Karmalpaktierer

Geweiht aber richtig

Bielefeld 2021
Xaver Stiensmeier

Erste Version

Jedes Wort ein Vorurteil...
-aus den Chroniken von Ilaris

Autor & Layout
Xaver Stiensmeier

LaTeX-Vorlage Basierend Auf
Jan Battenfeld

Lektorat
N/A

Feedback Und Spieltests
N/A

Dank an Ilaris, Das Schwarze Auge und natürlich meine beiden Spielgruppen. Ich hoffe ihr habt viel Spaß beim Lesen und findet die ein oder andere Idee für euch!

Feedback-Mail

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung **4**
1.1 FAQ . . . 4

2 Karmalpaktierer **6**
2.1 Wichtige Begriffe . . . 6
2.1.1 Weihegrad . . . 6
2.1.2 Status: Übermannt . . . 7
2.1.3 Entrückung . . . 7
2.1.4 Segnung . . . 8
2.1.5 Mirakel . . . 8
2.1.6 Liturgien . . . 8
2.2 Liturgiewirken . . . 9
2.2.1 Wie du eine Liturgie wirkst . . . 9
2.2.2 Modifikationen . . . 10
2.2.3 Beispiele . . . 10

3 Änderungen **12**
3.1 Liturgien und Segnungen . . . 12
3.1.1 Veränderte Liturgie-Erweiterungen . . . 12
3.1.2 Veränderte Liturgien . . . 13
3.2 Allgemeine Karmale Sonderfertigkeiten . . . 14
3.3 Liturgiestilsonderfertigkeiten . . . 15
3.4 Erweiterte Liturigestilsonderfertigkeiten . . . 17
3.5 Karmaenergie hinzukaufen . . . 17
3.6 Traditionen . . . 18
3.7 Vorteile & Nachteile . . . 18
3.7.1 Vorteile . . . 18
3.7.2 Nachteile . . . 19

Einleitung

Werter Leser, ich freue mich, dass du dich hierher verirrt hast!

Lass dir vorab wenige wichtige Worte gewahr werden, damit du einen möglichst angenehmen Lesefluss erlebst!

1. Der Abschnitt Karmalpaktierer enthält die kompletten Regeln zum Karmalpaktierer! Für diesen Teil vergesst erstmal alles, was ihr über Geweihte in DSA5 gelesen habt, das war alles falsch und eine Lüge!
2. Der Abschnitt Änderungen stellt wünschenswerte und notwendige Änderungen dar, welche sich aus der Veränderung des karmalen Wirkens ableiten lassen (z.B. macht's wenig Sinn KaP einzusparen, wenn KaP nicht mehr existieren kapische?)

Der restliche Teil dieser Einführung wird mögliche Fragen beantworten. Noch hast du nix von meinen Regeln gelesen du faules Stück, von daher gibt's auch nur wenig Grund für dich diese Fragen jetzt schon zu lesen. Spring am besten in den Karmalpaktierer Teil, wo du dich mit den wichtigsten Regeln vertraut machen kannst und komm dann wieder oder gönne dir die volle Dröhnung und nimm auch noch die Änderungen mit.

Die hier vorgestellten Regeln werde ich so oder so ähnlich auf mein eigenes System übertragen und damit ist das auch ein wenig ein Test.

1.1 FAQ

Gibt Erzwingen +1 QS durch die Entrückung oder sozusagen +2 QS mit der Entrückung? Erzwingen gibt zunächst +1 QS und sofort die Stufe Entrückung. Dadurch hat die Liturgie in der Tat beim Wirken +2 QS (+1 durch Erzwingen, +1 durch die extra Entrückung). Gut könnt ihr das auch im Beispiel Praiodan sehen. Folglich erhöht Erzwingen direkt die QS um 1 (nur für die Liturgie) und dann nochmal indirekt um 1 durch Entrückung (was länger anhält).

Geweihte sind jetzt viel stärker als Magier! Das ist keine Frage, sondern eine Aussage und eine die falsch sein sollte, wenn ich keine großen Fehler begangen habe. Wenn dem wirklich so ist, dann bitte direkt eine wütende Nachricht an mich schicken, damit ich das Problem beseitigen kann.

Geweihte sind jetzt viel schwächer als Magier! Das ist ... ach schau doch bitte kurz eine Aussage weiter oben.

Wie viel Entrückung kann ein Geweihter maximal aufbauen? Theoretisch unendlich. Ein Geweihter könnte unendlich oft Erzwingen einsetzen, seinen w6 Wurf notwendig nicht schaffen und dann nie wieder aus dem Übermannt sein auftauchen. Die höchste sinnvolle Stufe Entrückung ist WG+5; also 11 für WG 6. Wenn jemand mit Weihegrad 6 11 Entrückung durch eine Liturgie erreicht, muss er mit einem w6 eine 6 würfeln, damit die Liturgie auch wirklich wirkt.
Aktuell ist die Auswirkung von 11 QS noch undefiniert, aber Meister könnten eine so hohe Entrückung verwenden, um z.B. die Bannung eines mächtigen Dämons zu begründen oder einem Spieler einen mächtigen Effekt zuzugestehen.

Karmalpaktierer

2.1 Wichtige Begriffe

Fürchtet euch nicht! Das ist alles nicht so kompliziert, wie die Materie auf den ersten Blick vermuten lässt! Entrückung baut sich durch karmales Wirken auf, doch zu viel Entrückung und ihr werdet übermannt. Geweihte eines höheren Weihegrads vertragen mehr Entrückung und mehr Entrückung bedeutet stärkeres Wirken. Manches Wirken benötigt eine gewisse Entrückung und benötigte Entrückung kann auch durch die Liturgie selbst aufgebaut werden. Mit aufgebauter Entrückung gehen Mirakel und Segen leicht von der Hand, wobei du nur ein Mirakel pro Tag sprechen sollst und Segen so wie's dem Herrn recht ist. Ist doch ganz einfach!
Praiodan zu einer Schar Novizen

2.1.1 Weihegrad

Weihegrad (kurz WG) 0 entspricht Alrik Normalaventurier, der nicht geweiht ist. Auch Akoluthen haben Weihegrad 0. Geweihte (Vorteil: Geweiht) haben erstmal WG 1 und können dann über die Sonderfertigkeit (Hohe Weihe I-V) weitere Weihegrade erreichen. Dafür müssen sie jedoch ihren Glauben festigen und dies ihrem Gott auch zeigen. Maximal ist so ein WG von 6 möglich. Der Weihegrad bestimmt unter anderem, wie viele Stufen Entrückung ein Geweihter haben kann, bevor die göttlichen Gefühle ihn überwältigen und er **Übermannt** wird.
Außerdem beschreibt der WG generell die karmale Mächtigkeit des Geweihten.
Zur Charaktererschaffung wird eindeutig davon abgeraten, auf einem WG von über zwei zu starten (immerhin ist der WG etwas, das man sich verdient!).

Weihegrad-Probe Die Weihegrad-Probe muss abgelegt werden, wenn der Geweihte einen höheren Weihegrad erlangen möchte. Die Willenskraftprobe ist um 2 pro zu erreichenden Weihegrad erschwert, das erreicht werden soll und erleichtert je nach gottgefälligem Handeln. Wer also den dritten Weihegrad erreichen möchte, dem muss eine um 6 erschwerte Willenskraftprobe gelingen, die nicht mit einem Mirakel oder ähnlichem erleichtert werden kann. Misslingt die Probe fühlt der Geweihte sich 12 Tage von seinem Gott getrennt und kann keine Entrückung aufbauen. Etwaige Geschehnisse wird er vermutlich als Zeichen dessen Missgunst deuten. Eventuell offenbart sich ihm aber auch ein neuer Weg in die richtige Richtung. Der Geweihte kann die Probe erst erneut versuchen, wenn er diesen neuen Weg begangen hat oder sich mit dem Problem, das sein Gott in den Raum stellte, beschäftigt hat. Bleibt ein Zeichen aus, so warten die meisten Geweihten mindestens ein Jahr ab, bevor sie einen weiteren Versuch antreten.
Die Weihegrad-Probe ist ein bedeutendes Ereignis, welches meist mit mehreren Tagen Meditation an einem besonders gottgefälligem Ort am besten im Monat des Gottes verbunden ist. Eine Absage wird dabei

nicht grundsätzlich als schlechtes Zeichen aufgefasst, sondern als Möglichkeit, sich auf den passenden Weg im Namen der Göttin zu begeben. Dennoch verunsichert eine Ablehnung besonders jüngere Geweihte, deren Selbstzweifel oft von älteren Geweihten belächelt, aber auch verstanden wird.

2.1.2 Status: Übermannt

Wann immer ein Wesen größere Entrückung als sein WG erfährt, gilt es als übermannt. Übermannt kann nicht aufgehoben werden (selbst wenn eine andere Regel erlaubt Status zu entfernen) außer indem die Stufen Entrückung abgebaut werden.
Solange ein Wesen übermannt ist, kann es keine Proben ablegen oder weitere Entrückung ansammeln. Der Übermannte wirkt völlig weggetreten. Spieler verlieren teilweise die Kontrolle über den Charakter, der durch göttliche Eingebung getrieben, sich völlig unerwartet verhalten wird; wobei die Umgebung gänzlich vergessen ist. Übermannte können noch immer ihre freie Aktion nutzen.
Je nach Geweihtem wird sich das Übermannt sein gänzlich anders ausspielen. Ein Rondrageweihter mag noch immer sich und seine Freunde verteidigen und ein Korgeweihter mag noch immer auf den Gegner einschlagen, dann aber vielleicht nur noch um kleine Wunden zu reißen. Dennoch mag dadurch ein Gegner gebunden werden. Ein Nandusgeweihter kann übermannt auch ein Rätsel lösen oder auf einmal das richtige Buch in der größten Bibliothek Aventuriens finden, aber eben nicht geplant oder gezielt. Genauso könnte er sich auch in der nächsten Zelle wiederfinden, da er die Waren eines Händlers im Rausch gestohlen hat und die Stadtwache wenig Liebe für den Geweihten übrig hatte.

2.1.3 Entrückung

Entrückung ist ein rauschähnlicher Zustand, den Götterdiener erfahren, wenn sie die Gaben ihrer Götter nutzen. Er baut sich alle 6 Stunden um eine Stufe ab (Verbesserte Regeneration(Karmalenergie) kann dies verbessern).

Zustand: Entrückung

Entrückungsstufe	Auswirkung
Stufe I-VI	Alle gefälligen Proben sind um Stufen erleichtert. Alle anderen sind um Stufen erschwert.
Stufe IV	Angriffe des Geweihten gelten als geweihte Angriffe. Gegenstände (auch Waffen, seine Kleidung oder Rüstung(siehe Geweihter Panzer)) gelten als geweiht, solange der Geweihte sie berührt
Stufe V	Wie IV aber zweifachgeweiht. Der Schaden steigt um 1 TP
Stufe VI	Wie V aber heilig. Der Schaden steigt um 2 TP. Außerdem erhalten niedere Dämonen in Kampfreichweite 1 Stufe Furcht

Dabei sollten die Spieler und natürlich auch der Spielleiter nicht vergessen, dass Entrückt ein Rauschzustand ist. Zwar bringt er gewisse Boni mit sich, aber ein stark entrückter Peraine-Geweihter sollte sich noch stärker durch den Moralkodex gebunden fühlen als sonst schon. Der Ingerimm-Geweihte mag eventuell in diesem Zustand eine für Außenstehende unnütze Legierung anfertigen anstatt das gewünschte Eisenschwert, da er sich in dem Moment so fühlte. Generell sollten solche Ausschweifungen bei der Entrückung vom Spieler ausgehen. Immerhin ist er noch nicht übermannt!

Entrückung ist essenziell und bestimmt später die QS des Wirkens und vieles mehr!

Entrückung wird meistens durch das Wirken von Liturgien aufgebaut. Jedoch kann ein jeder Geweihter sich auch durch Meditation entrücken (und sich dabei theoretisch auch selbst übermannen, wenn er nicht vorsichtig ist). Wie lange der Geweihte benötigt, um sich selbst zu entrücken, entscheidet der Meister (meist sollten nur eine oder wenige Minuten benötigt werden).
Es können mehr als 6 Stufen aufgebaut werden. Die folgenden Stufen haben keine weitere Wirkung, müssen aber regulär abgebaut werden, bevor übermannt endet.

2.1.4 Segnung

Segnungen sind die kleine Hilfen, die Geweihte ihren Schafen mit auf den Weg geben können. Um Segnungen wirken zu können, muss der Geweihte mindestens eine Stufe Entrückung aufweisen. Segnungen kosten den Geweihten nichts. Übertreibt ein Geweihter das Segnen jedoch, verliert er die Fähigkeit für eine Woche.

2.1.5 Mirakel

Mirakel sind die kleinen Hilfen, die Götter ihren Geweihten zukommen lassen. Um Mirakel wirken zu können, muss der Geweihte mindestens eine Stufe Entrückung aufweisen. Mirakel kosten den Geweihten nichts. Jeder Geweihter kann nur ein Mirakel pro Tag und pro Probe nutzen (auch in einer Sammelprobe, die über mehrere Tage geht, ist nur ein Mirakel möglich). Mirakel sind nur für wohlgefällige Talente verwendbar und erleichtern die Probe entsprechend.

Mirakel plus minus mal geteilt Generell gelten als wohlgefällig die Talente, welche bei deiner Gottheit angegeben sind. Manchmal sind diese Listen aber Murks oder entsprechen nicht dem, was deine Gruppe unter dem Gott versteht. In diesen Fällen sollst du die Liste gerne anpassen. Versuche dabei das Prinzip des äquivalenten Austausch durchzusetzen. Nimmst du ein B-Talent dazu, streichst du ein B-Talent weg. Im Zweifel mit dem Meister absprechen.
Manchmal ist auch ein neutrales oder bedingtes Talent richtig und wichtig. Z.B. sollten Borongeweihte keine Erschwernisse gegen Untote im Kampf bekommen, nur weil sie eine Liturgie gewirkt haben! In so einem Fall kannst du auch konkrete Ausnahmen ausdenken und absprechen: *Führt ein Borongeweihter eine Waffe gegen Untote, so gilt diese Kampftechnik als gottgefällig* oder *Hiebwaffen sind bei Borongeweihten nicht von Entrückung betroffen* (je nach eurem Spielstil).

2.1.6 Liturgien

Liturgie bezeichnet alles karmale Wirken der Geweihten, das nicht Segnung, Mirakel oder Sonderfertigkeit ist. Liturgien haben einen Steigerungsfaktor A/B/C/D, kosten 10/20/30/40 AP und können erst mit WG 1/2/3/4 erworben werden. Außerdem hat jede Liturgie Liturgieerweiterungen. Die Liturgieerweiterungen werden bei Steigerungsfaktor(A0,B1,C2,D3) + Grad der Liturgieerweiterung WG freigeschaltet. Bei der Liturgie *Geweihter Panzer* (B) würde die erste Erweiterung also mit WG 2, die zweite bei WG 3 und die letzte mit WG 4 freigeschaltet. Bei einer D Liturgie würde die dritte Erweiterung sogar erst bei Weihegrad 6 freischalten!

Transkription

Probe	Was für eine Probe?! Götterwirken heißt es nicht Gottversuche! Proben brauchen wir nicht!
Wirkungen	Natürlich sind das eher Richtlinien! Die Kraft von Göttern ist nicht in menschlichen Worten zu binden...
Liturgiedauer	Nein, Adelstat, du kannst nicht einfach schnell sprechen! Nur der, der alles ausblendet und sich auf sein Ziel konzentriert, vermag die Götter schneller mit seiner Bitte zu erreichen, denn sie wissen, dass ihm seine Bitte wichtig ist
KaP-Kosten	Je 4/8/16/32/64/128 entsprechen 1/2/3/4/5/6 Stufen Entrückung, die du zusätzlich aufbauen musst, um sie zu wirken
Reichweite	Du kennst das mit den Richtlinien ja schon.. Das gilt auch hier.
Wirkungsdauer	Richtlinien mein Freund, komplizierte Sache..
Zielkategorie	Dort hat sich wenig geändert, doch auch hier vermuten einige, dass es sich nur um, du weißt schon was handelt
Verbreitung	Dies gibt an, in welcher Gruppierung eine solche Anrufung üblich ist
Steigerungsfaktor	A/B/C/D Liturgien kosten 10/20/30/40 AP einmalig zur Freischaltung. Ein Geweihter muss am Ende einer Liturgie mindestens 1/2/3/4 Stufen Entrückung haben, um die Liturgie wirken zu können (an diesem Ende sind die Entrückungen, die die Liturgie selbst verursacht schon mit eingerechnet)

2.2 Liturgiewirken

2.2.1 Wie du eine Liturgie wirkst

Transfer von Liturgien Bis vor nicht allzu langer Zeit wurde Karmale-Energie noch als eigene Größe (Anhänger dieses Humbugs maßen Energie in Karmalpunkte) betrachtet, doch mittlerweile haben die Praioten aus Gareth ein besseres System entdeckt, das gottgefällige Ordnung bringt. Leider finden sich in den alten, staubigen Bücher noch immer alte Maßeinheiten, weswegen Bruder Hilbert mich darum gebeten hat, an dieser Stelle ein paar Worte zur Transkription zu verlieren: Manche Liturgien haben jedoch

aufrechterhaltend als Wirkungsdauer notiert. Vergiss dies ganz schnell! Richtig ist: Liturgien sind nicht aufrechterhaltend, sondern kosten nur die Initial-Entrückung und wirken dann zwei volle Intervallzeiten lang. Der Geweihte kann die Liturgie während der Wirkungsdauer jederzeit in nur einer Aktion nochmal wirken (und die anfallende Entrückung empfangen) und so die Wirkungsdauer entsprechend verlängern.

Beschreibung Zunächst bestimmst du, welche Liturgie du wirken möchtest. Du überprüfst dabei natürlich auch, ob du überhaupt genug Entrückung aufbringen kannst. Ist dein WG 2 und deine Liturgie kostet nach alter Metrik 16 KaP, dann solltest du nochmal die Schulbank drücken. Dann legst du deine Modifikationen fest, die findest du weiter unten. Danach setzt du deine Technik ein, legst natürlich keine Probe ab und erfährst deine Entrückung. Scheitert deine Liturgie aus irgendwelchen Gründen, erhältst du dennoch die volle Entrückung; außer die Liturgie scheiterte, weil du keine Entrückung aufbauen konntest. Deine Liturgien wirken von sich aus stets mit aktuelle Entrückung QS. Dabei wird nach dem Wirken geschaut, wie viele Stufen Entrückung der Geweihte besitzt. Du kannst die Wirkung durch Sonderfertigkeiten und

Modifikationen erhöhen.

Übermannt Unvorsichtige Frischlinge und alteingesessen Verzweifelte mögen manchmal die Schwelle der Transzendenz erreichen, wenn sie der unbegreifbaren Göttlichkeit zu nahe kommen (also mehr Entrückung aufbauen als ihr Weihegrad zulässt). Oft geschieht dies, weil sie in einem verzweifelten Moment ihre Götter anflehen und sich für ihre göttliche Macht ganz öffnen. In diesem Fall ist zuerst zu bestimmen, wie viele Stufen über den WG hinausgegangen wurde. Dann würfelt der Spieler einen w6 (Übermannungsprobe). Ist der Wurf kleiner oder gleich der überzähligen Entrückungsstufen misslingt die Liturgie, aber die Entrückung wird dennoch aufgebaut. In jedem Fall findet er sich am Ende übermannt vor.

Permanente Kosten Eine weitere Schwäche der früheren Metrik sind die permanenten Kosten. Sogenannte pKaP. Diese Kosten existieren nicht. Stattdessen können Stufen permanenter Entrückung angebaut werden, die solange anhalten, wie die Wirkung des Effekts, der durch die Kosten hervorgerufen wurde. Gleichzeitig verbindet sich der Geist mit der Wirkung und erweitert die Wahrnehmung des Geweihten. Als Beispiel: Ein Geweihter der Teil einer Tempelweihe gewesen ist und dort permanente Entrückung aufgebaut hat, wird fühlen, wenn diesem Ort ein Unglück widerfährt oder er gar entweiht wird.

Vielleicht sind diese permanenten Kosten auch der Grund dafür, dass ältere Geweihte etwas wunderlich werden! - denkt sich der junge Marik.

2.2.2 Modifikationen

Freie Modifikationen Jeder Geweihte kann diese Modifikationen nutzen und beliebig viele. Jede jedoch nur einmal pro Liturgie.

Erzwingen +1 QS; +1 Stufe Entrückung (mehrfach wählbar)

Reichweite Erhöhen Reichweite um einen Schritt erhöht; +1 Aktion Liturgiedauer

Bedingte Modifikationen Nur manche Geweihte können diese Modifikationen nutzen. Sie werden in Sonderfertigkeiten freigegeben.

Liturgiedauer erhöhen +1QS; Die Liturgiedauer wird um einen Schritt erhöht

Liturgiedauer senken Die Liturgiedauer wird um einen Schritt gesenkt

2.2.3 Beispiele

Praiodan *ist Braniborier. Er möchte den Bann der Dunkelheit wirken, den er erst kürzlich gelernt hat. Praiodans Weihegrad ist 2 und er hat noch keine Stufe Entrückung aufgebaut. Als A Liturgie muss er mindestens eine Entrückung am Ende des Wirkens aufgebaut haben, aber das wird er in jedem Fall, da die Liturgie auch eine Stufe Entrückungsaufbau benötigt. Das Licht einer Kerze reicht ihm jedoch nicht aus. Mindestens eine Fackel müsste her. Bruder Hilbert erzwingt eine höhere QS und erhält so +1 QS. Da er zwei Stufen Entrückung aufbaut hat er also durch seine Entrückung 2 QS und kommt insgesamt auf 3 QS mit dem Erzwingen. Mit der Helligkeit eines Lagerfeuers in der Hand schreitet Praiodan nun beherzt auf die Diebe zu, die vom plötzlichen Licht sichtlich überrascht sind.*
Da Praiodans WG 2 ist, könnte er auch wieder im Schatten verschwinden und das Licht zwischendurch verdunkeln. Ihm steht nämlich die erste Liturgieerweiterung zur Verfügung! (Steigerungsfaktor A)

Mahmud ibn Cherek *ist ein Anhänger des Güldenen und tarnt sich als Levthanpriester. Er möchte nun die Liturgie Kraftvoller Körper nutzen, um das Blatt zu wenden und die törichten Taugenichtse zu besiegen, die sich ihm in den Weg stellen. Leider kann er nicht auf sein volles Potential zurückgreifen, da er mit einer Gruppe „Helden"reist, die Namenloses Wirken sicherlich nicht schätzen würden. Er hat einen WG von 6 und hat noch keine Stufe Entrückung aufgebaut. Als B Liturgie muss Mahmud mindestens über zwei Stufen Entrückung am Ende des Wirkens verfügen. Da die Liturgie in jedem Fall zwei Stufen Entrückungsaufbau benötigt, ist das für ihn in diesem Fall nicht relevant. Mahmud denkt nicht, dass er mehr als 10KR für diese erbärmlichen Hunde benötigt. Kurz überlegt er Geste und Gebet zu improvisieren (Improvisierte Liturgie), entscheidet sich dann aber dagegen: Kein Aufsehen erregen, denkt er sich. Er verkürzt dennoch die Liturgiedauer (Fokussierung). Wie erwartet. Der Kampf ist schnell zu Ende und die Helden haben nichts gemerkt. Sie halten ihn noch immer für einen exzentrischen Levthanpriester. Bald würde sein Plan aufgehen... Bald..*

Chagak vom Stamm Poris *ist eine aufstrebende Rondrageweihte auf wichtiger Mission mit WG 5! Zu erschlagen das Nichtwesen, das Tot und Verderben über das anliegende Dorf brachte. Schnäbel soll es haben und Tentakeln! Chagak weiß, dass es sich dabei nur um einen Dämon handeln kann... Sie weist ihre Gefährten an, ihre Waffen auszustrecken und wirkt Göttliche Klinge und möchte vier Waffen weihen (Erweiterung mehrere Ziele). Das entspricht 32 KaP! Folglich empfängt sie 4 Stufen Entrückung (4,8,16,32) und wirkt die Liturgie. Die Waffen werden für* $4 * 5$*KR (sie verfügt natürlich auch über die Erweiterung Längere Wirkungsdauer) geweiht sein. Nun möchte sie noch schnell einen Dämonenwall wirken. Sie wählt 4 KaP - also eine Stufe Entrückungsaufbau und spricht die heiligen Worte. Der Wall zieht sich um sie und schützt mit* $4 + 5 * 3$ *also 19 Schildstärke. Sie hätte die Waffen auch nicht weihen und ihre ganze Energie in den Dämonenwall stecken können. Dann hätte sie* $64 + 5 * 3$ *also 79 Schildstärke erreichen können. Dafür hätten ihre Freunde dann aber keine geweihten Waffen...*

Änderungen

3.1 Liturgien und Segnungen

Liturgien kosten bei Erwerb 10/20/30/40 AP (A/B/C/D) und können nicht weiter gesteigert werden

Früher aufrechterhaltende Liturgien sind nicht mehr aufrechterhaltend. Sie zu wirken kostet nur die Initial-Entrückung (Umrechnung der Initial-Kosten). Die Liturgien wirken dann zwei ursprüngliche Intervallzeiten lang. Der Geweihte kann die Liturgie während der Wirkungsdauer in nur einer Aktion nochmal wirken und so die Wirkungsdauer entsprechend verlängern

Kosten die durch Erweiterungen oder flexibel durch den Zauber selbst bei der Wirkung anfallen, werden zusammengerechnet, bevor sie mit zu Entrückungsstufen verrechnet werden. Dies kann bei manchen Liturgien zu starken Effekten führen. Wenn diese zu stark werden, werden die Liturgien abgeändert

Liturgien die gegen SK/ZK gerichtet sind, verlieren QS in der Höhe der SK/ZK

Als grobe Regel gilt: Permanente KaP werden zu permanenten Entrückungsstufen übersetzt, die nach einem Jahr abklingt. Während die permanente Entrückung anhält, ist der Geweihte noch immer mit dem Ziel der Liturgie verbunden und spürt, wenn dieses dämonisch versucht oder gar durch Namenloses Wirken bedingt wird. Verfügt der Geweihte über die Sonderfertigkeit: Gespür für das Böse, lässt sich mit dieser auch das Band kurzzeitig verstärken. So kann aus einer Ahnung Gewissheit werden (und der Meister kann weitere Informationen übergeben). Ein tiefes Band mit Gedankenaustausch, Gefühlsaustausch und Sinnaustausch ist dies aber in beiden Fällen sicher nicht. Weiter unten finden sich davon abweichende Regeln und Ausschmückungen, um individueller auf die einzelnen Liturgien einzugehen.

3.1.1 Veränderte Liturgie-Erweiterungen

Manche Liturgie-Erweiterungen tauchen so häufig auf, dass eine Sammlung sich lohnt.

Erweiterungen, die aufrechterhalten ermöglichen, ermöglichen nun den oben beschriebenen Effekt

Erweiterungen, die die Kosten reduzierbar machen, haben keine Auswirkung. Kosten sind nicht reduzierbar (gerne Liturgien mit dieser Erweiterung an mich melden, falls sie noch nicht aufgenommen sind, damit ich sie mit einer anderen Wirkung versehen kann)

Erweiterungen, die die Zauberdauer modifizierbar machen, haben nur eine Auswirkung, wenn der Geweihte über Fokussierung verfügt

3.1.2 Veränderte Liturgien

Ächtung(Exkommunikation) - Bindet eine Stufe permanente Entrückung, welche nach einem Jahr abklingt. Der Geweihte wird spüren, wenn der Verbannte dämonisch/namenlos versucht wird

Aufnahme(Initation) - Bindet eine Stufe permanente Entrückung (unabhängig der Anzahl; der Geweihte könnte also auch mehrere Aufnahmen wirken und hätte dennoch nur eine Stufe permanente Entrückung), welche nach einem Jahr wieder abklingt. Während dieser Zeit spürt der Geweihte falls dem Kind großes Unglück widerfährt oder es von dämonischer Magie oder Namenloser Macht berührt wird

Ausbrennen (Purgation) - Bindet eine Stufe permanente Entrückung, welche nach einem Jahr abklingt. Der Geweihte wird wissen, wenn der Ausgebrannte sich mit Dämonen einlässt, jedoch ist das Band nicht stark genug, um auch Versuchungen zu erkennen

Bannfluch (Anathema) - Bindet eine Stufe permanente Entrückung, falls die Gottheit die Bitte ablehnt oder erfüllt. Der Bannfluch trägt nur die Bitte der Bannung direkt an die Gottheit heran, welche über die tatsächliche Bannung entscheidet. Die Gottheit kann auch entscheiden, dass die Geweihte selbst statt des Zieles das Mal des Verdammten erhält, wenn diese die Liturgie missbraucht, die Bitte ignorieren, ablehnen oder (z.B. Phex) die Bitte anders als erwartet umsetzen. Der Geweihte spürt, wenn sich der Verbannte in seiner Nähe aufhält, mit dämonischen oder namenlosen Mächten paktiert oder stirbt

Heilsegen - Heilt 1w6 LeP pro Stufe Entrückung des Geweihten

Krankheitsbann - Tadelloser Krankheitsheiler: Erreicht der Heiler Krankheitsstufen/2 QS aber nicht Krankheitsstufen QS, so nimmt die Krankheit danach den leichten Verlauf. Wenn die Krankheit zuvor schon den leichten Verlauf genommen hat, wird die Person ganz geheilt. Hat eine Krankheit keinen schwachen Verlauf oder die Krankheit wurde über den Effekt: *Nimmt stets den schweren Verlauf* vergeben, hat die Erweiterung keine Auswirkung

Priesterweihe (Ordination) - Bindet eine Stufe permanente Entrückung, welche abklingt, sobald der Frisch-Geweihte vom Glauben abfällt oder den zweiten Weihegrad erreicht. Während dieser Zeit spürt der Geweihte falls dem Frisch-Geweihten großes Unglück widerfährt oder er von dämonischer Magie oder Namenloser Macht berührt wird

colorblue!80 Sippenbann - Bindet eine Stufe permanente Entrückung, welche nach einem Jahr abklingt. Der Geweihte wird spüren, wenn der Verbannte dämonisch/namenlos versucht wird oder sich in seiner direkten Nähe aufhält. Falls der Verbannte stirbt, weiß der Geweihte darum und auch um den Todesort

Tempelweihe (Konsekration) - Bindet zwei Stufen permanente Entrückung, welche nach einem Jahr abklingen. Der Geweihte wird spüren, wenn der Tempel von dämonischem oder namenlosem Wirken beeinflusst oder gar entweiht wird. Außerdem fühlt er eine tiefe Verbundenheit zu dem Ort

Untote Erschaffen - Bindet eine Stufe permanente Entrückung (bei riesigen Wesen zwei), welche nach einem Tag/Woche/Monat/Jahr/Jahr abklingt. Der Geweihte hat keine besondere Bindung zu dem Untoten, spürt aber, wenn der Untote zerfällt

Wundersame Verständigung - Tadelloser Übersetzer: Der Geweihte erhält die Stufen in zwei Sprachen, die er gerade für die Kommunikation benötigt, und kann so z.B. fließend zwischen zwei Sprechern vermitteln

3.2 Allgemeine Karmale Sonderfertigkeiten

Aspektkenntnis - Entfällt

Entrückungsmeditation - Entfällt

Fokussierung - Liturgiedauer kann halbiert werden (wenn nicht anders angegeben) (dies gilt als Modifikation)

Gefestigter Zeremonieablauf - Die Zeremoniendauer kann verdoppelt werden. Dadurch fällt eine Stufe Entrückung weniger an

Geweihter Karmalleib, Heiliger Karmalleib, Zweifachgeweihter Karmalleib - Entfällt

Hohe Weihe I-V - Der Weihegrad des Geweihten erhöht sich um Anzahl der Stufe

Improvisierte Liturgie(Gebet) - Liturgien können ohne Gebet gewirkt werden

Improvisierte Liturgie(Gesten) - Liturgien können ohne Geste gewirkt werden

Karmale Meditation - Statt Lebenspunkte zu regenerieren kann eine Stufe Entrückung und Trance abgebaut werden

Karmale Regeneration I-II - Trance baut sich bereits nach 6/3 Stunden ab

Kontrolle des Karmalkörpers - Nach Überschreiten des Weihegrads durch Entrückung, ist der Geweihte noch 1w6 KR handlungsfähig (Fokusregel: Willenskraft QS statt 1w6)

Klarer Blick - Während einer Regenerationsphase kann der Geweihte alle Stufen Entrückung und Trance aufheben. Der Geweihte kann die nächsten 24 Stunden keine Entrückung oder Trance aufbauen (also auch keine Liturgien wirken oder Effekte nutzen, die Trance oder Entrückung erzeugen)

Lieblingsliturgie - Die Lieblingsliturgie wird mit zusätzlich 1QS mehr gewirkt (der Spieler darf bei jedem Wirken wählen)

Liturgie Vereinen I-II - Entrückung kann aufgeteilt werden. Zur QS Bestimmung wird die gemeinsame Entrückung betrachtet

Mächtige Kontrolle des Karmalkörpers - Wird der Geweihte durch einen Zustand handlungsunfähig, kann er zwei Stufen Entrückung auf sich nehmen, um den Zustand (bzw. die handlungsunfähig machende Stufe) von sich zu nehmen. Der Meister hat das letzte Wort

Mirakelmacht - Der FW-Bonus wird auf +3 erhöht. Zusätzliche Entrückung fällt nicht an

Routinierte Liturgiewiederholung - Wird die selbe Liturgie mehrmals in Folge ausgeführt, so hat jede Ausführung nach der ersten +1QS

Segnungsbruch, Starker Segnungsbruch, Extrem starker Segnungsbruch - Entfällt. Jeder Geweihte kann sämtliche Segnungen aufheben. Dafür müssen sie mindestens eine Stufe Entrückung besitzen. Wurde die Segnung im Namen eines fremden Gott (nicht eigenes Pantheon) gesprochen, so muss der Weihegrad des Geweihten mindestens genauso hoch sein, wie der Weihegrad des Segners

Stabile Regeneration - Baut der Geweihte mehrere Stufen Entrückung in Folge ab ohne dazwischen weitere Entrückung aufzubauen, so sind alle Intervalle nach der ersten abgebauten Stufe Entrückung halbiert. Diese Halbierung verschwindet sobald der Geweihte wieder eine Stufe Entrückung aufbaut

3.3 Liturgiestilsonderfertigkeiten

Anhänger Des Roten Gottes - Erhalten +1 QS, wenn keine Modifikation verwendet wurde

Apricarier - Erhalten +1 QS, wenn keine Modifikation verwendet wurde

Bilderstürmer - Erhalten +1 QS, wenn sie sich in ihre Emotionen hineinsteigern

Braniborier - Braniborier können alle negativen Modifikationen vorübergehend ignorieren, um unbedingt ihr Urteil zu fällen. Sie erhalten sofort eine Stufe Entrückung (die auch die aktuelle Probe modifiziert). Im Zweifel entscheidet der Meister, ob der Liturgiestil verwendet werden kann

Flusswächter - Flusswächter können jede Liturgie (außer Zeremonien) in einer Aktion wirken. Sie müssen dafür jedoch für jede Halbierung zusätzlich eine Stufe Entrückung hinnehmen (Beispiel: 8 Aktionen = 3 Stufen Entrückung zusätzlich). Dabei können sie andere Sonderfertigkeiten, die die Liturgiedauer verringern vorher anrechnen

Freidenker - Können zwei Mirakel pro Tag wirken

Geisterführer - Erhalten +1QS auf alle Liturgien, die sich mit dem Beschwören, Verbannen oder Kommunizieren mit Geistern befassen (die Wirkung auf profane Talente bleibt erhalten)

Graugänse - Erhalten bei Zeremonien +1 QS

Harmonisten - Das Mirakel kostet weiterhin nichts

Hausgänse - Erhalten +1 QS, wenn keine Modifikation verwendet wurde

Helfer Der Gütigen - Bei Liturgien, die zum Heilen von Giften und Krankheiten dienen, erhalten sie +1 QS (die Wirkung auf profane Talenten bleibt erhalten)

Heilerinnen des Leids - Bei Liturgien, die zum Heilen der Seele verwendet werden, erhalten sie +2 QS. Proben auf Heilkunde Seele sind um 2 erleichtert. Außerdem kann die Geweihte einer Person gut zureden (1 Aktion) und dadurch eine Willenskraftprobe der Person um 2 erleichtern

Hüter der Esse - Erhalten +1 QS, wenn keine Modifikation verwendet wurde

Hüter der Tradition - Die Modifikation Liturgiedauer erhöhen kann verwendet werden

Hüter der Wacht - Liturgien, die gegen Drachen und Echsenwesen gerichtet sind, erhalten einen Bonus von +1 QS. Außerdem richten geweihte Waffen eines Hüter der Wacht +1 TP gegen diese Wesen an, sie erhalten einen zusätzlichen geweihten RS in Höhe ihres WG gegen Atemangriffe von Echsenwesen (Flammenstrahl, Eishauch, ...) und echsische Zauber sind nur um zusätzlich WG erschwert gegen sie zu wirken (dies mag sehr stark wirken, aber es ist auch sehr Situationsabhängig und daher in Ordnung)

Jäger der Seeschlange - Jäger der Seeschlange können Schaden ignorieren, den ein Meereslebewesen an ihnen anrichten würde, und stattdessen eine Stufe Entrückung hinnehmen. Eine Eingebung folgend weichen sie dem Angriff dann geschickt aus oder werden von einer günstigen Begebenheit gepackt und aus dem Angriffsweg befördert

Jünger des Handwerk - Die Modifikation Liturgiedauer erhöhen kann verwendet werden

Kultisten des Ingra - Erhalten +1 QS, wenn die Liturgie darauf abzielt, Feuer und Erz zu kontrollieren

Küstenwächter - Der Geweihte kann durch Erzwingen für jede zusätzliche Stufe Entrückung +2 QS statt +1 QS erhalten. Die Liturgiestilsonderfertigkeit Erzwungene Liturgie hat für sie keine Wirkung

Lehrer der Einsicht - Liturgien, welche ein einzelnes Wesen zum Ziel haben, können für eine zusätzliche Stufe Entrückung in der gleichen Zeit auf zwei Ziele gleichzeitig gewirkt werden (für das zweite Ziel fallen keine weiteren Stufen Entrückung an)

Meereswächter - Erhalten +1 QS auf Liturgien, die auf Seefahrt und Fischfang abzielen. Außerdem sind alle Meerestiere (nicht Ungeheuer) Meereswächtern grundsätzlich freundlicher gesinnt. Sie fühlen sich durch ihn nicht bedroht und würden ihn niemals angreifen, wenn kein sehr guter Grund vorliegt

Medizinleute - Erhalten +1 QS auf Liturgien, die sich mit Heilung befassen (die profane Wirkung bleibt bestehen)

Naagoth-Shaar-Kultisten - Liturgien und Zeremonien zur Beschwörung von Dämonen des Namenlosen erhalten +1 QS (die magische Wirkung bleibt erhalten)

Pastori - Erhalten +1 QS, wenn keine Modifikation verwendet wurde

Prinzipisten - Kennen ältere Varianten der Gebete und Gesten. Sie können daher beliebige Gesten und Gebete für ihre Liturgien verwenden. Nicht selten wird dadurch die Wirkung der Liturgie leicht verändert (Meisterentscheid)

Propheten Des Todes - Erhalten +1 QS auf Liturgien, wenn die Zielkategorie Untote ist. Propheten des Todes erhalten eine Erleichterung von 2 auf alle Proben im Zusammenhang mit Untoten und Toten (auch Kampfproben)

Satori - Das Mirakel kostet weiterhin nichts

Seher Der Seele - Erhalten +1 QS, wenn keine Modifikation verwendet wurde

Spitzel Des Fuchses - Erhalten +1 QS auf Liturgien, die dazu dienen, sich für jemanden anderen auszugeben (die profane Wirkung bleibt erhalten)

Säer Der Gütigen - Die Modifikation Liturgiedauer erhöhen kann verwendet werden

Tierpriester - Erhalten + 1QS auf Liturgien, die sich mit Tieren und der Wildnis befassen (die profane Wirkung bleibt erhalten)

Vigilanten - Vigilanten können jede Liturgie (außer Zeremonien) in einer Aktion wirken. Sie müssen dafür jedoch für jede Halbierung zusätzlich eine Stufe Entrückung hinnehmen (Beispiel: 8 Aktionen = 3 Stufen Entrückung zusätzlich). Dabei können sie andere Sonderfertigkeiten, die die Liturgiedauer verringern vorher anrechnen

Waldläufer - Erhalten +1 QS, wenn keine Modifikation verwendet wurde

Wanderer - Erhalten +1 QS, wenn die Liturgie darauf abzielt, Eis und Schnee zu kontrollieren

Wiedergeborene - Fallen die Lebenspunkte einer Wiedergeborenen unter 0 aber sind noch über der negativen Konstitution, so regenerieren sie einen Lebenspunkt pro KR, bis sie wieder bei einem Lebenspunkt angekommen sind. Diese Heilkraft wirkt nur beim ersten Mal am Tag, wo die Geweihte unter 0 fällt

Wildhüter - Erhalten +2 QS, wenn die Liturgie während einer Jagd gewirkt wird

Wildgänse - Das Mirakel kostet weiterhin nichts

3.4 Erweiterte Liturigestilsonderfertigkeiten

Aufbegehren - Liturgien erhalten +1 QS, wenn sie dazu dienen, Kulturschaffende aufzuwiegeln. Die Wirkung für Bekehren & Überzeugen bleibt erhalten

Bannmeister - Beim Bannen von Geistern und Dämonen erhält der Geweihte +1 QS

Erzwungene Liturgie - Der Geweihte kann durch Erzwingen für jede zusätzliche Stufe Entrückung +2 QS statt +1 QS erhalten

Gebieter Des Aspekt - Die Wirkung verstärkt sich nach Meisterentscheid und kann leicht abgewandelt werden

Geteilte Freude - Geweihte setzen diese Fertigkeit nur mit großer Vorsicht ein. Immerhin vertragen viele die Entrückung nicht besonders gut... Jedoch kann die Liturgie genutzt werden, um Kulturschaffenden einen Einblick in die Macht seines Gottes zu gewähren und in seine Größe. Die Person darf über karmale Kräfte verfügen. Ist ihr Weihegrad 0 werden sie übermannt (sie können sich weiter fortbewegen, verlieren aber die Fähigkeit sich bewusst mit der Außenwelt zu beschäftigen. Ist der Kulturschaffende unwillig, muss zusätzlich zu der Berührung (1 Aktion) eine vergleichende Willenskraftprobe erschwert um 3 gegen ihn gelingen. Der Meister kann entscheiden, dass die andersartige Entrückung auch Geweihte anderer Götter übermannt, oder zusätzliche Erschwernisse festlegen

Heilritus - Pro Stufe Entrückung des Geweihten heilt er 1 LeP. Dafür muss er das Ziel 30 Minuten berühren. Nur einmal pro Tag verwendbar. Die Fertigkeit richtet keine weiteren Stufen Entrückung an

Langanhaltender Segen - Liturgien halten 50% länger

Omen - Nach einer gelungenen Probe auf ein wohlgefälliges Talent kann der Geweihte Stufen Entrückung empfangen (mindestens eine), um das Ergebnis um 1FP pro Stufe Entrückung des Geweihten zu verbessern. Hierunter zählen keine Kampftechniken. Nur einmal pro Tag und Werkstück verwendbar

Verbesserte Fokussierung - Der Geweihte kann seine Aktion bis an den Anfang der nächsten Kampfrunde verschieben. Er kann sie dann nur für einen Segen oder eine Liturgie benutzen. Möchte er dies nicht, verfällt die Aktion. Dadurch kann der Geweihte die Aktion auch zum sprechen einer Liturgie verwenden, die er vorher noch nicht begonnen hat

3.5 Karmaenergie hinzukaufen

Karmaenergie kann nicht mehr hinzugekauft werden

3.6 Traditionen

Die Traditionskosten karmaler Traditionen sinken um 90 Abenteuerpunkte.

Efferd - Statt Erleichterung kann der Efferdgeweihte +1 oder -1QS durch seine Gefühle erhalten. Würde die Liturgie damit auf 0 QS fallen, kann der Efferdgeweihte sie nur mit QS steigernden Maßnahmen (z.B. Erzwingen) wirken

Phex - Feilschen mit Phex: Der Geweihte kann mit Phex feilschen. Dafür muss der Geweihte seine Bitte klar formulieren und ein Angebot ausbreiten. Der Geweihte erkennt, ob sein Angebot angenommen wurde, da das Angebot verschwindet (meistens unbemerkt und anders als erwartet). Eine Bitte könnte eine höhere QS sein (ungefähr 15S pro Steigerungsstufe des Talents oder der Liturgie) aber auch ein Heiltrank oder ähnliches. Trägt ein Geweihter zu oft Bitten an Phex heran, wird dieser Angebot und Nachfrage verstehen und die Preise erhöhen. Phex wird auch oft eher Hilfe zur Selbsthilfe geben als direkt die Lösung aller Probleme

Praios - Der Geweihte kann pro Einsatz von Erzwingen +2 QS statt +1 QS erhalten. Die erweiterte Liturgiestilsonderfertigkeit Erzwungene Liturgie hat für ihn also keine Wirkung

3.7 Vorteile & Nachteile

3.7.1 Vorteile

Akoluth - Akoluthen haben den Weihegrad 0 (wie jeder Ungeweihte). Können aber dennoch eine einzige Segnung und eine einzige A-Liturgie sprechen (diese werden bei der Wahl des Vorteils passend ausgesucht). Danach werden sie von göttlichen Gefühlen übermannt

Begabung - Eine Begabung in einer Liturgie erhöht die QS der Liturgie zusätzlich um 1

Geweiter - Geweihte haben den Weihegrad 1. Geweihte benötigen keine Tradition. Dann kann der Geweihte erstmal jedoch nur Mirakel wirken. Geweihte ohne Tradition sind sehr selten und treten vor allem dann auf, wenn der Gott einen sterblichen direkt erwählt. Was der Geweihte dann kann oder nicht, ist von Regeln nicht einzufangen.
Talente gegenüber Gläubigen werden nach Meistentscheid erleichtert (WG/2: Zwölfgöttergläubiger gegenüber einer Travia-Geweihten, bis WG: Werdende Eltern gegenüber einer Tsageweihten)

Hohe Karmalkraft I-VII - Entfällt

Mystiker - Der Geweihte kann sich entscheiden, dass Entrückung sich nicht abbaut

Pragmatiker - Pragmatiker können die Auswirkung von Entrückung unterdrücken (analog zu Schmerzen unterdrücken). Während der Wirkungsdauer von Entrückung unterdrücken können sie jedoch keine Liturgien wirken (die Wirkungsdauer kann nicht abgebrochen werden). Der Geweihte wird bei der WG+1 Stufe dennoch übermannt

Verbesserte Regeneration(Karmaenergie) I-III - Entrückung baut sich eine Stunde pro Stufe des Vorteils schneller ab

3.7.2 Nachteile

Niedrige Karmalkraft I-VII - Entfällt

Schlechte Regeneration(Karmaenergie) I-III - Entrückung baut sich zwei Stunde pro Stufe des Nachteil langsamer ab

Schwacher Karmalkörper - Um Mirakel und Segen zu wirken, muss der Geweihte doch eine Stufe Entrückung aufbauen. Davon ausgenommen ist ein einziger Segen, welcher der eigenen Gottheit am nächsten ist (Wahl der Spielerin)