

Wundertaten

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Magieform der **Wundertaten**, die **Priestern** und **Paladinen** zugänglich ist.

Für die bessere Lesbarkeit des Textes wird im Folgenden nur von Priestern gesprochen. Wenn nicht anders erwähnt, gelten die Regeln genauso für Paladine.

Damit ein Priester eine Wundertat wirken kann, muss er um die Unterstützung seiner Gottheit[†] bitten. Im Grunde wirkt nicht der Priester die Magie, sondern er richtet sich an seinen Gott, damit dieser seine Kräfte einsetzt und dem Geweihten Hilfe gewährt. Somit handelt es sich bei Wundertaten nicht um das Formen von Mana, sondern um das direkte Einwirken göttlicher Kräfte.

Für das Wirken einer Wundertat muss der Priester zunächst die Aufmerksamkeit des Gottes auf sich lenken, indem er sich in einem demütigen Gebet an ihn wendet. Je länger ein Priester im Dienste eines Gottes steht, desto bekannter ist er dem Gott und desto gewillter ist dieser, dem Priester eine Bitte zu erfüllen. Zudem kann sich der Priester auf vollbrachte gottgefällige Taten beziehen und im Grunde eine Gegenleistung dafür einfordern.

Die **Probe** zum Herbeirufen von Wundertaten wird daher nicht gegen eine bestimmte Fertigkeit durchgeführt, sondern gegen die Summe aus

Rang des Priesters + eingesetztes Karma.

Dieser Wert wird auch als die **Leidenschaft** des Priesters bezeichnet.

Der Priester darf dabei selbst bestimmen, wie viel **Karma** er einsetzen möchte, wobei in jedem Falle mindestens 1 Punkt verbraucht wird.

Neue und unbekannte Priester müssen sich also vor allem auf die beim Gott gesammelte Gunst berufen, um einen Gefallen einzufordern und dadurch eine Wundertat zu bewirken. Je erfahrener und bekannter ein Priester ist, desto mehr generelle Aufmerksamkeit genießt er schon beim Gott. Es fällt dem Priester dadurch leichter, Gehör bei seinem Gott zu bekommen, und er muss weniger Gunst einsetzen, um eine Gefälligkeit zu erhalten.

Die **Leidenschaft** eines Priesters kann **maximal 19** betragen – unabhängig vom Rang des Priesters. Mit genügend göttlicher Gunst (also Karma) kann auch ein frisch geweihter Priester mit Rang 1 diesen Wert erreichen.

Wird eine Wundertat auf ein **Ziel** angewendet, muss der Priester dieses während der gesamten Gebetszeit **sehen** können.

[†] Dass es sich bei Göttern mit ähnlichen Ausrichtungen um ein und dieselbe übernatürliche Wesenheit, nämlich den entsprechenden Aspekt, handelt, ist auf Samyra nicht bekannt. Daher richten sich die Bitten um Wundertaten immer an einen Gott, auch wenn sie letztlich von einem Aspekt ausgeführt werden. Im Text wird daher nur von Göttern gesprochen.

Da das Gebet gesprochen werden muss, muss der Zauberer außerdem ungehindert **sprechen** können.

Wundertaten verlangen keine große körperliche oder geistige Anstrengung vom Priester. Sie kosten **keine ME** und sind auch einsetzbar, wenn der Geweihte **völlig schutzlos** ist, er also 0 AUS, KE oder LE hat.

Wird eine Wundertat in einer derartigen Notlage gesprochen, wird das eingesetzte Karma bei der Berechnung der **Leidenschaft verdoppelt**.

Einzig eine Bewusstlosigkeit (z. B. bei 0 ME) oder ein negativer Wert der LE verhindern ihren Einsatz.

Da es sich nicht um das Formen von Mana handelt, wird das Wirken von Wundertaten nicht durch das Tragen von Metallrüstungen erschwert.

Das Eingreifen des Gottes geschieht üblicherweise nicht unmittelbar, sondern nur, wenn die Bitte des Priesters mit entsprechender Dringlichkeit und vor allem Ausdauer vorgebracht wird. Das Erbitten einer Wundertat wird daher normalerweise nicht mit einem einzigen Würfelwurf abgehandelt, sondern bedient sich des Mechanismus zum **Ansammeln von Güte** (vgl. GRW 164).

Der Priester darf **jede Runde** einen Wurf auf seine **Leidenschaft** durchführen, der jeweils zeitgleich mit Rundenzaubern im **dritten** Abschnitt der Handlungsphase durchgeführt wird.

Die errechnete **Leidenschaft** gilt dabei für **alle** Würfe, die der Priester zum Wirken der Wundertat nutzt. Er muss nicht jede Runde erneut Karma aufbringen, sondern nur ein Mal zu Beginn des Gebetes. Der Wert für seine **Leidenschaft** gilt bis die Wundertat entweder abgeschlossen oder gescheitert ist.

Der Zauberer kann selbst bestimmen, wie viel **Güte** er mit den Würfeln ansammeln möchte, also wie viel Zeit er investieren will oder kann.

Die angesammelte Güte bestimmt maßgeblich, wie stark die Wundertat sein wird. Die Summe der angesammelten Güte wird als **Sakralkraft** (SK) bezeichnet.

Ein Priester kann niemals mehr Sakralkraft sammeln als seine eingesetzte **Leidenschaft x5** beträgt.

Die gesamte Zeit, die er im Gebet vertieft ist, muss sich der Priester darauf konzentrieren. Wird er **unterbrochen** (vgl. Seite 16), scheitert die Wundertat und die bisher angesammelte Sakralkraft verfällt.

Gleiches geschieht, sobald eine Probe zu einem **kritischen Fehler** führt.

In beiden Fällen ist das für die **Leidenschaft** eingesetzte Karma verbraucht.

Ein **kritischer Fehler** bei einer Probe

bedeutet, dass der Gott dem Priester momentan kein Gehör schenkt. Der Geweihte kann sich frühestens in **18 Stunden** (einem Tag) wieder an ihn wenden.

Will er vorher Kontakt zu seinem Gott herstellen, muss er mehr *Leidenschaft* in seine Gebete stecken. Da sich der Rang des Priesters in den seltensten Fällen innerhalb einer derart kurzen Zeit ändern wird, bedeutet das, dass er mehr Karma als bei der gescheiterten Wundertat einsetzen muss.

Beendet der Priester sein Gebet freiwillig, verliert er das eingesetzte Karma und die Wirkung der Wundertat setzt zu Beginn der **folgenden Runde** vor der Bewegungsphase ein.

Er kann in seinem Gebet keine Pause machen, sondern muss bis zum beabsichtigten Ende jede Runde eine Probe ablegen. Wundertaten sind daher üblicherweise Zauber mit einer Konzentrationsdauer von mehreren Runden.

Die Reichweite von Wundertaten umfasst immer das **Blickfeld** (s. Seite 11) des Priesters, wenn sie nicht auf ihn selbst wirken.

Analog zu den normalen Zaubersprüchen wird ein „–“ als Reichweite angegeben, wenn die Wundertat nur auf den Priester wirkt.

In den meisten Fällen ist eine zentrale Eigenschaft einer Wundertat von der angesammelten Sakralkraft abhängig. Je nach Wundertat beeinflusst sie die Wirkungsdauer, den Wirkungsbereich oder die eigentliche Wirkung. Wenn die gesammelte Sakralkraft für die Bestimmung eines Wertes durch eine Zahl geteilt werden muss, wird das Ergebnis immer **abgerundet**.

Alle anderen Eigenschaften haben fixe Werte und lassen sich vom Priester nicht beeinflussen.

Im Gegensatz zu normalen Zaubersprüchen kann ein Priester mehrere Male die gleiche Wundertat mit einer lang andauernden Wirkung aktiv haben. Wird eine Wundertat erbeten, wirkt diese so lange wie in den Beschreibungen angegeben. Es ist dem Priester **nicht** möglich, sie vorzeitig zu beenden. Der Geweihte hat von seinem Aspekt eine Unterstützung mit entsprechender Wirkung und Dauer erbeten, also muss er damit erst einmal leben.

Der Priester kann allerdings die **gleiche** Wundertat noch ein weiteres Mal wirken. Es handelt sich bei diesem Gebet um die Bitte, die Wirkung aufzuheben, und damit um einen weiteren Gefallen, den er von seinem Gott einfordert. Er muss dafür ein Gebet durchführen, das ihn die gleiche Menge Karma kostet und die gleiche Sakralkraft erreichen muss wie beim Anfordern der Unterstützung.

Da es sich um das Wirken einer göttlichen Kraft handelt, hat ein normales Wesen keine Möglichkeit dieser zu entkommen. Es gibt also **keinen Schutz** gegen den Einsatz von Wundertaten.

Soweit nicht anders angegeben, entstehen bei der Wirkung von Wundertaten keine

wahrnehmbaren Effekte.

Üblicherweise wirken Wundertaten nur auf Personen, die in irgendeiner Weise eine Beziehung zum Gott des Priesters (bzw. dem entsprechenden Aspekt) und der Religion haben. Diese Voraussetzung muss gegeben sein, damit der Aspekt Einfluss auf sie nehmen kann. Es reicht allerdings schon, in einem entsprechenden Umfeld sozialisiert worden zu sein. Die Person muss nicht besonders gläubig sein, damit Wundertaten ihre Wirkung erzielen. Man nennt Personen mit einer Beziehung zum Glauben des Priesters **Gläubige**.

In Verment gibt es drei Gottheiten: Goraloske (Weisheit), Hrima (Leben) und Alskar (Tod). Ein normaler Bürger Verments, der in dieser Gesellschaft aufgewachsen ist, gilt daher als Gläubiger der Aspekte Leben, Tod und Weisheit. Er wird auf jeden Fall irgendwann in seinem Leben schon einmal Kontakt zu diesen Religionen gehabt haben, selbst wenn er sich selbst nicht als gläubig oder religiös bezeichnen würde. Lediglich das Aufwachsen in einem durch diese Gottheiten geprägten Umfeld reicht, damit diese Aspekte Einfluss auf ihn nehmen können.

Werden Wundertaten auf eine Person gewirkt, die keinerlei Beziehungen zum Aspekt des Priesters hat, zeigen sie in der Regel keine Wirkung. Das heißt, dass sämtliche Wundertaten keine Wirkung auf Personen haben, die beispielsweise in einer druidischen oder schamanischen Kultur aufgewachsen sind oder aus anderen Gründen keine Beziehung zum Gott des Priesters haben. Sie sind aber mit dem Konzept der Religion und des Glaubens vertraut, selbst wenn sich ihre Einstellungen nicht mit denen des Priesters decken. Diese Personen werden als **Andersgläubige** bezeichnet.

Ein Einwohner Ystriens ist von Kind auf mit dem druidischen Glauben aufgewachsen. Er ist also mit dem Konzept einer Religion und der Anbetung einer höheren Macht vertraut, kann jedoch durch seinen anderen Glauben von einem priesterlichen Aspekt nicht beeinflusst werden.

Die dritte Gruppe bilden die **Nichtgläubigen**. Zu ihr gehören alle Kreaturen die keinerlei Verständnis für das Konzept einer Religion bzw. dem Anbeten einer höheren Macht haben. Ob dieses Unverständnis durch eine entsprechende Sozialisation, mangelndes Bewusstsein, fehlende Intelligenz oder andere Gründe entstanden ist, ist dabei irrelevant.

Zu dieser Gruppe gehören alle **Dämonen** (fehlendes Verständnis für das Anbeten einer höheren Macht), **Untote** und **Geister** (kein Bewusstsein und/oder mangelnde Intelligenz) sowie alle **Tiere** (mangelnde Intelligenz).

In Zweifelsfällen gehören alle Wesen zu den Nichtgläubigen.

Tiere werden selbst mit dem besten Training niemals das Konzept der Religion verstehen. Gleiches gilt für zahlreiche Humanoide, wie beispielsweise Minotauren. Diese sind zwar vernunftbegabt und könnten theoretisch religiös werden, aber üblicherweise durchlaufen sie keine Sozialisation, die ihnen den Glauben nahe bringt.

Wenn nicht anders erwähnt, können Anders- und Nichtgläubige weder als direktes Ziel einer

Wundertat gewählt werden, noch werden sie durch auf den Priester (oder andere Personen) wirkende Wundertaten beeinflusst. Manche Wundertaten sind jedoch speziell dafür ausgelegt, diese Ziele zu betreffen.

Götter halten nicht viel von der Spitzfindigkeit der intelligenten Rassen. Der Glaube ist keine Verhandlungssache, in der jedes Wort dem Anderen im Mund herumgedreht wird. Die Götter wissen genau, wer berechtigt ist, von ihren Wundertaten zu profitieren und insbesondere, wer es verdient hat, ihren Zorn zu spüren. Darüber wird nicht diskutiert.

Das heißt, dass in **Zweifelsfällen** der Spielleiter entscheidet und sein Wort gilt. Sollte sich ein Spieler zu einer Diskussion hinreißen lassen, wird dieses als Zweifel des Priesters an seinem Glauben und der Entscheidung seines Gottes gedeutet. Dieses Verhalten führt nicht nur zum Scheitern der Wundertat, sondern auch zum **Abzug eines Karmapunktes**.

Normalerweise steht für die meisten Priester der Dienst an der Gemeinschaft im Vordergrund ihrer Arbeit. Dennoch werden für Wundertaten, die auf Wunsch eines Gläubigen auf ihn gewirkt werden, in der Regel reichhaltige **Spenden** erwartet. Man kann davon ausgehen, dass ein Betrag von mindestens

benötigtes Gesamt-Karma x Leidenschaft des Priesters

in Zinn als angemessenes Opfer angesehen wird.

Wundertaten werden einem Priester von seinem Gott **verliehen** und müssen **nicht gelernt** werden.

Bei jedem Rangaufstieg erhält der Charakter **automatisch Rang/5** (aufgerundet) neue Wundertaten, die er sich selbst auswählen darf.

Er muss jedoch eine gewisse Gunst beim Gott genießen, damit er das Wissen erhält, wie er eine entsprechende Wundertat bewirken kann. Jede Wundertat hat daher eine Angabe des **Gesamt-Karmas**, das benötigt wird, damit sie verliehen werden kann.

Tritt der Fall ein, dass der Priester nicht genügend Gesamt-Karma hat, um neue Wundertaten bei einem Rangaufstieg zu erlernen, **verfallen** die Lernmöglichkeiten. Es ist nicht möglich, sie für einen späteren Rang aufzusparen oder zu einem anderen Zeitpunkt einzusetzen!

Manche Wundertaten beherrschen nur Priester bestimmter Götter (bzw. Aspekte). Diese dürfen nur von den entsprechenden Klassen gewählt werden.

Paladine können nur Wundertaten lernen, die ein Gesamt-Karma von **5 oder 10** benötigen. Alle anderen sind Priestern vorbehalten.

Die Glaubenskämpfer erhalten bei einem Rangaufstieg ebenfalls **Rang/5** Wundertaten, die sie frei wählen dürfen. Bei ihnen wird das Ergebnis der Rechnung jedoch **abgerundet**.

Sie erhalten ihre erste Wundertat also erst, wenn sie Rang 5 erreicht haben.

Zauber als Wundertaten

Priester können neben den in diesem Kapitel vorgestellten speziellen Wundertaten auch normale **Zaubersprüche** als Wundertaten wirken. Paladinen steht diese Option nicht zur Verfügung.

Der Priester bittet in einem Gebet seinen Gott darum, seine Kraft einzusetzen, um einen Effekt zu bewirken, der einem normalen Zauberspruch gleicht. Der Priester muss dafür genauso wie bei anderen Wundertaten mit seiner *Leidenschaft* **Sakralkraft** ansammeln.

Die entsprechenden Würfe darf der Priester in Zeitintervallen durchführen, die der normalen Konzentrationsdauer des Zaubers entsprechen.

Soll der Zauberspruch Beruhigen (Kd: 1 Runde) als Wundertat gewirkt werden, darf der Priester jede Runde eine Probe auf seine Leidenschaft werfen.

Will er eine Heilung (Kd: 5 Minuten) bewirken, kann er die benötigten Proben alle 5 Minuten durchführen.

Der bewirkte Zauber entfaltet eine Wirkung wie der entsprechende Zauberspruch mit einer **Kraftstufe von Sakralkraft/10** (abgerundet). Der Priester muss also mindestens eine Güte von 10 ansammeln, damit der Zauber überhaupt Wirkung zeigt.

Sammelt der Priester genügend Sakralkraft, kann er damit eine Kraftstufe von 5 **überschreiten**. Sie kann jedoch nicht höher als sein **Rang** werden.

Wirkungsdauer, Reichweite, Wirkungsbereich und die Wirkung entsprechen dem Zauberspruch bzw. werden anhand der durch die gesammelte Sakralkraft ermittelte Kraftstufe berechnet. ME kostet der Einsatz nicht.

Das Opfer darf sich gegen einen als Wundertat gewirkten Zauber nicht wehren und benötigt keine Ankopplungsstellen.

Der Zauber kann nicht stabilisiert oder mit einer Variante gewirkt werden.

Zaubersprüche, die normalerweise eine **erzwungene** Ankopplungsstelle benötigen, können als Wundertat nur auf **Anders-** oder **Nichtgläubige** gewirkt werden.

Wird eine **freiwillige** oder **automatische** Ankopplung vorausgesetzt, wirkt die entsprechende Wundertat nur auf **Gläubige**.

Wird ein Zauber nicht direkt auf ein Wesen gewirkt oder wird keine Ankopplungsstelle benötigt (wie bei Geschosszaubern), wirken **negative** Effekte (z. B. Schaden) nur auf **Anders-** oder **Nichtgläubige**, während sich **positive** Effekte nur auf **Gläubige** auswirken.

Priester können **automatisch** alle Zauber, die maximal Kosten in Höhe von **Rang/2** haben, aus den Kategorien des göttlichen Aspektes als Wundertat wirken.

Sie müssen für eine Anwendung mindestens so viel *Leidenschaft* aufbringen wie die **Mindest-Fertigkeitsstufe** des Zauberspruchs.

Chaos: Chaos
GW: Leben, Schutz, Wasser
HH: Bewegung, Leben, Schutz
HF: Beherrschung, Feuer, Schutz
KS: Leben, Luft, Schutz
LE: Erde, Leben, Schutz
TE: Eis, Schutz, Tod
WM: Information, Magie, Schutz

Absolution

Alle außer Chaos
Benötigtes Gesamt-Karma: 30

Wirkungsdauer: unendlich
Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Mit einer *Absolution* bittet der Priester seinen Gott darum, einem Gläubigen all seine Sünden zu vergeben und seine Seele rein zu waschen. Lastet ein *Stigma* (s. Seite 326) auf der Person, kann dieses durch eine *Absolution* entfernt werden, wenn die Wundertat mit einer Kraft ausgeführt wird, die mindestens der Sakralkraft des Stigmas entspricht. Diese muss der Priester selbst abschätzen – es gibt keine Anhaltspunkte, wie stark eine Bestrafung ausgefallen ist.

Eine *Absolution* ist so stark, dass sie einen Gläubigen vollständig rehabilitiert. Alle seine weltlichen und religiösen Vergehen werden ihm verziehen und der Gott sorgt dafür, dass sämtliche Vorwürfe fallengelassen und entkräftet werden.

Um ein **leichtes Verbrechen** zu verzeihen, muss mindestens eine Sakralkraft von **10** erreicht werden. **Mittlere Vergehen** benötigen eine Kraft von **25** und **schwere Verbrechen** werden ab einer SK von **50** vergeben.

Sollen mehrere Verstöße gleichzeitig erlassen werden, wird die benötigte Sakralkraft entsprechend aufsummiert.

Eine *Absolution* darf nicht einfach so durchgeführt werden. Der Priester muss sich vorher das **Einverständnis** der rechtsprechenden Institution einholen und darf nicht auf eigene Faust handeln. Er muss gute Gründe vorbringen, warum dem Straftäter verziehen werden sollte, und der Beschuldigte muss **echte Reue** für seine Taten zeigen. Selbst wenn sich das entsprechende Tribunal täuschen lässt, durchschaut der Gott die Gedanken und Pläne des Straftäters und wird bei vorgespielter Reue keine *Absolution* erteilen.

Da es sich um das Eingreifen eines Aspektes handelt, wirkt die *Absolution* Länder übergreifend überall dort, wo der Aspekt verehrt wird. Eine *Absolution* beeinflusst daher alle Personen, die in einer Gesellschaft sozialisiert wurden, in denen der Aspekt, dem der Priester angehört, mit mindestens einer Gottheit vertreten ist. Sie werden durch die Wundertat so beeinflusst, dass sie dem Ziel der *Absolution* die entsprechenden Vergehen verzeihen (wenn sie ihnen bekannt waren).

Wird einer Person, die sich keines

Verbrechens schuldig gemacht hat, *Absolution* erteilt (beispielsweise während einer Beichte), werden **Sakralkraft/10** Punkte freies **Karma** wiederhergestellt (wenn es sich um eine Figur mit Karma handelt). Das freie Karma kann dadurch nicht über das Gesamt-Karma steigen.

Ein Priester kann sich nicht selbst eine *Absolution* erteilen.

Aufrichtigkeit

GW, HH, HF, TE, WM
Benötigtes Gesamt-Karma: 20

Wirkungsdauer: SK/5 Stunden
Wirkungsbereich: -

Nach Beendigung des Gebets ist der Priester in der Lage sämtliche **Unwahrheiten** intuitiv zu erkennen.

Die Wundertat beeinflusst dabei nur **Gläubige**, die sich in einem **direkten** Gespräch mit dem Priester befinden. Es reicht nicht, wenn der Priester die Aussagen hört, auch dann nicht, wenn das Gegenüber beispielsweise mit einem Begleiter des Priesters spricht, der direkt neben ihm sitzt. Einzig Aussagen, die direkt an den Priester gerichtet sind, können von der Wundertat erfasst werden.

Die *Aufrichtigkeit* betrifft jedoch nicht nur Gesprächspartner des Priesters, sondern auch ihn selbst. Er ist während der Wirkungsdauer nicht in der Lage, die Unwahrheit zu sagen.

Die Götter zwingen den Priester zwar nicht dazu, Informationen zu geben und auf Fragen zu antworten, aber wenn er etwas sagt, wird es voll und ganz der Wahrheit entsprechen – ohne Wenn und Aber.

Avatar

Alle
Benötigtes Gesamt-Karma: 50

Wirkungsdauer: SK Stunden
Wirkungsbereich: -

Mit dieser Wundertat öffnet sich der Priester als Gefäß für seinen Gott. Dieser kann in den Priester fahren und den Körper als seinen *Avatar* auf Samyra nutzen.

Im Körper des Priesters wird der Gott in Situationen, die ihm angemessen erscheinen, zum Vorschein kommen und die vollständige Kontrolle über Geist und Körper des Geweihten übernehmen. Der Priester hat keinen Einfluss darauf, wann das geschieht und was der Gott in diesem Falle macht. Üblicherweise wird ein Gott durch den Priester sprechen und Anders- oder Nichtgläubige von seinen Lehren überzeugen wollen oder Weissagungen verbreiten.

Jedes Wesen, das entweder zu den **Gläubigen** oder

Andersgläubigen gehört, weiß intuitiv, dass es sich um den Avatar eines Gottes handelt und dass die Handlungen und Aussagen direkt von einem Gott gemacht werden.

Der Priester hat in der Zeit, in der der Gott die Kontrolle übernimmt, einen kompletten Bewusstseinsverlust. Er kann sich an nichts erinnern, was in dieser Zeit passiert ist.

In Phasen, in denen der Priester die Kontrolle hat, kann er aufgrund der in ihm wohnenden göttlichen Kraft sämtliche Wundertaten (außer *Buße* und *Geißelung*) wirken, ohne für die benötigte *Leidenschaft* Karma ausgeben zu müssen. Für die Berechnung des Wertes wird zum Rang des Priesters ein Wert addiert, der dem **eingesetzten Karma** für *Avatar* entspricht. Zudem sammelt er Sakralkraft **doppelt** so schnell; die Güte aller Proben auf *Leidenschaft* wird also verdoppelt.

Bannkreis

Alle außer Chaos
Benötigtes Gesamt-Karma: 30

Wirkungsdauer: SK/5 Minuten
Wirkungsbereich: 10 Meter Umkreis

Diese Wundertat lässt nach Abschluss des Gebets einen Bereich um den Priester herum entstehen, in den kein Wesen eindringen kann, das dem Geweihten oder Einrichtungen seines Glaubens **schaden** will.

Entsprechende Wesen, die sich beim Einsetzen der Wirkung innerhalb des Bereichs aufhalten, werden aus ihm herausgedrängt.

Jegliche gegen den Priester gerichtete Angriffe (Waffen, Magie, Gaben etc.) von außerhalb des *Bannkreises* können nicht in ihn hineingelangen.

Wendet sich eine im *Bannkreis* befindliche Kreatur überraschend nach dessen Entstehen gegen den Priester, erleidet sie jede Runde so viele **LE Schaden**, wie die Sakralkraft der Wundertat trägt.

Andere Personen innerhalb des Kreises sind indirekt ebenfalls geschützt, weil Gegner nicht an sie herankommen. Sie können allerdings problemlos von außen attackiert werden.

Der Wirkungsbereich ist **stationär** und bewegt sich nicht mit dem Priester mit.

Die Wirkung erstreckt sich auch auf Bereiche, die der Priester **nicht sehen** kann, also beispielsweise durch Wände und Decken hindurch. Er hat eine nahezu unendliche Höhe.

Bekehrung

Alle
Benötigtes Gesamt-Karma: 50

Wirkungsdauer: unendlich
Wirkungsbereich: 1 Andersgläubiger

Eine *Bekehrung* führt einen **Andersgläubigen** in die Religion des Priesters ein.

Die Wundertat bildet dabei den Abschluss eines langen Missionierungsprozesses und kann nur angewandt werden, wenn sich die Person **freiwillig** dazu bereit erklärt, sich von seinem bisherigen Glauben abzuwenden.

Nach der *Bekehrung* gilt die Person als **Gläubiger** der Religion des Priesters und steht unter dem Einfluss des neuen Gottes (bzw. Aspekts).

Buße

Alle
Benötigtes Gesamt-Karma: 5

Wirkungsdauer: -
Wirkungsbereich: -

Während des Gebetes, das für diese Wundertat notwendig ist, tut der Priester *Buße* und bittet um Vergebung seiner Sünden. Dadurch gewinnt er etwas Gunst des Gottes zurück, wodurch ein Teil seines Karmas wiederhergestellt wird.

Der Priester bekommt **SK/10 Punkte** freies **Karma** zurück. Das freie Karma darf dadurch nicht über sein Gesamt-Karma steigen.

Das Karma ist einzig von der Sakralkraft abhängig und wird nicht wie für Priester bzw. Paladine üblich verdreifacht bzw. verdoppelt.

Eine *Buße* kann der Priester nur durchführen, wenn er seit der letzten Anwendung Karma verloren bzw. angewendet hat (das eingesetzte Karma für die *Leidenschaft* der *Buße* zählt nicht dazu).

Ehrfurcht

Chaos, GW, HH, HF, KS
Benötigtes Gesamt-Karma: 20

Wirkungsdauer: 2 Stunden
Wirkungsbereich: SK Gläubige

Diese Wundertat lässt den Priester ehrfürchtig erscheinen. Er lenkt dadurch alle Blicke auf sich und hat die volle Aufmerksamkeit aller Gläubigen. Sie werden alles stehen und liegen lassen, ihm gebannt zuhören, wenn er zu ihnen spricht, und sie werden jedes seiner Worte gierig verschlingen. Proben auf **Überzeugen* legt der Priester während der Wirkungsdauer mit einer um **10 Punkte** erhöhten Fertigungsstufe ab, wenn er in seiner Rede seinen Gott anpreist und die

Zuhörer von den Zielen des Aspektes überzeugen will.

Ehrfurcht hat keine Wirkung auf Personen, die sich im Kampf befinden oder denen eine Gefahr für Leib und Leben droht, wenn sie sich dem Priester zuwenden.

Die Wirkung der Wundertat wird außerdem beendet, sobald eine unter ihrem Einfluss stehende Person Schaden erleidet.

Eingebung

HF, WM

Benötigtes Gesamt-Karma: 30

Wirkungsdauer: SK/10 Fragen

Wirkungsbereich: -

Während des Gebetes kann der Priester bis zu **SK/10 Fragen** an seinen Gott richten, die sich mit **Ja** oder **Nein** beantworten lassen. Der Gott wird diese wahrheitsgemäß beantworten, wenn sie in seinen Augen wichtig sind.

Beide Aspekte betrachten Fragen, die den Geweihten in seinem Glauben **zweifeln** lassen, als entsprechend wichtig und werden diese klären, um den Priester wieder auf den rechten Weg zu bringen.

Herrschaftsgötter beantworten außerdem Fragen, die offene Fragen bei der **Strafverfolgung** klären. Sie nehmen dem Priester dabei jedoch nicht seine komplette Arbeit ab. Zudem gilt eine *Eingebung* nicht als stichhaltiger Beweis, der zu einer Verurteilung führen kann. Nur wenn der Geweihte mit eigenen Mitteln nicht mehr weiterkommt, wird er Unterstützung von seinem Aspekt erfahren.

Weisheitsgötter geben Antworten auf Fragen, die der Priester nicht selbst durch Recherche klären kann. Ist eine Antwort nicht in Büchern zu finden, steht der Gott seinem Geweihten helfend zur Seite.

Erleuchtung

GW, HH, HF, LE, WM

Benötigtes Gesamt-Karma: 10

Wirkungsdauer: SK/5 Stunden

Wirkungsbereich: 5 Meter Umkreis

Der Priester ist während der Wirkungsdauer von einem göttlichen **Licht** umgeben, das den Bereich um ihn herum wie an einem sonnigen Tag hell erleuchtet.

Im Gegensatz zu anderen Lichtquellen scheint die *Erleuchtung* nicht über den Wirkungsbereich hinaus. Sie kann von Wesen außerhalb des Lichtbereichs nicht gesehen werden.

Befinden sich im Wirkungsbereich andere **Gläubige**, profitieren auch diese vom göttlichen Licht.

Für **Anders-** oder **Nichtgläubige** ändert sich an den herrschenden Lichtverhältnissen nichts.

Exkommunikation

Alle

Benötigtes Gesamt-Karma: 30

Wirkungsdauer: unendlich

Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Mit dieser Wundertat wird der **Gläubige** aus der Religion ausgeschlossen und verliert sämtliche Beziehung zum Gott (bzw. dem Aspekt). Neben einem *Gottesurteil* (s. Seite 322) ist eine *Exkommunikation* das härteste Urteil gegen einen Gläubigen.

Eine *Exkommunikation* darf nur auf Gläubige angewandt werden, die rechtskräftig dazu verurteilt wurden. Im Gegensatz zu einem *Gottesurteil* kann eine *Exkommunikation* bereits bei einem **mittleren Vergehen** (vgl. GRW 79) gegenüber dem Glauben, dem Gott oder einem Geweihten ausgesprochen werden.

Wie bei anderen Bestrafungen muss nicht nur die rechtsprechende Organisation von der Schuld überzeugt sein, sondern auch der Gott, in dessen Namen die *Exkommunikation* durchgeführt wird. Der vollstreckende Priester muss in seinem Gebet sämtliche Beweise aufzeigen, die die Schuld des Straftäters belegen.

Für eine *Exkommunikation* ist es nicht notwendig, dass der Priester Sakralkraft ansammelt. Ein einfacher Wurf auf die *Leidenschaft* genügt, um die Wundertat durchzuführen.

Ein exkommunizierter Gläubiger verliert jegliche Gunst bei seinem Gott. Er wird sein gesamtes Leben nicht mehr Mitglied einer Gemeinschaft werden können, die den gleichen Aspekt verehrt.

Handelt es sich um eine Person, die **Karma** besitzt, wird sowohl das freie als auch das Gesamt-Karma **gestrichen**. Sie wird nie wieder Karma erhalten.

Handelt es sich um einen **Bewahrer**, gilt dieser fortan als **gefallener Bewahrer**. Er verliert sämtliche Möglichkeiten, Karma zu sammeln oder zu verwenden (unter anderem auch seine Bewahrerkraft). Ein gefallener Bewahrer wird diesen Status sein Leben lang behalten. Kein anderer Aspekt wird ihn wieder auserwählen.

Eine *Exkommunikation* eines **Priesters** oder **Paladins** gilt als **Ausschluss** aus der Klasse. Diese Charaktere verlieren also sämtliche Vorzüge, insbesondere die Möglichkeit, Wundertaten zu wirken.

Exorzismus

Alle außer Chaos
Benötigtes Gesamt-Karma: 30

Wirkungsdauer: unendlich
Wirkungsbereich: 1 Wesen

Ein **Exorzismus** wird normalerweise dafür eingesetzt, einen **Gläubigen** von einer **Besessenheit** durch Geister oder Dämonen zu befreien.

Im Gegensatz zum Zauberspruch *Böses bannen* werden **Geister** dabei jedoch nicht vernichtet, sondern erlöst und in die Nachwelt geleitet, wo sie Frieden finden können.

Dämonen hingegen werden nicht in ihre Heimatebene zurückgeschleudert, sondern ausgelöscht.

Die Wundertat kann jedoch auch auf Dämonen und Geister angewandt werden, die nicht in einem Körper oder Gegenstand gefangen sind.

Ein **Exorzismus** wirkt zudem auf **Untote**.

Damit ein **Exorzismus** erfolgreich ist, muss der Priester eine bestimmte Menge an **Sakralkraft** ansammeln.

Um einen **Dämon** zu vernichten, muss der Priester so viel Sakralkraft sammeln, wie der **Zirkel des Dämons x10**. Die Menge ist unabhängig davon, ob der Dämon frei oder im Körper eines Gläubigen gefangen ist.

Für die Erlösung von **Geistern** muss die Sakralkraft mindestens so hoch sein wie das **AUS-Maximum** des Wesens. Liegt dieses über 95 (der höchstmöglichen Sakralkraft), muss der Priester 95 Punkte SK aufbringen. Auch hier ist es irrelevant, ob sich der Geist im Körper eines Gläubigen befindet oder ungebunden ist.

Um einen **Untoten** zu vernichten, muss so viel SK gesammelt werden, wie das **LE-Maximum** des Wesens. Liegt dieses über 95, muss der Priester 95 Sakralkraft sammeln. Gelingt der **Exorzismus** eines Untoten, wird ihm die Magie entzogen, die ihn leben lässt. Er wird dadurch wieder zu einer normalen unbelebten Leiche.

Es gibt außer guter Recherche keine Anhaltspunkte, wie stark ein Dämon, Geist oder Untoter ist. Der Priester muss selbst abschätzen, wie viel Sakralkraft er benötigt, um das Wesen zu vertreiben.

Geißelung

Alle
Benötigtes Gesamt-Karma: 5

Wirkungsdauer: -
Wirkungsbereich: -

Während des Gebetes verurteilt sich der Priester selbst für seine begangenen verwerflichen Taten und schlechten Gedanken. Er fleht seinen Gott an, ihn für seine Handlungen zu bestrafen und bittet um Vergebung. Dieser Bitte wird der Gott Folge leisten.

Für jeweils **1W6 LE** Schaden gewinnt der Priester freies **Karma** in Höhe von **SK/5** zurück. Sein freies Karma darf dadurch sein Gesamt-Karma nicht übersteigen. Das Karma wird nicht wie bei Priestern bzw. Paladinen üblich verdreifacht bzw. verdoppelt, sondern ist nur von der Sakralkraft abhängig.

Eine **Geißelung** ist nur möglich, wenn der Priester seit der letzten Anwendung Karma verloren bzw. angewendet hat.

Genesung

GW, KS, LE
Benötigtes Gesamt-Karma: 20

Wirkungsdauer: unendlich
Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Eine **Genesung** stellt die Gesundheit eines **Gläubigen** wieder her. Ihm stehen so viele Punkte zur Verfügung, wie die **Sakralkraft/2**. Der Priester entscheidet während des Gebetes, auf welche Energie die Heilung wirken soll. Dabei kann er nicht nur LE oder KE wählen, sondern auch ME oder AUS.

Eine **Genesung** wird vom Gott durchgeführt, wenn der Gläubige mindestens die **Hälfte** der entsprechenden Energie verloren hat. Zudem muss es eine gewisse **Notwendigkeit** für eine Heilung geben. In einer ruhigen Situation, in der keine unmittelbare Gefahr droht und man problemlos auf die natürliche Regeneration warten könnte, wird die Wundertat keine Wirkung zeigen.

Glück

GW, HH
Benötigtes Gesamt-Karma: 5

Wirkungsdauer: SK/10 Proben
Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Der Priester bittet für sich oder einen anderen **Gläubigen** um Glück in besonderen Situationen.

Die Wirkung der Wundertat gleicht dem normalen Einsatz von **einem Karmapunkt** (vgl. GRW 359).

Bei den nächsten **SK/10 Proben** darf der Spieler entscheiden, ob er die zusätzlichen Würfel einer erschwerten Probe entfernt, die Güte einer erfolgreichen Probe auf das Maximum erhöht oder einen misslungenen Wurf wiederholt.

Führt der Spieler eine Probe durch, ohne eine der Möglichkeiten zu nutzen, wird sie trotzdem von der Gesamtanzahl abgezogen.

Gnade

Alle

Benötigtes Gesamt-Karma: 20

Wirkungsdauer: unendlich
Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Mit dieser Wundertat setzt sich der Priester für einen anderen **Gläubigen** ein, bittet für ihn um *Gnade* und darum, dass der Gott auch ihn in Notlagen unterstützt. Er kann damit bis zu **SK/10 Punkte** seines freien Karmas auf das Ziel **übertragen**, maximal jedoch so viele Punkte wie für die Berechnung seiner *Leidenschaft* eingesetzt wurden. Er verliert diese Karmapunkte zusätzlich zu dem schon für die Wundertat aufgebrauchten Karma.

Mit dem übertragenen Karma kann die Zielperson die gleichen Effekte hervorrufen wie ein Bewahrer (vgl. GRW 359). Sie kann erst erneut Ziel einer *Gnade* werden, wenn sie das gesamte übertragene Karma aufgebraucht hat.

Handelt es sich beim Ziel um einen **Bewahrer**, kann er nur Karma von Priestern erhalten, die dem **gleichen** Aspekt dienen. In diesem Falle ist es auch möglich, dass das freie Karma kurzzeitig über das Gesamt-Karma steigt.

Gnade kann nicht auf **Priester** oder **Paladine** angewandt werden (diese Klassen haben andere Möglichkeiten, ihr Karma wiederherzustellen).

Götterbote

Chaos, GW, HH, HE, KS, WM
Benötigtes Gesamt-Karma: 10

Wirkungsdauer: -
Wirkungsbereich: -

Mit dieser Wundertat bittet der Priester seinen Gott, eine Nachricht an den Vorsteher seines Heimattempels (also dort, wo er seine Ausbildung erhalten hat) zu übermitteln. Paladine lassen die Nachricht an ihren Ausbilder übermitteln.

Die Nachricht darf maximal **SK/5 Worte** lang sein und wird nur einen Augenblick nach Beendigung des Gebets von der entsprechenden Person empfangen.

Gottesurteil

HE, KS
Benötigtes Gesamt-Karma: 50

Wirkungsdauer: -
Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Ein *Gottesurteil* ist die schlimmste Bestrafung, die einem Gläubigen aufer-

legt werden kann. Es wird angewandt, wenn er sich eines **schweren Verbrechens** (vgl. GRW 79) gegenüber dem Gott, dem Glauben oder einem Geweihten schuldig gemacht hat. Die rechtsprechenden Organe legen dabei die Entscheidung des Urteils in die Hände des Gottes. Empfindet der Gott das Verbrechen als schlimm genug, wird er den Gläubigen mit dem **Tode** bestrafen.

Für diese Wundertat ist es nicht notwendig, dass der Priester Sakralkraft ansammelt. Ein einfacher Wurf auf die Leidenschaft reicht aus, damit der Gott ein Urteil fällt.

Genauso wie eine *Exkommunikation* (s. Seite 320) darf ein *Gottesurteil* nicht grundlos gewirkt werden. Der Straftäter muss rechtmäßig verurteilt worden sein, damit die Wundertat angewendet werden darf. Außerdem muss der Gott von der Schuld des Gläubigen überzeugt sein (das Verbrechen muss also eindeutig bewiesen sein). Während des Gebetes muss der durchführende Priester alle Beweise vorbringen, damit der Gott aufgrund dieser Belege sein Urteil fällen kann.

Fällt das *Gottesurteil* zu Ungunsten des Gläubigen aus, wird er in Flammen aufgehen (HF) bzw. von einem mächtigen Blitz erschlagen (KS). Beides lässt den Körper des Gläubigen vollständig zu Staub zerfallen – er ist unwiederbringlich tot.

Göttliche Waffe

GW, HH, HE, KS, TE
Benötigtes Gesamt-Karma: 10

Wirkungsdauer: SK/5 Runden
Wirkungsbereich: -

Der Priester bittet um die Waffen des Gottes und die Fähigkeit, diese führen zu können. Nach Abschluss des Gebetes erscheinen die göttlichen Waffen in den Händen des Priesters. Hat er zu dieser Zeit andere Dinge in den Händen, scheitert die Wundertat.

Alle Waffen richten **magischen Schaden** an und sind **unzerstörbar**.

Der Priester führt sie mit einer FS, die seiner **höchsten** Waffenfertigkeit und mindestens der *Leidenschaft* der Wundertat entspricht. Sie sind so stark an den Priester gebunden, dass er sie nicht fallen lassen wird oder entwapfnet werden kann. Legt der Priester die Waffen aus der Hand, endet die Wundertat und sie verschwinden.

Alle Götterwaffen verschmutzen nicht und erstrahlen auch nach dem blutigsten Gefecht immer in Sauberkeit.

Sie werden zudem von einer **göttlichen Aura** umgeben, die auch ohne den Zauber *Aura lesen* von jedem als weiß leuchtender Nebel gesehen werden kann.

Es handelt sich zwar um göttliche Waffen und auch die Angriffsfähigkeiten des Priesters werden

(in der Regel) von seinem Gott beeinflusst, sie richten aber Schaden wie jede andere magische Waffe an. Sie können daher auch (bzw. insbesondere) gegen Anders- und Nichtgläubige eingesetzt werden. Sie können jedoch nicht gegen Geweihte, Bewahrer oder überzeugte Gläubige des gleichen Aspektes verwendet werden. Wird das versucht, verschwinden die Waffen augenblicklich.

GW: Dreizack (2W6+6 Säureschaden)

Der Dreizack aus blau-grünen Korallen ist an seinen Spitzen mit einer klebrigen grünen Substanz bedeckt. Trotz der zweihändigen Führung erleidet der Priester **keine** Erschwerung auf seine Verteidigung.

Ein Dreizack ist eine Sonderform eines Kriegsspeeres. Der Geweihte kann also **Sturmangriffe** damit durchführen.

HH: Armbrust (2W6+5)

Es handelt sich um eine relativ schlichte normale Armbrust. Die Pfeile sehen jedoch aus, als wären sie aus purem Licht geschaffen. Die Waffe lädt sich nach einem Schuss **automatisch** wieder neu und hat unbegrenzt Munition. Sie kann **jede Runde** einmal abgefeuert werden und hat die gleiche Reichweite wie eine **schwere** Armbrust.

HF: Zepter und großer Schild (1W6+5 Feuerschaden, Blockwert 5)

Die göttlichen Waffen eines Herrschaftsgottes sind ein prunkvolles goldfarbenes Zepter, dessen oberes Ende in Flammen gehüllt ist, sowie ein prächtig geschmückter großer Schild. Der angerichtete Feuerschaden erzeugt **keinen** nachfolgenden Brandschaden.

Die FS für *Blocken* entspricht der Fertigkeit des Priesters.

KS: Kriegsschwert und hoher Schild (1W6+4 Blitzschaden, Blockwert 7)

Das Kriegsschwert eines Gottes ist eine exzellent verarbeitete Waffe, die zwar edel aussieht, aber dennoch sehr effektiv ist. Der Schild ist ebenfalls sehr gut gearbeitet, jedoch schlicht und praktisch. Die FS für *Blocken* entspricht der Fertigkeit des Priesters, aber mindestens der *Leidenschaft* der Wundertat.

TE: 2 Kurzscherwerter (1W6+3 Eisschaden)

Die zwei vollständig aus Eis gefertigten Kurzscherwerter kann der Priester im **beidhändigen** Kampf einsetzen. Er hat für den zweiten Angriff die **gleiche** FS wie für den Angriff mit seiner Haupthand und zahlt **keine** AUS für eine Attacke.

Göttliche Speisung

GW; LE

Benötigtes Gesamt-Karma: 10

Wirkungsdauer: -
Wirkungsbereich: SK Meter Umkreis

Alle Gläubige, die sich im Wirkungsbereich der göttlichen Speisung aufhalten, fühlen sich gesättigt

und gekräftigt. Sie erhalten **alle** AUS zurück und müssen die nächsten **3 Tage** weder essen noch trinken.

Vor Ablauf dieser Zeit kann *Göttliche Speisung* nicht erneut auf sie gewirkt werden.

Grabsegen

TE

Benötigtes Gesamt-Karma: 10

Wirkungsdauer: unendlich

Wirkungsbereich: 1 Grab

Mit dieser Wundertat kann der Priester das Grab bzw. die Grabstätte eines Verstorbenen gegen Übergriffe und Plünderungen schützen. Nach dem Abschluss des Gebetes kann sich niemand mehr dem Grab nähern, der die Absicht hat, es zu berühren bzw. die Grabstätte zu betreten – unabhängig von seinen Beweggründen. Die Gottheit sorgt dafür, dass jeder, der diese Absichten hat, davon ablässt oder durch andere Umstände daran gehindert wird.

Im Gegensatz zu anderen Wundertaten wirkt ein Grabsegen auf **alle** Wesen. Einzig die **Angehörigen** des Verstorbenen haben freien Zutritt zu seinem Grab bzw. dürfen es berühren. Selbst der Priester, der den *Grabsegen* gewirkt hat, wird sich vom Grab fern halten.

Ein *Grabsegen* kann in der üblichen Art und Weise aufgehoben werden (durch erneute Anwendung), es ist allerdings nicht erforderlich, dass die Aufhebung vom selben Priester durchgeführt wird. Jeder Todespriester, der die Wundertat beherrscht, kann einen *Grabsegen* aufheben, wenn es dafür gewichtige Gründe gibt. Er muss dabei mindestens die gleiche Sakralkraft wie der erschaffende Priester erreichen. Es gibt keine Anhaltspunkte, wie hoch die Güte eines *Grabsegens* ist – der Priester wird schätzen oder ausprobieren müssen.

Gunst

Alle

Benötigtes Gesamt-Karma: 50

Wirkungsdauer: unendlich
Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Die *Gunst* eines Gottes ist die größte Belohnung, die ein Gläubiger bekommen kann. Sie wird nur für herausragenden Einsatz für den Glauben und den Gott verliehen.

Ein Günstling eines Gottes ist durch die Wundertat wie ein Bewahrer dazu in der Lage, Karma zu sammeln und einzusetzen (vgl. GRW 359).

Er muss jedoch wie ein Priester **alle** Glaubens- bzw. Aspektgrundsätze befolgen, andernfalls kann er seine *Gunst*

wieder verlieren oder zumindest einen Karmaabzug erleiden.

Wird ein Gläubiger mit der *Gunst* gesegnet, erhält er automatisch so viel Karma, wie die **Sakralkraft/10**. Er kann niemals mehr freies Karma haben als dieser Wert beträgt.

Eine *Gunst* kann nicht auf Personen angewandt werden, die schon Karma bekommen.

Handauflegen

Alle außer Chaos
Benötigtes Gesamt-Karma: 10

Wirkungsdauer: -
Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Diese Wundertat stellt bei dem Gläubigen so viel LE, KE, ME und AUS wieder her, wie die Sakralkraft beträgt mit der sie gewirkt wird. Dabei kann ein Wert von maximal der Höhe der *Leidenschaft* des Priesters nicht überschritten werden.

Wendet der Priester *Handauflegen* auf sich selbst an, muss er keine Sakralkraft sammeln. Seine Energien werden immer um seine *Leidenschaft* geheilt, wenn der Wurf gelingt.

Heiligenschein

Chaos, HH, HF, KS
Benötigtes Gesamt-Karma: 30

Wirkungsdauer: SK Stunden
Wirkungsbereich: -

Ein *Heiligenschein* entsteht dadurch, dass der Priester seine göttliche Aura für andere sichtbar macht. Sie ist dadurch von **allen** Personen sichtbar, auch von Wesen, die normalerweise nicht von Wundertaten des Priesters betroffen werden können.

Bei normalerweise immunen **Andersgläubigen** sorgt ein Heiligenschein dafür, dass auch sie für Wundertaten anfällig sind. Offenbart sich ein Priester so offensichtlich als von einem Gott gesegnet, wird jedes Wesen, das das Konzept einer Religion versteht, von den Kräften des Gottes überzeugt sein. Daher gelten Andersgläubige während der Wirkungsdauer als Gläubige und können somit von Wundertaten des Priesters profitieren.

Heiligen Zorn

GW, HH, HF, KS, TE
Benötigtes Gesamt-Karma: 10

Wirkungsdauer: 1 Stunde
Wirkungsbereich: -

Der Priester bittet um die Unterstützung seines Gottes beim Kampf gegen **Nichtgläubige**, die dem Geweihten oder Einrichtungen seines Glaubens Schaden zufügen wollen.

Durch die Wundertat erhöht sich sämtlicher vom Priester angerichteter **Schaden** gegen diese Art Gegner um **SK/10 Punkte**, unabhängig davon, welche Energie betroffen ist. Es wird maximal ein zusätzlicher Schaden in Höhe der *Leidenschaft* des Priesters gewährt.

Sämtlicher unter der Wirkung von *Heiliger Zorn* angerichteter Schaden gilt als **magischer Schaden**.

Heimweg

Alle außer Chaos
Benötigtes Gesamt-Karma: 10

Wirkungsdauer: SK/5 Tage
Wirkungsbereich: -

Unter dem Einfluss der Wundertat findet der Priester intuitiv den **kürzesten** gangbaren Weg zum nächsten Tempel seiner Gottheit bzw. dem eines Gottes mit dem selben Aspekt. Paladine werden zur nächsten Ausbildungsstätte geführt, unabhängig von ihrem Aspekt.

Solange der Priester dem Weg folgt, wird er durch seinen Gott vor jeglicher **Gefahr** geschützt. Es wird beispielsweise zu keinen Überfällen kommen. Außerdem wird das **Wetter** abhängig von der Jahreszeit und Klimazone recht angenehm sein.

Der Gott zwingt den Priester nicht dazu, dem Weg dauerhaft zu folgen. Es steht ihm frei, ihn jederzeit zu verlassen. Die Wundertat wird dadurch **beendet**.

Ist die Wirkungsdauer abgelaufen und noch kein Tempel erreicht, erlischt zwar der direkte Schutz des Gottes, aber der Priester wird weiterhin den Weg finden.

Herrlichkeit

Chaos, HF, KS
Benötigtes Gesamt-Karma: 10

Wirkungsdauer: SK Stunden
Wirkungsbereich: -

Der Priester erstrahlt in der *Herrlichkeit* seines Gottes. Alle Gläubigen werden seine Stellung anerkennen und sich ihm gegenüber entsprechend

verhalten. Im Gegensatz zu *Ehrfurcht* (s. Seite 319) hat diese Wundertat keinen Einfluss auf die Fertigkeiten des Priesters. Sie sorgt lediglich dafür, dass er seines Standes entsprechend behandelt wird und die Achtung erhält, die ihm aufgrund seines Ranges und seiner Stellung zusteht.

Ketzer

Alle

Benötigtes Gesamt-Karma: 30

Wirkungsdauer: SK Minuten
Wirkungsbereich: 1 Andersgläubiger

Dadurch, dass der Priester einen **Andersgläubigen** als Ketzer bezeichnet, lenkt er die Aufmerksamkeit aller **Gläubigen** auf ihn. Sie werden den Ketzer nicht aus den Augen lassen und ihm auf Schritt und Tritt folgen.

Die Wundertat wirkt nur gegen Andersgläubige, die einen tätlichen Angriff gegen den Priester oder Einrichtungen des Glaubens verübt haben. Üblicherweise wird sie nur innerhalb eines Kampfes angewandt. Alle Gläubigen werden dadurch von ihrem momentanen Ziel ablassen und sich zunächst gegen den Ketzer wenden.

Kindssegen

LE

Benötigtes Gesamt-Karma: 20

Wirkungsdauer: SK/10 Jahre
Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Ein *Kindssegen* schützt ein Kind für die nächsten **SK/10 Jahre** vor dem Tode. Es wird nicht durch Umstände ums Leben kommen, auf die es oder seine Eltern keinen Einfluss haben. Neugeborene sterben beispielsweise nicht durch plötzlichen Kindstod. Die Kinder können nach wie vor erkranken, werden jedoch selbst die schlimmste Seuche überstehen und wieder gesund werden. Sie überleben Katastrophen, Kriege und andere Dinge, auf die sie keinen Einfluss haben.

Ein *Kindssegen* schützt jedoch weder vor Dummheit oder Leichtsinn noch vor vorsätzlicher oder fahrlässiger Gewaltanwendung (z. B. Prügel mit Todesfolge durch die Eltern). Das Kind wird also durch den Segen nicht unsterblich.

Der Segen endet normalerweise nach SK/10 Jahren, spätestens aber wenn das Kind als erwachsen gilt. Dieses Alter entspricht der unteren Grenze des Startalters eines Charakters (s. GRW 342, Tabelle 11.2).

Ratschlag

Alle außer Chaos

Benötigtes Gesamt-Karma: 10

Wirkungsdauer: SK Tage
Wirkungsbereich: -

Durch diese Wundertat bittet der Priester um Unterstützung bei Fragen des Glaubens. Immer wenn er nicht weiß, wie er sich verhalten soll, um den Grundsätzen des Glaubens gerecht zu werden, und Hilfe bei einer entsprechenden Entscheidung benötigt, wird der Gott ihm einen Ratschlag geben.

Der Priester weiß intuitiv, welche Wahl er treffen muss, um seinem Glauben gerecht zu werden. Es steht ihm jedoch frei, sich bewusst gegen besseres Wissen zu entscheiden. Bei solch einer vorsätzlichen Entscheidung muss er mit einem Abzug von Karma rechnen (er kann nicht mehr behaupten, dass er es nicht besser gewusst hätte).

Der Priester bekommt ebenfalls einen Ratschlag, wenn er von einem Gläubigen um Hilfe gebeten wird und eine Entscheidungshilfe geben soll.

Rettung

Alle außer Chaos

Benötigtes Gesamt-Karma: 20

Wirkungsdauer: -
Wirkungsbereich: SK/10 Gläubige

Mit dieser Wundertat bittet der Priester seinen Gott darum, ihn und bis zu **SK/10 Gläubige** aus einer **Notlage** zu befreien. Der Gott wird eingreifen, wenn die Situation nicht selbst verschuldet ist und nicht aus eigener Kraft behoben werden kann.

Die *Rettung* wird dabei auf subtile Art und Weise geschehen und so, dass es sich auch um einen bloßen **Zufall** handeln könnte. Normalerweise wird der Gott nur so weit eingreifen, dass sich der Priester daraufhin aus eigener Kraft retten kann.

Scham

LE, TE, WM

Benötigtes Gesamt-Karma: 10

Wirkungsdauer: SK Minuten
Wirkungsbereich: 1 Gläubiger / Andersgläubiger

Führt das Ziel dieser Wundertat gerade Angriffe gegen den Priester oder Einrichtungen seines Glaubens durch, wird es sich seiner Taten bewusst. Es realisiert, dass es sich gegen einen Gott wendet und wird voller Scham von seinen Taten ablassen.

Wird die Wundertat im **Kampf** angewandt, wird sich das Ziel vom Priester abwenden und sich andere Gegner suchen.

Nach **SK Minuten** hat es seine Scham überwunden. Wurde es nicht davon überzeugt, sich anderen Aktivitäten zuzuwenden, kann es sich wieder seinem eigentlichen Ziel widmen.

Schutzengel

Alle außer Chaos

Benötigtes Gesamt-Karma: 20

Wirkungsdauer: SK/5 Stunden

Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Ein *Schutzengel* versucht einen **Gläubigen** davor zu bewahren, dass er Schaden durch Anders- oder Nichtgläubige erleidet.

Misslingt ein Wurf, der den erlittenen Schaden vermeiden oder verringern könnte, darf der Gläubige ihn (mit den gleichen Modifikationen) **wiederholen**. Es ist egal, ob es sich dabei um eine Probe auf *Abwehren*, *Ausweichen*, *Magieresistenz* oder eine andere Fertigkeit handelt.

Führt einer der beiden Würfe zu einem **kritischen Fehler**, gilt die Probe als normaler Misserfolg. Nur wenn beide Würfe einen kritischen Fehler erzielen, muss der Gläubige die Auswirkungen des besonderen Würfelergebnisses tragen.

Schweigegelübde

KS, LE, TE

Benötigtes Gesamt-Karma: 20

Wirkungsdauer: SK Jahre

Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Mit einem *Schweigegelübde* verliert ein Gläubiger jegliches Bedürfnis, etwas zu sagen. Er wird nach Beendigung des Gebetes für die nächsten **SK Jahre** schweigen.

Ein *Schweigegelübde* wird ein Gott nur gewähren, wenn sich der Gläubige **freiwillig** zu diesem Schritt entscheidet.

Um die Wundertat aufzuheben, muss der Priester oder ein beliebiger anderer Priester des gleichen Aspektes sie noch einmal wirken. Es ist in diesem Falle nicht notwendig, dass er dafür sprechen kann. Auch das Aufheben eines *Schweigegelübdes* kann nur durchgeführt werden, wenn der Gläubige sich dazu bereit erklärt. Sollte diese Voraussetzung erfüllt sein, muss der Priester eine Sakralkraft sammeln, die der Anzahl der **verbleibenden Jahre** des *Schweigegelübdes* entspricht.

Ein *Schweigegelübde* ist eine schwere Bürde, die den Gläubigen erheblich in der

Gunst des Gottes steigen lässt. Pro Jahr gewinnt er dadurch **5 Punkte Karma**. Bei Priestern bzw. Paladinen wird das Karma wie üblich verdreifacht bzw. verdoppelt.

Stigma

Alle

Benötigtes Gesamt-Karma: 30

Wirkungsdauer: unendlich

Wirkungsbereich: 1 Gläubiger / Andersgläubiger

Entweiht ein **Gläubiger** oder **Andersgläubiger** eine Einrichtung des Glaubens (durch beispielsweise Schändung, Raub oder Zerstörung) oder führt er einen schweren Angriff gegen einen Geweihten, kann der Priester seinen Gott bitten, den Straftäter zu stigmatisieren.

Ein *Stigma* äußert sich in einem **deutlich sichtbaren** Makel, wie beispielsweise einer Narbe, einer kleinen Verstümmelung oder anderen auffälligen Zeichen. Manchen stigmatisierten Personen wird auch das Zeichen des Gottes in die Haut gebrannt (dabei handelt es sich nicht um das Bewahrerzeichen des Aspekts!). In seltenen und besonders schweren Fällen sind sogar Bestrafungen bekannt, die dem Opfer das Augenlicht oder die Möglichkeit zu sprechen geraubt haben.

Jeder **Gläubige** kann erkennen, dass es sich um das *Stigma* eines Gottes handelt. Er wird sich in der Gegenwart einer stigmatisierten Person äußerst unwohl fühlen und sie möglichst meiden.

Andersgläubige erkennen ein *Stigma*, wenn ihnen eine FP(*Götter und Aspekte) gelingt. Sie werden sich zwar nicht unwohl fühlen, dem Straftäter aber vermutlich mit erheblicher Vorsicht begegnen.

Unter der Wirkung des Zaubers *Aura lesen* erstrahlt ein *Stigma* (und in diesem Falle nur das *Stigma*, nicht die gesamte Person) in einer **weißen** (göttlichen) Aura.

Eine Person, die ein *Stigma* erhält – egal, von welchem Gott – verliert augenblicklich ihr gesamtes Karma. Sie kann kein neues Karma sammeln, solange sie das *Stigma* hat.

Ein *Stigma* darf ebenso wie eine *Absolution* (s. Seite 318) nicht willkürlich oder aufgrund einer eigenen Entscheidung gewirkt werden. Der Priester muss sich die Zustimmung der rechtsprechenden Organe dafür einholen. Das Opfer muss rechtskräftig im Namen des Glaubens verurteilt worden sein, damit die Wundertat gewirkt werden darf. Normalerweise wird der Stigmatisierung nur zugestimmt, wenn die Straftat zu den **schweren Verbrechen** zählt (vgl. GRW 79).

Das eigenmächtige Anwenden des *Stigmas* gilt als das schwere Vergehen der religiösen Amtsanmaßung und wird nicht selten ebenfalls mit einem *Stigma* bestraft.

Das reine Anwenden dieser Wundertat benötigt

keine große Menge Sakralkraft. Die SK bestimmt lediglich, wie schwer es ist, das *Stigma* wieder zu entfernen (vgl. *Absolution*, Seite 318).

Stoßgebet

Alle

Benötigtes Gesamt-Karma: 10

Wirkungsdauer: -
Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Mit einem *Stoßgebet* kann ein Priester die gleichen Effekte erzeugen, wie ein Bewahrer beim Einsatz seines Karmas (vgl. GRW 359). Im Gegensatz zum Bewahrer kann der Priester jedoch auch für **andere** Gläubige um die Unterstützung seines Gottes bitten.

Für diese Wundertat ist es nicht notwendig, dass Sakralkraft angesammelt wird. Ein einfacher gelungenener Wurf auf die *Leidenschaft* des Priesters reicht.

Überzeugung

Chaos, HF, KS, TE, WM
Benötigtes Gesamt-Karma: 20

Wirkungsdauer: SK/5 Stunden
Wirkungsbereich: -

Diese Wundertat stärkt die *Überzeugung* des Priesters in seinen Glauben.

Während der Wirkungsdauer wird er **immun** gegen jegliche Art von **Beeinflussung**, die ihn vom rechten Pfad abweichen lässt. Betrifft die Beeinflussung den Glauben nicht, zeigt die Wundertat keine Wirkung.

Unantastbarkeit

LE, TE, WM
Benötigtes Gesamt-Karma: 20

Wirkungsdauer: SK/10 Stunden
Wirkungsbereich: -

Diese Wundertat sorgt dafür, dass der Priester als unantastbar angesehen wird. Während der Wirkungsdauer wird er von keinem **Gläubigen** oder **Andersgläubigen** attackiert. Die Wirkung bezieht sich dabei nicht nur auf physische Angriffe, sondern auch auf Magie jeglicher Art sowie verbale Angriffe.

Attackiert der Priester ein Ziel von sich aus (physisch, magisch oder verbal) oder unterstützt er Personen bei einem entsprechenden Angriff, verfliegt der Effekt der *Unantastbarkeit*.

Warnung

Alle

Benötigtes Gesamt-Karma: 5

Wirkungsdauer: SK Jahre
Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Ein Gläubiger, der unter der Wirkung einer *Warnung* steht, spürt intuitiv, wenn er Handlungen durchführen will, die nicht gottgefällig sind. Im Gegensatz zur recht ähnlichen Wundertat *Ratschlag* (s. Seite 325) kann eine *Warnung* nicht nur auf den Priester, sondern auf alle **Gläubigen** angewandt werden.

Eine *Warnung* wird nur ausgelöst, wenn der Gläubige selbst **aktiv** eine Handlung durchführen will. Die Wundertat hilft nicht bei generellen Fragen des Glaubens und hilft nicht, wenn der Priester um Rat gefragt wird.

Eine *Warnung* kann nur auf einen Gläubigen gewirkt werden, der sich **freiwillig** dazu bereit erklärt hat.

Genauso wie bei *Ratschlag* wird das Hinwegsetzen über die gegebene *Warnung* in den meisten Fällen einen **Karmaabzug** mit sich bringen (wenn die entsprechende Person Karma hat).

Für das Aufheben einer *Warnung* muss ein Priester die Wundertat erneut anwenden und dabei eine Sakralkraft ansammeln, die höher als bei der Herbeirufung ist. Handelt es sich nicht um den selben Priester, muss er – wie üblich – abschätzen, wie viel Kraft er sammeln muss.

Weisung

Alle

Benötigtes Gesamt-Karma: 10

Wirkungsdauer: -
Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Eine göttliche *Weisung* bringt den Gläubigen wieder zurück auf den rechten Pfad, wenn er ihn **fremdverschuldet** verlassen hat.

Sämtliche Effekte einer geistigen **Beeinflussung** oder **Beherrschung** werden eliminiert und die Grundsätze seines Glaubens werden ihm wieder ins Gedächtnis gerufen.

Die Wundertat ändert nichts an der Gläubigkeit einer Person. War sie vor Anwendung der Wundertat schon nicht besonders gläubig, wird sie es auch danach nicht sein. Der Zauber bewirkt lediglich, dass dem Gläubigen seine Grundsätze wieder bewusst werden und er fremde Einflüsse abschütteln kann.

Wunderheilung

LE, TE

Benötigtes Gesamt-Karma: 50

Wirkungsdauer: unendlich
Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Eine *Wunderheilung* kann einen **Gläubigen** von sämtlichen Gebrechen und Krankheiten befreien. Die *Wunderheilung* entfernt dabei auch psychische Erkrankungen wie Phobien, Depressionen etc. Sie ist so stark, dass **angeborene** Defekte wie Taubheit oder Blindheit sowie erhebliche Verstümmelungen wie abgetrennte Gliedmaßen ebenfalls behoben werden.

Sollen mehrere Gebrechen geheilt werden, muss die *Wunderheilung* mehrfach durchgeführt werden.

An den Gesundheitswerten der Zielperson ändert sich durch eine *Wunderheilung* nichts. Es ist auch nicht möglich, eine Person mit einer *Wunderheilung* wiederzubeleben.

Je nach Schwere des Gebrechens muss der Priester mehr oder weniger Sakralkraft ansammeln. Handelt es sich um eine normale **Krankheit**, die durch Viren oder Bakterien ausgelöst wurde, reichen **20** Punkte Sakralkraft.

Wurde dem Gläubigen eine **Verstümmelung** oder eine schwere Verletzung zugefügt, die behoben werden soll, benötigt der Priester **30** Sakralkraft.

Für das Aufheben einer **psychischen** Erkrankung braucht er **40** und für das Beseitigen eines **angeborenen** Defekts **50** Sakralkraft.

Üblicherweise kann eine *Wunderheilung* nur von Lebenspriestern durchgeführt werden.

Der Todesaspekt gewährt seinen Geweihten zwar ebenso diese Fähigkeit, die Erfahrung hat jedoch gezeigt, dass nur die wenigsten Personen zu einem Todespriester gehen, um sich heilen zu lassen. Den meisten Bewohnern Samyras (dazu gehören auch die Spielercharaktere) ist nicht bekannt, dass man auch diese Tempel aufsuchen könnte. Todespriester nutzen die Wundertat daher normalerweise in ihren Sanatorien für geistig Kranke, wenn sie mit normalen Methoden der psychischen Heilung keinerlei Erfolg verzeichnen.

Zölibat

GW, HH, HE, WM

Benötigtes Gesamt-Karma: 20

Wirkungsdauer: SK Jahre
Wirkungsbereich: 1 Gläubiger

Unter der Wirkung eines *Zölibats* verliert der Gläubige jegliche sexuellen Gelüste.

Das *Zölibat* folgt ansonsten den gleichen Regeln wie ein *Schweigegeflübe* (s. Seite 326) und belohnt den Gläubigen jedes Jahr mit **3 Punkten Karma**.