

# Regelreferenz

Aenrig

## Vorteile und Nachteile

### Einkommen I-VI

**Regel:** Für jede Stufe dieses Vorteils bekommt der Held die gleiche Stufe als dauerhaften Lebensstil. Das verdiente Geld des Vorteils fließt ausschließlich in den Erhalt des Lebensstils. Extrakosten wie Waffen, Rüstungen und andere Ausrüstung muss der Held von seinem Startkapital oder seinen Erwerbungen während des Spiels bezahlen. Alles was über den Lebensstil hinausgeht, muss allerdings extra gezahlt werden.

**AP-Wert:** Stufe I: gratis, Stufe II: 2 Abenteuerpunkte, Stufe III: 6 Abenteuerpunkte, Stufe IV: 20 Abenteuerpunkte, Stufe V: 60 Abenteuerpunkte, Stufe VI: 200 Abenteuerpunkte

### Entfernungssinn

**Regel:** Proben auf Fernkampf mit Schusswaffen (und nur mit Schusswaffen) sind bei der Entfernungskategorie Weit nur um 1 anstatt um 2 erschwert.

**Reichweite:** 200 Schritt, darüber hinaus sind Distanzschätzungen ungenauer

**Voraussetzungen:** kein Nachteil Blind, Eingeschränkter Sinn (Sicht), Farbenblind oder Verstümmelt (Einäugig)

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

Publikation: Regelwerk Seite 164

### Flink

**Regel:** Durch Flink bekommt ein Held 1 Punkt auf seinen Geschwindigkeit-Grundwert hinzu.

**Voraussetzungen:** kein Nachteil Behäbig, Fettleibig oder Verstümmelt (Einbeinig)

**AP-Wert:** 8 Abenteuerpunkte

Publikation: Regelwerk Seite 165

### Herausragende Fertigkeit

**Regel:** Durch den Vorteil Herausragende Fertigkeit verschiebt sich das Maximum in einer Fertigkeit um 1 nach oben, sowohl beim Maximum der Heldenerschaffung als auch beim endgültigen Maximum (abhängig von der höchsten beteiligten Eigenschaft). Zwar erhält ein Held nicht automatisch einen Fertigkeitsspunkt dazu, aber er kann zu Spielbeginn zum Beispiel bei Erfahrungsgrad Erfahren mit einem Wert von 11 starten (anstatt 10) und auch sein absolutes Maximum in der Fertigkeit ist um 1 erhöht. Der Vorteil kann bis zu viermal gewählt werden, wobei keine Fertigkeit mehr als zweimal gewählt werden kann. Bei zweifacher Zuteilung auf eine Fertigkeit erhöht der Vorteil das Maximum um 2.

**Voraussetzungen:** kein Nachteil Unfähig in der Fertigkeit

**AP-Wert:** A-/B-/C-/D-Fertigkeit: 2/4/6/8 Abenteuerpunkte pro Anwendung

Publikation: Regelwerk Seite 166

## Zauberer

**Regel:** Der Zauberer erhält als Astralenergie-Grundwert 20 AsP. Der Vorteil beinhaltet nicht die Sonderfertigkeit Tradition (siehe **Regelwerk** Seite 275). Diese muss einzeln erworben werden. Jeder Zauberer muss mit einer Tradition starten (eine Tradition ist eine spezielle Sonderfertigkeit). Dieser Vorteil lässt sich im späteren Spielverlauf nicht mehr erwerben.

**Voraussetzungen:** keine

**AP-Wert:** 25 Abenteuerpunkte

Publikation: Regelwerk Seite 169

## Geweihter

**Regel:** Der Geweihte erhält als Karmaenergie-Grundwert 20 KaP. Der Vorteil beinhaltet nicht die Sonderfertigkeit Tradition. Diese muss einzeln erworben werden. Jeder Geweihte muss mit einer Tradition starten (eine Tradition ist eine spezielle Sonderfertigkeit). Ein Held kann auch im späteren Verlauf seines Lebens diesen Vorteil erwerben und Geweihter werden. Allerdings kann man nur eine geweihte Tradition besitzen. Ein Erwerb einer weiteren geweihten Tradition ist nicht möglich.

**Voraussetzungen:** keine

**AP-Wert:** 25 Abenteuerpunkte

Publikation: Regelwerk Seite 165

## Adel I-III

**Regel:** Der Held ist angesehen, genießt die Privilegien des Adels und kann vom Meister Erleichterungen zugesprochen bekommen, wenn er gegenüber Rangniedrigeren agiert.

**Voraussetzungen:** Kultur muss über einen passenden Adel verfügen.

**AP-Wert:** 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Publikation: Regelwerk Seite 163

## Niedrige Seelenkraft

**Regel:** Der SK-Grundwert des Helden ist um 1 schlechter.

**Voraussetzungen:** kein Vorteil Hohe Seelenkraft

**AP-Wert:** -25 Abenteuerpunkte

Publikation: Regelwerk Seite 174

## Allgemeine Sonderfertigkeiten

### Fertigkeitsspezialisierung (Talente)

**Regel:** Ein Held erhält einen Bonus von 2 auf seinen Fertigkeitswert, wenn das entsprechende Anwendungsgebiet eine Rolle bei der Probe spielt. Ein Held kann sich im Laufe seines Lebens bei einem Talent in maximal drei unterschiedlichen Anwendungsgebieten spezialisieren. Der Bonus der Spezialisierung kann das Maximum des FW nach Erfahrungsgrad des Helden bei der Heldenerschaffung übersteigen.

**Voraussetzungen:** Fertigkeitswert 6 (erste Spezialisierung), Fertigkeitswert 12 (zweite Spezialisierung), Fertigkeitswert 18 (dritte Spezialisierung)

**AP-Wert:** A-/B-/C-/D-Fertigkeit: 1/2/3/4 Abenteuerpunkt/e für die erste Spezialisierung; 2/4/6/8 Abenteuerpunkte für die zweite Spezialisierung, 3/6/9/12 Abenteuerpunkte für die dritte Spezialisierung

Publikation: Regelwerk Seite 216

### Nicht gefunden: Geschosshersteller

Es konnte keine Regel namens 'Geschosshersteller' gefunden werden.

Bitte diesen Fehler melden, damit er behoben

werden kann

## Gute Verarbeitung

**Regel:** Die Heldin kann sich ein Handwerkstalent aussuchen, dass zu ihrer Profession passt. Wenn sie damit etwas herstellt, steigt der Verkaufspreis des Objektes aufgrund der gelungenen Verarbeitung oder der besonderen Schönheit um 10 %.

**Voraussetzungen:** passender Talentstil

**AP-Wert:** 5 Abenteuerpunkte

## Handwerkskunst

**Regel:** Einige Handwerkstalente, die für die Arbeit des Helden von großer Bedeutung sind, gehen ihm deutlich leichter von der Hand. Für jedes Talent, für das die Sonderfertigkeit erworben wird, bekommt er fortan +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Der Held kann sich in Absprache mit dem Meister bis zu drei Talente aussuchen, allerdings müssen für jedes Talent die AP-Kosten der Sonderfertigkeit gezahlt werden.

**Voraussetzungen:** passender Talentstil

**AP-Wert:** A-/B-/C-/D-Talent: 2/4/6/8  
Abenteuerpunkte pro Talent

## Jäger

**Regel:** Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Held erfolgreicher jagen. Begibt er sich auf die Jagd, kann er bei einer erfolgreichen Probe auf *Tierkunde* um Nahrung zu erbeuten 1 QS mehr Nahrung erjagen. Ob es in der Region genügend essbare Tiere gibt, muss der Spielleiter vorher entscheiden.

**Voraussetzungen:** Fernkampftechnikwert 10, Fährtensuchen 4, Tierkunde 4, Verbergen 4

**AP-Wert:** 5 Abenteuerpunkte

Publikation: Regelwerk Seite 218

## Waffenbau

**Regel:** Nur Schmiede, die sich mit dem Herstellen von Waffen auseinandergesetzt haben, sind auch in der Lage, richtige Waffen anzufertigen. Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Held das neue Anwendungsgebiet *Waffenherstellung* in den Talenten *Holzbearbeitung*, *Metallbearbeitung* und *Steinbearbeitung*. Damit kann er einfache und komplexe Waffen herstellen. Für komplexe Waffen benötigt er zusätzlich ein entsprechendes Berufsgeheimnis. Ohne diese Sonderfertigkeit kann der Abenteurer nur primitive Waffen herstellen.

**Voraussetzungen:** je nach verwendetem  
Waffenmaterial: Holzbearbeitung 8,  
Metallbearbeitung 8 oder Steinbearbeitung 8

**AP-Wert:** 12 Abenteuerpunkte

Publikation: Aventurisches Kompendium Seite 111

## Nicht gefunden: Talentstil: Weg des Zimmermanns

Es konnte keine Regel namens 'Talentstil: Weg des Zimmermanns' gefunden werden.

Bitte diesen Fehler melden, damit er behoben werden kann

## Kampfsonderfertigkeiten

## Kernschuss I-III

(passiv)

**Regel:** Üblicherweise darf eine im Nahkampf verwickelte Heldin keinen Fernkampfangriff durchführen (siehe Regelwerk Seite 241). Mit dieser Sonderfertigkeit ist sie jedoch in der Lage, selbst im Nahkampf noch Fernkampfangriffe durchzuführen. Sollte sie sich also in Angriffsdistanz eines Gegners befinden, ist sie trotzdem noch in der Lage, einen Pfeil abzuschließen oder eine Wurfaxt zu werfen. Bei Stufe I ist die Probe auf FK um 4, bei Stufe II um 2 und bei Stufe III gar nicht mehr erschwert.

**Erschwernis:** -4 (Stufe I), -2 (Stufe II), +/-0 (Stufe III)

**Voraussetzungen:** Stufe I: FF 15; Stufe II: Kernschuss I; Stufe III: Kernschuss II

**Kampftechniken:** alle Fernkampftechniken

**AP-Wert:** 12 Abenteuerpunkte pro Stufe

## Präziser Schuss/Wurf I-III

(Basismanöver)

**Regel:** Hierzu erschwert sich der Angreifer die Probe auf Fernkampf um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit. Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erhöht.

**Erschwernis:** -2/-4/-6

**Voraussetzungen:** Stufe I: IN 13; Stufe II: IN 15, Präziser Schuss I; Stufe III: IN 17, Präziser Schuss II

**Kampftechniken:** Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Diskusse, Schleudern, Wurfaffen

**AP-Wert:** Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte

Publikation: Regelwerk Seite 248

## Schnellladen (Kampftechnik)

(passiv)

**Regel:** Das Nachladen von Bögen und das Bereitmachen von Wurfaffen verkürzen sich um 1 Aktion. Das Nachladen von Armbrüsten dauert nur die Hälfte der angegebenen Aktionen. Diese Sonderfertigkeit muss für die drei Fernkampftechniken Armbrüste, Bögen und Wurfaffen einzeln erworben werden.

**Voraussetzungen:** FF 13

**Kampftechniken:** Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Schleudern, Wurfaffen

**AP-Wert:** Armbrüste: 5 Abenteuerpunkte; Bögen: 20 Abenteuerpunkte; Schleudern: 5 Abenteuerpunkte; Wurfaffen: 10 Abenteuerpunkte

Publikation: Regelwerk Seite 249, Aventurisches Kompendium Seite 155

## Verbessertes Ausweichen I-III

(passiv)

**Regel:** Jede Stufe der Sonderfertigkeit erhöht Ausweichen um 1. Um die Sonderfertigkeit nutzen zu können, darf der Held maximal normale Kleidung tragen.

**Voraussetzungen:** Stufe I: Körperbeherrschung 4; Stufe II: Körperbeherrschung 8, Verbessertes Ausweichen I; Stufe III: Körperbeherrschung 12, Verbessertes Ausweichen II

**Kampftechniken:** alle

**AP-Wert:** 15/20/25 Abenteuerpunkte

## Odilmar-Stil

**Regel:** Wendet der Held die Sonderfertigkeit Präziser Schuss/Wurf an, so erhält er einen Bonus von +1 TP. Außerdem bekommt er gegen Fernkampfangriffe einen Bonus von +2 auf AW.

**Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten:** Blattschuss, Fixierungsschuss, Tiefe Wunde

**Voraussetzungen:** FF 13

**Kampftechniken:** Bögen

**AP-Wert:** 12 Abenteuerpunkte

## karmale Sonderfertigkeiten

## Tradition (Boronkirche)

# *Untotenschreck:* Borongeweihte Waffen richten doppelten Schaden gegen Untote an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.

# *Gewöhnt an die Dunkelheit:* Sichtmodifikatoren, die durch Dunkelheit entstehen, haben eine um eine Stufe schwächere Auswirkung für den Geweihten (z. B. wird Stufe II wie Stufe I behandelt). Bei vollständiger Dunkelheit kann der Geweihte aber dennoch nichts sehen.

# Ein Borongeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.

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

# Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

**Voraussetzungen:** Vorteil Geweihter

**AP-Wert:** 130 AP

,  
**Publikation(en):**  
Aventurisches Götterwirken I, Seite 24  
,

## magische Sonderfertigkeiten

### Nicht gefunden: Zauberstil: Former

Es konnte keine Regel namens 'Zauberstil: Former' gefunden werden.

Bitte diesen Fehler melden, damit er behoben werden kann

## Tradition (Elfen)

- Ein Zauber der elfischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Außerdem müssen die Formeln der Zauber ausgesprochen bzw. gesungen werden.
- Die Wirkungsdauer aller Zauber der Verbreitung Elfen ist doppelt so lang wie beim Zauber angegeben.
- Elfen können elfische Zauberlieder erlernen und nutzen (da sie automatisch den Zweistimmigen Gesang beherrschen).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer

**AP-Wert:** 125 AP

Publikation: Regelwerk Seite 283

## Zauber und Rituale

### Armatrutz

**Probe:** KL/IN/FF

**Wirkung:** Die Haut des Zaubernden verhärtet sich, ohne ihre Flexibilität zu verlieren. So erhält er einen natürlichen Rüstungsschutz, der sich auf getragene Rüstung aufaddiert, ohne die Belastung zu erhöhen. Die Höhe des gewünschten zusätzlichen Rüstungsschutzes muss der Zaubernde vor der Probe festlegen. Maximal ist ein zusätzlicher RS von 3 möglich.

**Zauberdauer:** 1 Aktion

**AsP-Kosten:** 4 AsP für RS 1, 8 AsP für RS 2, 16 AsP für RS 3 (Kosten sind nicht modifizierbar)

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS x 3 Minuten

**Zielkategorie:** Wesen

**Merkmal:** Heilung

**Verbreitung:** allgemein

**Steigerungsfaktor:** C

Publikation: Regelwerk Seite 288

## Blitz dich find

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

**Wirkung:** Der Verzauberte wird geblendet. Er erhält eine Stufe des Zustands Verwirrung.

**Zauberdauer:** 1 Aktion

**AsP-Kosten:** 4 AsP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS in Kampfunden

**Zielkategorie:** Lebewesen

**Merkmal:** Einfluss

**Verbreitung:** allgemein

**Steigerungsfaktor:** A

Publikation: Regelwerk Seite 289

## Fulminictus

**Probe:** KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

**Wirkung:** Der Verzauberte erleidet Schaden, der auf seine Aura einwirkt und eine Reihe kleiner innerer Verletzungen erzeugt. Er erleidet 2W6+(QS x 2) Trefferpunkte. Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

**Zauberdauer:** 1 Aktion

**AsP-Kosten:** 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Lebewesen

**Merkmal:** Verwandlung

**Verbreitung:** Elfen

**Steigerungsfaktor:** C

Publikation: Regelwerk Seite 291

## Odem Arcanum

**Probe:** KL/IN/IN

**Wirkung:** Mit diesem Zauberspruch lässt sich aktives magisches Wirken auf Gegenständen und Personen erkennen. Je nach Stärke der astralen Kräfte im Objekt kann die Probe erleichtert oder erschwert werden. Je nach QS können dabei nachfolgende Analysen mittels des Zaubers Analys beeinflusst werden. Der Zauberer kann nur ein ausgewähltes Wesen oder Objekt in Reichweite untersuchen. Er hat keine Rundumsicht.

QS 1: Ist Magie vorhanden oder nicht?

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

QS 3: Die Fertigkeitsprobe eines Analys auf das gleiche Objekt ist um 1 erleichtert.

QS 4: Die Fertigkeitsprobe eines Analys auf das gleiche Objekt ist um 2 erleichtert.

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

QS 6: Die Fertigkeitsprobe eines Analys auf das gleiche Objekt ist um 3 erleichtert.

Die Boni für die maximale QS bei der Magischen Analyse sind nicht kumulativ bzw. auch nicht die Erleichterungen beim Analys. Wer also QS 4 beim Odem erzielt hat, bekommt keine Erleichterung von 3 (1 durch QS 3 + 2 durch QS 4), sondern nur eine von 2. Allerdings erhält der Held die höchsten Boni der beiden Verbesserungsmöglichkeiten. Ein Held mit QS 6 bekommt also eine Erleichterung von 3 auf den nachfolgenden Analys (durch QS 6) und die maximale QS bei der Magischen Analyse ist um 2 erhöht (durch QS 5). Mehr zur Magischen Analyse siehe Regelwerk Seite 269.

**Zauberdauer:** 2 Aktionen

**AsP-Kosten:** 4 AsP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Minute

**Zielkategorie:** Wesen, Objekt

**Merkmal:** Hellsicht

**Verbreitung:** allgemein

**Steigerungsfaktor:** A

Publikation: Regelwerk Seite 295

## Haselbusch

**Probe:** IN/CH/FF

**Wirkung:** Der Zauber regt das Wachstum von Pflanzen an. Der Zauberer muss eine Pflanze oder Pflanzensamen an dem Objekt, das er erklettern will, ablegen und warten. Am Ende der Zauberdauer wächst die Pflanze pro KR 1 Schritt (bis maximal QS x 3 Schritt) hoch und erleichtert Klettern-Proben an der ausgewählten Stelle um QS/2 Punkte.

**Zauberdauer:** 16 Aktionen

**AsP-Kosten:** 4 AsP

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Zielkategorie:** Pflanze

**Merkmal:** Elementar

**Verbreitung:** Elfen, Geoden

**Steigerungsfaktor:** B

## Friedenslied

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkung:** Nach 5 Minuten des Spielens erzeugt dieses Lied eine Zone des Friedens um den Elfen herum (QS x 3 Schritt Radius). So lange er weiterspielt, verlieren Tiere und kulturschaffende Wesen das Interesse daran, mit Gewalt gegeneinander oder gegen den Elfen vorzugehen. Um trotzdem aktiv zu kämpfen, ist eine Fertigungsprobe auf *Willenskraft*, erschwert durch die QS x 2 in der Probe auf das Friedenslied fällig. Die Möglichkeit, sich zu verteidigen, ist durch das Friedenslied nicht eingeschränkt. Nicht betroffen sind widernatürliche Wesenheiten wie Untote, Dämonen, Elementare oder Golems.

**Talent:** Musizieren

**AsP-Kosten:** 2 AsP pro 5 Minuten

**Merkmal:** Einfluss

**Steigerungsfaktor:** A

Publikation: Regelwerk Seite 283

## Zaubertricks

## Liturgien und Zeremonien

## Ächtung (Exkommunikation)

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

**Wirkung:** Die betroffene Person wird aus dem Kreis der Initiaten des Pantheons ausgestoßen und erhält den Makel des Frevlers. Die Berührung muss nicht über die ganze Dauer der Exkommunikation erfolgen, dies ist von Kult zu Kult unterschiedlich. Der Meister hat hierbei das letzte Wort. Geweihte des Pantheons können nicht von dieser Zeremonie betroffen sein.

**Zeremoniedauer:** 30 Minuten

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

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** permanent bzw. bis zur Buße

**Zielkategorie:** Kulturschaffende (Initiat des Pantheons des Geweihten)

**Verbreitung:** allgemein

**Steigerungsfaktor:** D

**Liturgieerweiterungen:**

*#Geweihten-Exkommunikation 1* (FW 8, 4 AP): Auch Geweihte sind von der Zeremonie betroffen. Sie können nach der Exkommunikation kein Karma mehr regenerieren.

*#Für immer exkommuniziert* (FW 12, 8 AP): Die Exkommunikation kann nicht durch eine Buße wieder aufgehoben werden. Sie ist permanent und kostet den Geweihten zusätzlich 2 permanente KaP (also insgesamt 4 pKaP). Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Geweihten-Exkommunikation 1*.

*#Geweihten-Exkommunikation 2* (FW 16, 12 AP): Geweihte sind von der Zeremonie betroffen und verlieren ihren Vorteil *Geweihter*, die Sonderfertigkeit der Tradition, karmale Sonderfertigkeiten, karmale Vor- und Nachteile sowie ihre Liturgien. Sie erhalten aber alle dafür ausgegebenen AP zurück. Die Exkommunikation ist permanent und kostet den Geweihten zusätzlich 4 permanente KaP (also insgesamt 6 pKaP). Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Für immer exkommuniziert*.



## Bann der Dunkelheit

**Probe:** MU/KL/CH

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

QS 1: Das Licht hat die Helligkeit einer Kerze.

QS 2: Das Licht hat die Helligkeit einer Fackel.

QS 3: Das Licht hat die Helligkeit eines Lagerfeuers.

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

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

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

**Liturgiedauer:** 1 Aktion

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

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** aufrechterhaltend

**Zielkategorie:** Lebewesen

**Verbreitung:** Praios (Ordnung)

**Steigerungsfaktor:** A

### Liturgieerweiterungen:

*#Lichtregulation* (FW 8, 1 AP): Der Geweihte kann das Licht innerhalb der Wirkungsdauer nach Belieben heller oder dunkler werden lassen (bis zu einem Maximum der erzielten QS).

*#Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 2 AP): Die Liturgie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Liturgie festgelegt werden.

*#Lichtkegel* (FW 16, 3 AP): Das Licht strömt in Form eines Kegels von 45 Grad vom Geweihten aus. In diesem Kegel wirkt die QS um 1 höher (bis zu einem Maximum von 6). Die restliche Umgebung wird mit einer um 1 niedrigeren als der erzielten QS beleuchtet (bis zu einem Minimum von 1).

### Publikation(en):

Regelwerk, Seite 324

Aventurisches Götterwirken I, Seite 164

## Aufnahme (Initiation)

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkung:** Der Seele des Betroffenen eröffnet sich die Möglichkeit, in ein Paradies der Götter einzukehren. Der Initiat wird immer in die Glaubensgemeinschaft des Pantheons des Geweihten aufgenommen, der die Zeremonie wirkt (siehe Seite 67). Handelt es sich also um einen beliebigen Geweihten der Zwölfgötter, ist das entsprechende Pantheon das der Zwölfe und nicht nur eine einzelne Gottheit.

**Zeremoniedauer:** 30 Minuten

**KaP-Kosten:** 8 KaP, davon 1 KaP permanent

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** allgemein

**Steigerungsfaktor:** A

### Liturgieerweiterungen:

*#Zwei Ziele* (FW 8, 1 AP): Der Geweihte kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig initiieren. Das zweite Ziel kostet 2 KaP extra.

*#Vier Ziele* (FW 12, 2 AP): Der Geweihte kann bis zu 4 Ziele gleichzeitig initiieren. Jedes weitere Ziel kostet 2 KaP extra. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Zwei Ziele*.

*#Acht Ziele* (FW 16, 3 AP): Der Geweihte kann bis zu 8 Ziele gleichzeitig initiieren. Jedes weitere Ziel kostet 2 KaP extra. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Vier Ziele*.

## Nicht gefunden: Ausnüchtern

Es konnte keine Regel namens 'Ausnüchtern' gefunden werden.

Bitte diesen Fehler melden, damit er behoben werden kann

## Segnungen