit, Letztere an andere weiterzugeben. Seine Karten aber hütet er wie seinen Augapfel, immerhin kann für deren Erlös der Neubau eines Tempels vorangetrieben oder die Ausstattung einer neuen Expedition zusammengestellt werden.

Sozialstatus: Freier

Vorteile: Entfernungssinn, Geborener Redner, Geweihter, Richtungssinn

Nachteile: Prinzipientreue I (Aveskirche), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Kirche)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung (Götter & Kulte), Kartographie, Ortskenntnis (Rethis), Tradition (Aveskirche), Verteidigungshaltung

Sprachen: Zyklopäisch III, Garethi III, Tulamida III, Thorwalsch I

Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamida-Zeichen

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 10 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 8 (AT 10 / PA 5), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 10 (AT 12 / PA 6), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Schleudern 8 (FK 9), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Reiten 5, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 1, Taschendiebstahl 0, Verbergen 4, Zechen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 3, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 4, Überreden 5, Verkleiden 2, Willenskraft 2

Natur: Fähr tensuchen 0, Fesseln 2, Fischen & Angeln 2, Orientierung 7, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 4, Wildnisleben 7

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 9, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 6, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 5, Rechtskunde 1, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 3, Fahrzeuge 2, Handel 4, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 0, Musizieren 5, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen (außer Eidsegen, Grabsegen und Weisheitssegen); Geschwinder Schritt 8, Göttliches Zeichen 6, Reisesegen 8, Ruf der Heimat 4, Sicherer Weg 4, Unbeschwerte Wanderung 5, Wegweiser 8

Ausrüstung: Annalen des Götteralters, Avestab, Kleidung (normal), Reisepaket, 7 Dukaten, 10 Silbertaler



MU	14
KL	13
IN	14
CH	13
FF	12
GE	13
KO	11
KK	10

LeP	27
AsP	-
KaP	34
GS	8
INI	14+1W6
SK	2
ZK	0
AW	7
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Zyklopäer

Profession: Avesgeweihter

Erfahrungsgrad: erfahren

Das Horn der Goldenen Legion

„Ich bedaure sehr, aber noch immer kann ich nicht sagen, was man mit diesem Signalhorn anstellen kann. Die bisherigen Quellen geben darüber keine Auskunft.“

Delgado Rochas hatte sich in den Bibliotheken Kusliks über das Horn informieren wollen, doch nichts darüber gefunden außer vagen Hinweisen.

„Leider vermag auch ich nichts beizusteuern. Es war schon lange im Besitz unseres Tempels, aber ich weiß, dass man sich die Saga von Arla Fifasdottir erzählt, die es einst auf den Zyklopeninseln gefunden haben soll.“

Haldar hatte beschlossen, seinen neuen Freunden beizustehen und das Geheimnis des Horns zu lüften. Der Verlust seines Freundes hatte ihn nur darin bestärkt, dass seine Mission noch nicht vorüber war. Zwar konnten Eshila und er die übrigen Gardisten töten, doch Teklaphone war entkommen. Sie hatte im Keller des Herrenhauses eine Zeremonie abgehalten und Menschen geopfert, darunter auch Ragnar. Haldar war außer sich vor Wut, Amaziella gelang es aber, ihn zu beruhigen. Wenigstens konnten die Gefährten das Horn erbeuten und viele Opfer retten.

„Meine lieben Freunde. Ich bin zwar keine Spezialistin, was Signalthörner angeht, dennoch kenne ich mich mit Musikinstrumenten recht gut aus. Was wir hier vor uns haben, ist ein Instrument, das aus zwei Hörnern besteht.“

Amaziella Bosvani, die mehr oder weniger durch Zufall in das Abenteuer geraten war, hatte beschlossen, die Gefährten weiterhin zu begleiten. Auch wenn es niemand zugeben wollte, sie alle verdankten der Rahjageweihten ihr Leben. Teklaphone wollte auch Amaziella betäuben, doch durch eine Liturgie konnte die Geweihte dies verhindern und verschwand kurz zum Austreten von der Feier. Auch die Wächter konnte sie mit Rahjas Beistand ausschalten.

„Freunde, ich hätte einen Vorschlag zu unterbreiten“, setzte Delgado an. „Es gibt einen Ort, von dem ich mir erhoffe, mehr Informationen über das Instrument zu erlangen. Im tiefen Süden Aventuriens liegt Al’Anfa, sicherlich nicht der angenehmste Flecken Deres, aber dort gibt es eine Universität, in der wir vielleicht mehr erfahren können. Verweise auf eine Thorwalerin namens Arla führen laut meinen Recherchen ebenfalls dorthin.“

„Nach Al’Anfa? Zu diesen Sklaventreibern? Ich bin dabei. Das wohl, bei Swafnir!“, sagte Haldar, ohne zu zögern.

Eshila nickte, Al’Anfa klang in ihren Ohren abwechslungsreicher als das Horasreich. „Eine Stadt, in der man Söldner schätzt, kann gar nicht so schlecht sein.“

Amaziella zögerte, nickte dann ebenfalls und sagte: „Das ist eine weite Reise. Ich sollte dann mal packen gehen.“

Golgoran sah Belemanias missmutig an, sagte aber nichts.

„Ich weiß, großer Junge, Al’Anfa behagt dir nicht. Aber wenn Fadimes Informant richtig liegt, dann finden wir dort mehr über das Horn heraus. Irgendwie muss man es doch zerstören können.“

„Ich kenne dieses Al’Anfa nicht, und das wenige, was ich darüber gehört habe, gefällt mir keinesfalls. Wenn wir dort aber herausfinden können, wie man das Horn vernichtet, dann muss ich dorthin.“ Cayas Entschlossenheit duldet eigentlich keinen Widerspruch.

Golgoran schnaufte verächtlich, nickte dann aber immerhin.

„Ihr müsst Golgorans Abneigung verstehen. In Al’Anfa ist seine Kirche nicht gut gelitten, die Al’Anfaner besitzen einen eigenen, ketzerischen Boronkult“, erklärte Belemanias den übrigen Gefährten.

„Effendis, nichts behagt mir weniger, als euch im Stich zu lassen, außer einen Schritt in die Pestbeule des Südens zu setzen“, verkündete Fadime und ergänzte: „Aber ich begleite euch dennoch, da ich Anweisungen erhalten habe. Und ich glaube, ihr verirrt euch in einer so großen Stadt wie Al’Anfa ohne mich. Ihr wärt nicht die Ersten.“ Fadime sah die anderen lächelnd an.

„An dieser Stelle muss ich euch danken“, sagte Caya. „Nicht nur, dass ihr mir das Leben gerettet habt, ohne euch wäre meine Mission auch zum Scheitern verurteilt gewesen und diese Schurken würden jetzt das Horn ihr Eigen nennen. Zwar glaube ich, dass es für eine Weile in der Schatzkammer des Zorganer Palastes in Sicherheit ist, aber ich will es vorsichtshalber zerstören. Ist es gewiss, dass dein Informant auf der richtigen Spur ist?“

„Ja, wenn er sich nicht sicher wäre, hätte er Al’Anfa nie erwähnt. Dort finden wir, was wir suchen. In den Bibliotheken gibt es Hinweise darauf, dass das Horn aus zwei Teilen besteht, einer ominösen Goldenen Legion gehört und dass das zweite Stück wohl in Al’Anfa aufbewahrt wurde, bevor es eine Thorwalerin namens Arla Fifasdottir entwendete.“

„Bei Aves, das wird ein großes Abenteuer.“ Belemanias war hocherfreut, dass seine neuen Freunde ihn begleiteten.

„Das nächste Mal, wenn wir wieder in eine Kanalisation steigen wollen, um Kultisten des Namenlosen zu suchen, verständigen wir aber vorher die Stadtgarde“, ermahnte Fadime ihn.

„Versprochen.“

ANHANG

Neue Vorteile

Akoluth

Ein Akoluth unterstützt eine Kirche meist als Laienprediger oder Diener einer Gottheit, wofür er niedere Weihen empfangen hat.

Regel: Ein Akoluth verfügt über die Fähigkeit, einen Geweihten einer einzigen ausgewählten Kirche bei Liturgien zu unterstützen. Es muss sich um die Kirche handeln, für die er vorher die *Prinzipientreue* und die *Verpflichtungen* erworben hat. Sollte ein Akoluth bei einer Liturgie genauso viele Aktionen aufwenden, wie für die Liturgiedauer notwendig sind, erhält der Geweihte eine Erleichterung von 1 für die Liturgie. Der Akoluth muss sich in einem Radius von 3 Schritt um den Geweihten aufhalten, damit die Unterstützung funktioniert. Dieser Effekt ist nicht kumulativ mit weiteren Akoluthen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Geweihter, Nachteil Prinzipientreue (Moralkodex einer Kirche), Verpflichtungen (Kirche)

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Prediger

Eine gute Predigt, die auch Auswirkungen auf die Zuhörer hat, verlangt mehr als eine kurze Rede vor Publikum. Nicht jeder ist dafür geeignet, aber es gibt manchen Zeloten, der sich darauf versteht.

Regel: Der Held bekommt eine neue Einsatzmöglichkeit für *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)*. Er kann bis zu drei Predigt-Sonderfertigkeiten erlernen, auch wenn er nicht über den Vorteil *Geweihter* verfügt. Der Zelot muss eine Gottheit auswählen, wenn er sich für diesen Vorteil entscheidet.

Lässt sich ein Prediger im späteren Verlauf seines Lebens der ausgewählten Gottheit weihen, bekommt er die 10 AP dieses Vorteils wieder zurück bzw. kann sie mit *Geweihter* verrechnen.

Voraussetzungen: Nachteil Prinzipientreue I (ausgewählte Gottheit), kein Vorteil Geweihter, kein Vorteil Visionär

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ja, der Held kann den Nachteil Prinzipientreue auch während des Spiels erhalten, damit er die SF Prediger aktivieren kann. Und ja, durch den AP-Wert der Prinzipientreue kostet ihn Prediger im Grunde keine AP. Beide Kosten zählen aber gegen die Höchstgrenze von Vor- und Nachteilen.

Visionär

Personen, die Visionen empfangen, müssen nicht unbedingt Geweihte sein. Auch ungeweihte Zeloten sind in der Lage, den Willen der Götter zu ergründen und Träume zu deuten.

Regel: Die Heldin bekommt eine neue Einsatzmöglichkeit für *Götter & Kulte (eigene Gottheit)*. Sie kann bis zu drei Vision-Sonderfertigkeiten erlernen, auch wenn sie nicht über den Vorteil *Geweihter* verfügt.

Die Zelotin muss eine Gottheit auswählen, wenn sie sich für diesen Vorteil entscheidet.

Lässt sich eine Visionärin im späteren Verlauf ihres Lebens der ausgewählten Gottheit weihen, bekommt sie die 10 AP dieses Vorteils wieder zurück bzw. kann sie mit *Geweihter* verrechnen.

Voraussetzungen: Nachteil Prinzipientreue I (ausgewählte Gottheit), kein Vorteil Geweihter, kein Vorteil Prediger

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ja, die Heldin kann den Nachteil Prinzipientreue auch während des Spiels erhalten, damit sie die SF Visionär aktivieren kann. Und ja, durch den AP-Wert der Prinzipientreue kostet sie Visionär im Grunde keine AP. Beide Kosten zählen aber gegen die Höchstgrenze von Vor- und Nachteilen.

Zahlreiche Predigten I-II

Es gibt Zeloten, die ungewöhnlich viele Predigten beherrschen, um ihre Mitmenschen zu beeinflussen.

Regel: Bei Stufe I kann der Zelot 4 Predigt-Sonderfertigkeiten beherrschen, bei Stufe II sogar 5.

Voraussetzungen: Vorteil Prediger

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Zahlreiche Visionen I-II

Einige Zeloten verfügen über besonders viele unterschiedliche Visionsarten und können somit den Willen ihres Gottes noch besser deuten.

Regel: Bei Stufe I kann der Zelot 4 Vision-Sonderfertigkeiten beherrschen, bei Stufe II sogar 5.

Voraussetzungen: Vorteil Visionär

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Neue Nachteile

Wenige Predigten I-II

Es gibt Prediger, die sich nur auf wenige verschiedene Typen von Predigten spezialisiert haben.

Regel: Bei Stufe I kann der Zelot nur 2 Predigt-Sonderfertigkeiten beherrschen, bei Stufe II sogar nur 1.

Voraussetzungen: Vorteil Prediger

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Wenige Visionen I-II

Nicht jeder Zelot kann viele verschiedene Arten von Visionen empfangen. Einige sind nur auf wenige oder sogar eine spezialisiert.

Regel: Bei Stufe I kann der Zelot nur 2 Vision-Sonderfertigkeiten beherrschen, bei Stufe II sogar nur 1.

Voraussetzungen: Vorteil Visionär

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Vorteile in der Übersicht

Vorteil	Voraussetzungen	AP-Wert
Akoluth	Nachteile Prinzipientreue (Moralkodex einer Kirche), Verpflichtungen (Kirche)	5 AP
Prediger	Nachteil Prinzipientreue I (ausgewählte Gottheit), kein Vorteil Geweihter, kein Vorteil Visionär	AP 10 AP
Visionär	Nachteil Prinzipientreue I (ausgewählte Gottheit), kein Vorteil Geweihter, kein Vorteil Prediger	10 AP
Zahlreiche Predigten I-II	Vorteil Prediger	8 AP pro Stufe
Zahlreiche Visionen I-II	Vorteil Visionär	8 AP pro Stufe

Nachteile in der Übersicht

Nachteil	Voraussetzungen	AP-Wert
Wenige Predigten I-II	Vorteil Prediger	-10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Wenige Visionen I-II	Vorteil Visionär	-10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Neue Kampftechnik

Schleudern

Unter dieser Technik sind alle Schleudern, Bolas und ähnliche Fernkampfwaffen zusammengefasst. Die meisten dieser Waffen gelten nicht als echte Kriegswaffen, insbesondere der Schleuder hängt der Ruf als Hirtenwaffe an. Dennoch können Schleudern in geübter Hand großen Schaden anrichten, weshalb etwa auf den Zyklopeninseln viele Krieger mit diesen kostengünstigen Fernkampfwaffen ausgestattet sind.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B



Kampfsonderfertigkeiten für Schleudern

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik Schleudern genutzt werden: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindge-spür, Kampfrelexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Kampftechnik), Verbessertes Ausweichen I-III.

Spielst du mit dem **Aventurischen Kompendium**, so sind außerdem folgende Kampfsonderfertigkeiten mit Schleudern ausführbar:

Kampfsonderfertigkeiten: Berittener Flug-kampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombinati-on, Meister der improvisierten Waffen, Scharf-schütze I-II

Kampfstilsonderfertigkeiten: Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil

Neue Kampfstilsonderfertigkeiten

Einige der in diesem Band vorgestellten Professionen nutzen häufig bestimmte Kampfstile. Die dazugehörigen erweiterten Kampfsonderfertigkeiten findest du weiter unten. Regeln zu Kampfstilen stehen im **Aventurischen Kompendium** ab Seite 145.

Ein BK steht für Bewaffneten Kampfstil.

Amazonen-Stil (passiv)

Der amazonische Kampfstil mit dem Amazonensäbel ist darauf ausgelegt, die Blöße des Gegners offenzulegen. Die aus dieser Technik hervorgehende Finte ist deutlich schwieriger abzuwehren und verletzt den Gegner dabei auch noch schwerer als üblich, wenn der Treffer die Rüstung durchdringt.

Regel: Dieser Stil ist bestens dazu geeignet, die Blöße des Gegners offenzulegen. Setzt die Heldin eine Finte ein, steigt für den Gegner die Erschwernis auf die Verteidigung zusätzlich um 1, und sollte sie damit SP erzeugen, so erleidet der Gegner +1 SP zusätzlich.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Hohe Klinge, Schildstoß, Sprungangriff

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Schwerter (nur Amazonensäbel)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Golgariten-Stil (passiv)

Die Golgariten haben sich auf den Kampf vom Pferderücken spezialisiert. Von dort aus können sie ihren

Rabenschnabel präzise einsetzen. In Kombination mit ihrem Schild sind sie auch gegen feindliche Angriffe bestens gewappnet.

Regel: Kämpft der Held beritten gegen Fußkämpfer, erhöht sich die aus der vorteilhaften Position resultierende Erleichterung auf AT um 2 (siehe **Regelwerk** Seite 238/240). Außerdem bekommt der Abenteurer noch einen Bonus von +1 PA, wenn er sich auf dem Rücken eines Reittiers befindet.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Frontalangriff, Mächtiger Rundumschlag, Schildstoß

Voraussetzungen: MU 13

Kampftechniken: Hieb Waffen (nur Rabenschnabel), Schilde (nur Großschild und nur von einem Reittier aus)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Mantikor-Stil (passiv)

Der Mantikor-Stil der Korgeweihten zielt auf besonders schwere Treffer ab, die dem Gegner den Rest geben sollen.

Regel: Erzielt der Korgeweihete mit einem Korsespieß einen Kritischen Erfolg bei der AT, kann er den W6 bei der TP-Bestimmung zweimal würfeln und das bessere Ergebnis wählen.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Aufspießen, Weiter Schwung, Windmühle

Voraussetzungen: MU 13

Kampftechniken: Zweihandhieb Waffen (nur Korsespieß)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten

Bei diesen Sonderfertigkeiten handelt es sich um erweiterte Kampfsonderfertigkeiten, die dir im **Aventurischen Kompendium** genauer vorgestellt werden. Wir listen sie hier für dich noch einmal auf, damit du sehen kannst, welche Auswirkungen sie auf die oben vorgestellten Kampfstilsonderfertigkeiten haben.

Aufspießen (Spezialmanöver)

Kämpfer, die geschickt genug sind, können in einer fließenden Bewegung ihren Gegner sowohl zu Fall bringen als auch am Boden fixieren.

Regel: Gelingt die um 6 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, so ist das Opfer zu Boden geworfen worden und wurde festgenagelt. Der übliche Schaden von 1W3 TP durch die SF Zu Fall bringen kommt beim Aufspießen nicht zum Tragen. In den nachfolgenden KR gelingt die AT automatisch, ohne dass der Spieler würfeln muss. Jede weitere KR richtet der Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert*

und *Liegend*. Der Angreifer kann sich am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Um sich zu befreien, muss das Opfer eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*) gegen den Angreifer gewinnen. Jede Probe kostet 1 Aktion. Das Festnageln-Manöver kann nur gegen Gegner der gleichen oder nächstkleineren Größenkategorie angewandt werden. Misslingt die AT, so steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu.

Erschwernis: -6

Voraussetzungen: GE 15 oder KK 15, Festnageln, Zu Fall bringen, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Stangen Waffen, Zweihandhieb Waffen (nur Korsespieß)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Frontalangriff (Spezialmanöver)

Der gefürchtete Frontalangriff eines Ritters sorgt dafür, dass er einen Gegner sowohl durch Niederreiten mit seinem Reittier angreift als auch mit seiner Lanze.

Regel: Der Frontalangriff ist ein eigener Befehl, der den Befehl Niederreiten mit einem normalen Lanzenangriff

kombiniert. Der ausgewählte Gegner muss sich sowohl gegen die Attacke durch das Niederreiten des Pferds als auch anschließend gegen die Attacke durch den Lanzenangriff des Reiters verteidigen. Beide AT sind um 4 erschwert. Dieser Angriff lässt sich nur gegen Gegner mit der Größenkategorie des Reiters oder kleiner einsetzen.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Berittener Kampf, Lanzenangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechnik: Lanzen

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Hohe Klinge (Spezialmanöver)



Der Held führt seine Klinge über dem Kopf, um weit ausholende Attacken ausführen zu können.

Regel: Das Manöver Hohe Klinge muss am Anfang der KR angesagt werden. Der Abenteurer bekommt einen Bonus von +1 AT und +1 TP, allerdings ist seine Verteidigung bis zum Ende der KR halbiert.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Mächtiger Rundumschlag (Spezialmanöver)



Wer sich auf den Einsatz eines Rundumschlags spezialisiert hat und über die nötige Kraft verfügt, kann diesen härter und präziser einsetzen.

Regel: Wer über den Mächtigen Rundumschlag verfügt, bekommt folgende Boni bei der Ausführung eines gewöhnlichen Rundumschlags dazu: Bei der ersten Attacke +1 TP; bei der zweiten Attacke nur noch eine Erschwernis von 4; bei der dritten Attacke nur noch eine Erschwernis von 8. Zusätzlich kann der Rundumschlag (wie der Mächtige Rundumschlag) mit Stangenwaffen ausgeführt werden.

Voraussetzungen: KK 15, Rundumschlag I, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hiebwaren, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschwerter, Zweihandhiebwaren

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Schildstoß (Spezialmanöver)



Ermöglicht es dem Angreifer, den Verteidiger mit einem Schildstoß mehrere Schritt nach hinten zu drängen oder zu Fall zu bringen.

Regel: Nach einer erfolgreichen und unparierten Schild-AT stolpert der Getroffene 1W3 Schritt zurück. Für den Verteidiger ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Körperbeherrschung* (Balance) gegen *Kraftakt* (Drücken & Verbiegen) notwendig, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten. Jede Netto-QS des Angreifers treibt zudem den Verteidiger zusätzlich um 1 Schritt nach hinten. Der Gegner erhält bei einer unverteidigten Attacke mit dem Schildstoß TP/2 des Schilds als Schaden.

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Schilde

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Sprungangriff (Spezialmanöver)



Zwar kann jeder Kämpfer versuchen, mit einem Sprung und vorgehaltener Waffe einen Feind anzugreifen, aber es erfordert eine ganz bestimmte Technik, um einen Sprungangriff mit eleganter Präzision und tödlichem Ausgang anzuwenden.

Regel: Mit 1 freien Aktion kann ein Spieler vor einer AT eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Springen) ablegen. Der Abenteurer braucht für das Manöver einen Abstand zum Gegner von mindestens 2 Schritt und kann bis zu GS/2 Schritt auf ihn zuspringen. Jede QS, die der Spieler dabei erzielt, kann er auf AT und TP verteilen. Allerdings darf kein Bonus mehr als +3 betragen. Ein weiterer Sprungangriff kann erst zwei KR später wieder ausgeführt werden. Der Held muss also eine KR auf dieses Manöver verzichten. Sollte die AT misslingen, steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu.

Voraussetzungen: GE 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Weiter Schwung (Basismanöver)



Einige Kämpfer versuchen die Reichweite der Waffe optimal zu nutzen und schwingen sie bei einem Angriff halbkreisförmig um sich.

Regel: Bei Einsatz des um 2 erschwerten Manövers gilt der Held bis zum Ende der KR in einer Nahkampfreichweite, die eine Stufe höher ist als die eigentliche Reichweite seiner Waffe. Zudem erhält er einen Bonus von +1 TP.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Zweihandhiebwaren, Zweihandschwerter

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Windmühle (Spezialmanöver)



Beim Windmühlen-Manöver setzt eine Kämpferin darauf, die Wucht des gegnerischen Angriffs abzufangen und mit einer kreisförmigen Bewegung ihren eigenen Angriff zu unterstützen.

Regel: Die Spielerin sagt vor der Reaktion ihrer Heldin an, dass sie ein Windmühlen-Manöver durchführen will. Die PA ist dabei um 2 erschwert. Die Abenteurerin muss in dieser KR noch 1 Aktion zur Verfügung haben, die im Anschluss an das Manöver direkt für eine AT eingesetzt wird. Es ist also bei diesem Manöver sinnvoll, mit hoher Initiative abzuwarten, bis der Gegner angreift. Gelingt der Heldin die PA, so führt sie sofort eine AT gegen denselben Gegner mit einem Bonus

von +4 TP aus. Alle weiteren Verteidigungen in dieser KR entfallen für die Abenteurerin. Die nach der PA folgende AT kann nicht mit einem Spezialmanöver, wohl aber mit einem Basismanöver kombiniert werden. Das Windmühlen-Manöver kann nur gegen Angriffe mit Kampftechniken angewendet werden, mit denen man das Manöver auch ausführen kann (also beispielsweise nicht mit Dolchen oder Fechtwaffen).

Erschwernis: -2 (für die Parade)

Voraussetzungen: GE 15 oder KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hieb Waffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandschwerter, Zweihandhieb Waffen

AP-Wert: 25 Abenteurerpunkte

Beispiel: Geron hat eine INI von 16, sein orkischer Gegner eine von 12. Geron wartet ab und lässt den Ork zuerst angreifen, da er ein Windmühlen-Manöver durchführen will. Der Ork greift mit einem Streitkolben an, einer Hieb Waffe. Geron benutzt ein Schwert und kündigt das Manöver vor seiner Reaktion auf die erfolgreiche Attacke des Orks an. Geron's Parade ist um 2 erschwert, aber die PA gelingt ihm. Nun führt er sofort eine Attacke gegen den Ork aus. Er entscheidet sich, diese sogar noch mit einem Basismanöver, dem Wuchtschlag I, zu kombinieren. Dadurch wird seine Attacke um 2 erschwert. Wenn Geron erfolgreich ist, wird der Schaden seines Schwertes durch die Windmühle um +4 TP erhöht und durch den Wuchtschlag I zusätzlich um +2 TP.

Tiersonderfertigkeiten

Angriff auf ungeschützte Stellen (Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Anspringen (Spezialmanöver)

Einige Kreaturen versuchen, mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens.

Die Kreatur sitzt nun zudem auf ihrem Opfer und genießt eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Um das Wesen von sich herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Heben & Stemmen)* notwendig, die für je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um 1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe zusätzlich um 3 Punkte erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um 4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Unterwasserkampf (passiv)

Landlebewesen haben meist große Probleme beim Kampf im oder unter Wasser. Wer jedoch als Wasserlebewesen geboren wurde, kann darin genauso kämpfen wie andere an Land.

Regel: Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe **Regelwerk** Seite 239).

Voraussetzungen: Wesen muss automatisch über die Sonderfertigkeit verfügen.

Neue Ausrüstung

Die nachfolgenden Gegenstände ergänzen die Ausrüstungsliste aus dem **Regelwerk** ab Seite 363. Bei ihnen handelt es sich sowohl um Zeremonialgegenstände, die nicht gleichzeitig auch Waffen oder Rüstungen sind, als auch um Ausrüstung der Geweihtenschaft (siehe **Regelwerk** Seite 377) und klerikale Bücher.

Gewicht: Das Gewicht von Gegenständen wird in Stein (Stn) angegeben. Damit du einen schnellen Vergleich zwischen den Gegenständen ziehen kannst, haben wir darauf verzichtet, andere Maßeinheiten als Stein zu verwenden, auch wenn die Aventurier noch weitere wie Unze oder Gran kennen.

Strukturpunkte: Die Strukturpunkte stehen für die Härte eines Gegenstandes. Im Grunde sind sie die Lebensenergie von Objekten. Bei 0 Strukturpunkten gilt ein Gegenstand als zerstört oder unbrauchbar (siehe **Regelwerk** Seite 349).

Preis: Der Preis eines Gegenstandes ist in Silbertalern (S) angegeben bzw. in Kreuzern (K). Damit du einen schnellen Vergleich zwischen den Gegenständen ziehen kannst, haben wir darauf verzichtet, andere Währungen als Silbertaler und Kreuzer zu verwenden, auch



wenn die Aventurier noch weitere wie Heller oder Dukaten verwenden. Der Preis bezieht sich hierbei auf eine durchschnittliche Version aus durchschnittlichem Material. Abweichende Qualität und billige oder teure Materialien können den Preis verändern, ebenso Händler, die ihre Waren besonders billig oder teuer anbieten.

Komplexität: Gegenstände verfügen über unterschiedliche Komplexitäten. Diese geben Auskunft darüber, wie schwer es ist, ein Objekt herzustellen, und was man dafür benötigt. Gegenstände unterteilen sich in die Komplexitäten primitiv (prim), einfach (einf) und komplex (komp).

Primitive Gegenstände kann jeder herstellen, ohne dass dazu besondere Voraussetzungen erfüllt sein müssen. Dafür reicht das jeweilige Herstellungstalent aus.

Einfache Gegenstände erfordern hingegen ein bestimmtes Anwendungsgebiet. In den meisten Fällen braucht man zur Herstellung ein neues Anwendungsgebiet, das erst über eine Sonderfertigkeit erworben werden muss.

Komplexe Gegenstände benötigen in jedem Fall ein Berufsgeheimnis, damit man sie herstellen kann. Der AP-Wert für das Berufsgeheimnis ist in Klammern hinter der Komplexität angegeben.

Ausrüstung der Geweihtenschaft

Gegenstand	Strukturpunkte	Gewicht	Preis
Adlerfedern (Praios)	1 Strukturpunkt	–	1-5 S
Asche (Ingerimm, Rondra)	1 Strukturpunkt	–	1-5 K
Blut (Namenloser)	1 Strukturpunkt	–	meist gratis
Echsen- oder Schlangenschuppen (Hesinde, Nandus)	1 Strukturpunkt	–	1-5 K
Eigenblut (Kor)	1 Strukturpunkt	–	meist gratis
Eiskristalle, Eiswasser (Firun, Ifirn)	1 Strukturpunkt	–	meist gratis
Kirschblüten (Tsa)	1 Strukturpunkt	–	1-5 K
Mehl (Travia)	1 Strukturpunkt	–	1-5 K
Saatgut (Peraine)	1 Strukturpunkt	–	1-5 K
Salbungsöl (Boron)	1 Strukturpunkt	–	1-5 K
Sternenstaub (Phex)	1 Strukturpunkt	–	1-5 S
Tharf (Rahja)	1 Strukturpunkt	–	1-5 S
Weihwasser (Efferd, Swafnir)	1 Strukturpunkt	–	meist gratis
Zugvogelfedern (Aves)	1 Strukturpunkt	–	1-3 K

Klerikale Bücher

Buch	Sprache/Schrift	Preis
Annalen des Götteralters	meist Garethi/Kusliker Zeichen	50-500 S
Großer aventurischer Atlas, zeitgenössische Ausgabe	Garethi/Kusliker Zeichen	1.200 S
Rahjasutra, Elrem-al'Moran-Ausgabe	Garethi/Kusliker Zeichen	200 S
Rahjasutra, Zweitkopie	meist Tulamidya/Tulamida-Zeichen	200-1.200 S
Vademecum	Garethi/Kusliker Zeichen	150 S

Zeremonialgegenstände

Gegenstand	Strukturpunkte	Gewicht	Preis	Komplexität
Buch der Schlange	18 Strukturpunkte	1,5 Stn	90 S	komp (2 AP)
Einhornstirnband	3 Strukturpunkte	0,3 Stn	23 S	einf
Gänsebeutel	4 Strukturpunkte	0,25 Stn	25 S	einf
Grüne Handschuhe	12 Strukturpunkte	1 Stn	10 S	einf
Mondamulett	10 Strukturpunkte	0,1 Stn	80 S	einf
Prisma	25 Strukturpunkte	0,1 Stn	50 S	einf
Roter Schleier	1 Strukturpunkt	0,05 Stn	100 S	komp (1 AP)

Neue Waffen und Rüstungen

An dieser Stelle sind weitere Nah- und Fernkampfwaffen sowie Rüstungen aufgeführt, die jene aus dem **Regelwerk** ergänzen und von einigen der vorgestellten Professionen verwendet werden.

Nahkampfwaffen

TP: Trefferpunkte

L+S: Leiteigenschaft und Schadensschwelle

AT/PA-Mod: Modifikator für Attacke und Parade der Waffe

RW: Reichweite

Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein (Stn)

Länge: Länge der Waffe in Halbfinger (HF)

Preis: Preis der Waffe in Silbertalern (S)

Komplexität: Gegenstände verfügen über unterschiedliche Komplexitäten. Diese geben Auskunft darüber, wie schwer es ist, ein Objekt herzustellen, und was man dafür benötigt. Gegenstände unterteilen sich in die Komplexitäten primitiv (prim), einfach (einf) und komplex (komp).

Primitive Gegenstände kann jeder herstellen, ohne dass dazu besondere Voraussetzungen erfüllt sein

müssen. Dafür reicht das jeweilige Herstellungstalent aus.

Einfache Gegenstände erfordern hingegen ein bestimmtes Anwendungsgebiet. In den meisten Fällen braucht man zur Herstellung ein neues Anwendungsgebiet, das erst über eine Sonderfertigkeit erworben werden muss.

Komplexe Gegenstände benötigen in jedem Fall ein Berufsgeheimnis, damit man sie herstellen kann. Der AP-Wert für das Berufsgeheimnis ist in Klammern hinter der Komplexität angegeben.

Anmerkung:

2H: Eine Waffe, die zweihändig geführt werden muss. Damit ist die Nutzung eines Schilds, einer zweiten Waffe für den beidhändigen Kampf oder die zusätzliche Nutzung einer Parierwaffe ausgeschlossen.

i: Die Waffe gilt als improvisiert. Bei Attacken und Parade reicht bereits eine gewürfelte 19 des Helden aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss (sprich: es ist wahrscheinlicher, einen Patzer zu würfeln). Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.

Kampftechnik Dolche

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Opferdolch des Namenlosen (Basiliskenzunge)	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,5 Stn	30 HF	50 S	komp (2 AP)
Anmerkung	geweiht (Namenloser), Waffe ist nur von Geweihten des Namenlosen erwerbbar							
Firunsmesser	1W6+1	GE 14	0/-2	kurz	0,5 Stn	35 HF	60 S	einf
Anmerkung	geweiht (Firun), Waffe ist nur von Firungeweihten erwerbbar							

Kampftechnik Hieb Waffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Ingerimmshammer	1W6+3	KK 14	0/-2	mittel	1,25 Stn	70 HF	125 S	einf
Anmerkung	geweiht (Ingerimm), Waffe ist nur von Ingerimmgeweihten erwerbbar							
Rabenschnabel	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stn	110 HF	105 S	einf
Anmerkung	geweiht (Boron), Waffe ist nur von Borongeweihten erwerbbar							
Sonnenzepter	1W6+3	KK 14	0/-1	mittel	1,25 Stn	70 HF	250 S	komp (2 AP)
Anmerkung	geweiht (Praios), Waffe ist nur von Praiosgeweihten erwerbbar							

Kampftechnik Schilde

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Amazonenschild	1W6	KK 16	-5/+2	kurz	3,5 Stn	-	85 S	einf
Anmerkung	mittlerer Schild, 35 Strukturpunkte							
Walschild	1W6+1	KK 16	-5/+2	kurz	3,5 Stn	-	85 S	einf
Anmerkung	mittlerer Schild, 20 Strukturpunkte; Waffe ist nur von Swafnirgeweihten erwerbbar							

Kampftechnik Schwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Amazonensäbel	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	2 Stn	100 HF	200 S	komp (2 AP)

Kampftechnik Stangenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Avesstab (2H)	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75 Stn	170 HF	25 S	prim
Anmerkung	geweiht (Aves), Waffe ist nur von Avesgeweihten erwerbbar							
Efferdbart (2H)	1W6+3	GE/KK 15	0/+1	lang	2 Stn	160 HF	100 S	einf
Anmerkung	geweiht (Efferd), Waffe ist nur von Efferdgeweihten erwerbbar							
Wanderstab	1W6	GE/KK 14	0/+2	lang	1 Stn	170 HF	12 S	prim

Kampftechnik Zweihandhieb Waffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Korspieß (2H)	1W6+6	KK 13	0/-3	lang	3,5 Stn	180 HF	400 S	komp (3 AP)
Anmerkung	geweiht (Kor), Waffe ist nur von Korgeweihten erwerbbar Der Korspieß kann die SF Zu Fall bringen nutzen, auch wenn er keine Stangenwaffe ist.							

Kampftechnik Zweihandschwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Rondrakamm (2H)	2W6+2	KK 14	0/-1	mittel	2 Stn	130 HF	340 S	komp (4 AP)
Anmerkung	geweiht (Rondra), Waffe ist nur von Rondrageweihten erwerbbar							

Fernkampfwaffen

Neben neuen Nahkampfwaffen stellen wir dir auch noch neue Fernkampfwaffen vor.

TP: Trefferpunkte

LZ: Ladezeit in Aktionen

RW: Reichweite

Munitionstyp: Welche Art von Munition verwendet die Waffe?

Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein (Stn)

Länge: Länge der Waffe in Halbfinger (HF)

Preis: Preis der Waffe in Silbertaler (S)

Komplexität: Gegenstände verfügen über unterschiedliche Komplexitäten. Diese geben Auskunft darüber, wie schwer es ist, ein Objekt herzustellen, und was man dafür benötigt. Gegenstände unterteilen sich in die Komplexitäten primitiv (prim), einfach (einf) und komplex (komp).

Primitive Gegenstände kann jeder herstellen, ohne dass dazu besondere Voraussetzungen erfüllt sein müssen. Dafür reicht das jeweilige Herstellungstalent aus.

Einfache Gegenstände erfordern hingegen ein bestimmtes Anwendungsgebiet. In den meisten Fällen braucht man zur Herstellung ein neues Anwendungsgebiet, das erst über eine Sonderfertigkeit erworben werden muss.

Komplexe Gegenstände benötigen in jedem Fall ein Berufsgeheimnis, damit man sie herstellen kann. Der AP-Wert für das Berufsgeheimnis ist in Klammern hinter der Komplexität angegeben.

Munition

Art	Kosten
Steinchen	0,1 S

Kampftechnik Schleudern

Waffe	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schleuder	1W6+2	2 Aktionen	5/25/60	Steinchen	0,25 Stn	50 HF	5 S	prim

Kampftechnik Wurf Waffen

Waffe	TP	LZ	RW	Munition	Länge	Preis	Komplexität
Efferdbart (2H)	1W6+3	2 Aktionen	2/10/15	2 Stn	160 HF	100 S	einf
Anmerkung	geweiht (Efferd), Waffe ist nur von Efferdgeweihten erwerbbar						

Rüstungen

Rüstungen

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Amazonenrüstung	6	3	-	8 Stn	600 S	komp (2 AP)
Anmerkung	Die Amazonenrüstung ist eine Variante der Plattenrüstung. Die GE-Teilprobe bei Reiten ist beim Tragen einer Amazonenrüstung nicht um die BE erschwert.					

Rüstungen						
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Ifirmantel	1	0	-1 GS, -1 INI	2 Stn	150 S	einf
Anmerkung	Der Ifirmantel ist eine Variante der schweren Kleidung. Rüstung ist nur von Ifirngeweiheten erwerbbar.					
Pantherrüstung	6	3	-	23 Stn	800 S	komp (5 AP)
Anmerkung	Die Pantherrüstung ist eine Variante der Plattenrüstung. Die KO-Teilprobe bei <i>Kraftakt</i> ist beim Tragen einer Pantherrüstung nicht durch BE erschwert. Rüstung ist nur von Korgeweiheten erwerbbar.					
Schuppengewand	1	0	-1 GS, -1 INI	1 Stn	50 S	komp (2 AP)
Anmerkung	Das Schuppengewand ist eine Variante der schweren Kleidung. Die GE-Teilprobe bei <i>Schwimmen</i> ist beim Tragen eines Schuppengewands um 1 erleichtert. Rüstung ist nur von Efferdeweiheten erwerbbar.					

Lichtquellen und Sichtmodifikatoren

Lichtquellen reduzieren in einem bestimmten Radius Sichtmodifikatoren, die durch Dunkelheit entstehen. Im engsten Radius werden die Sichtmodifikatoren um 4 Stufen reduziert, im Bereich des doppelten/dreifachen/vierfachen Radius um 3/2/1 Stufen. Würde also ein Sichtmodifikator von 3 durch Dunkelheit die Sicht behindern, so würde bei einer Lichtquelle im engsten und doppelten Radius der Modifikator auf 0 sinken, beim dreifachen Radius auf 1 und beim vierfachen Radius auf 2.

Körperkraft schwacher Wesen

Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend gegenüber dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z. B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch besitzen solche Wesen einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen und entsprechende Proben ablegen zu können. Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen. Dies bedeutet auch, dass einige Talente, insbesondere *Kraftakt*, keinem Vergleich mit größeren Wesen standhalten. Die FW in *Kraftakt* ermöglichen nur einen Vergleich für die kleinen Wesen untereinander. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch. Für einen ungefähren Vergleich mit größeren und stärkeren Wesen kannst du die nachfolgende Tabelle nutzen.

Körperkraft kleiner Wesen/Menschliche Körperkraft

Kleines Wesen	Mensch
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5

Neue Status

Hörigkeit

Wer unter dem Status *Hörigkeit* leidet, ist durch den Verursacher der *Hörigkeit* leichter zu beeinflussen. Der Hörige wird die Sache des Verursachers unterstützen, selbst wenn dieser ihn schlecht behandelt, es für den Hörigen finanzielle Einbußen bedeutet oder dadurch seine Gesundheit gefährdet wird. Bis in den Tod geht aber niemand mit diesem Status freiwillig, weshalb der Status endet, wenn dergleichen gefordert wird. Möchte jemand die hörige Person durch ein Gesellschaftstalent so beeinflussen, dass sie gegen den Verursacher vorgeht, so ist diese Probe um 3 erschwert. Der Status endet je nach Ursache, beispielsweise durch den Ablauf der Wirkungsdauer bei Zaubersprüchen und Liturgien, spätestens aber nach 6 Monaten.

Raserei

Einige Wesen können in den Status der *Raserei* verfallen, wenn sie eine bestimmte Menge an LeP durch einen Gegner verloren haben. Diese Wesen erhalten dann eine Reihe von Boni und teilweise auch Mali auf Werte (angegeben bei dem entsprechenden Wesen). Der Status endet, sobald der Gegner stirbt, eine bestimmte Zeitspanne vergangen ist oder die Bedingungen für die Flucht eintreten (z. B. ein zu niedriger LE-Stand). *Raserei* ist nicht zu verwechseln mit dem Status *Blutrausch*.

Versteinert

Der Status *Versteinert* bedeutet, dass sich der Held in eine Steinstatue verwandelt hat. Dieser Status ist permanent, es sei denn, bei der Ursache der Versteinierung ist eine Dauer angegeben. Ansonsten kann der Held nur durch Magie oder göttliches Wirken von diesem Status befreit werden.



Ob man durch eine Versteinerung sofort stirbt oder es noch eine Chance auf eine Rückverwandlung gibt, ist bei der jeweiligen Ursache angegeben.

Während der Versteinerung ist der Held nicht in der Lage, sich zu bewegen, auch sein Geist ist inaktiv und er kann mit seinen Sinnesorganen nichts wahrnehmen. Sollte er von dem Status befreit werden, so kann er sich an nichts während seiner Zeit als Statue erinnern.

Der Held altert als Steinstatue nicht und auch die Auswirkungen von Giften und Krankheiten werden ausgesetzt. Die Statue kann aber beschädigt werden und bei einer Rückverwandlung wird der Schaden auch auf den fleischlichen Körper übertragen. Abgebrochene Steinfinger äußern sich als abgetrennte Finger, Kratzer an der Statue übertragen sich als Schnittwunden usw. Der dadurch entstandene Schaden ist vom Meister zu bemessen.

Schwarm-Regeln

Allgemeines zu Schwärmen

• Ja, das bedeutet, dass durch die Schwarm-Regeln Schwarmwesen nicht übermäßig gefährlich sind, da ein Schwarm nur eine AT besitzt und nicht jedes einzelne Wesen eine. Wir haben dies in Kauf genommen, um zu verhindern, dass beim Angriff eines Moskitoschwarms der Meister 300 bis 1.000 AT pro KR würfeln muss.

Einige winzige Wesen lassen sich kaum sinnvoll mit einem Schwert bekämpfen, geschweige denn überhaupt treffen. Allerdings reicht es meist aus, sie zu zertreten oder mit der Handfläche zu zerquetschen. Solche Wesen sind vor allem in größeren Gruppen eine Gefahr für Helden. Diese Gruppen werden als Schwärme bezeichnet und folgen den hier vorgestellten Schwarm-Regeln. Ob Wesen Schwarmwesen sind, ist in ihrer Beschreibung unter Sonderregeln angegeben.

- Nur Wesen der Größenkategorie winzig können Schwarmwesen sein.
- Schwarmwesen verteidigen sich als Einheit und greifen auch als solche an. Sie verfügen nicht über so viele Aktionen, wie Wesen im Schwarm vorhanden sind, sondern gemeinsam nur über 1 Aktion.
- Schwärme müssen sich in Angriffsdistanz aufhalten, um einen Gegner angreifen zu können.
- Der AT-Malus von 4 gegen winzige Wesen entfällt gegen einen Schwarm (siehe **Regelwerk** Seite 239).
- Wird ein Schwarm erfolgreich angegriffen und kann sich nicht verteidigen, so werden TP angerichtet, die sich zunächst gegen ein einzelnes Schwarmwesen richten.
- Kommt ein Schwarmwesen durch erlittene SP zu Tode, so werden die überzähligen TP auf ein weiteres Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms übertragen. Wird dadurch auch das zweite Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms getötet, werden nicht verwendete TP auf das nächste Schwarmwesen des gleichen (Teil-)Schwarms angewendet usw. Der Held kann also mit einem Angriff mehrere Wesen desselben Schwarms töten.

Die Grundgröße eines Schwarms

- Jeder Schwarm hat eine Grundgröße (GG). Diese ist jeweils bei den Schwarmwesen angegeben und unterscheidet sich von Wesen zu Wesen.
- Unterhalb dieser GG gelten die Wesen nicht mehr als Schwarm, die Schwarm-Regeln kommen dann nicht mehr zur Geltung, und die Wesen müssen als Einzelwesen behandelt werden.
- Immer wenn der Schwarm ein Vielfaches seiner GG erreicht hat (doppelte GG, dreifache GG usw.), erhält er einen Bonus bzw. sein Gegner einen Malus: +1 AT (maximal +10), +1 TP (maximal +5), -1 auf Verteidigungen für den Gegner und den Schwarm.
- Ein Schwarm kann in mehrere Teile gespalten sein, z. B. um verschiedene Gegner anzugreifen, die sich in unterschiedlichen Angriffsdistancen befinden. Jeder dieser Schwarmteile verfügt über eine eigene GG zur Berechnung von Werten.

Schwarm-Arten

Es gibt zwei Arten von Schwärmen: Schwärme mit extrem winzigen Lebewesen (etwa Insekten) und Schwärme mit Wesen, die deutlich größer sind (etwa Ratten). Zur Unterscheidung werden diese beiden Arten Kleine Schwarmwesen und Große Schwarmwesen genannt. *Kleine Schwarmwesen* können nur mittels der Kampftechnik *Raufen* attackiert werden. *Große Schwarmwesen* lassen sich mit allen Kampftechniken angreifen. Fernkampftechniken können ungeachtet der TP aber maximal nur ein großes Schwarmwesen pro Treffer töten.

Zauber gegen Schwärme

Ein Flächenzauber, der Schaden verursacht (z. B. ein IGNISPHAERO), kann ebenfalls genutzt werden, um mehrere Wesen des Schwarms zu töten. Ein normaler Zauber, der Schaden verursacht und gegen ein einzelnes Wesen des Schwarms gerichtet ist (z. B. ein IGNIFAXIUS), kann nur maximal dieses eine Wesen töten. Der Meister hat bei bestimmten elementaren Effekten die Möglichkeit, dem Zauber weiteren Schaden am Schwarm zuzugestehen.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten und passende Liturgiestile

Aufbegehren: Bilderstürmer, Freidenker, Jünger des Handwerks, Lehrer der Einsicht, Naaghot-Shaar-Kultisten, Prinzipisten, Sucher der Erkenntnis

Einschüchternde Zurechtweisung: Anhänger des guten Kampfes, Honoren, Kamerad des guten Goldes, Kinder der Ratte, Propheten des Todes, Spitzel des Fuchses

Erforscher des Rausches: Deuter der Träume, Levthansfreunde, Radscha-Anhänger, Säer der Gütigen

Erzwungene Liturgie: Graugänse, Hüter der Walwütigen, Kinder der Ratte, Naaghot-Shaar-Kultisten, Waldläufer, Wildhüter

Gebieten der Antimagie: Apricarier, Prinzipisten

Gebieten der Bildung: Lehrer der Einsicht

Gebieten der Ekstase: Radscha-Anhänger

Gebieten der Erkenntnis: Sucher der Erkenntnis

Gebieten der Freiheit: Friedensfreunde

Gebieten der Freundschaft: Wildgänse

Gebieten der Harmonie: Harmonisten

Gebieten der Heilung: Heiler der Gütigen, Helfer der Gütigen

Gebieten der Hilfsbereitschaft: Hüterinnen der Schwänin

Gebieten der Jagd: Wildhüter

Gebieten der Kälte: Waldläufer, Wanderer

Gebieten der Kraft: Hüter der Walwütigen

Gebieten der Landwirtschaft: Säer der Gütigen

Gebieten der Magie: Pastori

Gebieten der Natur: Jägerinnen der weißen Maid

Gebieten der Ordnung: Apricarier, Braniborier

Gebieten der Reise: Zugvögel

Gebieten der Schatten: Diebe des Nachthimmels, Spitzel des Fuchses

Gebieten der Tapferkeit: Jäger der Seeschlangen

Gebieten der Träume: Deuter der Träume

Gebieten der Wogen: Flusswächter, Küstenwächter

Gebieten des Feuers: Kultisten des Ingra

Gebieten des guten Goldes: Kamerad des guten Goldes

Gebieten des guten Kampfes: Anhänger des guten Kampfes

Gebieten des Handels: Händler des Listenreichen, Spitzel des Fuchses

Gebieten des Handwerks: Anhänger des roten Gottes, Jünger des Handwerks

Gebieten des Heims: Hausgänse

Gebieten des Schicksals: Seher des verborgenen Pfades

Gebieten des Schilds: Salutaristen, Vigilanten

Gebieten des Sturms: Honoren, Vigilanten

Gebieten des Todes: Propheten des Todes

Gebieten des Wandels: Wiedergeborene

Gebieten des Winds: Küstenwächter, Meereswächter

Gebieten des Wissens: Satori

Geistkontrolle: Apricarier, Naaghot-Shaar-Kultisten, Pastori, Prinzipisten, Propheten des Todes, Seher der Seele, Vigilanten

Gesunder Geist, gesunder Körper: Friedensfreunde, Heiler der Gütigen, Wiedergeborene

Geteilte Freude: Anhänger des Güldenens, Anhänger des roten Gottes, Harmonisten, Radscha-Anhänger, Seher des verborgenen Pfades, Zugvögel

Giftkenntnis: Helfer der Gütigen

Guter Handel: Anhänger des Güldenens, Händler des Listenreichen

Handwerksgespür: Anhänger des roten Gottes, Händler des Listenreichen, Kultisten des Ingra

Harmonie der Seele: Braniborier, Friedensfreunde, Hausgänse, Jägerinnen der weißen Maid, Levthansfreunde, Wiedergeborene

Hitzegewöhnung: Jünger des Handwerks, Kultisten des Ingra

Kältengewöhnung: Hüterinnen der Schwänin, Jägerinnen der weißen Maid, Küstenwächter, Waldläufer, Wanderer, Wildhüter

Krankheitskenntnis: Helfer der Gütigen, Kinder der Ratte

Langanhaltender Segen: Bilderstürmer, Freidenker, Graugänse, Meereswächter, Satori

Missionierung: Anhänger des Güldenens, Bilderstürmer, Braniborier, Graugänse, Hausgänse, Heiler der Gütigen, Lehrer der Einsicht, Meereswächter, Säer der Gütigen, Wildgänse

Omen: Diebe des Nachthimmels, Flusswächter, Jäger der Seeschlangen, Seher der Seele, Seher des verborgenen Pfades, Sucher der Erkenntnis

Schutz der Unsterblichen: Hüter der Walwütigen, Salutaristen

Stille Andacht: Flusswächter

Stille Meditation: Deuter der Träume, Freidenker

Stilles Gebet: Pastori, Satori, Seher der Seele

Tapferkeit der Unsterblichen: Honoren, Jäger der Seeschlangen, Kamerad des guten Goldes

Verbesserte Fokussierung: Anhänger des guten Kampfes, Diebe des Nachthimmels, Salutaristen, Wanderer, Zugvögel

Wohlklang der Seele: Harmonisten, Hüterinnen der Schwänin, Levthansfreunde, Wildgänse

Checkliste für Optionalregeln

Anhand der vorliegenden Liste kann jede Spielgruppe genau festhalten, mit welcher der in diesem Buch beschriebenen Optionalregeln sie spielen wollen.

Regel	Ja, wir spielen mit dieser Optionalregel	Seite
Fokusfähigkeiten erwerben	☐	8
Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten ohne Liturgiestile	☐	78

INDEX

(L)	Liturgie
(SF)	Sonderfertigkeit
(Z)	Zeremonie
(ZG)	Zeremonialgegenstand

A

Abgeschwächte Liturgie (SF)	84, 105
Ächtung (Exkommunikation) (Z)	140
Akoluth (Vorteil)	227
Akoluth/in	10, 13 ff.
Allgemeine karmale Sonderfertigkeiten	84, 105
Alveranische Gottheit	178, 208
Amazone (Profession)	204
Amazonenrüstung	234
Amazonensäbel	233
Amazonenschild	233
Amazonen-Stil (SF)	229
Angriffslust (L)	111
Angriffswelle (L)	111
Anhänger des Güldenens (SF)	82, 100
Anhänger des guten Kampfes (SF)	82, 98
Anhänger des roten Gottes (SF)	81, 96
Annalen des Götteralters (Buch)	232
Apricarier (SF)	79, 90
Aufbegehren (SF)	100
Aufnahme (Initiation) (Z)	67, 141
Auge des Jägers (L)	112
Aura der Friedfertigkeit (SF)	35
Ausbrennen (Purgation) (Z)	141
Ausrüstung der Geweihten	70, 231
Aventurien	3, 6
Aves	48 ff., 70, 81, 97, 107
Avesgeweihte (Profession)	199
Avestab (ZG)	50, 234

B

Band des Umsorgens (SF)	23
Bann der göttlichen Gaben (L)	112
Bann wider Untote (L)	112
Bannfluch (Anathema) (Z)	141
Bannstrahl (L)	113
Befreiung des Geistes (L)	113
Begnadeter Reiter (L)	114
Begrüßung	11
Beistand der Unbesiegtten (SF)	17
Beistand gegen Einflusszauberei (SF)	29
Berauscher Wein (Z)	142
Besänftigung (L)	114
Bescheidenheit (L)	114
Beschwörung der gemeinen Diener des Rattenkindes (L)	115
Beschwörung der hohen Diener des Rattenkindes (Z)	142
Beschwörung der machtvollen Diener des Rattenkindes (Z)	142
Bestattung	68
Bewahrung des Eids (SF)	14
Bild für die Ewigkeit (Z)	143
Bilderstürmer (SF)	80, 94
Blendung (L)	115
Blick des Heilers (L)	115

Blick in die Flammen (Z)	143
Blitzschlag (L)	116
Blitz-Schlag (SF)	17
Blutende Wunde (SF)	56
Blütenregen (SF)	35
Blutiger Zorn (L)	116
Blutzoll (L)	117
Bodenweihe (L)	117
Bollwerk gegen Magie (SF)	29
Bollwerk wider Zauberei (SF)	14
Boron	24 ff., 68, 70, 79, 92, 106
Borongeweihter (Profession)	191
Borons Hallen	191, 208
Brandschutz (SF)	44
Braniborier (SF)	79, 90
Brot der Erfrischung (SF)	23
Buch der Schlange (ZG)	29, 192, 232
Bund der Heilung (SF)	23
Buße	71, 72

D

Daimonidenschreck (SF)	84
Dämonenwall (L)	117
Delphingestalt (Z)	144
Delphinruf (L)	117
Des Einen bezaubernder Sphärenklang (L)	118
Deuter der Träume (SF)	79, 92
Diebe des Nachthimmels (SF)	80, 95
Donner-Schlag (SF)	17
Draconiterin (Profession)	205

E

Efferd	18 ff., 70, 79, 91, 106
Efferdbart	234
Efferdgeweihte (Profession)	189
Ehrliche Geschäfte (SF)	38
Ehrlicher Vertrag (L)	118
Eid	68
Eidbrecher	71
Eidechsen-gestalt (Z)	144
Eidechsenhaut (SF)	35
Einhornstirnband (ZG)	59
Einschüchternde Zurechtweisung (SF)	100
Eisbärgestalt (Z)	145
Entfesselung (L)	118
Entrückungsmeditation (SF)	85
Erdbeben (L)	119
Erdbeben-Schlag (SF)	44
Erforscher des Rausches (SF)	100
Erholsamer Schlaf (SF)	53
Erinnern (Z)	145
Ernüchterung (L)	119
Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten	84, 237
Erzene Opfergabe (L)	119
Erzpraetor/in	10
Erzpriester/in	10
Erzwungene Liturgie (SF)	101
Expertenwissen (SF)	29
Extrem starke Segnungen (SF)	85
Extrem starker Segnungsbruch (SF)	85

F

Fest der Freude (Z)	145
Feuerwall (L)	119
Firun	30 ff., 80, 193
Firungeweihter (Profession)	193
Firunsmesser (ZG)	32, 233
Flug des Dreizacks (SF)	20
Flukenschlag (SF)	62
Flusswächter (SF)	79, 91
Fokus der Schattenwelt (SF)	26
Fokus der Seelenstärke (SF)	26
Fokus der Verwirrung (SF)	26
Forschungsgebiet (SF)	29
Freidenker (SF)	80, 93
Freiheit des Lichts (SF)	35
Freiheitsdrang (SF)	35
Frevler	71
Friedensfreunde (SF)	80, 94
Friedfertigkeit (L)	120
Friedvoller Rausch (L)	120
Frostschutz (Z)	146
Froststurm (L)	120
Fruchtbarkeit (Z)	146
Fuchsgestalt (Z)	146
Furcht nehmen (SF)	85

G

Gänsebeutel (ZG)	23
Gänsegestalt (Z)	147
Gebiet der Flammen (L)	121
Gebiet der/des (Aspekts) (SF)	101
Geburt	67, 110
Gefestigter Zeremonieablauf (SF)	85
Gegenwehr des Stabträgers (SF)	50
Geisterblick (L)	121
Geistkontrolle (SF)	101
Genesungshandschuh (SF)	41
Geschwinder Schritt (Z)	147
Gesegnet	69
Gesegneter Rausch (L)	122
Gespür für das Böse (SF)	90
Gespür für Geld (SF)	38
Gesunder Geist, gesunder Körper (SF)	101
Geteilte Freude (SF)	101
Getreidewachstum (L)	122
Geweiht	69
Geweihte Waffen	69
Giftkenntnis (SF)	101
Glück des Fuchses (SF)	38
Glücks-kind (SF)	50
Glut des Hammers (SF)	44
Goldene Hand (L)	122
Goldene Rüstung (L)	123
Golgariten-Stil (SF)	229
Golgaritin (Profession)	206
Göttliche Erkenntnis (Z)	147
Göttliche Klinge (L)	123
Göttliche Verständigung (L)	123
Göttlicher Schutz (SF)	85
Graugänse (SF)	79, 91
Greifenruf (Z)	148
Großer aventurischer Atlas	232
Grüne Handschuhe (ZG)	41

Guter Fang (Z)	149
Guter Handel (SF)	102
H	
Halbgötter	10, 199
Haltbare Trophäen (SF)	53
Hammer der Furcht (SF)	26
Hammer der Schwere (SF)	44
Hammer des Schutzes (SF)	26
Hammer wider Verstorbene (SF)	26
Händler des Listenreichen (SF)	80, 95
Handwerksgespür (SF)	102
Harmonie der Seele (SF)	102
Harmonisten (SF)	81, 97
Hass des Grünwals (SF)	62
Hauptsegnung (SF)	86
Hausgänse (SF)	79, 92
Häutung (Z)	149
Heftiger Angriff (SF)	17
Heiler der Gütigen (SF)	80, 96
Heilerhandschuh (SF)	41
Heilig	70
Heiliger Befehl (L)	123
Heiliger Schwur (Z)	149
Heiliges Liebesspiel (L)	124
Heilsame Quelle (L)	124
Heirat	68
Heldenkraft (L)	124
Helfende Hand (L)	124
Helfer der Gütigen (SF)	80, 96
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Ratten) (L)	125
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Schakale) (L)	126
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Vampirfledermäuse) (L)	126
Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (Wolfsspinnen) (L)	127
Herr der Flammen (L)	128
Herr der Meere (Z)	149
Hesinde	27, 93, 192
Hesindegeweihte (Profession)	192
Hilfe in der Not (Z)	150
Hilfreiche Seele (L)	128
Hilfsbereitschaft (Aspekt)	40, 51, 52
Hitzegewöhnung (SF)	102
Hohe Weihe (SF)	86
Honoren (SF)	90
Hörigkeit (Status)	235
Hüter der Walwütigen (SF)	82, 99
Hüterinnen der Schwänin (SF)	82, 98
I	
Ifirn	51, 82, 200
Ifirngeweihte (Profession)	200
Ifirnmantel (ZG)	53
Improvisierte Liturgie (Gebet) (SF)	86
Improvisierte Liturgie (Gesten) (SF)	86
Ingerimm	42, 81, 197
Ingerimmgeweihte (Profession)	197
Ingerimmshammer (ZG)	44
Initiation	67
Innere Ruhe (L)	128
Inspiration (Z)	150
Inspirierender Unterricht (SF)	59

J	
Jagdglück (Z)	150
Jäger der Seeschlangen (SF)	82, 99
Jägerinnen der weißen Maid (SF)	82, 98
Jägermantel (SF)	53
Jugendlichkeit (Z)	151
Jünger des Handwerks (SF)	81, 96
K	
Kältegewöhnung (SF)	102
Kamerad des guten Goldes (SF)	82, 98
Kampfesmut (SF)	56
Karmale Objekte	66, 69
Karmale Regeneration (SF)	86
Kinder der Ratte (SF)	100
Kirchenoberhaupt	10
Kirchenrang	10
Kirchliche Orden	186
Klarer Blick (SF)	86
Klarer Geist (L)	128
Kleine Mahlzeit (SF)	23
Kleine Moralstärkung (Z)	151
Kleine Windhose (L)	129
Klinge des Jägers (SF)	32
Klinge des Pirschers (SF)	32
Klinge des Waidmanns (SF)	32
Komplexität	232, 233, 234
Kontrolle der Welle (SF)	20
Kontrolle des Karmalkörpers (SF)	87
Kontrolle des Strudels (SF)	20
Kontrolle des Wassers (SF)	20
Kor	54, 82, 201
Korgeweihter (Profession)	201
Korspieß (ZG)	56, 234
Kräftigende Mahlzeit (SF)	23
Kraftvoller Vorstoß (SF)	62
Kultisten des Ingra (SF)	81, 96
Küstenwächter (SF)	79, 91
L	
Langanhaltender Segen (SF)	103
Läuterung des Erzes (Z)	151
Lautlos wie ein Schatten (SF)	38
Lebensschutz (L)	129
Lehrer der Einsicht (SF)	82, 99
Levthansfreunde (SF)	81, 97
Licht des Götterfürsten (SF)	14
Licht des Madamals (SF)	38
Licht des Prismas (SF)	35
Lieblingsliturgie (SF)	87
Liturgie abbrechen (SF)	87
Liturgieabsorption (Z)	152
Liturgieschild (L)	129
Liturgiestile	66
Liturgiestilsonderfertigkeiten	78
M	
Macht der Namenlosen Klinge (SF)	64
Macht des Dreizacks (SF)	20
Macht des Schicksals (SF)	50
Mächtige Kontrolle des Karmalkörpers (SF)	87
Mächtiger Angriff (L)	132
Magiebann (L)	12, 129
Magiespiegel (L)	130
Makel	71

Makelloser Leib (Z)	152
Mantikorstich (SF)	56
Mantikor-Stil (SF)	229
Maske (L)	130
Mauer des Geistes (SF)	87
Meereswächter (SF)	91
Meisterhafter Lehrmeister (SF)	59
Messer der Kälte (SF)	32
Messer des Eises (SF)	32
Messer des Frosts (SF)	32
Metallerhitzung (SF)	152
Metropolit/in	10, 11
Mirakelmacht (SF)	87
Missionierung (SF)	103
Mit Dummheit schlagen (L)	131
Mondamulett (ZG)	38
Moralstärkung (Z)	153
Motivation (L)	131
N	
Naaghot-Shaar-Kultisten (SF)	82, 100
Nahrungsreinigung (Z)	153
Namenlose Kälte (L)	131
Namenlose Raserei (L)	131
Namenlose Weihe	66
Namenlose Zweifel (L)	132
Namenloser	63, 82, 100, 207
Namenloses Vergessen (L)	132
Namenloser-Geweihter (Profession)	207
Nandus	57, 82, 99, 202
Nandusgeweihter (Profession)	202
Nebelschwaden (Z)	153
Novize/Novizin	10
O	
Obsession (L)	133
Offenlegung des Geistes (L)	133
Omen (SF)	103
Opferdolch des Namenlosen (ZG)	64, 233
Opfergang (L)	133
Ortsweihe (Sanctum) (Z)	153
P	
Pantheon	67
Panthergestalt (Z)	154
Pantherrüstung	235
Paradiesvogelgestalt (Z)	154
Pastori (SF)	80, 93, 192
Patriarch/Matriarchin	10, 11
Pech und Schwefel (L)	134
Peraine	39, 80, 95, 196
Perainegeweihter (Profession)	196
Pferdegestalt (Z)	155
Pflanzenerkennung (SF)	41
Pflanzenkonservierung (SF)	41
Pflanzensuche (SF)	41
Phex	36, 80, 95, 195
Phexgeweihter (Profession)	195
Praetor/in	10
Praios	12, 79, 90, 187
Praiosgeweihte (Profession)	187
Prediger (Vorteil)	227
Predigt	66
Predigt der Gemeinschaft (SF)	73
Predigt der Zuversicht (SF)	73
Predigt des Gottvertrauens (SF)	73

Predigt des Wohlgefallens (SF)	73
Predigt wider Missgeschicke (SF)	74
Predigt-Sonderfertigkeiten	73
Priester/in	10
Priesterweihe (Ordination) (Z)	155
Prinzipisten (SF)	79, 90
Prisma (ZG)	35
Propheten des Todes (SF)	79, 92

R

Rabengestalt (Z)	155
Rabenschnabel (ZG)	26, 233
Radscha-Anhänger (SF)	81, 97
Rahja	45, 81, 97, 198
Rahjageweihte (Profession)	198
Rahjasutra	198, 232
Rahjasutra,	
Elrem al'Moran-Ausgabe	232
Raserei (Status)	235
Rattenschwarm (L)	134
Recherhegespür (SF)	59
Reisesegen (Z)	156
Rondra	15, 79, 90, 188
Rondrageweihter (Profession)	188
Rondrakamm (ZG)	17, 234
Roter Schleier (ZG)	47
Routinierte Liturgiewiederholung (SF)	88
Ruf der Heimat (L)	135

S

Säer der Gütigen (SF)	80, 95
Salutaristen (SF)	79, 91
Satori (SF)	80, 93
Sättigende Mahlzeit (SF)	23
Sättigung (Z)	156
Scharfe Krallen (SF)	56
Scheidung	68
Schicksalspunkte-	
Sonderfertigkeiten	90
Schild des Glaubens (SF)	88
Schildmeer (SF)	62
Schlag der Zerstörung (SF)	44
Schlangengestalt (Z)	157
Schleichende Fäulnis (L)	135
Schleier der Fesselung (SF)	47
Schleier der Reinheit (SF)	47
Schleier der Träume (SF)	47
Schleier der Unempfindlichkeit (SF)	47
Schleier der Verführung (SF)	47
Schleier des Begehrens (SF)	47
Schleudern (Kampftechnik)	228
Schmerzhafter Hieb (SF)	56
Schuppengewand	235
Schutz der Löwin (SF)	17
Schutz der Unsterblichen (SF)	103
Schutz gegen Kälte (SF)	53
Schutz wider Schadensmagie (SF)	14
Schutz wider Unheiliges (SF)	17
Schutzsegen (L)	135
Schwanengestalt (Z)	157
Schwarm-Regeln	236
Schwindende Zauberkraft (L)	136
Schwur	68
Schwurbrecher	71
Seelenbannung (Z)	158

Seelenprüfung (Z)	158
Seelenschatten (L)	136
Seevogelsprache (L)	136
Segnung des Heims (Z)	158
Segnungsbruch (SF)	85, 88
Seher der Seele (SF)	93
Seher des verborgenen Pfades (SF)	97
Selbstopfer	76 ff.
Seuchenhandschuh (SF)	41
Sicherer Schritt des Stabträgers (SF)	50
Sicherer Tritt (Z)	158
Sicherer Weg (Liturgie)	136
Sinn für den Wert (SF)	38
Sonnenzepter (ZG)	14, 233
Speisung (Z)	159
Spitzel des Fuchses (SF)	80, 95
Sprung mit dem Dreizack (SF)	20
Stabile Regeneration (SF)	88
Starker Segnungsbruch (SF)	88
Staub und Schimmel (Z)	159
Stille Andacht (SF)	103
Stille Meditation (SF)	104
Stilles Gebet (SF)	104
Storchengestalt (Z)	159
Sturmruß (L)	137
Sucher der Erkenntnis (SF)	82, 99
Swafnir	60, 82, 100, 203
Swafnirgeweihter (Profession)	203

T

Tapferkeit der Unsterblichen (SF)	104
Tempelweihe (Konsekration) (Z)	160
Tiere beruhigen (L)	137
Tierfreundschaft (SF)	53
Tierleid lindern (L)	138
Tiersprache (L)	138
Trance (Zustand)	11
Traumbild (Z)	160
Travia	21, 79, 91, 190
Traviageweihter (Profession)	190
Treuer Begleiter (L)	138
Tsa	33, 80, 94, 194
Tsageweihte (Profession)	194

U

Unbeschwerte Wanderung (Z)	161
Unterwasseratmung (L)	139

V

Vademecum	232
Verbesserte Fokussierung (SF)	104
Verblässende Erinnerung (Z)	161
Verdammter	72
Vergessen (Z)	161
Versprechen	68
Versteinert (Status)	235
Versteinerung (L)	139
Verteidigungslücke (SF)	56
Vigilanten (SF)	79, 91
Vision	73
Vision der Bestimmung (SF)	74
Vision der Entrückung (SF)	74
Vision der Gottheit (SF)	74
Vision des Schicksals (SF)	74
Vision des Wahren Glaubens (SF)	75

Visionär (Vorteil)	227
Vision-Sonderfertigkeiten	74

W

Waffenfluch (Z)	162
Wahre Stärke des Glaubens (SF)	88
Wahrer Glaube (SF)	89
Waldläufer (SF)	93
Wall der Angst (SF)	62
Wall der Schilde (SF)	62
Wall gegen Schadensmagie (SF)	29
Walschild (ZG)	62
Wanderer (SF)	80, 93
Warmer Mantel (SF)	53
Wasserlauf (L)	139
Weg des Stabträgers (SF)	50
Wegweiser (Z)	162
Weihe des Heims (Z)	162
Weihegrade	76
Weisheit des Lehrers (SF)	59
Wenige Predigten (Nachteil)	228
Wenige Visionen (Nachteil)	228
Werkzeug der Beständigkeit (SF)	44
Wiedergeborene (SF)	80, 94
Wiederherstellung (Z)	162
Wildgänse (SF)	79, 92
Wildhüter (SF)	93
Wille zur Wahrheit (SF)	14
Wind (Aspekt)	18
Windhose (L)	139
Windmühle (SF)	230
Windruf (L)	140
Winterschlaf (Z)	163
Wissensdurst (SF)	59
Wissenssammlung (SF)	29
Wohlklang der Seele (SF)	104

Z

Zähe Haut (Liturgie)	140
Zahlreiche Predigten (Vorteil)	227
Zahlreiche Visionen (Vorteil)	227
Zeichen der Vorsehung (SF)	50
Zeichen des Schicksals (SF)	90
Zelot	66
Zepter der Furcht (SF)	14
Zeremonialgegenstände	
herstellen (SF)	89
Zuflucht (Z)	163
Zugvögel (SF)	81, 97
Zurück in die Niederhöhlen (SF)	89
Zwei Segnungen gleichzeitig (SF)	89
Zweifachgeweiht	69
Zweiter Anlauf (SF)	59
Zwergwalgestalt (Z)	163
Zwölfe	6, 9, 11



AVENTURISCHES GÖTTERWIRKEN

Aventurisches Götterwirken ist ein Regelerweiterungsband für DSA5, der sich den aventurischen Geweihten widmet. Alle Geweihten des Zwölfgötterpantheons und der bekanntesten Halbgötter werden ausführlich beschrieben. Dazu gehört auch ein Blick auf die jeweilige Kirchenstruktur und -hierarchie sowie die Aspekte der Gottheit.

Enthalten sind zudem zahlreiche Fokusregeln zur individuelleren Ausgestaltung eines klerikalen Helden. Nicht alle Geweihten einer Kirche sind gleich, und je nachdem, welcher Denkschule sich ein Priester angeschlossen hat, kann er auf unterschiedliche Fähigkeiten zurückgreifen. Darüber hinaus wird geklärt, was es mit dem neuauftretenden Phänomen der Zeloten auf sich hat und über welche Kräfte die niederen Diener der Götter verfügen, die sogenannten Akoluthen.

Neben diesen Fokusregeln erwartet dich eine große Auswahl an neuen Liturgien und Zeremonien aller vorgestellten Kirchen. Außerdem werden alle Liturgien, einschließlich die des Regelwerks, durch Erweiterungen ergänzt, die sie flexibler machen und erfahrene Geweihte mit zusätzlichen, spannenden Fähigkeiten ausstatten.

Neben den ergänzenden Fokusregeln enthält **Aventurisches Götterwirken** auch neue Geweihtenprofessionen. Es erwarten dich Professionspakete für sämtliche Zwölfgöttergeweihte, eine Auswahl von Halbgottgeweihten sowie eine Handvoll klerikale Orden, beispielsweise die nach Wissen suchenden Draconiter und die schweigsamen Ordenskrieger der Golgariten. Um sofort ins Abenteuer zu starten, kannst du dich auch für einen der acht spielfertigen Archetypen entscheiden.



www.ulisses-spiele.de

EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3-6 SPIELER
AB 14 JAHREN

US25005PDF