

Ergänzungen zu Offenbarung des Himmels

Eine Auswahl Koscher Namen:

Wenn du weitere Dörfler aus dem Stegreif erfinden musst, ist es immer ratsam, ein paar typische Namen griffbereit zu haben. Im Folgenden findest du ein paar Vorschläge:

- ♀ weiblich: Algarte, Angunde, Balbine, Birsal, Elida, Firuna, Iralda, Jette, Lorine, Madane, Maline, Mechtessa, Morena, Neralda, Niam, Padora, Rena, Selissa, Travine, Vana
- ♂ männlich: Alerich, Angwart, Balinor, Bolzer, Eberhalm, Eulrich, Garubald, Gobrom, Grambold, Grantel, Helkor, Knurrbold, Leumar, Metzler, Pergrin, Polter, Rumpel, Tarosch, Tradan, Wilbur

Nachnamen setzen sich meist aus zwei Wörtern zusammen. Hier kannst du beliebig Anfang und Ende kombinieren, umgekehrt funktioniert es im Übrigen auch.

Anfang: Appel, Baumel, Beutel, Bock, Bös(en), Butter, Eich, Halm, Hügel, Kauz(en), Lieb(en), Moor, Pflög, Rüb(en), Sack, Sauer, Sau, Süß(en), Topf, Wacker

Ende: -anger, -bold, -brodt, -busch, -erich, -inger, -klos, -ler, -saum, -stein und ähnlich eigenwillige Silben

Knurrbold Bösenbusch (m), Algarte Butterklos (w)

Schmerzstufen:

In allen Wertekästen wurden entsprechend des aktuellen Abenteuerstandards die Schmerzschwellen ergänzt. Die folgenden NSCs und Tiere erhalten folgende Schmerzschwellen:

Gunelde:

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Praionde:

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Robosch:

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Robosch hat außerdem einen LeP mehr bekommen. Er hat jetzt 18 von 34 LeP, da er sonst *Schmerz II* erleiden würde.

Eilidiel:

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Jadwine:

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Kultist:

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Bär:

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

Wolf:

Schmerz +1 bei: 14 LeP, 10 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Baumdrache:

Schmerz +1 bei: 19 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Höhlenspinne:

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Wolfsratte:

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP

Neue Talente für Gunelde:

In Guneldes Wertekasten wurden zwei Talente vergessen. Sie erhält zusätzlich:

Körper: Verbergen 7

Handwerk: Schlösserknacken 8

Hilfe, meine Helden sprengen den Plot!

Der Kasten auf Seite 19 wurde folgendermaßen ergänzt:

Und wenn sie doch einbrechen?

Solange die Helden keinen Anlass haben, zu glauben, dass Gunelde in finstere Machenschaften verstrickt ist, müssten sie schon arg neugierig und respektlos sein, um sich dennoch Zugang zu ihrer Kammer zu verschaffen. Sollten sie es jedoch versuchen, hast du mehrere Möglichkeiten:

♀ Falls sie viel zu früh in Guneldes Kammer einbrechen wollen, lenke die Helden am besten durch ein anderes Ereignis ab. Es bietet sich z. B. die Entdeckung des Diebstahls der Zehnttruhe an. Falls sie es etwas später versuchen, kannst du auch einfach die Ereignisse aus dem Abschnitt Drachenhatz in Altenbrück (siehe Seite 28) anstoßen.

♀ Solange es keinen Grund gibt, an Guneldes Rechtschaffenheit zu zweifeln, ist das Risiko hoch, dass die Helden eingehen, wenn sie in die Kammer der Wirtin einbrechen. Nicht nur Gunelde würde ihnen das ausgesprochen übel nehmen, auch die anderen Dörfler und besonders Praionde würden es ihnen nachtragen, zumal die Helden nicht sicher sein können, dass sie auch tatsächlich etwas finden. Lassen sie sich dennoch nicht beirren, Sorge am besten dafür, dass sie ihren Einbruch abbrechen müssen. Sie drohen von Schankmagd Ulmia oder Köchin Franka entdeckt zu werden. Mit der

Drohung, es Gunelde und/oder Praionde zu erzählen, wenn sie es noch einmal versuchen, wollen sie es dieses Mal noch bei einer Verwarnung belassen – aber nur, weil die Helden Irmi das Leben gerettet haben.

Sind die Ermittlungen doch so weit fortgeschritten, dass es Zeit wird, den Helden einen Hinweis zu geben, und ist die Gelegenheit gerade günstig, weil Gunelde nicht im Haus ist (vielleicht entführt sie exakt in diesem Moment Praionde?), lass die Helden ruhig in die Kammer einbrechen. In diesem Fall können sie je nach ihrem Informationsstand neben den im Abschnitt Die Wirtin ist weg! (Seite 38) genannten Fundstücken noch weitere Hinweise finden, wie beispielsweise den Namen eines Kultbruders (Beispiele siehe Seite 48), den die Helden in die Mangel nehmen können und der ihnen die Lage der Höhle verraten kann, oder eine Notiz mit dem Text „Praionde zum Gespräch bitten“, was für einen dicken Klos im Hals deiner Spieler sorgen kann, wenn weder die Wirtin noch die Geweihte in ganz Altenbrück aufzufinden sind.



Der Diebstahl der Truhe:

Die Koschbasalttruhe ist in der 2. Auflage nur noch eine mit Koschbasalt ausgekleidete Truhe. Das war auch schon in der 1. Auflage so beabsichtigt, aber missverständlich formuliert.

Die Szene wurde außerdem um folgende Kästen ergänzt:

Spurensuche

Untersuchen die Helden den Tatort, können sie weder am Schrank in der Schreibstube noch an der Eingangstür Spuren eines Einbruchs erkennen. Dafür finden sie aber mit einer gelungenen Probe auf *Fährten* (*humanoide Spuren*) auf dem ausgetretenen Pfad Spuren eines Handkarrens, die vom Schrein weg in Richtung Dorfmitte führen. Allerdings verlieren sie sich auf dem ausgetretenen Platz zwischen Mensch-, Huf- und Karrenspuren. ◉



Als vor einigen Tagen das Dorf wieder einmal in den *Kornstubn* zusammengekommen war, nutzte Gunelde die Gelegenheit, um sich unbemerkt Zugang zum Schrein zu verschaffen. Während sie das Schloss mit einem Dietrich öffnete, wurden ihre Gäste bestens von den ahnungslosen Ulmia und Franka versorgt und bemerkten die Abwesenheit der Wirtin gar nicht.

Die kräftige Gunelde wuchtete die schwere Kiste auf einen Handkarren, den sie, mit einer Plane bedeckt, hinter der Schänke abstellte, ehe sie zu ihren Gästen zurückkehrte. Tief in der Nacht, als das Dorf schlief, verbrachte Gunelde die Kiste schließlich in die Kulthöhle.



Die Befragung Jadwines:

Der Absatz **Mögliche Ausgänge** auf S. 37 wurde um folgende Option ergänzt:

Es ist gut möglich, dass die Helden Jadwine nicht zum Reden bringen, dass aber Zweifel bleiben und sie die Jägerin fortan beobachten. Das setzt gute Fähigkeiten im *Verbergen* (*sich Verstecken*) voraus (Vergleichsprobe gegen *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) -1, FW 8, 11/14/14), die dann aber zu einer erstaunlichen Entdeckung führen können: Des Nachts schwingt sich die Hexe auf ihren Besen und fliegt in Richtung Gebirge davon. Tagsüber wird sie die Höhle hingegen, wenn unbedingt nötig, zu Fuß aufsuchen, um ihre Tarnung gegenüber zufälligen Beobachtern nicht zu gefährden. Muss Jadwine jedoch befürchten, dass die Helden ohnehin längst wissen, wo sich die Höhle verbirgt, und glaubt, zu spät dort einzutreffen, wird sie notfalls auch tagsüber fliegen. Fliegende Helden können hier die Verfolgung aufnehmen und sich von Jadwine zum Kultplatz führen lassen.

Alternative Lösungswege

In den wenigsten Abenteuern führt wirklich nur ein Weg zum Ziel, und so ist es auch hier. Infolge eures Feedbacks wurde **Offenbarung des Himmels** darum um eine Aufzählung alternativer Lösungswege ergänzt.

Der folgende Absatz knüpft an **Fürchtet euch nicht!** auf Seite 33 an.

Mit der Entführung Praiondes schwenkt das Abenteuer auf seine Zielgerade, und natürlich erreichen die Helden genau in dem Moment die Kulthöhle der Namenlosen-Anbeter, wenn die Praiosgeweihte geopfert werden soll. Doch theoretisch ist es auch möglich, dass die Helden die Kulthöhle viel früher entdecken. Spätestens nachdem sie vom Mädchen Lana Eichbusch den Hinweis bekommen haben, dass Robosch des Nachts durchs Dorf schleicht, könnten sie auf die Idee kommen, sich auf die Lauer zu legen und das nächtliche Treiben im Dorf zu beobachten. Was die Helden dabei entdecken, hängt maßgeblich davon ab, wie weit ihre Spurensuche vorangeschritten ist. Wenn du der Meinung bist, dass es für sie noch zu früh ist, um auf die Lösung zu stoßen, kannst du versuchen, sie auf falsche Fährten zu locken. Beispielsweise könntest du die Geschehnisse aus dem Abschnitt *Drachenhatz* in Altenbrück über die Spieler hereinbrechen lassen, in der Hoffnung, dass sie darüber ihr eigentliches Vorhaben vergessen. Allerdings solltest du darauf achten, sie dadurch nicht zu frustrieren. Deine Spieler sollten unbedingt das Gefühl bekommen, selbst auf die Lösung gekommen zu sein, auch wenn diese etwas anders ausfällt, als im weiteren Verlauf beschrieben. Und löst du den Plot auf wie in *Robosch* erinnert sich Seite 39, sollte dieses Ereignis wirklich erst eintreten, nachdem

die Spieler selbst auf die Lösung gekommen sind oder falls sie wirklich auf dem Schlauch stehen und den Spaß am Spielen zu verlieren drohen.

Nächtliche Beobachtungen

Möchtest du deine Spieler trotzdem noch etwas rätseln lassen, etwa weil du unbedingt Praionde noch entführen lassen willst, kannst du es deinen Spielern nicht so einfach machen, den Richtigen zu folgen, wenn sie sich nachts auf die Lauer legen. Denn Altenbrück ist bei Nacht längst nicht so friedlich, wie die Helden es vielleicht vermutet hätten. Lass einen deiner Spieler alle 2 Stunden, die er auf der Lauer liegt, 1W6 würfeln und spiele mit den Spielern das Ereignis aus, das der Augenzahl entspricht. Tausche die Ereignisse aus, falls sie sich doppeln oder du eines davon für unpassend hältst. In einer Nacht kommt es zu maximal 3 Ereignissen, die auch dazu dienen können, den Blick der Helden vom Wesentlichen (Kultisten, die das Dorf verlassen) abzulenken.

- 1: Winelda Algerein (42, burschikos, derb, zupackend) stolpert in den Wald hinaus, entweder aus der Schänke oder dem eigenen Haus kommend. Folgen ihr die Helden, holen sie die orientierungslos herumtapsende Frau des Krämers kurz hinter der Baumgrenze ein. Lallend berichtet sie, dass ihr Mann im Schlaf von einer Höhle gesprochen hat. Sie ist sich sicher, dass er ein Geheimnis vor ihr hat, welches sie nun zu lüften gedenkt. Da den Helden schon zu Ohren gekommen sein könnte, dass Winelda trinkt und sich dann so manches einbildet, ist es fraglich, ob sie ihr glauben. Hilfreiche Tipps zur Lage der Höhle kann sie ihnen jedenfalls nicht geben.
- 2: Ettel Algerein stiehlt sich heimlich aus dem Haus. 1W6: 1-2 Er folgt seiner Frau, um sie zurückzuholen. 3-4 Das Schnarchen seiner Frau hat ihn aus dem Haus getrieben. 5-6 Er schleicht sich zu einem Kulttreffen in der Höhle fort. Mit Proben auf *Verbergen (Schleichen)* (Vergleichsprobe *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*, FW 4 (11/13/13)) können die Helden versuchen, Ettel zur Höhle zu folgen. Wenn es zeitlich passt, treffen sie genau in dem Moment an der Höhle ein, als Gunelde die Praiosgeweihte Praionde opfern will (siehe die Ereignisse in Die Kultstätte des Namenlosen auf Seite 42). Kommen die Helden zu früh, können sie Robosch beobachten, der in Trance an der Statue schmiedet.
- 3: Der Gärtner Wibald Spitzhack (54, krause graue Haare, Knollennase, verschnupft) schleicht sich heimlich raus in den Wald und nimmt Kurs auf die Hütte Jadwine Hasenschrecks. Mit einer Vergleichsprobe *Verbergen (Schleichen)* gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*, FW 5 (9/12/12), können ihm die Helden folgen. Stellen sie ihn zur Rede, gesteht er, dass er bei Jadwine ein Mittelchen erwerben wollte, um seine Manneskraft zu stärken.
Wenn du möchtest, kannst du auch Wibald ein Mitglied des Kultes sein lassen. Je nachdem, wie die Helden ihn befragen, könnte er einknicken und seine Beteiligung gestehen. Reuig kann er die Helden dann zur Höhle führen.

- 4: Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -1 vernehmen die Helden gedämpfte Schreie und Gepolter. Gehen sie den Geräuschen nach (weitere Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*), gelangen sie an das Haus der Drechselschafs, wo Maline (26, klein, blond, zierlich) gerade von ihrem Mann Wilfing (30, breit-schultrig, jähzornig) aufs übelste verprügelt wird. Sie hat das Essen anbrennen lassen, wie Wilfing den Helden erklären kann. Falls die Helden dazwischengehen: Wilfings Werte entsprechen der Einfachheit halber denen der Kultisten auf Seite 46. Die Helden können Maline, die sich das nicht länger gefallen lassen will, später unter den Kultisten wiederfinden.
- 5: Im Wirtshaus kommt es zwischen mehreren Betrunknen zu einem Streit. Auslöser sind entweder die Diebstähle, derer man sich gegenseitig bezichtigt (siehe Ereignisse auf Seite 23) oder ein Kartenspiel, bei dem einer der Beteiligten betrogen haben soll.
- 6: Der Zwerg Robosch verlässt die Schmiede. Sein Blick ist gläsig und seine Bewegungen wirken wie einstudiert. Zielstrebig verlässt er das Dorf in Richtung Berge. Wollen die Helden ihm folgen, lass sie Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* würfeln, um Robosch im Auge zu behalten oder im dichten Wald zu hören, auf *Verbergen (Schleichen)*, bloß um die Spannung zu erhöhen, denn bemerken kann sie Robosch nicht, oder auf *Fährtensuchen (humanoide Spuren)*, falls sie den Zwerg zwischenzeitlich aus den Augen verlieren.
Der Zwerg wird sie direkt zur Kulthöhle führen, wo er für den Kult weiter an der Statue schmieden soll. Neben Gunelde und Jadwine sind W6+1 weitere Kultisten anwesend. Robosch wird erneut am Arm verletzt, und mit dem Blut aus der Wunde wird der Schmiedehammer beträufelt, mit dem Robosch die Statue fertigt. Stellen sich die Helden nicht zu ungeschickt an, ist die Überraschung auf ihrer Seite.
- Alternativ kann auch Gunelde dabei beobachtet werden, wie sie in der Nacht die Schänke verlässt.

Magische Analyse

Die Magische Analyse des Rohlings eines Schwarzen Auges auf Seite 50f. wurde an die Regeln zur Magischen Analyse aus der 2. Auflage des **Regelwerks** (Seite 269) angepasst.

Ein wahrerer Meister der Hellsicht oder ein weiser Hochgeweihter mag andere Methoden haben und weitere Informationen nach Maßgabe des Meisters über den Rohling gewinnen können. Helden jedoch sind auf die Zaubersprüche ODEM und ANALYS, die Liturgie MAGIESICHT und vor allem auf das Talent *Magiekunde (Artefakte)* angewiesen, um etwas über die mystischen Fähigkeiten ihres Fundes zu erfahren. Jeder Held kann mittels der Regeln für Magische Analyse (siehe **Regelwerk** Seite 269) versuchen, mehr über das Material herauszufinden.

Obwohl enorme Astralkräfte im Meteoreisen schlummern, ist es nicht leichter zu analysieren. Zu chaotisch und ungeformt sind seine astralen Ströme, weswegen der Zauberspruch oder die Liturgie um 3 erschwert ist.

Jeder Held kann eine Magische Analyse durchführen, danach ist keine weitere Probe erlaubt (auch keine Wiederholungsprobe). Die Helden können zwar gemeinsam beraten und die Ergebnisse ihrer Analyse vereinen, doch nur das höchste Ergebnis ist relevant und die Helden können keine Gruppensammelprobe auf *Magiekunde (Artefakte)* ablegen.

1 QS – Magie ist vorhanden, und sie ist außerordentlich stark. Man kann allerdings keine genaue FP-Menge bestimmen, da es sich um ein magisches Rohmaterial handelt, in das noch keine kontrollierte Zauberei geflossen ist.
2 QS – Die innewohnende Magie ist roh und ungeformt. Eine Wirkungsdauer ist nicht festzustellen. Vielmehr scheint es, als ginge selbst über längere Zeit keine Kraft verloren. Die Helden haben es ganz offensichtlich mit einem sehr seltenen permanent magischen Gegenstand zu tun.

3 QS – Das magische Geflecht, das das Objekt durchdringt, ist von ungeordneter Struktur. In unregelmäßigen Abständen scheint es dabei zu Entladungen zu kommen, welche die Aspekte von Elementar- oder Hellsichtmagie tragen. Das Objekt weist damit Eigenschaften auf, wie sie gemeinhin den berühmten Schwarzen Augen zugeschrieben werden.

4 QS – Schwarze Augen werden der Sage nach aus gefallenen Sternen geschmiedet. Die Zauberei in diesem Objekt ist ungeformt, doch mit mächtigen magischen Ritualen ließe sie sich bestimmt in die richtigen Bahnen lenken. Der bestimmende Aspekt des Objekts ist die Hellsichtmagie. Andere Effekte wie ein Magiesog, das Auftreten von Mindergeistern oder Magieentladungen scheinen vielmehr der chaotischen Struktur geschuldete Nebeneffekte zu sein.

5 QS – Die Analyse verdeutlicht, dass das Material als Grundlage für ein Schwarzes Auge dienen kann. Muster in der chaotischen Matrix werden sichtbar und damit erste Grundlagen für die Erstellung einer Artefaktthese, mit der man dem Objekt Gestalt geben kann. Dazu ist jedoch auch eine Bearbeitung des Meteoreisens selbst notwendig.

6 QS – Je nach Erfolg der Bearbeitung kann das Artefakt auf einen oder mehrere Effekte eingestellt werden. Es ist jedoch wahrscheinlich, dass dadurch andere verloren gehen.

Rattenpilze und die Anhänger des Namenlosen

Folgendes wurde geändert:

- Der Rattenpilz wurde um eine Sonderregel ergänzt.
- Beim Rattenpilzgift wurde, um Verwechslungen zu vermeiden, der Begriff *Entrückung* gegen den Begriff *Hörigkeit* ausgetauscht.
- Der Status *Hörigkeit* wurde eingeführt.
- Der Wortlaut der Liturgie **DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG** wurde an die neue Status-Regel angepasst.
- Das Abenteuer wurde um die Sonderfertigkeit (Namenloser Kult) ergänzt.

Rattenpilz

Zu finden in ganz Aventurien solange kein Frost herrscht (vor allem zwischen Rahja und Praios). Aus Rattenpilzen kann Rattenpilzgift hergestellt werden (siehe unten).

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -3

Anwendungen: 1/ 1 / 2 / 2 / 3/ 3

Preis: keiner (da nicht öffentlich gehandelt)

Sonderregel: Der Pilz verströmt eine starke

Anziehungskraft auf jeden Wanderer. Der Meister würfelt mit der Giftstufe, also 3 (13/13/13) erschwert um die SK des Helden. Bei Erfolg atmet der Charakter genug Sporen ein oder verspeist den Pilz gar, sodass Zweifel von ihm Besitz ergreifen. Berührt jemand mit zwölfgöttlicher Geweihtentradition einen Pilz oder verzehrt ihn, würfelt der Meister zuerst auf die Ansteckung mit Zorganpocken. Diese Krankheit ist im Regelwerk auf Seite 344 beschrieben. Die Ansteckungswahrscheinlichkeit beträgt 50% (1-10 auf W20). Wird der Geweihte nicht infiziert, so überkommen auch ihn namenlose Zweifel.

Rattenpilzgift

Giftstufe: 3 (13/13/13)

Art: Pilz (pflanzlich) / Atem (Sporen) oder Einnahme

Widerstand: Seelenkraft

Wirkung: Das Opfer erhält den Status *Hörigkeit*, wenn es nicht bereits Geweihter des Namenlosen ist. Die *Hörigkeit* kann für die Wirkungsdauer des Giftes nicht beendet werden.

Für die Wirkungsdauer ist das Opfer von Zweifeln an seiner Weltsicht geplagt, so es nicht bereits dem Rattenkind huldigt, und wird von verheißungsvollen Visionen heimgesucht. Will es angesichts der Einflüsterungen nicht in Versuchung geraten, kann der Meister Proben auf *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)* verlangen. / Zweifel überkommen das Opfer, aber es erhält nicht den Status *Hörigkeit*.

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 7 Tage / 13 Stunden

Status

An dieser Stelle findest du, ergänzend zu den Status-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 34), den neuen Status *Hörigkeit*.

Hörigkeit

Wer unter dem Status *Hörigkeit* leidet, ist durch den Verursacher der *Hörigkeit* leichter zu beeinflussen. Der Hörige wird die Sache des Verursachers unterstützen, selbst wenn dieser ihn schlecht behandelt, es für den Hörigen finanzielle Einbußen bedeutet oder dadurch seine Gesundheit gefährdet wird. Bis in den Tod geht aber niemand mit diesem Status freiwillig und der Status endet, wenn dergleichen gefordert wird. Möchte jemand die hörige Person durch ein Gesellschaftstalent so beeinflussen, dass sie gegen den Verursacher vorgehen soll, so ist diese Probe um 3 erschwert.

Der Status endet je nach Ursache, beispielsweise durch den Ablauf der Wirkungsdauer bei Zaubersprüchen und Liturgien, spätestens aber nach 6 Monaten.

Des Einen bezaubernder Sphärenklang

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Diese Liturgie des Namenlosen erzeugt Bilder im Geist des Opfers und lässt es verführerische Melodien hören. Das Opfer erhält den Status *Hörigkeit* und ist dem Geweihten hörig. Es wird auch Freunde angreifen, wenn der Priester es befiehlt. Alle 5 Minuten ist eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* erschwert um die QS der Liturgie erlaubt, um sich von der Beherrschung zu lösen. Auch zu Beginn der Wirkung ist diese Probe erlaubt.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Die Tradition (Namenloser Kult) als Sonderfertigkeit

- ☞ Namenloses Grauen: Der Geweihte ist in der Lage, namenlose Dämonen zu beschwören. Er kann dazu sowohl KaP als auch AsP einsetzen.
- ☞ Der Geweihte kann weitere Selbstopfer ausführen, um höhere Grade zu erreichen.
- ☞ Namenlose Wirkungen, etwa Rattenpilze, haben auf Geweihte des Namenlosen keinen negativen Einfluss mehr.
- ☞ Bei der Modifikation Erzwingen erhält der Geweihte bei Liturgien/ Zeremonien eine Erleichterung von 2 statt 1.
- ☞ Wohlgefällige Talente: Bekehren & Überzeugen, Götter & Kulte, Menschenkenntnis, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Überreden, Verbergen, Verkleiden
- ☞ Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Selbstopfer des 1. Grads

AP-Wert: 170 AP

