

EIDSEGEN

SEGNUNG

Der Geweihte lässt jemanden einen Eid ablegen. Der Gesegnete empfindet den Eid als bindend und kann sich diesem nur durch eine Probe entziehen. Der Eidsprechende muss den Eid freiwillig leisten. Der Eid kann nur durch eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um 1 gebrochen werden. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

EIDSEGEN

SEGNUNG

Der Geweihte lässt jemanden einen Eid ablegen. Der Gesegnete empfindet den Eid als bindend und kann sich diesem nur durch eine Probe auf entziehen. Der Eidsprechende muss den Eid freiwillig leisten. Der Eid kann nur durch eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um 1 gebrochen werden. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

FEUERSEGEN

SEGNUNG

Auf der Handfläche oder dem Zeigefinger des Geweihten entsteht eine kleine Flamme, die einen Raum erhellt oder ausreicht, um eine Kerze zu entzünden. Der Geweihte kann durch die Flamme nicht verletzt werden (wohl aber durch Flammen, die durch den Feuersegen entzündet werden). Die Helligkeit der Flamme entspricht einer gewöhnlichen Kerze (siehe Regelwerk Seite 376). Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

FEUERSEGEN

SEGNUNG

Auf der Handfläche oder dem Zeigefinger des Geweihten entsteht eine kleine Flamme, die einen Raum erhellt oder ausreicht, um eine Kerze zu entzünden. Der Geweihte kann durch die Flamme nicht verletzt werden (wohl aber durch Flammen, die durch den Feuersegen entzündet werden). Die Helligkeit der Flamme entspricht einer gewöhnlichen Kerze (siehe Regelwerk Seite 376). Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

GEBURTSSIEGEN

SEGNUNG

Ein Neugeborenes wird gesegnet und in die Gemeinschaft der Gläubigen aufgenommen. Es ist bis zum Ende der Wirkungsdauer vor dem Raub durch Kobolde, Feen und niedere Dämonen geschützt. Diese Segnung kann nur bis maximal 12 Tage nach der Geburt eingesetzt werden, danach wirkt sie nicht mehr auf das Neugeborene. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: in Zwölfgötterkirchen bis zum 12. Lebensjahr

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

GEBURTSSIEGEN

SEGNUNG

Ein Neugeborenes wird gesegnet und in die Gemeinschaft der Gläubigen aufgenommen. Es ist bis zum Ende der Wirkungsdauer vor dem Raub durch Kobolde, Feen und niedere Dämonen geschützt. Diese Segnung kann nur bis maximal 12 Tage nach der Geburt eingesetzt werden, danach wirkt sie nicht mehr auf das Neugeborene. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: in Zwölfgötterkirchen bis zum 12. Lebensjahr

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

GLÜCKSSEGEN

SEGNUNG

Der Gesegnete hat einmal während der Wirkungsdauer der Segnung ein Fünkchen Glück. Er kann nach dem Ablegen einer Fertigkeitsprobe 1 FP hinzuaddieren, um z.B. eine höhere Qualitätsstufe zu erreichen. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

GLÜCKSSEGEN

SEGNUNG

Der Gesegnete hat einmal während der Wirkungsdauer der Segnung ein Fünkchen Glück. Er kann nach dem Ablegen einer Fertigkeitsprobe 1 FP hinzuaddieren, um z.B. eine höhere Qualitätsstufe zu erreichen. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

GRABSEGEN

SEGNUNG

Das Grab eines Verstorbenen wird gesegnet. Um die Leiche auszugraben und das Grab zu entweihen, muss dem Grabräuber eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* erschwert um 1 gelingen. Bei Misslingen verspürt er ein Unwohlsein, das ihn von der Grabschändung zurückhält. Nekromantische Zauber auf die Leiche sind um 1 erschwert, so lange der Körper sich im gesegneten Grab befindet. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 12 Monate

Zielkategorie: Zone

Aspekt: allgemein

GRABSEGEN

SEGNUNG

Das Grab eines Verstorbenen wird gesegnet. Um die Leiche auszugraben und das Grab zu entweihen, muss dem Grabräuber eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* erschwert um 1 gelingen. Bei Misslingen verspürt er ein Unwohlsein, das ihn von der Grabschändung zurückhält. Nekromantische Zauber auf die Leiche sind um 1 erschwert, so lange der Körper sich im gesegneten Grab befindet. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 12 Monate

Zielkategorie: Zone

Aspekt: allgemein

HARMONIESEGEN

SEGNUNG

Wer durch einen Harmoniesegen gesegnet wurde, der erfreut sich einen ganzen Tag lang positiver Gefühle. Alle Effekte, die Furcht auslösen, erhalten eine Erschwernis von 1. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

HARMONIESEGEN

SEGNUNG

Wer durch einen Harmoniesegen gesegnet wurde, der erfreut sich einen ganzen Tag lang positiver Gefühle. Alle Effekte, die Furcht auslösen, erhalten eine Erschwernis von 1. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

KLEINER HEILSEGEN

SEGNUNG

Der Gesegnete erhält 1 Lebenspunkt zurück. Die Person kann nur einmal pro Tag von dieser Segnung profitieren. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

KLEINER HEILSEGEN

SEGNUNG

Der Gesegnete erhält 1 Lebenspunkt zurück. Die Person kann nur einmal pro Tag von dieser Segnung profitieren. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

KLEINER SCHUTZSEGEN

SEGNUNG

Der Schutzsegen kann einige als unheilig geltende Wesen fernhalten. Folgende Typen von Wesen können aufgehalten werden: Untote (Hirnlose) und Dämonen (niedere Dämonen). Bei Errichtung des kleinen Schutzkreises muss entschieden werden, welche von beiden Typen aufgehalten werden. Das Wesen kann während der Wirkungsdauer das gesegnete Gebiet nicht betreten. Ist das Wesen gezwungen, das Gebiet zu betreten, dann versucht es sofort, sich wieder aus der Zone zurückzuziehen.

Der Kleine 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 den Rand der Zone bewegen, um dort lauernde Wesen im Nahkampf anzugreifen, können die Wesen ebenfalls angreifen. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Reichweite: 4 Schritt

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Wirkungsdauer: 4 Kampfunden

Zielkategorie: Zone

Aspekt: allgemein

SPEISESEGEN

SEGNUNG

Das gesegnete Essen ist wohlschmeckend und nahrhaft. Gifte bis Stufe 2 und Verunreinigungen werden in der Speise neutralisiert. Die Segnung reicht für eine Portion. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt

Aspekt: allgemein

SPEISESEGEN

SEGNUNG

Das gesegnete Essen ist wohlschmeckend und nahrhaft. Gifte bis Stufe 2 und Verunreinigungen werden in der Speise neutralisiert. Die Segnung reicht für eine Portion pro. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt

Aspekt: allgemein

STÄRKUNGSSEGEN

SEGNUNG

Der Gesegnete verspürt keine Mattigkeit und Erschöpfung mehr. Er kann bei einer Probe auf *Selbstbeherrschung* einen Würfel neu würfeln (wie unter dem Einsatz des Vorteils Begabung). Pro Tag kann nur ein Stärkungssegen auf eine Person angewandt werden. Nachdem die Segnung genutzt wurde, ist sie verbraucht. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 12 Kampfrunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

STÄRKUNGSSEGEN

SEGNUNG

Der Gesegnete verspürt keine Mattigkeit und Erschöpfung mehr. Er kann bei einer Probe auf *Selbstbeherrschung* einen Würfel neu würfeln (wie unter dem Einsatz des Vorteils Begabung). Pro Tag kann nur ein Stärkungssegen auf eine Person angewandt werden. Nachdem die Segnung genutzt wurde, ist sie verbraucht. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 12 Kampfrunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

TRANKSEGEN

SEGNUNG

Wer von dem gesegneten Getränk trinkt, fühlt sich erfrischt. Gifte bis Stufe 2 und Verunreinigungen werden im Getränk neutralisiert. Die Segnung reicht für einen Liter. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt

Aspekt: allgemein

TRANKSEGEN

SEGNUNG

Wer von dem gesegneten Getränk trinkt, fühlt sich erfrischt. Gifte bis Stufe 2 und Verunreinigungen werden im Getränk neutralisiert. Die Segnung reicht für einen Liter. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekt

Aspekt: allgemein

WEISHEITSSEGEN

SEGNUNG

Der Gesegnete wird von Weisheit erfüllt. Er kann die Lösung eines Problems besser erfassen und bei einer Probe auf ein Wissenstalent einen Würfel neu würfeln (wie unter dem Einsatz des Vorteils Begabung). Pro Tag kann nur ein Weisheitssegen auf eine Person angewandt werden. Nachdem die Segnung genutzt wurde, ist sie verbraucht. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

WEISHEITSSEGEN

SEGNUNG

Der Gesegnete wird von Weisheit erfüllt. Er kann die Lösung eines Problems besser erfassen und bei einer Probe auf ein Wissenstalent einen Würfel neu würfeln (wie unter dem Einsatz des Vorteils Begabung). Pro Tag kann nur ein Weisheitssegen auf eine Person angewandt werden. Nachdem die Segnung genutzt wurde, ist sie verbraucht. Die Segnung wirkt mit einer QS von 1.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Aspekt: allgemein

BANN DER DUNKELHEIT

LITURGIE

Mittels dieser Liturgie kann das Licht der Sonne gerufen werden, um einen Raum oder Ort zu erleuchten.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus der Hand des Geweihten strahlt ein helles Licht. Das Licht zählt regeltechnisch als Sonnenlicht.

QS 1: Das Licht hat die Helligkeit einer Kerze.

QS 2: Das Licht hat die Helligkeit einer Fackel.

QS 3: Das Licht hat die Helligkeit eines Lagerfeuers.

QS 4: Die Helligkeit des Lichts reicht aus, um einen Raum von 5 mal 5 Schritt auszuleuchten.

QS 5: Die Helligkeit des Lichts reicht aus, um einen großen Saal auszuleuchten.

QS 6: Das Licht ist blendend hell. Es ist kaum möglich, direkt hineinzusehen.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) +
2 KaP pro Minute

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Praios (Ordnung)

Steigerungsfaktor: A

BANN DER FURCHT

LITURGIE

Ein bei den Borongeweihten oft genutzter Segen, um verängstigte Menschen zu beruhigen.

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Durch diese Liturgie wird pro QS eine Stufe des Zustands *Furcht* aufgehoben.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Boron (Traum)

Steigerungsfaktor: B

BANN DER FURCHT

LITURGIE

Ein bei den Borongeweihten oft genutzter Segen, um verängstigte Menschen zu beruhigen.

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Durch diese Liturgie wird pro QS eine Stufe des Zustands *Furcht* aufgehoben.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Boron (Traum)

Steigerungsfaktor: B

BANN DES LICHTS

LITURGIE

Die Borongeweihten können einen Ort in Schatten tauchen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Um den Geweihten herum bildet sich eine Kugel aus Dunkelheit mit einem Durchmesser von QS x 3 Schritt. Pro QS erschweren sich die Sichtverhältnisse um eine Stufe (siehe Regelwerk Seite 348, Sichtverhältnisse). Natürliche und magische Lichtquellen können die Dunkelheit nicht erhellen. Bei karmalen Sichtquellen entscheidet die höhere QS (wie bei einer Vergleichsprobe), ob das Licht zu sehen ist oder nicht: Hierbei gilt alles oder nichts: Das Licht wird nicht um die QS der Liturgie gedämpft, sondern die höhere QS entscheidet darüber ob Licht zu sehen ist oder nicht. Für den Geweihten werden die Sichtverhältnisse durch die Liturgie nicht erschwert. Der Geweihte muss vor dem Wirken der Liturgie entscheiden, ob die Zone der Dunkelheit an Ort und Stelle verbleiben oder sich mit ihm als Zentrum bewegen soll.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP (Aktivierung) + 8 KaP pro
5 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Boron (Tod und Traum), Phex
(Schatten)

Steigerungsfaktor: B

BLENDSTRAHL

LITURGIE

Um einen Gegner kurzfristig zu blenden, ist diese Liturgie genau das richtige. Praios, der Gott der Ordnung, kann seine Feinde auch durch den Entzug von Ordnung strafen und sie verwirren. Genau dafür ist diese Liturgie gedacht.

Probe: MU/KL/IN (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Betroffene wird geblendet. Es erhält eine Stufe des Zustands *Verwirrung*.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS in Kampfunden

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Praios (Antimagie und Ordnung)

Steigerungsfaktor: A

BLENDSTRAHL

LITURGIE

Um einen Gegner kurzfristig zu blenden, ist diese Liturgie genau das richtige. Praios, der Gott der Ordnung, kann seine Feinde auch durch den Entzug von Ordnung strafen und sie verwirren. Genau dafür ist diese Liturgie gedacht.

Probe: MU/KL/IN (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Betroffene wird geblendet. Es erhält eine Stufe des Zustands *Verwirrung*.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS in Kampfunden

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Praios (Antimagie und Ordnung)

Steigerungsfaktor: A

EHRENHAFTIGKEIT

LITURGIE

Durch diese Liturgie kann ein Geweihter einen Kontrahenten zwingen, sich im Kampf ehrenhaft zu verhalten.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: „Ehrenhaft“ bedeutet in diesem Fall, dass der Betroffene sich an die Gebote des Geweihten hält. Dies kann je nach Auslegung und Kultur bedeuten, dass der Betroffene bei Patzern des Gegners auf weitere Angriffe verzichtet, nicht von hinten angreift, dem Gegner die Chance gibt, eine verlorene Waffe wieder aufzusammeln, auf Waffengifte verzichtet usw.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rondra (Schild und Sturm)

Steigerungsfaktor: B

EHRENHAFTIGKEIT

LITURGIE

Durch diese Liturgie kann ein Geweihter einen Kontrahenten zwingen, sich im Kampf ehrenhaft zu verhalten.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: „Ehrenhaft“ bedeutet in diesem Fall, dass der Betroffene sich an die Gebote des Geweihten hält. Dies kann je nach Auslegung und Kultur bedeuten, dass der Betroffene bei Patzern des Gegners auf weitere Angriffe verzichtet, nicht von hinten angreift, dem Gegner die Chance gibt, eine verlorene Waffe wieder aufzusammeln, auf Waffengifte verzichtet usw.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rondra (Schild und Sturm)

Steigerungsfaktor: B

ENTZIFFERUNG

LITURGIE

Der Geweihte kann eine Inschrift oder ein Schriftstück in einer unbekannten oder unleserlichen Sprache oder Schrift entziffern.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Die Textmenge richtet sich nach der QS. Für jede QS kann er fünf Foliantenseiten in normaler Schriftgröße entziffern.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Hesinde (Wissen)

Steigerungsfaktor: A

ENTZIFFERUNG

LITURGIE

Der Geweihte kann eine Inschrift oder ein Schriftstück in einer unbekannten oder unleserlichen Sprache oder Schrift entziffern.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Die Textmenge richtet sich nach der QS. Für jede QS kann er fünf Foliantenseiten in normaler Schriftgröße entziffern.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Hesinde (Wissen)

Steigerungsfaktor: A

ERMUTIGUNG

LITURGIE

Ein Rondrageweihter kämpft nicht nur selbst, sondern er ermutigt auch andere zu Heldentaten. Um das zu unterstützen, wird oftmals diese Liturgie genutzt.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Das Ziel wird zuversichtlicher und mutiger. Je nach QS erhält es verschiedene Boni. Die Boni sind kumulativ, d.h. bei QS 3 hat das Ziel insgesamt MU +2 und AT +1.

1 QS: +1 MU

2 QS: +1 AT

3 QS: +1 MU

4 QS: +1 AT

5 QS: +1 MU

6 QS: +1 SK

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende, übernatürliche
Wesen

Verbreitung: Rondra (Sturm)

Steigerungsfaktor: B

FALL INS NICHTS

LITURGIE

Mittels dieser Liturgie kann der Phexgeweihte auch Stürze aus großer Höhe überstehen.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Für jede QS kann der Geweihte drei Schritt Fallschaden ignorieren.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Kampfrunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Phex (Schatten)

Steigerungsfaktor: A

FALL INS NICHTS

LITURGIE

Mittels dieser Liturgie kann der Phexgeweihte auch Stürze aus großer Höhe überstehen.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Für jede QS kann der Geweihte drei Schritt Fallschaden ignorieren.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Kampfunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Phex (Schatten)

Steigerungsfaktor: A

FRIEDVOLLE AURA

LITURGIE

Den Geweihten sagt man nach, dass sie kaum jemand gerne angreift. Diese Liturgie mag der Grund für dieses Gerücht sein, auch wenn sie fast nur bei Geweihten friedfertiger Gottheiten zu finden ist.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Um den Geweihten anzugreifen, ist eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* des Gegners notwendig, bei der er mehr QS haben muss als der Geweihte. Ist diese Probe nicht erfolgreich, kann der Angriff nicht ausgeführt werden. Gelingt sie, so ist die Attacke gegen den Geweihten dennoch um QS der Liturgie erschwert. Die Wirkung der Liturgie bezieht sich nur auf den Geweihten. Während der Wirkung der Liturgie kann der Geweihte keine Angriffe (Attacke, Fernkampf) oder sonstige offensive Handlungen gegen seine Feinde ausführen, wohl aber seine Kampfgefährten mit Handlungen unterstützen.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Hesinde (Magie und Wissen), Pe-
raine (Heilung und Landwirtschaft)

Steigerungsfaktor: B

GIFTBANN

LITURGIE

Durch diese Liturgie kann ein Perainegeweihter einen Vergifteten heilen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Giftbann neutralisiert ein Gift. Die maximale Giftstufe darf die QS nicht übersteigen, sonst wirkt die Liturgie nicht und gilt als misslungen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 2 KaP pro Giftstufe (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Peraine (Heilung)

Steigerungsfaktor: B

GIFTBANN

LITURGIE

Durch diese Liturgie kann ein Perainegeweihter einen Vergifteten heilen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Giftbann neutralisiert ein Gift. Die maximale Giftstufe darf die QS nicht übersteigen, sonst wirkt die Liturgie nicht und gilt als misslungen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 2 KaP pro Giftstufe (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Peraine (Heilung)

Steigerungsfaktor: B

GÖTTLICHER FINGERZEIG

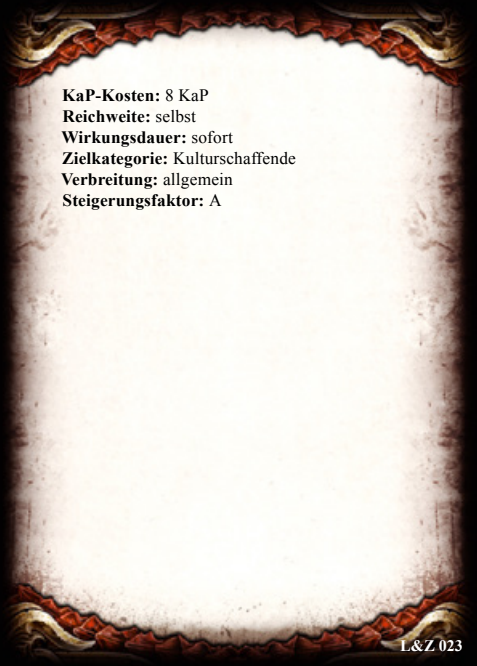
LITURGIE

Die Liturgie bewirkt, dass der Geweihte im näheren Umkreis einen Gegenstand entdeckt, der für sein Problem hilfreich ist.

Probe: KL/IN/IN

Wirkung: Voraussetzung ist, dass ein solcher Gegenstand überhaupt in Reichweite liegt. Dies kann z.B. ein verborgener Schlüssel für eine Truhe, ein Zettel mit Hinweisen oder ein benötigtes improvisiertes Werkzeug sein. Ist der Gegenstand durch Magie oder karmales Wirken verborgen, kann der Geweihte das Objekt nicht mittels dieser Liturgie entdecken. Der Gegenstand darf sich maximal QS Schritt vom Geweihten entfernt befinden.

Liturgiedauer: 4 Aktionen



KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: A

GÖTTLICHES ZEICHEN

LITURGIE

Der Geweihte bittet seine Gottheit um ein Zeichen.

Probe: IN/IN/CH

Wirkung: Das Zeichen äußert sich z.B. als Donnernrollen, obwohl keine Wolken am Himmel zu sehen sind (Rondra), das Schnattern eines Storches (Peraïne) oder als kurzer Moment der Stille (Boron). Innerhalb der Zone der Liturgie können Personen das göttliche Zeichen wahrnehmen. Der Radius der Zone beträgt $QS \times 10$ in Schritt. Bei Proben auf *Bekehren & Überzeugen* kann der Meister eine Erleichterung von 1 gewähren, wenn der Geweihte das Zeichen bei der Anwendung miteinbezieht.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: $QS \times 3$ in Kampfunden

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: A

GÖTTLICHES ZEICHEN

LITURGIE

Der Geweihte bittet seine Gottheit um ein Zeichen.

Probe: IN/IN/CH

Wirkung: Das Zeichen äußert sich z.B. als Donnergrollen, obwohl keine Wolken am Himmel zu sehen sind (Rondra), das Schnattern eines Storches (Peraïne) oder als kurzer Moment der Stille (Boron). Innerhalb der Zone der Liturgie können Personen das göttliche Zeichen wahrnehmen. Der Radius der Zone beträgt $QS \times 10$ in Schritt. Bei Proben auf *Bekehren & Überzeugen* kann der Meister eine Erleichterung von 1 gewähren, wenn der Geweihte das Zeichen bei der Anwendung miteinbezieht.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: $QS \times 3$ in Kampfunden

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: A

HEILSEGEN

LITURGIE

Durch diese Liturgie kann ein Perainegeweihter einen Verletzten heilen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Betroffene erhält innerhalb von 5 Minuten nach dem Wirken der Liturgie verlorene LeP in Höhe der verwendeten KaP zurück. Der Geweihte kann maximal so viele KaP einsetzen, wie er FW hat.

Wird die Liturgie vor dem Ablauf der durch den Konstitutionswert angegebenen Frist für den Tod eines Helden begonnen, kann er gerettet werden (siehe Regelwerk Seite 340). Wird die Liturgie jedoch unterbrochen, überlebt der Patient danach nur noch die verbliebenen Kampfunden.

Liturgiedauer: 16 Aktionen

KaP-Kosten: 1 KaP pro LeP, mindestens jedoch
4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende, übernatürliche
Wesen

Verbreitung: Peraine (Heilung)

Steigerungsfaktor: B

KLEINER BANN WIDER UNTOTE

LITURGIE

Um Untote zu bekämpfen und ihnen Ruhe zu schenken, nutzen die Boronis diese Liturgie. Durch die Liturgie wird Schaden an ihren Körpern verursacht und sie zerfallen.

Probe: MU/MU/CH (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Bann verursacht 2W6+(QS x2) SP gegen ein untotes Wesen. Der Bann trifft automatisch sein Ziel und dieses kann sich dagegen nicht verteidigen.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Untote

Verbreitung: Boron (Tod)

Steigerungsfaktor: B

KLEINER BANN WIDER UNTOTE

LITURGIE

Um Untote zu bekämpfen und ihnen Ruhe zu schenken, nutzen die Boronis diese Liturgie. Durch die Liturgie wird Schaden an ihren Körpern verursacht und sie zerfallen.

Probe: MU/MU/CH (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Bann verursacht 2W6+(QS x2) SP gegen ein untotes Wesen. Der Bann trifft automatisch sein Ziel und dieses kann sich dagegen nicht verteidigen.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Untote

Verbreitung: Boron (Tod)

Steigerungsfaktor: B

KLEINER BANNSTRAHL

LITURGIE

Der Bannstrahl ist die Waffe der Praioten gegen Dämonen. Machtvolle Geweihte sind in der Lage, den legendären zerschmetternden Bannstrahl zu wirken, jedoch muss dies unter freiem Himmel geschehen. Der kleine Bannstrahl hingegen ist zwar deutlich schwächer und begrenzter, kann aber überall gegen Dämonen eingesetzt werden.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Bannstrahl richtet gegen einen Dämon 2W6+(QS x2) SP an. Gegen Dämonen aus Blakharaz' Domäne wird der Schaden verdoppelt. Der Bannstrahl trifft automatisch sein Ziel und dieses kann sich dagegen nicht verteidigen. Der kleine Bannstrahl ist nicht davon abhängig, ob der Himmel zu sehen ist. Der Strahl entsteht direkt beim Dämon, auf den der Strahl wirken soll.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen

Verbreitung: Praios (Antimagie)

Steigerungsfaktor: B

KRANKHEITSBANN

LITURGIE

Durch diese Liturgie kann ein Perainegeweihter einen Kranken heilen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Diese Liturgie heilt Krankheiten (die bisher erlittenen Auswirkungen werden nicht geheilt). Die maximale Krankheitsstufe darf die QS nicht übersteigen, sonst wirkt die Liturgie nicht und gilt als misslungen. Die Liturgie heilt auch alle Symptome der Krankheit, aber keine bis dahin entstandenen Schäden (LeP-Verlust, Narben usw.).

Liturgiedauer: 16 Aktionen

KaP-Kosten: 2 KaP pro Krankheitsstufe (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Peraine (Heilung)

Steigerungsfaktor: B

KRANKHEITSBANN

LITURGIE

Durch diese Liturgie kann ein Perainegeweihter einen Kranken heilen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Diese Liturgie heilt Krankheiten (die bisher erlittenen Auswirkungen werden nicht geheilt). Die maximale Krankheitsstufe darf die QS nicht übersteigen, sonst wirkt die Liturgie nicht und gilt als misslungen. Die Liturgie heilt auch alle Symptome der Krankheit, aber keine bis dahin entstandenen Schäden (LeP-Verlust, Narben usw.).

Liturgiedauer: 16 Aktionen

KaP-Kosten: 2 KaP pro Krankheitsstufe (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Peraine (Heilung)

Steigerungsfaktor: B

LAUTLOS

LITURGIE

Der Geweihte kann sich lautlos wie eine Katze bewegen.

Probe: IN/IN/GE

Wirkung: Proben auf *Verbergen (Schleichen)*, sind um QS erleichtert.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) +
2 KaP pro Minute

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Phex (Schatten)

Steigerungsfaktor: B

LAUTLOS

LITURGIE

Der Geweihte kann sich lautlos wie eine Katze bewegen.

Probe: IN/IN/GE

Wirkung: Proben auf *Verbergen (Schleichen)*, sind um QS erleichtert.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) +
2 KaP pro Minute

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Phex (Schatten)

Steigerungsfaktor: B

MAGIESCHUTZ

LITURGIE

Durch diese Liturgie kann ein Geweihter sich besser gegen Magie wappnen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Er erhält einen Bonus von QS -1 auf SK und ZK (mindestens jedoch 1 Punkt) gegen magische Effekte.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 10 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Praios (Antimagie), Hesinde (Magie)

Steigerungsfaktor: C

MAGIESCHUTZ

LITURGIE

Durch diese Liturgie kann ein Geweihter sich besser gegen Magie wappnen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Er erhält einen Bonus von QS -1 auf SK und ZK (mindestens jedoch 1 Punkt) gegen magische Effekte.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 10 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Praios (Antimagie), Hesinde (Magie)

Steigerungsfaktor: C

MAGIESICHT

LITURGIE

Mit dieser Liturgie lässt sich aktives magisches Wirken auf Gegenständen und Personen erkennen.

Probe: KL/IN/IN

Wirkung: Je nach Stärke der astralen Kräfte im Objekt kann die Probe erleichtert oder erschwert werden. Abhängig von der QS können nachfolgende Analysen mittels des Zaubers Analys oder entsprechender Liturgien beeinflusst werden.

Der Geweihte kann nur ein ausgewähltes Wesen oder Objekt in Reichweite untersuchen. Er hat keine Rundumsicht.

QS 1: Ist Magie vorhanden oder nicht?

QS 2: Die maximale QS der Magischen Analyse steigt um 1.

QS 3: Ein Analys-Zauber oder eine entsprechende Liturgie auf dasselbe Objekt ist um 1 erleichtert.

QS 4: Ein Analys-Zauber oder eine entsprechende Liturgie auf dasselbe Objekt ist um 2 erleichtert.

QS 5: Die maximale QS der Magischen Analyse steigt um 2.

QS 6: Ein Analys-Zauber oder eine entsprechende Liturgie auf dasselbe Objekt ist um 3 erleichtert.

Für die Magische Analyse und den Analys-Zauber/die Liturgie gilt jeweils nur der höchste Bonus.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Minute

Zielkategorie: Lebewesen, Objekt

Verbreitung: Praios (Antimagic), Hesinde (Magic)

Steigerungsfaktor: A

PROBENMODIFIKATOREN BEI DER MAGIESICHT

pro 3 permanent gebundenen AsP	+1
--------------------------------	----

pro 10 wirkenden AsP	+1
----------------------	----

Mindergeister, Untote etc.	-1
----------------------------	----

Elementargeister, niedere Dämonen	+1
-----------------------------------	----

Dschinne, gehörnte Dämonen mit bis zu 5 Hörnern	+2
--	----

MONDSICHT

LITURGIE

Die Lichtempfindlichkeit der Augen erhöht sich ungemein. So kann der Geweihte in fast völliger Dunkelheit deutlich besser sehen.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Erschwernisse der Sichtverhältnisse durch Dunkelheit werden um QS -1 Stufen gesenkt (mindestens jedoch 1 Stufe). In völliger Dunkelheit nutzt diese Liturgie nichts. Näheres zu Sichtverhältnissen siehe Regelwerk Seite 348.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 2 KaP (Aktivierung) + 1 KaP pro 10 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Phex (Schatten)

Steigerungsfaktor: A

MONDSICHT

LITURGIE

Die Lichtempfindlichkeit der Augen erhöht sich ungemein. So kann der Geweihte in fast völliger Dunkelheit deutlich besser sehen.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Erschwernisse der Sichtverhältnisse durch Dunkelheit werden um QS -1 Stufen gesenkt (mindestens jedoch 1 Stufe). In völliger Dunkelheit nutzt diese Liturgie nichts. Näheres zu Sichtverhältnissen siehe Regelwerk Seite 348.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 2 KaP (Aktivierung) + 1 KaP pro 10 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Phex (Schatten)

Steigerungsfaktor: A

MONDSILBERZUNGE

LITURGIE

Der Geweihte wirkt vertrauenswürdiger und weiß, wie er sein Gegenüber überzeugen kann.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Er erhält eine Erleichterung von QS auf die Fertigkeiten *Überreden* und *Handel (Feilschen)*.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Phex (Handel)

Steigerungsfaktor: B

MONDSILBERZUNGE

LITURGIE

Der Geweihte wirkt vertrauenswürdiger und weiß, wie er sein Gegenüber überzeugen kann.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Er erhält eine Erleichterung von QS auf die Fertigkeiten *Überreden* und *Handel (Feilschen)*.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Phex (Handel)

Steigerungsfaktor: B

OBJEKTSEGEN

LITURGIE

Durch diese Liturgie kann ein Objekt gesegnet werden.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Mit dieser Liturgie werden für Götterdienste benötigte Materialien (z.B. Salbungsöl eines Borongeweihten, das Saatgut eines Perrainegeweihten oder Sternenstaub bei Phexgeweihten) gesegnet. Der Gegenstand zählt nicht als geweiht, sondern nur als gesegnet (siehe Regelwerk Seite 322).

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden

Zielkategorie: Objekt

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

OBJEKTSEGEN

LITURGIE

Durch diese Liturgie kann ein Objekt gesegnet werden.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Mit dieser Liturgie werden für Götterdienste benötigte Materialien (z.B. Salbungsöl eines Borongeweihten, das Saatgut eines Perrainegeweihten oder Sternenstaub bei Phexgeweihten) gesegnet. Der Gegenstand zählt nicht als geweiht, sondern nur als gesegnet (siehe Regelwerk Seite 322).

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden

Zielkategorie: Objekt

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

ORT DER RUHE

LITURGIE

Diese Liturgie dämpft Umgebungsgeräusche.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Innerhalb der Zone werden Geräusche gedämpft. Der Radius der Zone beträgt QS x 3 Schritt. Proben gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*, um leise Geräusche wie Flüstern zu hören, sind innerhalb der Zone um QS erschwert. Die Zone verbleibt an Ort und Stelle. Geräusche, die aus der Zone treten, bleiben gedämpft, Geräusche, die in die Zone eindringen, werden gedämpft.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Boron (Traum)

Steigerungsfaktor: A

ORT DER RUHE

LITURGIE

Diese Liturgie dämpft Umgebungsgeräusche.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Innerhalb der Zone werden Geräusche gedämpft. Der Radius der Zone beträgt QS x 3 Schritt. Proben gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*, um leise Geräusche wie Flüstern zu hören, sind innerhalb der Zone um QS erschwert. Die Zone verbleibt an Ort und Stelle. Geräusche, die aus der Zone treten, bleiben gedämpft, Geräusche, die in die Zone eindringen, werden gedämpft.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Boron (Traum)

Steigerungsfaktor: A

PFLANZENWUCHS

LITURGIE

Um das Wachstum einer Pflanze zu beschleunigen, kann ein Perainegeweihter diese Liturgie einsetzen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die Liturgie lässt eine maximal buschgroße Pflanze übernatürlich schnell wachsen. Pro QS wächst die Pflanze 30 % schneller als für die Gattung typisch.

Liturgiedauer: 16 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Zielkategorie: Pflanzen

Verbreitung: Peraine (Landwirtschaft)

Steigerungsfaktor: A

PFLANZENWUCHS

LITURGIE

Um das Wachstum einer Pflanze zu beschleunigen, kann ein Perainegeweihter diese Liturgie einsetzen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die Liturgie lässt eine maximal buschgroße Pflanze übernatürlich schnell wachsen. Pro QS wächst die Pflanze 30 % schneller als für die Gattung typisch.

Liturgiedauer: 16 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Zielkategorie: Pflanzen

Verbreitung: Peraine (Landwirtschaft)

Steigerungsfaktor: A

RABENRUF

LITURGIE

Als Zeichen der Macht seines Gottes kann der Boroni dessen heilige Tiere, die Raben, zu sich rufen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte ruft bis zu $QS \times 3$ Raben aus einem Radius von $QS \times 3$ Meilen herbei. Die Vögel verhalten sich ihm gegenüber zutraulich. Der Geweihte kann einen der Raben dazu benutzen, einen kleinen Gegenstand wie einen Ring zu transportieren, maximal bis zu einer Reichweite von $QS \times 3$ Meile. Der Rabe findet den Zielort in der Regel automatisch. Es können maximal so viele Raben zum Geweihten fliegen, wie sich zu diesem Zeitpunkt in der Reichweite der Liturgie befinden.

Liturgiedauer: 16 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: $QS \times 3$ in Meilen (nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer: $QS \times 3$ in Stunden

Zielkategorie: Tiere

Verbreitung: Boron (Tod und Traum)

Steigerungsfaktor: A

RABENRUF

LITURGIE

Als Zeichen der Macht seines Gottes kann der Boroni dessen heilige Tiere, die Raben, zu sich rufen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte ruft bis zu $QS \times 3$ Raben aus einem Radius von $QS \times 3$ Meilen herbei. Die Vögel verhalten sich ihm gegenüber zutraulich. Der Geweihte kann einen der Raben dazu benutzen, einen kleinen Gegenstand wie einen Ring zu transportieren, maximal bis zu einer Reichweite von $QS \times 3$ Meile. Der Rabe findet den Zielort in der Regel automatisch. Es können maximal so viele Raben zum Geweihten fliegen, wie sich zu diesem Zeitpunkt in der Reichweite der Liturgie befinden.

Liturgiedauer: 16 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: $QS \times 3$ in Meilen (nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer: $QS \times 3$ in Stunden

Zielkategorie: Tiere

Verbreitung: Boron (Tod und Traum)

Steigerungsfaktor: A

SCHLAF

LITURGIE

Müdigkeit und borongefälliger Schlaf kommen über das Ziel dieser Liturgie.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Geweihte betäubt den Betroffenen.

Erreicht dieser so *Betäubung* Stufe IV, schläft er ein und ist vor Ablauf der Wirkungsdauer nur durch großen Lärm, kräftiges Anstoßen oder Ähnliches zu wecken. Ungestört schläft er, bis er auf natürlichem Wege erwacht.

QS 1: 1 Stufe *Betäubung*, aber nur für 1 Minute

QS 2: 1 Stufe *Betäubung*

QS 3: 2 Stufen *Betäubung*

QS 4: 3 Stufen *Betäubung*

QS 5: 4 Stufen *Betäubung*

QS 6: 4 Stufen *Betäubung*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Boron (Traum)

Steigerungsfaktor: B

SCHLANGENSTAB

LITURGIE

Der auf den Boden geworfene Stab, ein Ast oder ein vergleichbarer langer Holzgegenstand des Geweihten verwandelt sich in eine Giftschlange.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Schlange beschützt den Geweihten mit den ihr zur Verfügung stehenden Mitteln und folgt ihm. Stirbt die Schlange, verwandelt sie sich wieder zurück in das Objekt. Die Schlange gilt als gesegnet (siehe Regelwerk Seite 328).

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Objekt

Verbreitung: Hesinde (Magie)

Steigerungsfaktor: B

STABSCHLANGE

Größe: 1,5 bis 1,8 Schritt lang

Gewicht: 2,5 bis 3,5 Stein

MU 16 KL 11 IN 11 CH 10

FF 6 GE 11 KO 4 KK 4

LeP 12 INI 14+1W6 AW 6

RS 1 SK 1 ZK -3 GS 2

Biss: AT 15 TP 1W6(+Gift)* RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Willenskraft 7

Größenkategorie: klein

Typus: Tier

Beute: Stab

Kampfverhalten: Die Schlange verteidigt den Geweihten bis zum Tod.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Sonderregeln:

***) Schlangengift**

Stufe: 5

Art: Waffengift, tierisch

Wirkung: einmalig 1W6 SP, 2 Stufen *Schmerz*/
1 Stufe *Schmerz*

Beginn: 2 KR

Dauer: 30 Minuten/15 Minuten

Zu den Giften siehe Regelwerk Seite 380

SCHLANGENZUNGE

LITURGIE

Der Geweihte kann mit Schlangen sprechen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Für Umstehende klingt dies wie zischende Laute. Bei der Darstellung eines solchen Gespräches sollte bedacht werden, dass Schlangen einen tierischen Verstand haben und die Welt anders wahrnehmen als Menschen.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Tiere (nur Schlangen)

Verbreitung: Hesinde (Magie und Wissen)

Steigerungsfaktor: A

SCHLANGENZUNGE

LITURGIE

Der Geweihte kann mit Schlangen sprechen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Für Umstehende klingt dies wie zischende Laute. Bei der Darstellung eines solchen Gespräches sollte bedacht werden, dass Schlangen einen tierischen Verstand haben und die Welt anders wahrnehmen als Menschen.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Tiere (nur Schlangen)

Verbreitung: Hesinde (Magie und Wissen)

Steigerungsfaktor: A

SCHMERZRESISTENZ

LITURGIE

Der Gesegnete verspürt keine Schmerzen mehr.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Alle Effekte der Stufen des Zustands *Schmerz* können ignoriert werden, bis auf Stufe IV (ab Stufe IV wird der Geweihe von den ganz normalen Auswirkungen des Zustands betroffen).

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Kampfunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rondra (Schild)

Steigerungsfaktor: C

SCHMERZRESISTENZ

LITURGIE

Der Gesegnete verspürt keine Schmerzen mehr.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Alle Effekte der Stufen des Zustands *Schmerz* können ignoriert werden, bis auf Stufe IV (ab Stufe IV wird der Geweihe von den ganz normalen Auswirkungen des Zustands betroffen).

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Kampfunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rondra (Schild)

Steigerungsfaktor: C

SCHUTZ DER WEHRLOSEN

LITURGIE

Der Rondrianer kann die Wut eines Angreifers auf sich lenken und somit Unschuldige vor Schaden bewahren.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Geweihte kann einen Kämpfer, der eine wehr- oder schutzlose Person angreift oder angreifen will, herausfordern. Der Herausgeforderte lässt von seinem Opfer ab und greift stattdessen den Rondrageweihten an.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rondra (Schild)

Steigerungsfaktor: B

SCHUTZ DER WEHRLOSEN

LITURGIE

Der Rondrianer kann die Wut eines Angreifers auf sich lenken und somit Unschuldige vor Schaden bewahren.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Geweihte kann einen Kämpfer, der eine wehr- oder schutzlose Person angreift oder angreifen will, herausfordern. Der Herausgeforderte lässt von seinem Opfer ab und greift stattdessen den Rondrageweihten an.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rondra (Schild)

Steigerungsfaktor: B

STERNENGLANZ

LITURGIE

Ein Objekt wirkt wertvoller und von besserer Qualität, als es ist.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Es kann so einen um QS x 10 % höheren Preis erzielen. Misstrauische Käufer können diese Täuschung durchschauen, wenn ihnen eine vergleichende Probe auf *Sinnes-schärfe (Suchen)* erschwert um QS +2 gelingt.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 15 Minuten

Zielkategorie: Objekt

Verbreitung: Phex (Handel)

Steigerungsfaktor: A

STERNENGLANZ

LITURGIE

Ein Objekt wirkt wertvoller und von besserer Qualität, als es ist.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Es kann so einen um QS x 10 % höheren Preis erzielen. Misstrauische Käufer können diese Täuschung durchschauen, wenn ihnen eine vergleichende Probe auf *Sinneschärfe (Suchen)* erschwert um QS +2 gelingt.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 15 Minuten

Zielkategorie: Objekt

Verbreitung: Phex (Handel)

Steigerungsfaktor: A

WAHRHEIT

LITURGIE

Durch diese Liturgie können Geweihte Personen dazu bewegen, die Wahrheit zu sagen.

Probe: MU/KL/IN (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Betroffene muss dem Geweihten (und nur ihm) wahrheitsgemäß auf jede seiner Frage antworten, so lange die Wirkungsdauer der Liturgie anhält. Das Opfer der Liturgie weiß, was es sagt.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Praios (Ordnung)

Steigerungsfaktor: C

WAHRHEIT

LITURGIE

Durch diese Liturgie können Geweihte Personen dazu bewegen, die Wahrheit zu sagen.

Probe: MU/KL/IN (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Betroffene muss dem Geweihten (und nur ihm) wahrheitsgemäß auf jede seiner Frage antworten, so lange die Wirkungsdauer der Liturgie anhält. Das Opfer der Liturgie weiß, was es sagt.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Praios (Ordnung)

Steigerungsfaktor: C

WIESELFLink

LITURGIE

Durch diese Liturgie wird der Geweihte gewandt wie ein Fuchs.

Probe: IN/IN/GE

Wirkung: Der Geweihte wird flinker und schneller. Je nach QS erhält er verschiedene Boni. Die Boni sind kumulativ, d.h. bei QS 5 hat der Geweihte insgesamt GE +3, GS + 1 und AW +1. Durch die Steigerung der GE können auch die Schadensschwellen bei Kampftechniken mit GE betroffen sein. Der Geweihte macht also eventuell mehr Schaden mit einigen Waffen.

1 QS: +1 GE

2 QS: +1 GS

3 QS: +1 GE

4 QS: +1 AW

5 QS: +1 GE

6 QS: +1 GS

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Phex (Schatten)

Steigerungsfaktor: B

WUNDERSAME VERSTÄNDIGUNG

LITURGIE

Der Geweihte kann eine ihm sonst unbekannte Sprache sprechen.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte erhält die Stufen in der Sprache, die er gerade für seine Kommunikation benötigt. Es ist nicht notwendig, dass der Geweihte schon einmal etwas von der Sprache gehört oder gelesen hat.

1-2 QS: Sprachstufe 1

3-4 QS: Sprachstufe 2

5-6 QS: Sprachstufe 3

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Hesinde (Wissen), Phex (Handel)

Steigerungsfaktor: B

WUNDERSAME VERSTÄNDIGUNG

LITURGIE

Der Geweihte kann eine ihm sonst unbekannte Sprache sprechen.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte erhält die Stufen in der Sprache, die er gerade für seine Kommunikation benötigt. Es ist nicht notwendig, dass der Geweihte schon einmal etwas von der Sprache gehört oder gelesen hat.

1-2 QS: Sprachstufe 1

3-4 QS: Sprachstufe 2

5-6 QS: Sprachstufe 3

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Hesinde (Wissen), Phex (Handel)

Steigerungsfaktor: B

ACKERSEGEN

ZEREMONIE

Durch den Ackersegen kann ein Perainegeweihter ein Feld fruchtbar machen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte wandert über das frisch gesäte Feld und segnet die Ackerfrüchte. Die Wirkung des Segens entfaltet sich auf einer Fläche von bis zu QS x 1.000 Quadratschritt (der Geweihte darf vom Zentrum des betroffenen Gebietes aber nicht weiter weg sein, als die Reichweite der Liturgie beträgt). Die Ackerfrucht ist weniger anfällig gegen Krankheiten und Ungeziefer, während alle anderen Pflanzen auf dem Acker in ihrem Wachstum gehemmt werden. Der Segen schützt die Pflanzen jedoch nicht vor äußeren Einflüssen wie Dürre, Überflutung oder Hagelschlag.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: Sicht

Wirkungsdauer: ein Wachstumszyklus (zwischen
6 und 12 Monaten)

Zielkategorie: Pflanzen

Verbreitung: Peraine (Landwirtschaft)

Steigerungsfaktor: B

EXORZISMUS

ZEREMONIE

Durch diese Zeremonie können Dämonen und Geister vertrieben werden, die von einem Opfer Besitz ergriffen haben. Der Exorzismus vertreibt nur Wesen, die Besitz von einem Körper genommen haben.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK des Wesens)

Wirkung: Mit einem Exorzismus werden Dämonen und Geister ausgetrieben, die Besitz von einem Lebewesen ergriffen haben. Gelingt der Exorzismus, wird der Dämon oder Geist aus dem Körper vertrieben und zurück in die Niederhöllen oder ins Totenreich verbannt.

Zeremoniedauer: 8 Stunden

KaP-Kosten: 32 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen, Geister

Verbreitung: allgemein, Praios (Antimagie), Biron (Traum)

Steigerungsfaktor: B

EXORZISMUS

ZEREMONIE

Durch diese Zeremonie können Dämonen und Geister vertrieben werden, die von einem Opfer Besitz ergriffen haben. Der Exorzismus vertreibt nur Wesen, die Besitz von einem Körper genommen haben.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK des Wesens)

Wirkung: Mit einem Exorzismus werden Dämonen und Geister ausgetrieben, die Besitz von einem Lebewesen ergriffen haben. Gelingt der Exorzismus, wird der Dämon oder Geist aus dem Körper vertrieben und zurück in die Niederhöllen oder ins Totenreich verbannt.

Zeremoniedauer: 8 Stunden

KaP-Kosten: 32 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen, Geister

Verbreitung: allgemein, Praios (Antimagie), Biron (Traum)

Steigerungsfaktor: B

GEWEIHTER PANZER

ZEREMONIE

Der Rondrageweihte kann sich und seine Rüstung stärken.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Rüstung des Geweihten gilt als geweiht. Wenn Dämonen den Geweihten angreifen, verursachen erfolgreiche Angriffe des Dämons 1W3 SP bei ihm, da er den Geweihten oder seine Rüstung berühren muss.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 15 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rondra (Sturm)

Steigerungsfaktor: B

GEWEIHTER PANZER

ZEREMONIE

Der Rondrageweihte kann sich und seine Rüstung stärken

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Rüstung des Geweihten gilt als geweiht. Wenn Dämonen den Geweihten angreifen, verursachen erfolgreiche Angriffe des Dämons 1W3 SP bei ihm, da er den Geweihten oder seine Rüstung berühren muss.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 15 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Rondra (Sturm)

Steigerungsfaktor: B

LÖWENGESTALT

ZEREMONIE

Durch diese Zeremonie kann sich der Geweihte in einen Löwen oder eine Löwin, das heilige Tier seiner Göttin, verwandeln.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte verwandelt sich in einen Löwen. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Löwengestalt behält der Geweihte seine geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften und Fähigkeiten des Löwen. Zudem kann er QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Löwen verteilen. In der Löwengestalt kann er keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien wirken. In Löwengestalt gilt der Geweihte als gesegnet (siehe Regelwerk Seite 322).

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur der Geweihte selbst)

Verbreitung: Rondra (Schild, Sturm)

Steigerungsfaktor: B

LÖWE

Größe: 1,60 bis 2,20 Schritt lang (ohne Schwanz);
1,00 bis 1,20 Schulterhöhe

Gewicht: 130 bis 200 Stein

Geistige Eigenschaften wie Geweihter

FF 9 GE 14 KO 16 KK 16

LeP wie Geweihter INI 14+1W6 AW 7

RS 0 SK wie Geweihter ZK -3 GS 12

Biss: AT 15 TP 1W6+6 RW kurz

Pranke: AT 14 TP 1W6+3 RW mittel

Aktionen: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier

Zusätzliche Vorteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch)

NEBELLEIB

ZEREMONIE

Der Geweihte verwandelt seinen Körper in Nebel.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Körper des Phexgeweihten verwandelt sich in Nebel. Seine Kleidung und Gegenstände, die er am Körper trug, werden nicht mitverwandelt. Profane, magische und geweihte Waffen richten gegen den Nebel keinen Schaden an. Zauber mit dem Merkmal *Verwandlung* können nicht gegen den Nebel eingesetzt werden.

Der Geweihte kann sich bei relativer Windstille mit GS 4 willentlich fortbewegen; bei leichtem Gegenwind muss er eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, um nicht abgetrieben zu werden; bei starkem Gegenwind wird er aber in Windrichtung davongebblasen, ohne sich dagegen wehren zu können. Der Geweihte kann seine Umgebung mit allen fünf Sinnen wahrnehmen. Der Geweihte bleibt so lange ein Nebel, bis die Wirkungsdauer vorüber ist.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Phex (Schatten)

Steigerungsfaktor: B

OBJEKTWEIHE

ZEREMONIE

Durch diese Standard-Zeremonie kann ein Geweihter ein Objekt weihen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Das Objekt, üblicherweise ein liturgischer Gegenstand oder eine rituelle Waffe wie ein Sonnenzepter oder ein Rondrakamm, wird geweiht. Damit wird es von den karmalen Kräften der jeweiligen Gottheit durchdrungen, weswegen üblicherweise nur ausgewählte, der Gottheit gefällige Gegenstände geweiht und nur wahren Gläubigen ausgehändigt werden. Sollte das geweihte Objekt eine Waffe sein, gilt sie nun als geweihte Waffe. Das Objekt darf maximal 4 Stein wiegen. Für jede QS kann das Objekt 1 Stein mehr wiegen. Die Objektweihe wird vor allem für die geweihten Rabenschnäbel der Borongeweihten, das Sonnenzepter der Praioten und die Rondrakämme der Rondrageweihtenschaft verwendet.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 16 KaP, davon 2 permanent (nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: permanent

Zielkategorie: Objekt

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Liturgiemodifikationen im Überblick

-  **Erzwingen:** Kosten um einen Schritt erhöht, Liturgieprobe um 1 erleichtert (bei einigen Liturgien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
-  **Kosten senken:** Kosten um einen Schritt gesenkt, Liturgieprobe um 1 erschwert (bei einigen Liturgien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
-  **Reichweite erhöhen:** Reichweite um einen Schritt erhöht, Liturgieprobe um 1 erschwert
-  **Liturgiedauer erhöhen:** Liturgiedauer um einen Schritt erhöht, Liturgieprobe um 1 erleichtert
-  **Liturgiedauer senken:** Liturgiedauer um einen Schritt gesenkt, Liturgieprobe um 1 erschwert
-  **Gebete und Gesten weglassen:** Liturgieprobe um jeweils 1 erschwert

LITURGIEMODIFIKATIONEN

Liturgie- dauer	1 Aktion	2 Aktionen	4 Aktionen	8 Aktionen	16 Aktionen	32 Aktionen
Reich- weite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
Kosten	1 KaP	2 KaP	4 KaP	8 KaP	16 KaP	32 KaP

ZEREMONIEMODIFIKATIONEN

Zeremonie- dauer	5 Minuten	30 Minuten	2 Stunden	8 Stunden	16 Stunden	32 Stunden
Reichweite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
Kosten	8 KaP	16 KaP	32 KaP	64 KaP	128 KaP	256 KaP

Zeremoniemodifikationen im Überblick

-  **Erzwingen:** Kosten um einen Schritt erhöht, Zeremonieprobe um 1 erleichtert (bei einigen Zeremonien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
-  **Kosten senken:** Kosten um einen Schritt gesenkt, Zeremonieprobe um 1 erschwert (bei einigen Zeremonien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
-  **Reichweite erhöhen:** Reichweite um einen Schritt erhöht Zeremonieprobe um 1 erschwert
-  **Zeremoniedauer erhöhen:** Zeremoniedauer um einen Schritt erhöht, Zeremonieprobe um 1 erleichtert
-  **Zeremoniedauer senken:** Zeremoniedauer um einen Schritt gesenkt, Zeremonieprobe um 1 erschwert

MODIFIKATOREN FÜR DIE ZEREMONIEPROBE

*Ort**

Heiligtum der Gottheit +2

Tempel der Gottheit (geweihter Boden) +1

Heiligtum oder Tempel eines Gottes außerhalb
des Pantheons der eigenen Gottheit -1

Heiligtum oder Tempel eines feindseligen Gottes -2

Unheiligtum eines Erzdämonen -3

Unheiligtum oder Tempel des Namenlosen -4

Unheiligtum des Gegenspielers der eigenen Gottheit -5

* Nur einer der Modifikatoren kann gelten.

*Zeit***

Monat des eigenen Gottes +1

Feiertag des eigenen Gottes +2

Namenlose Tage -5

** Nur einer der Modifikatoren kann gelten

Sonstiges

Nutzung von mit Objektweihe versehenen Traditions-
artefakte der Kirche (z.B. Sonnenzepter, Rondrakämme) +1

BEISPIELE FÜR MODIFIKATOREN DURCH ABLENKUNGEN

Situation

Erschwernis

Tippen auf die Schulter

+3

Kämpfen/Zaubern/Liturgie wirken auf schwankendem Schiff

+/-0

Zaubern/Liturgie wirken im freien Fall

-3

Zustand Schmerz

Stufe des Zustands

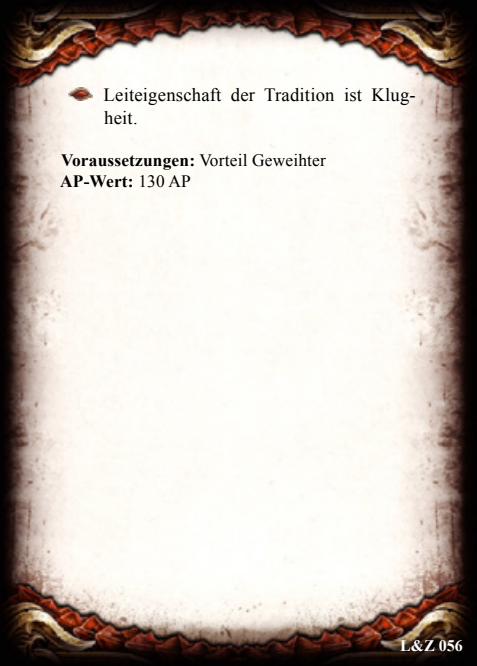
Zauberer erleidet Schaden

- erlittene Schadenspunkte /
3 (mindestens aber 1)

TRADITION (PRAIOSKIRCHE)

GEWEIHTENTRADITION

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

- 
- Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 130 AP

TRADITION (RONDRAKIRCHE)

GEWEIHTENTRADITION

- 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.
- 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.

- Ein Rondrageweiheter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Held einen Geweihten der Kirche spielen will.
- Wohlgefällige Talente: alle Nahkampftechniken, Körperbeherrschung, Kraftakt, Reiten, Selbstbeherrschung, Götter & Kulte, Kriegskunst
- Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 150 AP

TRADITION (BORONKIRCHE)

GEWEIHTENTRADITION

-  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.
-  Borongeweihte Waffen machen doppelten Schaden an Untoten. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
-  Ein Borongeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Held einen Geweihten der Kirche spielen will.

Wohlgefällige Talente: Selbstbeherrschung, Verbergen, Zechen, Einschüchtern, Menschenkenntnis, Willenskraft, Götter & Kulte, Sphärenkunde, Sternkunde, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden

Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 130 AP

TRADITION (HESINDEKIRCHE)

GEWEIHTENTRADITION

- Gegen Illusionen erhält ein Hesindegeweihter eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Sinnesschärfe*.
- Klarer Verstand: Für den Geweihten sind die Auswirkungen von *Verwirrung* um eine Stufe gesenkt (z.B. wird *Verwirrung* Stufe II wie Stufe I behandelt). Ausnahme ist Stufe IV, hier erleidet auch der Geweihte alle Einbußen vollständig.
- Ein Hesindeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Held einen Geweihten der Kirche spielen will.

- Wohlgefällige Talente: Sinnesschärfe, Bekehren & Überzeugen, Willenskraft, Pflanzenkunde, Tierkunde, Geographie, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Magiekunde, Mechanik, Rechnen, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Sphärenkunde, Sternkunde, Alchimie
- Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter
AP-Wert: 130 AP

TRADITION (PHEXKIRCHE)

GEWEIHTENTRADITION

- Der Spieler des Geweihten kann sich beim Einsatz von Schicksalspunkten zur Wiederholung eines Wurfes (egal wie viele Würfel) das jeweils bessere Ergebnis aussuchen.
- Phexgeweihte feilschen bei Zeremonien mit ihrem Gott. Sie erhalten +1 auf die jeweilige Zeremonie, wenn sie 5 Silbertalern pro Steigerungsfaktor an ihn opfern, also 5 Silbertalern 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. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Held einen Geweihten der Kirche spielen will.

Wohlgefällige Talente: Gaukeleien, Klettern, Sinnesschärfe, Taschendiebstahl, Verbergen, Gassenwissen, Überreden, Verkleiden, Brett- & Glücksspiel, Götter & Kulte, Rechnen, Rechtskunde, Sternkunde, Handel, Schlösserknacken

Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 150 AP

TRADITION (PERAINEKIRCHE)

GEWEIHTENTRADITION

- 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 an der Krankheit an.
- Ein Perainegeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Held einen Geweihten der Kirche spielen will.

Wohlgefällige Talente: Zechen, Bekehren & Überzeugen, Menschenkenntnis, Willenskraft, Fischen & Angeln, Pflanzenkunde, Tierkunde, Götter & Kulte, Sagen & Legenden, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden

Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 110 AP

ASPEKTKENNTNIS

KARMALE SONDERFERTIGKEIT

Durch diese Sonderfertigkeit erlangt ein Geweihter besondere Kenntnisse in einem bestimmten Aspekt seiner Kirche. Neben den üblichen Aspekten der unterschiedlichen Kirchen gibt es auch noch die Aspektkenntnis (allgemein). Diese wirkt sich auf alle Liturgien aus, die als Aspekt den Eintrag „allgemein“ aufweisen. Erst durch eine Aspektkenntnis kann ein Geweihter eine Liturgie auf einen FW von über 14 steigern.

Nachdem der Aspekt erworben wurde, gibt es für Zauber mit diesem Aspekt keine weitere spezielle Grenze.

Voraussetzungen: Leiteigenschaft der Tradition 15, 3 Liturgien und Zeremonien des Aspekts auf 10

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte für die erste, 25 Abenteuerpunkte für die zweite, 45 Abenteuerpunkte für die dritte Aspektkenntnis

ASPEKTKENNTNIS

KARMALE SONDERFERTIGKEIT

Durch diese Sonderfertigkeit erlangt ein Geweihter besondere Kenntnisse in einem bestimmten Aspekt seiner Kirche. Neben den üblichen Aspekten der unterschiedlichen Kirchen gibt es auch noch die Aspektkenntnis (allgemein). Diese wirkt sich auf alle Liturgien aus, die als Aspekt den Eintrag „allgemein“ aufweisen.

Erst durch eine Aspektkenntnis kann ein Geweihter eine Liturgie auf einen FW von über 14 steigern.

Nachdem der Aspekt erworben wurde, gibt es für Zauber mit diesem Aspekt keine weitere spezielle Grenze.

Voraussetzungen: Leiteigenschaft der Tradition 15, 3 Liturgien und Zeremonien des Aspekts auf 10

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte für die erste, 25 Abenteuerpunkte für die zweite, 45 Abenteuerpunkte für die dritte Aspektkenntnis

FOKUSSIERUNG

KARMALE SONDERFERTIGKEIT

Wird der Held in seiner Konzentration beim Wirken von Liturgien oder Zeremonien gestört, sind die nötigen Proben auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* durch diese Sonderfertigkeit um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: MU 13

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

FOKUSSIERUNG

KARMALE SONDERFERTIGKEIT

Wird der Held in seiner Konzentration beim Wirken von Liturgien oder Zeremonien gestört, sind die nötigen Proben auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* durch diese Sonderfertigkeit um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: MU 13

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

STÄRKE DES GLAUBENS

KARMALE SONDERFERTIGKEIT

Der Geweihte verharret in einer Position, ruft seine Gottheit an und konzentriert sich. Niedere Dämonen können den Geweihten nicht berühren oder direkt angreifen, so lange er die Konzentration aufrechterhält und sich nicht bewegt.

Voraussetzungen: MU 15

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

STÄRKE DES GLAUBENS

KARMALE SONDERFERTIGKEIT

Der Geweihte verharret in einer Position, ruft seine Gottheit an und konzentriert sich. Niedere Dämonen können den Geweihten nicht berühren oder direkt angreifen, so lange er die Konzentration aufrechterhält und sich nicht bewegt.

Voraussetzungen: MU 15

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

STARKE SEGNUNGEN

KARMALE SONDERFERTIGKEIT

Die Segnungen des Helden sind besonders stark.

Regel: Segnungen gelten als mit 2 QS bestanden

Voraussetzung: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

STARKE SEGNUNGEN

KARMALE SONDERFERTIGKEIT

Die Segnungen des Helden sind besonders stark.

Regel: Segnungen gelten als mit 2 QS bestanden

Voraussetzung: Vorteil Geweihter

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte