

Allgemeine Paktgeschenke

Allgemeine Paktgeschenke können von Paktierern aller Domänen erlernt werden. Voraussetzung, wenn nicht anders angegeben: Erzdämonische Tradition I

Alterslosigkeit (passiv)

Du alterst nicht mehr und alle natürlichen Auswirkungen der Alterung werden aufgehoben, die Lebensdauer erhöht sich jedoch nicht.

Erlernen: 12; 60 EP

Dämonischer Panzer

Entspricht einem pervertierten Armatrutz.

Erlernen: 14; 40 EP

Dämonische Waffe

Eine pervertierte Waffenweihe, mit der die Waffe dämonischen Schaden anrichtet.

Erlernen: 18; 60 EP

Errichten eines Unheiltums

Du erhältst die Fähigkeit in einem großen Ritual und durch Blutopfer ein 100 Rechtschritt großes Unheiligtum des entsprechenden Erzdämons zu schaffen. Dieses gilt als unheiliger Boden, erleichtert also alle dämonischen Anrufungen um +4. Zudem sind im Unheiligtum alle Beschwörungsproben für Dämonen aus der entsprechenden Domäne um +4 erleichtert, Beherrschungsproben um +6.

Mächtige Anrufung: Die Fläche erhöht sich um 100 Rechtschritt.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Tag

Ziel: Zone

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: permanent

Kosten: 32 GuP, davon 8 gGuP

Vorraussetzung: Erdämonische Tradition IV

Erlernen: 18; 100 EP

Herrschaft über Dämonen (passiv)

Erleichtert die Beschwörung für Dämonen aus der Domäne deines Erzdämons um +2, Beherrschungsproben um +4.

Erlernen: 18; 60 EP

Magnum Opus

Du erhältst das Wissen, das Magnum Opus deines Erzdämons durchzuführen.

Vorraussetzung: Erdämonische Tradition IV

Erlernen: 20; 100 EP

Schutz vor göttlichem Wirken (passiv)

Liturgien wirken auf dich deutlich schwächer. Du ignorierst bei allen Liturgien eine Stufe der spontanen Modifikation Mächtige Liturgie. Liturgien ohne Mächtige Liturgien haben auf dich keine Wirkung. Du kannst diese Eigenschaft auch von dir beschworenen Dämonen verleihen (Modifikator der Beschwörungsprobe -4).

Erlernen: 14; 60 EP

Seelenopfer (passiv)

Du erhältst die Fähigkeit, in einem Unheiligtum geopfert Seelen direkt in die Domäne deines Erzdämons zu schicken. Dadurch steigt der Bonus der Modifikation Opferung pro Seele um +2.

Vorraussetzung: Erzdämonische Tradition III

Erlernen: 16; 40 EP

Unverletzlichkeit (passiv)

Du bist – außer durch karmales Wirken – nicht mehr zu verletzen. Deine Seele ist jedoch an ein dir ähnlich sehendes Simulacrum mit einer Härte von 5 (unabhängig vom Material) gebunden. Sollte dieses zerstört werden, fährt deine Seele direkt in die Niederhöhlen.

Vorraussetzung: Erdämonische Tradition IV

Erlernen: 18, 100 EP

Dämonische Hilfe Blakharaz (Blk) (CH/IN/MU)

Wahrheitssinn

Entspricht einem pervertierten Wille zur Wahrheit.

Erlernen: Blk 12; 40 EP

Hand des Folterers

Mit einer bloßen Berührung kannst du dem Opfer Schmerzen zufügen. Dadurch sind geistige oder körperliche Tätigkeiten um -2 erschwert.

Mächtige Anrufung: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 2 GuP

Erlernen: Blk 12; 20 EP

Spur des Missetäters

Durch Berührung eines persönlichen Gegenstandes des Opfers erspürst du, in welcher Richtung es sich befindet und erfährst grobe Details seines Aussehens.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 100 Meilen

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 GuP

Erlernen: Blk 16; 40 EP

Lodernder Blick

Entspricht einem pervertierten Heiligen Befehl.

Erlernen: Blk 10; 60 EP

Seelenschwert

Eine mit diesem Paktgeschenk versehene Hinrichtungswaffe bindet die Seelen der damit Hingerichteten über deren Tod hinaus an sich. Du kannst für 4 GuP eine gebundene Seele ähnlich einem Geisterruf aus dem Schwert rufen und ihr einen Befehl erteilen.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: 8 GuP, davon 4 gGuP

Erlernen: Blk 12; 20 EP

Dämonische Hilfe Belhalhar (Blh) (KK/KO/MU)

Wundschmerz

Dein Gegner muss bereits ab einer erlittenen Wunde auf Wundschmerz proben (mit Vorteil Eisern ab zwei erlittenen Wunden).

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 8 Aktionen

Kosten: 4 GuP

Erlernen: Blh 14; 60 EP

Bluttrinker

Wenn du einem Gegner mit einem Nahkampfangriff eine oder mehrere Wunden zufügst, regenerierst du eine deiner Wunden.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 GuP

Erlernen: Blh 16; 80 EP

Lähmende Furcht

Entspricht einem pervertierten „Panik überkomme Euch!“ (keine Modifikation Objekt).

Erlernen: Blh 16; 40 EP

Karmoth-Hieb

Entspricht einem pervertierten „Neun Streiche in Einem“.

Erlernen: Blh 18; 40 EP

Befehlsstimme

Deine Stimme ist bis zu 100 Schritt weit zu hören, egal wie laut es in der Umgebung ist. Proben auf Anführen sind um +4 erleichtert.

Mächtige Anrufung: Die Reichweite erhöht sich um 100 Schritt und der Bonus auf Anführen um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 GuP

Erlernen: Blk 12; 40 EP

Dämonische Hilfe Lolgramoth (Lgm) (FF/GE/IN)

Geschwindigkeit

Entspricht einem pervertierten Axxeleratus.

Erlernen: Lgm 12; 40 EP

Zwist und Hader

Du verfluchst eine Person. Diese erhält die Eigenheit Streitsucht. Erlaubt *Aufrechterhalten*.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 4 GuP

Erlernen: Lgm 14; 60 EP

Schlafresistenz (passiv)

Du brauchst keinen Schlaf mehr. Für die Regeneration reichen dir 7 ruhige Minuten. Du kannst dennoch nur von einer Regenerationsphase pro Tag profitieren.

Erlernen: Lgm 16; 80 EP

Siebenmeilenstiefel

Du erhältst verzauberte Stiefel. Diese ermöglichen es dir unter Einsatz des Paktgeschenkes, mit einem Schritt 7 Meilen zurückzulegen.

Mächtige Anrufung: Verdoppelt die Distanz.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Lastenteleport (-8, Einzelobjekt; du kannst eine Last von maximal 32 Stein mitnehmen.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 GuP

Erlernen: Lgm 16; 80 EP

Verfluchtes Herdfeuer

Du verfluchst ein Herd- oder Lagerfeuer. Personen, die an diesem Feuer ruhen, können kaum schlafen und regenerieren keine AsP, KaP oder Wunden. Außerdem werden alle negativen sozialen Eigenheiten verstärkt (Der Spielleiter sollte nach eigenem Ermessen diese Eigenheiten öfter *ausnutzen*).

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Verfluchte Raststätte (-8, Zone; der Fluch betrifft ein Gebäude wie z.B. ein Wirtshaus)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird, 16 GuP, davon 4 gGuP)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 8 GuP

Erlernen: Lgm 14; 60 EP

Dämonische Hilfe Targunitoth (Tgt) (KL/MU/KO)

Untote erheben

Du lässt durch bloße Berührung einen Nephazz in einen Leichnam fahren, der diesen augenblicklich als schwachen oder nützlichen Untoten erhebt.

Mächtige Anrufung: Der Nephazz verleiht dem Untoten zusätzliche Eigenschaften im Wert von -6.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 GuP

Erlernen: Tgt 14; 60 EP

Herrschaft über Geister

Du rufst alle Geister in einem Umkreis von 1 Meile herbei und kannst ihnen einen Befehl erteilen.

Mächtige Anrufung: Verdoppelt den Umkreis.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 GuP

Erlernen: Tgt 16; 80 EP

Todeshauch

Entspricht einem nekromantischen Tlalucs Odem.

Erlernen: Tgt 16; 40 EP

Alpträume erzeugen

Du sendest einem Opfer, von dem du einen persönlichen Gegenstand hast, fürchterliche Alpträume.

Das Opfer regeneriert in dieser Nacht keine AsP, KaP oder Wunden.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 100 Meilen

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 4 GuP

Erlernen: Tgt 14; 40 EP

Leichengespür

Du kannst in einem Umkreis von 1 Meile alle Leichen, Skelette und andere sterbliche Überreste, die größer als ein Hund sind, aufspüren und erfährst zudem in welchem Zustand sich diese befinden..

Mächtige Anrufung: Verdoppelt den Umkreis.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 2 GuP

Erlernen: Tgt 12; 40 EP

Dämonische Hilfe Amzeroth (Amz) (KL/KL/IN)

Die Gabe Amzeroths (passiv)

Du erhältst die Vorteile Zauberer I sowie Borbaradianische Repräsentation I.

Erlernen: Amz 12; 40 EP

Trugwelten erschaffen

Du erzeugst eine vollsensorische, bewegte, veränderliche *Illusion* deiner Wahl. Ihre maximale Größe beträgt PW (Dämonische Hilfe Amz) x 4 Raumschritt.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 4 GuP

Erlernen: Amz 14; 60 EP

Macht des Wahnsinns

Ein von dir berührtes Opfer verfällt dem Wahnsinn. Während der Wirkungsdauer erhält es die Eigenheit *Wahnvorstellungen* gemäß deinen Vorstellungen.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Tage

Kosten: 8 GuP

Erlernen: Amz 16; 80 EP

Verborgenes Wissen erspüren

Du findest versteckte Bücher, alte Inschriften oder anderes verborgenes Wissen. In einem Buch findest du zudem sofort die interessantesten Stellen.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 2 GuP

Erlernen: Amz 14; 40 EP

Zaubervariabilität (passiv)

Die Erschwernis von Basismodifikationen für Zauber wird halbiert.

Erlernen: Amz 18; 80 EP

Dämonische Hilfe Belshirash (BlS) (FF/GE/KO)

Herrschaft über Wasserelementare

Während der Wirkungsdauer kannst du einmal einen Dienst von einem Eiselementar fordern. Wenn die Beherrschungsprobe (S. 74), die auf MU gewürfelt wird, gelingt, erfüllt das Elementar den Dienst des Paktierers anstatt des ursprünglichen Dienstes.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Zielobjekt: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: Hälfte der Beschwörungskosten in GuP

Erlernen: BlS 16; 40 EP

Freipfeile

Du erschaffst sieben, einmalig einsetzbare Freipfeile, die dämonischen Schaden anrichten. Diese treffen stets ihr Ziel, haben die Eigenschaft Rüstungsbrechend und verursachen den doppelten Waffenschaden. Alternativ kannst du auch entsprechende Armbrustbolzen oder Wurfspeere erschaffen. Eines der Geschosse trifft jedoch stets ein Ziel nach Nagrachs Wahl, nicht selten ist dies der Paktierer selbst.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Zielobjekt: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird oder alle Pfeile ihr Ziel gefunden haben

Kosten: 16 GuP, davon 4 gGuP

Erlernen: BlS 16; 80 EP

Beutesinn

Entspricht der Spur des Missetäters.

Erlernen: BlS 16; 40 EP

Nagrachs Hauch

Entspricht einem pervertierten Caldofrigo, allerdings kann die Temperatur nur gesenkt werden.

Erlernen: BlS 16; 60 EP

Sicherer Tritt

Entspricht einer pervertierten Sicherer Wanderung im Schnee.

Erlernen: BlS 12; 20 EP

Eisstrahl

Entspricht einem pervertierten Frigifaxius.

Erlernen: BlS 16; 40 EP

Dämonische Hilfe Asfaloth (Asf) (FF/KK/KO)

Verjüngung

Du wirst um 10 Jahre verjüngt.

Erlernen: Asf 14; 80 EP

Chimärenerschaffung

Du kannst lediglich durch Berührung von zwei oder mehr Lebewesen eine schwache oder nützliche Chimäre erschaffen.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Zielobjekt: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Kosten: 4 GuP, ein Viertel der Basiskosten als gGuP

Erlernen: Asf 18; 60 EP

Musterverständnis

Erleichtert die Beschwörungsproben von Chimären um +2, Beherrschungsproben um +4.

Erlernen: Asf 16; 60 EP

Meister der Form

Du kannst durch Berührung eines Körperteils eines Lebewesens diesem eine neue Form geben. Das Opfer stirbt selbst durch die seltsamsten Verwandlungen nicht. Regeltechnische Auswirkungen durch die Verwandlung sind Spielleiter-Entscheid.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Zielobjekt: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Tage

Kosten: 4 GuP

Erlernen: Asf 14; 60 EP

Neue Körperteile

Du erhältst ein neues Körperteil wie z.B. ein drittes Auge, ein Flügelpaar oder einen zusätzlichen Arm. Regeltechnischen Auswirkungen sind Spielleiter-Entscheid.

Erlernen: Asf 18; 80 EP

Dämonische Hilfe Tasfarelei (Tsf) (CH/FF/IN)

Gier erzeugen

Du erweckst im Ziel eine irrationale Gier nach Gold, bestimmten Gegenständen oder Wissen. Das Opfer wird aber keine großen Risiken eingehen, um das Bedürfnis zu erfüllen. Der Zauber ist um 2 bis 4 Punkte erleichtert, wenn er eine Charakterschwäche des Ziels besonders anspricht.

Mächtige Anrufung: Das Ziel nimmt Schmerzen oder eine peinliche Situation/kleinere Verletzungen oder einen momentanen Gesichtsverlust/ schwere Verletzungen oder dauerhaften Verlust seines Rufes/jedes Risiko auf sich.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 4 GuP

Erlernen: Tsf 14; 40 EP

Pech wünschen

Entspricht einem pervertierten Pech an den Hals wünschen.

Erlernen: Tsf 16; 40 EP

Goldene Hand

Du kannst aus Dreck Münzen oder Edelsteine im Wert von 100 Dukaten erschaffen. Nach Ende der Wirkungsdauer zerfallen diese zu Staub.

Mächtige Anrufung: Die erzeugte Menge verdoppelt sich.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Zielobjekt: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Monat

Kosten: 4 GuP

Erlernen: Tsf 16; 60 EP

Zholvars Warnung

Du kannst einen Schatzhort benennen (Truhe, Kammer, o.ä.). Wenn jemand etwas aus diesem Hort entwendet, spürst du dies sofort und weißt zudem, wo der Dieb sich aufhält, solange dieser in einem Radius von 100 Meilen von dir ist. Du spürst den Dieb auch, wenn dieser nicht mehr im Besitz der Beute ist. Du kannst nur einen Hort besitzen, diesen aber durch erneuten Einsatz des Pakgeschenks jederzeit ändern.

Mächtige Anrufung: Der Radius verdoppelt sich.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Zielobjekt: Einzelobjekt, Zone

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: permanent

Kosten: 16 GuP; davon 4 gGuP

Erlernen: Tsf 18; 60 EP

Lohnende Geschäfte

Entspricht einer pervertierten Mondsilberzunge.

Erlernen: Tsf 12; 40 EP

Dämonische Hilfe Belzhorash (Blz) (FF/KO/MU)

Giftdrüsen

Du kannst bei Berührung ein Kontaktgift absondern (Werte wie Goldleim).

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Lähmungsgift (-4; Werte wie Höhlenspinnengift.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Zielobjekt: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 GuP

Erlernen: Blz 16; 40 EP

Krankheit erkennen

Entspricht einem pervertierten Pestilenz erspüren.

Erlernen: Blz 12; 20 EP

Hauch der Pestilenz

Entspricht einem pervertierten Fluch der Pestilenz.

Erlernen: Blz 14; 40 EP

Raub der Lebenskraft

Mit einer Berührung raubst du deinem Ziel Lebenskraft. Es erleidet eine Wunde, während du eine Wunde heilst.

Mächtige Anrufung: Je 2 Stufen erhöhen die erlittenen Wunden um 1.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Zielobjekt: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 GuP

Erlernen: Blz 16; 60 EP

Korn verfaulen lassen

Du kannst ein von dir bestimmtes, landwirtschaftlich genutztes Gebiet von maximal 400 Rechterschritt Größe von Kornfäule/Heuschrecken/Mehltau o.ä. befallen lassen, so dass die gesamte Ernte in diesem Gebiet vernichtet wird. Alternativ kannst du bis zu 200 Stein bereits geernteter landwirtschaftlicher Produkte verfaulen lassen.

Mächtige Anrufung: Verdoppelt die Größe des Gebiets bzw. die Menge der Produkte.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 GuP

Erlernen: Blz 18; 60 EP

Dämonische Hilfe Agrimoth (Agm) (FF/KL/KO)

Herrschaft über Elementare des (Elements)

Während der Wirkungsdauer kannst du einmal einen Dienst von einem Elementar der Luft, des Feuers, des Erzes oder des Humus fordern. Wenn die Beherrschungsprobe (S. 74), die auf MU gewürfelt wird, gelingt, erfüllt das Elementar den Dienst des Paktierers anstatt des ursprünglichen Dienstes. Muss für jedes der vier Elemente einzeln erworben werden.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Zielobjekt: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: Hälfte der Beschwörungskosten in GuP

Erlernen: Agm 16; 40 EP

Artefakt beseelen

Ein Agribaal fährt in einen Gegenstand ein und erschafft ein Artefakt mit den von dir gewünschten Wirkungen. Der Dämon verfügt über 32 AsP, beherrscht den Arcanovi mit PW 12 und kennt etliche Zauber mit PW 10, vor allem solche der Fertigkeiten Dämonisch, Kraft, Eigenschaften, Einfluss, Umwelt sowie die dämonisch pervertierten Varianten der Fertigkeiten Feuer, Humus, Erz, Luft. Meist kommt es bei der Erschaffung derartiger Artefakte jedoch zu dämonischen Nebenwirkungen.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 GuP

Erlernen: Agm 16; 80 EP

Orkanbö

Entspricht einem pervertierten Aeolitus.

Erlernen: Agm 14; 40 EP

Feuerhand

Deine Hand beginnt zu brennen. Du kannst damit Gegenstände in Brand setzen. Entspricht einem pervertierten Brenne Toter Stoff!.

Zusätzliche Modifikationen: Flammenfaust (-4; Deine unbewaffneten Angriffe verursachen 1W6 Waffenschaden zusätzlich und verursachen *Nachbrennen*.)

Erlernen: Blz 12; 40 EP

Kaltes Schmieden

Du kannst jegliches Metall mit deinen Händen formen, ohne es zu erhitzen. Deine Hände zählen bei Proben auf das Talent Schmieden als gutes Werkzeug.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 2 GuP

Erlernen: Blz 14; 40 EP