

potestates devines

Engel



eine sammlung aller
Mächte der 8 Orden

mitarbeiter

entwicklung:

oliver graute, oliver hoffmann und kai meyer

autor:

oliver graute, oliver hoffmann, thomas plischke,
ole johan christiansen und verena stöcklein

illustrationen:

eva widermann, tobias mannewitz und oliver graute



Alle Namen, Titel, Charaktere und Texte des vorliegenden Werkes sind © Feder&Schwert GmbH 2010. Alle Rechte vorbehalten.
 Nachdruck außer zu Rezensionszwecken nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags.
 Fotokopieren und Vervielfältigen ausschließlich zum persönlichen Gebrauch.
Engel und das **Engel-Logo** sind eingetragene Warenzeichen von Feder&Schwert. Alle Rechte vorbehalten.
 Die Erwähnung von oder Bezugnahme auf Firmen oder Produkte auf den folgenden Seiten stellt keine Verletzung des Copyrights dar.

Die Veröffentlichung von **Potestates Devines: Gottes Gaben** erfolgt in Übereinstimmung mit Version 1.0a der Open Game License.
 Nutzung des System Reference Document (SRD) mit freundlicher Genehmigung von Wizards of the Coast.
 Neuauflagen dieses Werkes werden die jeweils neuesten Version der Open Game License enthalten.

Kennzeichnung von Product Identity: Die folgenden Inhalte werden hiermit als Product Identity in Übereinstimmung mit Paragraph 1(e) der Open Game License, Version 1.0a, definiert: Alle enthaltenen Logos, Kennzeichnungen und Bildmarken, darunter alle Produktbezeichnungen von Feder&Schwert, darunter auch, aber nicht ausschließlich **Engel**, **Die Chroniken der Engel**, **Ordensbuch: Urieliten, Michaeliten, Gabrieliten, Ramieliten, Raphaeliten, Traumsaat, De Bello Britannico** sowie alle bezugnehmenden Titel das Feder&Schwert-Logo und das **Die Chroniken der Engel**-Logo; alle Texte mit Ausnahme der d20-Werte und der aus dem SRD entnommenen Begriffe sowie alle Elemente des Hintergrunds der **Chroniken der Engel**, darunter auch, aber nicht ausschließlich Eigennamen, Namen von Waffen, Charakteren, Ländern, Wesen, Orten, Engelsorden, historischen Ereignissen, Gebrauchsgegenständen, Organisationen, Engelmächten oder Traumsaatkreaturen; und alle Geschichten, Abenteuerideen, Handlungsfäden, thematischen Bestandteile und Dialoge und alle Illustrationen, Symbole, Designelemente, Abbildungen, Kunstwerke, Karten und Schaubilder, Porträts, Posen, Logos, Symbole oder graphische Elemente mit Ausnahme aller Elemente, die bereits im System Reference Document vorkommen und dadurch schon Open Game Content (OGC) sind. Die damit als Product Identity definierten Inhalte sind kein Open Game Content. Alle als Product Identity definierten Inhalte sind © Feder&Schwert.

Kennzeichnung von Open Game Content: Entsprechend der obigen Kennzeichnung von Product Identity sind alle nicht als Product Identity gekennzeichneten Teile dieses Dokuments **Potestates Devines: Gottes Gaben** Open Game Content.

Die als Open Game Content gekennzeichneten Teile dieses Buches werden hiermit zum Open Game Content und können frei verwendet werden, wenn sie den Zusatz „Potestates Devines: Gottes Gaben © 2010, Feder&Schwert“ enthalten.

Das d20-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast und wird mit freundlicher Genehmigung verwendet.

potestates gottes gaben devinnes

Die folgenden Seiten stellen eine Sammlung sämtlicher Engelmächte inklusive derer der verlorenen Orden dar. Diese Sammlung soll vor allem Spielern den Umgang mit diesen Mächten erleichtern, aber auch den Spielern die Möglichkeiten geben, sich schnell einen Eindruck dessen zu vermitteln, was es für ihre Charaktere zu erreichen gilt und wohin sie sich entwickeln wollen.

die mächte der Engel

Die Mächte der Engel unterscheiden sich von den anderen, allen Charakteren in **Engel** offenstehenden Fertigkeiten. Ein Charakter kann über diese Fertigkeiten nur verfügen, wenn er die entsprechenden erforderlichen Klassenmerkmale besitzt.

Viele Mächte haben ein Wirkungsspektrum. In manchen Fällen gilt beim Versuch, eine Macht einzusetzen, aber auch „alles oder nichts“. Dann wird ein einziger SG festgesetzt; mißlingt der Fertigkeitwurf, wirkt die Macht nicht. Bei anderen Mächten variiert der SG; das entsprechende Resultat entnimmt man den einzelnen Fertigungsbeschreibungen.

Soweit nicht anders angegeben, darf ein Charakter höchstens 9 m von seinem Ziel entfernt sein, um eine Macht einzusetzen, und muss es sehen können. Auch wirken Mächte immer sofort, wenn nicht anders angegeben.

Beachten Sie bitte, dass die meisten Mächte Betäubungsschaden (nichttödlichen Schaden) verursachen. Das bedeutet, dass ein Charakter, der eine Macht einsetzen will, seinen eigenen Körper nutzt, um die Macht zu kanalisieren. In den meisten Fällen gehen diese Punkte in jedem Fall verloren, ob der Fertigkeitwurf nun gelingt oder nicht. Hat ein Charakter nicht genug Trefferpunkte, kann er erst wieder Mächte einsetzen, wenn er ausreichend Trefferpunkte regeneriert hat. Es ist durchaus möglich, dass ein Charakter, der durch den Einsatz einer Macht auf 0 Trefferpunkte fällt, das Bewußtsein verliert, doch kann er sich damit nicht töten. Der Verlust von Trefferpunkten auf diese Art und Weise verursacht keine Schmerzen, sondern versetzt den Engel vielmehr in eine euphorische Stimmung.

Sofern bei den einzelnen Beschreibungen nicht anders angegeben, erfordert der Einsatz einer Macht eine Volle Aktion, und der Anwender provoziert Gelegenheitsangriffe.



die Mächte der Engel

mächte der michaeliten

signum

die seele der schar [we]

Nur geübt; benötigt Signum.

Der Charakter kann zu seiner Schar telepathischen Kontakt aufnehmen, um Strategien zu vermitteln und Befehle zu erteilen. Die Schar kann ihm antworten, aber nicht mit anderen Mitgliedern der Schar kommunizieren.

Wurf: Der Schwierigkeitsgrad für den Einsatz dieser Macht beträgt 10. Ihre maximale Reichweite ist 999 m. Diese Macht hat eine Wirkungsdauer von 1 Minute.

Die Entfernung zum Ziel modifiziert den SG:

Distanz	SG-Modifikator
9 m	+0
99 m	+10
999 m	+20

Betäubungsschaden: 0

die stimme [ch]

Nur geübt; benötigt Signum.

Der Charakter ist in der Lage, seine Stimme derart zu ändern, dass sie wahlweise einen betörenden, gebieterischen oder unangenehmen Klang annimmt. Diese Macht wirkt auf die meisten Menschen hypnotisch.

Wurf: Die Stimme erlaubt Ihnen, einen normalerweise unannehmbaren Vorschlag dem Ziel vollkommen vernünftig erscheinen zu lassen. Der Charakter muss mit dem Ziel kommunizieren können, und der Vorschlag darf dessen Leben nicht bedrohen. Das Ziel wird später nicht erkennen, dass es etwas Widersinniges getan hat.

Das Ergebnis des Fertigkeitwurfes auf Die Stimme bestimmt den SG des Rettungswurfes auf Willen des Ziels.

Ergebnis	SG des RW auf WIL
Bis 5	10
6-15	15
16-25	20
26-35	25
36+	30

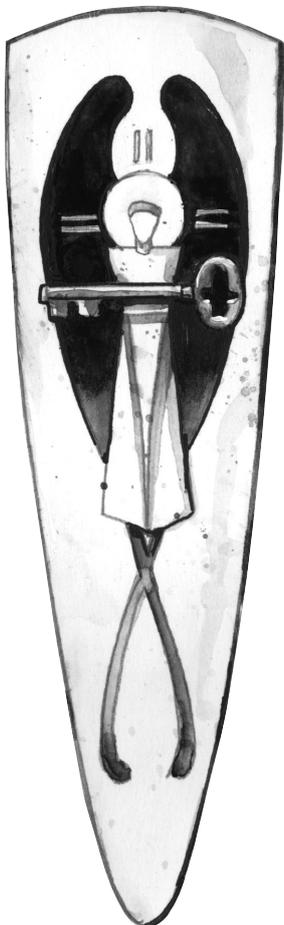
Betäubungsschaden: 1

innere ruhe [we]

Nur geübt; benötigt Signum

Mit dieser Macht ist der Charakter in der Lage, in Streß- und Kampfsituationen einen klaren Kopf zu behalten.

Wurf: Das Ergebnis des Fertigkeitwurfes auf Innere Ruhe bestimmt die Wirkungsdauer der Macht. Für die Wirkungsdauer bekommt der Engel einen



Bonus von 1 pro 2 Stufen auf die Fertigkeit Konzentration.

Ergebnis	Wirkungsdauer
Bis 5	1 Runde
6-15	1 Minute
16-25	5 Minuten
26-35	30 Minuten
36+	3 Stunden

Betäubungsschaden: 1

ross und reiter [in]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter hat Zugriff auf ein kollektives Bewußtsein von Strategien zu verschiedenen Situationen, seien es nun Kampf, Taktik oder außergewöhnliche Kriegslisten. Dieses Wissen kann er seiner Schar telepathisch zugänglich machen.

Wurf: Das Ergebnis des Fertigkeitwurfes auf Roß und Reiter bestimmt die Wirkungsdauer der Macht.

Ergebnis	Wirkungsdauer
Bis 5	1 Runde
6-15	1 Minute
16-25	5 Minuten
26-35	30 Minuten
36+	3 Stunden

Diese Macht wirkt in einem Umkreis von 99 m. Alle Mitglieder der Schar im Wirkungsbereich erhalten einen Moral-Bonus von 1 auf ihre Angriffs-, Initiative- und Rettungswürfe.

Betäubungsschaden: 1

sigil

die hand gottes [ge]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil.

Der Charakter kann durch Berührung einer anderen Person seinen zuvor durch Schwingungen aufgeladenen Körper elektrisch entladen und dem Gegner somit Schaden zufügen.

Wurf: Die Hand Gottes benötigt einen erfolgreichen Berührungsangriff, und der Fertigkeitwurf bestimmt den verursachten Schaden und den SG des Rettungswurfes auf Reflex des Ziels. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur halben Schaden.

Ergebnis	Schaden	SG
Bis 15	2W6	10
16-25	4W6	15
26+	6W6	20

Betäubungsschaden: 3

herr über den leib [ko]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter ist in der Lage, in Extremsituationen kurzzeitig seine Stärke oder seine Geschicklichkeit zu erhöhen.

Wurf: Eine Fertigkeitprobe auf Herr über den Leib erfordert eine Angriffshandlung und bringt für 10 Runden (1 Minute) einen Bonus auf Stärke oder Geschicklichkeit. Das Ergebnis der Fertigkeitprobe gibt den Bonus an.

Ergebnis	Bonus
15-19	+2
20-24	+4
25-29	+6
30+	+8

Erneuter Versuch: Während der Wirkungsdauer der Fertigkeit ist kein erneuter Versuch möglich.

Betäubungsschaden: 3

korona [se]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter ist in der Lage, die Atome der ihn umgebenden Luft so in Schwingungen zu versetzen, dass sie zu leuchten beginnen und eine Korona aus Licht um ihn erzeugen.

Wurf: Der Charakter erhält einen Attributsmodifikator von +4 auf CH, wenn er diese Kraft einsetzt. Der SG ist 20, die Kraft wirkt 1 Minute lang.

Erneuter Versuch: Während der Wirkungsdauer der Fertigkeit ist kein erneuter Versuch möglich.

Betäubungsschaden: 3

tohuwabohu [ch]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Durch seine betörende Stimme und seine hypnotisch blau leuchtenden Augen sowie sein ganzes Auftreten ist der Charakter in der Lage, eine Gruppe von Menschen in heilloser Panik zu versetzen.

Wurf: Ein Wurf auf Tohuwabohu bewirkt einen Furcht-Modifikator auf Fertigkeiten- und Angriffswürfe der Opfer. Dieser Modifikator dauert 10 Runden lang an. Das Ergebnis des Fertigkeitwurfes auf Tohuwabohu bestimmt den SG des Rettungswurfes auf Willen des Ziels und den Modifikator.

Ergebnis	SG des RW auf WIL	Modifikator
10-14	10	-2
15-19	15	-4
20-24	20	-6
25-29	25	-8
30+	30	-10

Diese Macht hat eine Reichweite von 99 m und wirkt auf bis zu 1 Opfer pro Stufe des Michaeliten.

Betäubungsschaden: 2 pro Opfer

scriptura

bannstrahl [se]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura

Der Charakter ist in der Lage, die elektrisch geladenen Teilchen der Luft zu bündeln und als Blitzschlag auf einen Gegner zu schleudern.

Wurf: Bannstrahl benötigt einen erfolgreichen Berührungsangriff auf Entfernung, und der Fertigkeitwurf bestimmt den verursachten Schaden und den SG des Rettungswurfes auf Reflex des Opfers. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur halben Schaden. Der Michaelit kann diese Macht auf bis zu ein weiteres Ziel pro Stufe ausweiten, jedoch dürfen die Opfer nicht mehr als 6 m von dem Ziel entfernt sein, das vom Bannstrahl als erstes

getroffen wurde. Die Macht breitet sich dann ähnlich einem Kugelblitz aus. Ein Berührungsangriff ist für jedes weitere Opfer nötig. Die Reichweite des Bannstrahls ist maximal 30 m.

Ergebnis	Schaden	SG
Bis 15	2W6	10
16-25	4W6	15
26+	6W6	20

Betäubungsschaden: 6

der schrei [ko]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura.

Der Charakter ist in der Lage, einen Schrei auszustößen, der ein einzelnes Wesen tötet.

Wurf: Der Fertigkeitwurf auf Der Schrei den SG des Rettungswurfes auf Zähigkeit des Opfers. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Opfer 3W6 Schaden, bei einem mißlungenen zerfetzt Der Schrei die Zellstruktur und es stirbt augenblicklich.

Ergebnis	SG
Bis 15	10
16-25	15
26+	20

Betäubungsschaden: 6

vollmacht [ch]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura

Durch die Macht seiner Stimme und das übernatürliche Strahlen seiner Augen kann der Charakter einer Person seinen Willen aufzwingen und ihr Befehle erteilen.

Wurf: Diese Kraft entspricht der Stimme (s. d.), ermöglicht aber auch das Erteilen offenkundig selbstmörderischer Befehle.

Ergebnis	SG des RW auf WIL
Bis 5	10
6-15	15
16-25	20
26-35	25
36+	30

Betäubungsschaden: 6

abrahams schoss [ch]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil, Scriptura und Vollmacht: 5 Ränge.

Diese Macht befähigt den Michaeliten, eine Zone absoluter Friedfertigkeit herzustellen. Durch diese mentale Beeinflussung dringt der Engel in den Geist eines jeden Individuums ein und tötet den Willen zu aggressivem Handeln ab.

Wurf: Das Ergebnis des Wurfs bestimmt die Dauer der Macht und die Personenanzahl, die der Michaelit beeinflussen kann. Der Anwender der Macht kann bestimmen, welche der Personen er beeinflussen möchte, sollten sich mehr im Wirkungsbereich befinden, als er besänftigen kann. Den Opfern steht ein Rettungswurf auf Willen gegen SG 20 zu, für Engel beträgt der SG 18. Bedauerlicherweise sind die Kreaturen der Traumsaat immun gegenüber dieser Macht. Der Wirkungsbereich von Abrahams Schoß ist ein Radius von 100 m um den Anwender.



Ergebnis	Dauer	Personen
Bis 15	1 Runde	5
16-20	1 Minute	10
21-25	5 Minuten	20
26-30	30 Minuten	50
31+	1 Stunde	100

Trefferpunktekosten: 4

dornbusch [ɪn]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil, Scriptura und Auftreten: 5 Fertigkeitssränge.

Der Michaelit ist in der Lage, Trugbilder vor dem geistigen Auge einzelner oder auch mehrerer Personen entstehen zu lassen. So könnte er beispielsweise einen Hinweis geben oder auch eine Prophezeiung machen und so seinen Worten Nachdruck verleihen. Der Michaelit kann alles darstellen, was seine Phantasie hergibt.

Wurf: Mit einem Wurf auf Dornbusch bestimmt der Michaelit, wie viele der Sinne der Betrachter das Trugbild wahrnehmen können. Der Wirkungsbereich des Dornbuschs beträgt 60 m Radius. Personen, die einem Trugbild begegnen, können seine Existenz anzweifeln, wenn sie einen begründeten Verdacht haben, dass das, was sie sehen, hören, riechen, schmecken oder ertasten nicht real ist. Der SG für den Rettungswurf auf Willen beträgt dann 20. Traumsaatkreaturen sind immun gegen diese Macht.

Ergebnis	Anzahl der Sinne
Bis 10	1
11-15	2
16-20	3
21-25	4
26+	5

Trefferpunktekosten: 3

jericho [ko]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil, Scriptura und Der Schrei: 10 Ränge.

Mit dieser Macht ist der Michaelit in der Lage, mit purer Stimmgewalt Strukturschaden von biblischen Ausmaßen anzurichten. Unter seinem Schrei brechen Wände zusammen, werden Hütten umgeweht und Menschenmengen durch die Luft gewirbelt. Der Michaelit muss sich jedoch in acht nehmen, dass kein Mitglied seiner Schar im Wirkungsbereich dieser Macht steht, da er sonst riskiert, es dabei zu töten.

Wurf: Der Fertigkeitwurf auf Jericho bestimmt den SG des Rettungswurfs auf Reflex der Opfer im Wirkungsbereich. Nur Lebewesen steht ein Rettungswurf zu. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleiden die Opfer 5W6 Betäubungsschaden, mißlingt er, so erleiden sie 5W6 Schadenspunkte und werden 2W10 Meter durch die Luft vom Michaeliten weg geschleudert. Strukturen und Objekte (wie Bäume, Mauern, Gebäude u. ä.) im Wirkungsbereich werden derart beschädigt, dass sie unabhängig von ihrer Härte 2W10 Schadenspunkte pro Runde nehmen. Einmal angewendet, kann der Michaelit Jericho seinen Konstitutionsmodifikator in Runden lang aufrechterhalten. Der Wirkungsbereich von Jericho entspricht einem Kegel von 30 m, ausgehend vom Michaeliten.

Ergebnis	SG
Bis 15	10
16-20	15
21-25	20
26-30	25
31+	30

Trefferpunktekosten: 10

machtwort [we]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil, Scriptura sowie Die Seele der Schar: 5 Ränge und Einschüchtern: 10 Fertigkeitssränge.

Diese Macht ist wahrlich erschreckend und wird von Michaeliten nur äußerst widerwillig eingesetzt. In ihrer Funktion als Führer der Schar sind sie jedoch immer wieder gezwungen, zu derart drastischen Maßnahmen zu greifen, wenn ein Engel außer Kontrolle gerät oder eine andere Situation den Einsatz dieser Macht erfordert. Mit den Worten der Macht ist ein Michaelit in der Lage, ein geheimes und nur den Führern bekanntes Wort auf telepathischem Wege in den Kopf eines Engels zu senden und diesen damit außer Gefecht zu setzen. Die Wirkung setzt augenblicklich ein. Der betroffene Engel wird durch das Machtwort in einen todesähnlichen Zustand versetzt, aus dem er nur von der Bruderschaft der Täufer in seinem Heimathimmel wieder herausgeholt werden kann. Für ein solches Handeln hat ein Michaelit sich beim Prior oder dem Ab des Himmels zu verantworten.

Wurf: Das Ergebnis des Wurfs auf Machtwort bestimmt die Schwierigkeit des betroffenen Engels, der Anwendung der Macht zu widerstehen, und die Entfernung, auf die der Michaelit diese Kraft anwenden kann. Scheitert der Rettungswurf des Opfers, so gilt es als hilf- und bewegungslos und kann keine Aktionen mehr durchführen.

Ergebnis	Distanz auf Willen	SG des RW
Bis 10	1,5 m	15
11-15	1,5 m	20
16-20	3 m	25
21-25	9 m	30
26+	30 m	30

Trefferpunktekosten: 0

seele der welt [we]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil, Scriptura und Die Seele der Schar: 10 Ränge.

In weiten Teilen entspricht diese Macht der Seele der Schar, jedoch ist die Seele der Welt wesentlich weitreichender und schließt auch andere Scharen in die geistige Verknüpfung mit ein. Diese Macht wird hauptsächlich in großen Schlachten angewandt, um durch einen Michaeliten ein ganzes Geschwader von Scharen zu befehligen und zu koordinieren.

Wurf: Der SG für den Einsatz dieser Macht beträgt 10. Ihre maximale Reichweite beträgt 10 km. Die Seele der Welt hat eine Wirkungsdauer von 10 Minuten.

Die Entfernung zu den Zielen modifiziert den SG:

Distanz	SG-Modifikator
1.000 m	+0
5.000 m	+10
10.000 m	+20

Trefferpunktekosten: 3

mächte der gabrieliten

signum

daniejs geschenk [ko]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter ist in der Lage, seine Hautstruktur so zu verändern, dass er kurzzeitig Feuer widerstehen kann, ohne dabei zu verbrennen oder Schaden zu nehmen.

Wurf: Der SG für Madrigels Geschenk beträgt 15. Bei Erfolg erhält der Gabrielit für 1 Minute Feuerresistenz 12.

Betäubungsschaden: 1

davids flinkheit [se]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter erlangt überdurchschnittliche Geschwindigkeit und Geschick.

Wurf: Der SG für Davids Flinkheit beträgt 20. Bei Erfolg erhält der Gabrielit für 1 Minute einen Bonus von 2 auf Geschicklichkeit und verdoppelt seine Bewegungsrate.

Erneuter Versuch: Während der Wirkungsdauer der Fertigkeit ist kein erneuter Versuch möglich.

Betäubungsschaden: 1

goliaths kraft [ko]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter ist in der Lage, in Extremsituationen kurzzeitig seine Stärke oder seine Konstitution zu erhöhen.

Wurf: Eine Fertigungsprobe auf Goliaths Kraft erfordert eine Angriffshandlung und bringt für 10 Runden (1 Minute) einen Bonus auf Stärke oder Konstitution. Das Ergebnis der Fertigungsprobe gibt den Bonus an.

Ergebnis	Bonus
15-19	+2
20-24	+4
25-29	+6
30+	+8

Erneuter Versuch: Während der Wirkungsdauer der Fertigkeit ist kein erneuter Versuch möglich.

Betäubungsschaden: 1

samsons haar [we]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter ist in der Lage, die Schwächen seines Gegners auszumachen und zu nutzen.

Wurf: Der SG für Samsons Haar beträgt 20. Bei Erfolg erhält der Engel für 1 Minute einen Bonus von 1 auf seine Angriffswürfe.

Erneuter Versuch: Während der Wirkungsdauer der Fertigkeit ist kein erneuter Versuch möglich.

Betäubungsschaden: 0

golem [ko]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter ist in der Lage, seine Hautstruktur so zu ver härten, dass Waffen und Geschosse an ihm abgleiten oder abprallen, ohne dass er dabei Schaden nimmt.

Wurf: Der SG für Golem beträgt 20. Bei Erfolg erhält der Gabrielit für 1 Minute eine Schadensreduzierung: 5.

Erneuter Versuch: Während der Wirkungsdauer der Fertigkeit ist kein erneuter Versuch möglich.

Betäubungsschaden: 3

sigil

gottes rüstung [ko]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Körper des Charakters ist in der Lage, an seiner gesamten Körperoberfläche kleinere, meist dolchklingenartige Waffen auszubilden, wie z. B. Sporne an Ellbogen und Knien, Klingen an den Knöcheln der Hände und am Handgelenk und Krallen an den Fingernägeln.

Wurf: Um die Waffen auszubilden, benötigt der Engel einen Fertigkeitwurf. Dessen Ergebnis bestimmt die Wirkungsdauer der Macht. Die ausgebildeten Sporne und Klingen sehen metallisch aus, sind es aber nicht. Sie verletzen niemals den Engel und behindern ihn nicht in seinen Bewegungen. Mit einem erfolgreichen Ringkampf-Angriff verursacht der Engel 1W6 Punkte Stichschaden (Krit. x2). Die Sporne und Klingen gelten als Kriegswaffen und gestatten es dem Anwender auch, einen normalen Nahkampfgriff zu machen (oder mit der zweiten Hand anzugreifen). Die Sporne und Klingen gelten dabei als leichte Waffen. Ringkampfgriffe mit Gottes Rüstung verursachen tödlichen Schaden; wer einen so gerüsteten Gabrieliten in einen Ringkampf zu verwickeln sucht, erleidet automatisch 2 Punkte Schaden pro Runde. Die Rüstung verleiht dem Engel einen natürlichen RK-Modifikator von +4 und einen Bonus von 4 auf die Fertigkeit Entfesselungskünstler.

Ergebnis	Dauer
15-19	1 Runde
20-24	1 Minute
25-29	10 Minuten
30+	1 Stunde

Betäubungsschaden: 3

reiß der rache [st]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter kann sich für einen Kampf in einen Trancezustand versetzen, in dem er keine Befehle mehr befolgt und weder Freund noch Feind kennt. Allerdings bringt ihm dieser Zustand übernatürliche körperliche Leistungsfähigkeit, stärkt seinen Schwertarm und macht ihn schmerzempfindlicher.

Wurf: Um den Trancezustand zu erreichen, benötigt der Engel einen Fertigkeitwurf, SG 15. In diesem Zustand erhält er einen Bonus von 4 auf ST und KO sowie einen Malus von 4 auf seine RK. Die Trance hält 1 Minute lang an. Der Gabrielit kann diesen Zustand nicht vorzeitig beenden und kämpft,



solange er potentielle Gegner hat – also auch gegen Scharmmitglieder, Freunde, Verbündete usw.
Betäubungsschaden: 3

licht des herrn [st]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter kann kurzzeitig ein gleißendes Licht ausstrahlen, um seine Feinde zu blenden.

Wurf: Der Fertigkeitwurf bestimmt die Dauer und den SG des Reflexwurfes des Opfers. Bei Mißlingen des Rettungswurfes ist das Opfer geblendet; gelingt der Wurf, konnte es seinen Blick rechtzeitig abwenden.

Ergebnis	Wirkungsdauer	SG
bis 15	1 Runde	15
16-25	1 Minute	20
26+	5 Minuten	25

Reichweite: 10 m

Betäubungsschaden: 3

scriptura

das jüngste gericht [ko]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura

Der Charakter kann die Kraftreserven anderer anzapfen und damit über den Tod hinaus für kurze Zeit weiterkämpfen, ehe er zusammenbricht und die anderen Engel seiner Schar geschwächt zurückläßt.

Wurf: Dem Gabrieliten muss ein Fertigkeitwurf SG 20 gelingen, um die Ausdauer seiner Scharmmitglieder anzupapfen. Von jedem Scharmmitglied erhält er 10 temporäre Trefferpunkte, die dieses verliert. Sie stehen ihm für 5 Minuten zur Verfügung. Den anderen Scharmmitgliedern steht ein Rettungswurf auf Zähigkeit (SG 10) zu, um sich gegen diese Macht zu wehren, wenn sie dies wünschen.

Betäubungsschaden: 6

opferlamm [ko]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura

Wenn sich der Charakter in einer aussichtslosen Situation befindet, kann er seinen Körper in einer Explosion vergehen lassen, die im Umkreis auf Feuer basierenden Schaden anrichtet.

Wurf: Der Fertigkeitwurf bestimmt den Schaden, den diese Macht anrichtet. Der Umkreis beträgt 9 m. Opfern steht ein Rettungswurf auf Reflex (SG 25) zu. Gelingt dieser, nehmen sie nur halben Schaden.

Ergebnis	Schaden
bis 15	6W6
16-25	10W6
26+	15W6

Betäubungsschaden: 6

schild des glaubens [ko]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura

Der Charakter kann die kinetische Schlagenergie der Waffe seines Gegners absorbieren, speichern und als Schockwelle wieder abgeben.

Wurf: Der SG für Schild des Glaubens beträgt 20 (25 bei einem kritischen Treffer). Bei Erfolg fügt der Gegner des Engels sich den mit einem Angriff verursachten Schaden selbst zu. Ihm steht ein Rettungswurf auf Zähigkeit mit einem SG von (10 + verursachter Schaden) zu. Der Gabrielit muss den Einsatz dieser Macht vor dem Auswürfeln des Schadens ansagen. Ihr Einsatz ist eine Freie Aktion, die einmal pro Runde eingesetzt werden kann und die keinen Gelegenheitsangriff nach sich zieht.

Betäubungsschaden: 6

baum des lebens

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil, Scriptura sowie Gottes Rüstung: 5 Ränge und Golem: 5 Ränge.

Mit dieser Macht kann der Todesengel vollkommene Kontrolle über seinen stofflichen Körper ausüben und im Kampf erlittene Wunden mit unglaublicher Geschwindigkeit heilen. Diese Macht wird überwiegend eingesetzt, wenn der Raphaelit nicht mehr in der Lage oder nicht gewillt ist, Wunden zu heilen. Besonders überhebliche Todesengel setzen diese Macht auch ein, um dem „schwachen“ Heiler ihrer Schar zu zeigen, wie wenig sie seiner Hilfe bedürfen. Für Mitglieder einer allein operierenden Todesschar stellt *Baum des Lebens* die einzige Möglichkeit dar, während der Schlacht Heilung zu erfahren.

Wurf: Die Wirkung von *Baum des Lebens* hält (Ergebnis des Fertigkeitwurfs –15) Runden an, mindestens aber eine Runde. Zu Beginn jeder dieser Runden erhält der Gabrielit 2 TP zurück. Während der Wirkungsdauer von *Baum des Lebens* dürfen keine anderen Mächte aktiv sein; der Todesengel darf weiterhin normal handeln. Ein Gabrielit, der sowohl Betäubungs- als auch normalen Schaden genommen hat, heilt zuerst ersteren. *Baum des Lebens* ermöglicht ihm nicht, verlorene Körperteile nachwachsen zu lassen oder wieder anzusetzen. Durch Hunger, Durst oder Ertrinken erlittener Schaden kann von dieser Macht nicht geheilt werden. *Baum des Lebens* darf nur einmal pro Tag eingesetzt werden.

Trefferpunktekosten: 0

baum der läuterung

Nur geübt, benötigt Signum, Sigil, Scriptura sowie Opferlamm: 5 Ränge und Daniels Geschenk: 10 Ränge.

Der Gabrielit läßt seinen Leib in Flammen aufgehen, ohne Schaden dadurch zu nehmen. Dadurch fügt er jedem Schaden zu, der ihn berührt, Freund wie Feind. Er sollte also daran denken, dass nur die furchtlosesten Raphaeliten ihn in diesem Zustand berühren würden. Er kann nur mit der Hilfe eines Bewahrs der Schöpfung rechnen, der die Verbrennungen in Kauf nimmt, die *Baum der Läuterung* seinen Händen zufügt.

Wurf: *Baum der Läuterung* fügt jedem Schaden zu, der einen Nahkampfangriff auf den Todesengel ausführt. Jeder Angriff mit natürlichen oder in der Hand geführten Waffen fügt dem Gabrieliten weiter Schaden zu; der Angreifer nimmt jedoch 1W6 Feuerschaden. Das Ergebnis des Fertigkeitwurfs auf *Baum der Läuterung* bestimmt die Wirkungs-

dauer der Macht. Gegner, die eine Waffe mit außerordentlicher Reichweite verwenden (wie einen beidhändig geführten Speer) sind nicht gefährdet. Leicht entflammbare Materialien wie Papier, trockenes Laub oder Holz beginnen zu brennen, wenn sie mit den Gabrieliten berühren. Die Flammen, die aus seinem Körper schlagen, erleuchten einen Radius von 9 m. Außerdem erhält der Gabrielit während der Wirkungsdauer von *Baum der Läuterung* Feuerresistenz 12, als sei die Signumsmacht *Daniels Geschenk* aktiv.

Ergebnis	Wirkungsdauer
15-19	1 Runde
20-24	1 Minute
25-29	10 Minuten
30+	1 Stunde

Trefferpunktekosten: 4

baum der erkenntnis

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil, Scriptura sowie Samsons Haar: 5 Ränge.

Mit dieser Macht kann der Gabrielit die verwundbarste Stelle am Körper seines Gegners mit untrüglicher Sicherheit ausmachen und seinem Feind schreckliche Wunden zuzufügen. Sterblichen und anderen Engeln, die einen Streiter des Herrn in dem kurzen Moment der Konzentration beobachtet haben, der ihm den Lebensfaden seines Gegners offenlegt, kommt es vor, als hätten sie dem Tod ins Gesicht gesehen.

Wurf: Die Anwendung von *Baum der Erkenntnis* erfordert eine Angriffshandlung, da der Gabrielit sich zuerst auf seinen Gegner konzentrieren muss. Der SG des Fertigkeitswurfs ist 20. Hat der Todesengel Erfolg, gilt sein nächster erfolgreicher Angriffswurf automatisch als Kritischer Treffer.

Trefferpunktekosten: 4



mächte der raphaeliten

signum

das sehende auge [we]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter ist in der Lage, durch eine Berührung die Befindlichkeit eines Lebewesens zu überprüfen.

Wurf: Diese Macht hat SG 15. Der Raphaelit kann bei Erfolg alle körperlichen Zustände seines Ziels wie etwa Verwundungen und Vergiftungen feststellen. Damit ist er unter anderem genau über Art, Wirkungsweise und Verlauf von Giften und Krankheiten, unter denen das Opfer leidet, informiert. Das Ziel muss berührt werden.

Betäubungsschaden: 0

heilende hand [we]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter kann das Zellwachstum durch eine Berührung so beeinflussen, dass Wunden sich schließen oder neue sich öffnen.

Wurf: Diese Fertigkeit kann Treffer- oder Attributpunkte wiederherstellen, die andere verloren haben. Das Ergebnis der Fertigkeitsprobe auf Heilende Hand gibt an, wieviel Schaden geheilt wird.

Für Trefferpunkte ziehen Sie bitte die untenstehende Tabelle zu Rate. Es können nur Attributpunkte wiederhergestellt werden, die aufgrund temporärer Effekte wie Gifte oder Krankheiten verloren gingen; dauerhafte Effekte wie etwa Alterung können mit dieser Fertigkeit nicht rückgängig gemacht werden.

Ergebnis	Heilung	TP-Kosten
10-14	schwer verwundet	Charakter stabilisieren
15-19	1W4	+1 Trefferpunkte
20-24	1W6	+2 Trefferpunkte
25-29	1W8	+4 Trefferpunkte
30+	2W6	+6 Trefferpunkte

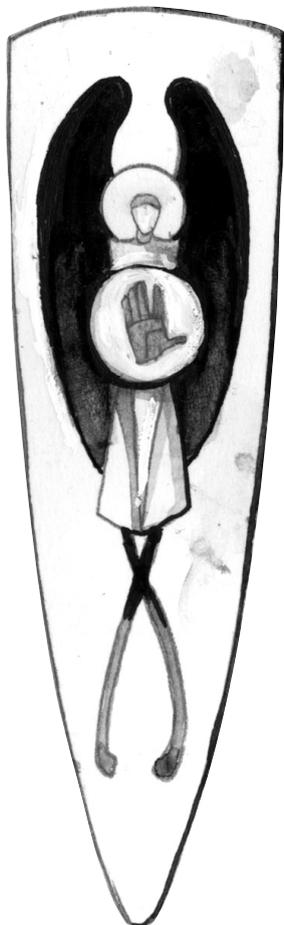
Das zu heilende Ziel muss berührt werden. Das Ziel kann nicht über seinen normalen Höchstwert an Treffer- oder Attributpunkten kommen, ungeachtet des Würfelergebnisses. Alle überzähligen erwürfelten Punkte gehen verloren.

Heilende Hand kann Wesen, die auf 0 Trefferpunkte gefallen sind, genau 1 Punkt zurückgeben (bei der ersten Anwendung).

Mit einem ausreichend guten Ergebnis kann man Wesen stabilisieren und ihnen gleichzeitig Trefferpunkte zurückgeben.

Erneuter Versuch: Erst nach Ablauf einer Stunde ist ein erneuter Heilungsversuch von Trefferpunkten möglich. Attributpunkte können erst nach 24 Stunden wieder angegangen werden.

Betäubungsschaden: 1



knochenfeld [ch]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter ist in der Lage, durch eine Berührung totes Gewebe kurzfristig zu reanimieren. Es ist ihm möglich, ein Bein zucken, eine Hand zugreifen oder einen Kopf nicken zu lassen. Die Kraft wirkt 1 Minute lang; in dieser Zeit gehorcht der Leichnam dem Willen des Raphaeliten.

Wurf: Eine Fertigungsprobe auf Knochenfeld hat stets SG 15.

Betäubungsschaden: 1

mein leib [we]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter ist in der Lage, durch eine Berührung kurzfristig ein Attribut eines Gegners zu senken oder das eines Freundes zu erhöhen.

Wurf: Eine Fertigungsprobe auf Mein Leib erfordert zum Senken von Attributen einen Berührungsangriff und senkt für 10 Runden (1 Minute) eines der Attribute des Ziels. Dem Opfer steht ein Rettungswurf auf Zähigkeit (SG 15) zu.

Soll diese Macht zur Stärkung von Freunden eingesetzt werden, so müssen auch diese berührt werden. Das Ergebnis der Fertigungsprobe gibt den Malus bzw. Bonus an.

Ergebnis	Malus/Bonus
15-19	+2
20-24	+4
25-29	+6
30+	+8

Erneuter Versuch: Während der Wirkungsdauer der Fertigkeit ist kein erneuter Versuch möglich.

Betäubungsschaden: 1

signum

benedicung [we]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter ist durch eine Berührung in der Lage, eine künstliche Befruchtung zu bewirken und eine unfruchtbare Frau wieder fruchtbar zu machen.

Wurf: Der Raphaelit macht einen Fertigungswurf (SG 15), um eine künstliche Befruchtung zu bewirken. Um eine unfruchtbare Frau wieder fruchtbar zu machen ist der SG 20.

Betäubungsschaden: 3 (Befruchtung), 6 (Unfruchtbarkeit heilen)

bittere galle [we]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter ist in der Lage, durch eine Berührung Gifte aus dem Körper eines Opfers zu ziehen.

Wurf: Der Raphaelit muss wissen, um welches Gift es sich handelt, ehe er es bekämpfen kann. Der SG hängt von der Schwere des Giftes ab. Hat das Opfer des Giftes bereits Schaden genommen, so heilt Bittere Galle diesen nicht. Diese Macht verhindert lediglich ein weiteres Wirken des Giftes.

SG der Heilung	Beispielgift
Bis 5	Alkohol
10	Vipergift

20 Arsen
30 Thaipan-Gift
Betäubungsschaden: 3

Krankheiten heilen [in]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter ist in der Lage, durch eine Berührung Krankheiten zu heilen oder zu verursachen.

Wurf: Der Raphaelit muss eine Krankheit kennen, ehe er sie heilen kann. Der SG hängt von der Schwere der Krankheit ab. Wird diese Macht verwendet, um eine Krankheit zu verursachen, so steht dem Opfer ein Rettungswurf auf Zähigkeit zu, dessen SG 20 beträgt. Das Ziel muss mit einem Berührungsangriff getroffen werden.

SG der Heilung/ des Verursachens	Beispielkrankheit
Bis 5	Schnupfen
10	Grippe
20	Milzbrand, Cholera
30	Krebs/AIDS
40	Veitstanz

Betäubungsschaden: 3

spinnen des Lebensfadens [we]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter kann durch eine Berührung Lähmungserscheinungen heilen oder verursachen.

Wurf: Der Raphaelit macht einen Berührungsangriff. Das Ergebnis seines Fertigkeitwurfes bestimmt den SG des Rettungswurfes auf Willen des Gegners. Das Opfer erstarrt mitten in der Bewegung und ist vollkommen hilflos, wenn der Rettungswurf scheitert. Die Wirkung hält 1 Minute an.

Ergebnis	SG des RW
Bis 15	10
16-25	15
26+	20

Betäubungsschaden: 3

Beim Einsatz ihrer Mächte verfügen manche Raphaeliten über außerordentliches Geschick oder eine herausragende Begabung. Sollten Sie sich entscheiden, einen solchen Engel spielen zu wollen, seien Ihnen an dieser Stelle folgende Talente ans Herz gelegt.

scriptura

asche zu asche [ko]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura

Der Charakter ist in der Lage, durch eine Berührung die menschliche Zellstruktur aufzulösen.

Wurf: Eine Fertigkeitssprobe auf Asche zu Asche erfordert einen Berührungsangriff. Das Ergebnis des Fertigkeitwurfes bestimmt den SG des Rettungswurfes auf Zähigkeit des Opfers. Ein gelungener Rettungswurf bedeutet, dass das Opfer 3W6 Schaden erleidet, bei einem mißlungenen Rettungswurf stirbt es augenblicklich.

Ergebnis	SG des RW auf ZÄH
bis 15	10

16-25 15
26+ 20
Betäubungsschaden: 6

Kelch des Lebens [ko]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura

Der Charakter ist in der Lage, verlorene Gliedmaßen (außer dem Kopf natürlich) oder Organe wie Augen, Magen etc. neu erstehen zu lassen.

Wurf: Eine Fertigkeitssprobe auf Kelch des Lebens hat stets SG 20. Für jedes Gliedmaß und jedes Organ ist eine eigene Anwendung vonnöten.

Betäubungsschaden: 6

lazarus [we]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura

Der Charakter ist in der Lage, durch eine Berührung einen bereits toten Körper wiederzubeleben.

Wurf: Der SG dieser Macht beträgt 25. Der Raphaelit muss den Toten berühren, dessen Leichnam noch einigermaßen intakt sein muss. Fehlende Gliedmaßen werden nicht regeneriert, und der Tote kehrt mit nur 1 Trefferpunkt ins Leben zurück. Diese Kraft ruft auch jene ins Leben zurück, deren Seele dies eigentlich nicht will. Die erfolgreiche Anwendung von Lazarus kostet den Wiederbelebten einen permanenten Punkt Konstitution und dauert 10 Minuten.

Betäubungsschaden: 10

talente zur steigerung von Mächten

gunst des Herrn

Voraussetzung: Sigil der Raphaeliten

Der Raphaelit hat die Quellen schlummernder Macht in sich entdeckt und verfügt nunmehr über deutlich größere Kraftreserven als andere Himmelsboten vergleichbarer Erfahrung; diese Energien können allerdings lediglich zum Einsatz von Mächten genutzt werden.

Vorteil: Der Engel erhält fünf zusätzliche Trefferpunkte, die jedoch ausschließlich zum Einsatz von Mächten eingesetzt werden können.

silberner daumen

Voraussetzung: Sigil der Raphaeliten; mindestens 6 Ränge Heilende Hand

Höchst selten wird ein Raphaelit in die stoffliche Welt entsandt, der im Himmel zur Leibschar des Erzengels Raphael selbst gehörte. Diese Ausgewählten sind in der Lage, selbst allerschwerste Verwundungen zu heilen, und sie werden darüber hinaus vom Heilungsvorgang weitaus weniger geschwächt als andere Engel ihres Ordens.

Vorteil: Der Engel erhält einen Bonus von 2 auf alle Heilende Hand-Würfe. Des Weiteren werden die Kosten für den Einsatz dieser Macht halbiert (abgerundet), aber ein Einsatz wird immer mindestens einen Punkt kosten.



mächte der ramieliten

signum

ikone [in]

Nur geübt; benötigt Signum.

Der Charakter ist in der Lage, alles einmal Gesehene in sein Gedächtnis zurückzurufen und genau wiederzugeben.

Wurf: Eine Fertigkeitprobe auf Ikone hat einen SG von 15. Gelingt dieser Wurf, erhält der Engel vom Erzähler alle dem Charakter zur Verfügung stehenden gewünschten Informationen zum fraglichen Thema.

Betäubungsschaden: 0

innere ruhe [we]

Nur geübt; benötigt Signum

Mit dieser Macht ist der Charakter in der Lage, in Streß- und Kampfsituationen einen klaren Kopf zu behalten.

Wurf: Das Ergebnis des Fertigkeitwurfes auf Innere Ruhe bestimmt die Wirkungskdauer der Macht. Für die Wirkungskdauer bekommt der Engel einen Bonus von 1 pro 2 Stufen auf die Fertigkeit Konzentration.

Ergebnis	Wirkungskdauer
Bis 5	1 Runde
6-15	1 Minute
16-25	5 Minuten
26-35	30 Minuten
36+	3 Stunden

Betäubungsschaden: 1

in zungen reden [we]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter kann anderen Ramieliten, die kilometerweit von ihm entfernt sind, Nachrichten übermitteln, die diese mit seiner Stimme gesprochen in ihrem Kopf hören.

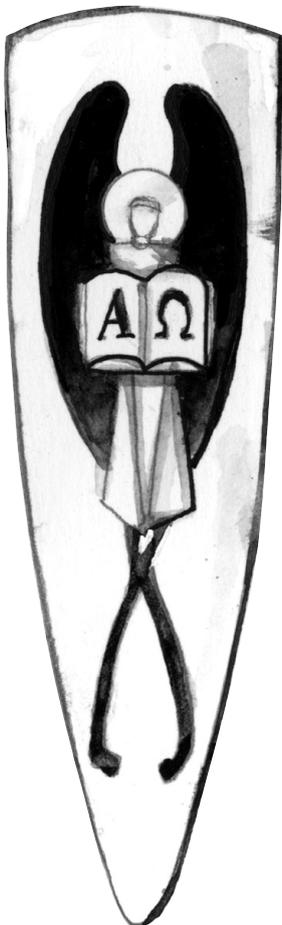
Wurf: Eine Fertigkeitprobe auf In Zungen reden stellt eine geistige Verbindung mit einem bestimmten Ziel her. Dieses muss dem Anwender mindestens namentlich bekannt sein. Die maximale Reichweite dieser Fertigkeit beträgt 1000 km, aber die Entfernung des Ziels beeinflusst den SG. Der Standard-SG ist 10.

Distanz	SG-Modifikator
Bis 10 km	+0
Bis 100 km	+10
Bis 1000 km	+20

Betäubungsschaden: 1

kathedrale der seele [in]

Nur geübt; benötigt Signum.



Mit dieser Macht kann der Engel seine Kathedrale betreten und auf die in den Amphoren gespeicherten Informationen sowie auf seine eigenen, in Kammern bewahrten Erinnerungen zurückgreifen.

Wurf: Eine Fertigkeitprobe auf *Kathedrale der Seele* hat SG 10. Ablenkungen wie unrhythmische Geräusche, Blitzlichter oder Kampfplärm können diese Probe aber nach Maßgabe des Erzählers deutlich erschweren. Nach einem erfolgreichen Wurf betritt der Engel seine Kathedrale.

Dort kann der Engel die Informationen in den Amphoren nutzen. Jede dieser Informationen in den Amphoren besteht aus einem einfachen Satz, und es nimmt eine Standard-Aktion in Anspruch, um auf die Information einer einzelnen Amphore zuzugreifen. Komplexere Nachforschungen können unter Umständen viel wertvolle Zeit kosten.

Mit *Kathedrale der Seele* kann auch das Erscheinungsbild der Kathedrale verändert werden, wozu ein Machtwurf nötig ist. Der SG, um Details (das Erscheinungsbild der Amphoren) zu verändern, beträgt 15; wenn ein ganzes Konzept (wie beispielsweise das Aussehen des Nimbus) verändert werden soll, 20. Will ein Charakter seine Kathedrale von Grund auf verändern, steigt der SG auf 25.

Während ein Charakter in seiner Kathedrale ist, sinkt der SG des Einsatzes von *Ikone* auf 10. Der Ramielit kann die reale Welt nicht wahrnehmen. Erst wenn er verletzt wird oder er es will, endet der Kontakt zur Kathedrale. Für die Dauer des Aufenthalts in der Kathedrale kann der Engel einfache motorische Handlungen ausüben – zum Beispiel auf einer ebenen Oberfläche geradeausgehen oder in eine Richtung weiterfliegen. Ist die Fortbewegungsart stark von Umweltbedingungen abhängig (beispielsweise beim Treppensteigen oder beim Flug durch einen Gewittersturm), läuft der Engel Gefahr, sich Verletzungen zuzuziehen.

Trefferpunktekosten: 1 TP, um die Kathedrale zu betreten; 1 weiterer TP für jede angefangene Stunde, die der Engel in der Kathedrale bleibt (unabhängig davon, was er dort genau tut)

samsons haar [we]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter ist in der Lage, die Schwächen seines Gegners auszumachen und zu nutzen.

Wurf: Der SG für Samsons Haar beträgt 20. Bei Erfolg erhält der Engel für 1 Minute einen Bonus von 1 auf seine Angriffswürfe.

Erneuter Versuch: Während der Wirkungskdauer der Fertigkeit ist kein erneuter Versuch möglich.

Betäubungsschaden: 0

sigil

babylons sprachen [in]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter ist in kurzer Zeit in der Lage, alle Sprachen zu verstehen und zu sprechen, die er hört oder liest.

Wurf: Eine Fertigkeitprobe auf Babylons Sprachen hat einen SG von 15. Der Ramielit erhält für die

Wirkungsdauer von 10 Minuten die Fähigkeit, die fragile Sprache zu verstehen und zu sprechen.
Betäubungsschaden: 1

das 8. gebot [we]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter ist in der Lage zu erkennen, ob sein Gegenüber die Wahrheit sagt oder lügt.

Wurf: Eine Fertigkeitssprobe auf Das 8. Gebot hat einen SG von 15. Der Ramielit muss sich für die Wirkungsdauer von bis zu 5 Minuten auf diese Macht konzentrieren. Lügt das Ziel wissentlich, so weiß der Engel dies instinktiv. Auf unwissentliche Lügen spricht diese Macht nicht an. Ihre Reichweite beträgt 9 m.

Betäubungsschaden: 3

geistesgast [in]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil.

Nachdem er das Sigil erhalten hat, tut sich für einen Ramieliten eine Welt jenseits der Amphoren und privaten Kammern innerhalb der Kathedrale auf. Nun liegt ein wahres Meer an Kammern vor ihm, und er kann auf die Erinnerungen unzähliger anderer Engel zurückgreifen.

Wurf: Kann nur in der Kathedrale eingesetzt werden.

Jenseits der Amphoren liegen Kammern, in denen die Erinnerungen anderer Engel lagern. Der Engel kann durch einen Machtwurf (SG 10) auf eine zufällige Erinnerung zugreifen. Sucht er nach einer zu seiner Frage passenden Erinnerung, ist ein erfolgreicher Wurf mit SG 15 nötig. Sucht er eine bestimmte Erinnerung, steigt der SG auf 20. Die Erinnerungen anderer Engel können nicht mit *Ikone* archiviert werden. Jede Suche dauert etwa 1 Minute (10 Kampfrunden), dies beinhaltet aber schon das erfolgreiche Eintreten (das keine zusätzliche Zeit erfordert). Scheitert der Wurf, werden doppelte Trefferpunktekosten fällig, und der Engel kann sich erneut auf die Suche machen. Er erlebt diese Erinnerungen in Echtzeit. Nur schwere Verletzungen wecken ihn aus der Trance.

Geistesgast erlaubt dem Engel auch, Teile seiner Kammern zu versiegeln, um sie vor dem Zugriff anderer Engel zu schützen. Um eine Erinnerung zu versiegeln, ist ein Wurf mit SG 20 und der Einsatz von 2 TP nötig. Nach der Versiegelung kann er durch *Ikone* nicht mehr auf diese Erinnerung zugreifen, die versiegelten Kammern aber weiter besuchen, sobald er sich in seiner Kathedrale der Gedanken aufhält. Jede versiegelte Erinnerung erhöht den SG aller Mächte in der Kathedrale um 1.

Trefferpunktekosten: 2 TP, um in eine Erinnerung einzutauchen; 4 TP, wenn der Versuch in eine Erinnerung einzutauchen scheitert.

prophet [we]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter ist in der Lage, Ereignisse mit hoher Wahrscheinlichkeit vorherzusagen.

Wurf: Durch die Anwendung dieser Macht erhält der Ramielit vom Erzähler einen nützlichen Rat auf eine Frage nach einem bestimmten Ziel, einem Er-

gebnis oder einer Handlung innerhalb der nächsten 7 Tage. Der SG des Fertigkeitsswurfes ist 20. Mehrfache Anwendungen von Prophet zur selben Frage liefern auch immer dieselbe Antwort.

Betäubungsschaden: 3

streiter des herrn [in]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter ist in der Lage, die Wahrscheinlichkeit einer kämpferischen Handlung vorauszuahnen und zu berechnen und ist seinen Gegnern gegenüber somit im Vorteil.

Wurf: Der Ramielit erhält einen Ausweichbonus von 2 auf RK und seine Angriffswürfe. Der SG des Fertigkeitsswurfes auf Streiter des Herrn beträgt 15. Die Macht wirkt 1 Minute lang.

Betäubungsschaden: 3

scriptura

geist des herrn [in]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura

Der Charakter ist in der Lage, Wissen, das nicht sein eigenes ist, aus der Kathedrale der Gedanken abzurufen und wiederzugeben.

Wurf: Der Ramielit erhält Zugriff auf eine Wissensfertigkeit seiner Wahl, auf die er dann für 1 Minute einen Bonus von 10 erhält, auch wenn er diese gar nicht besitzt. Der SG des Fertigkeitsswurfes auf Geist des Herrn beträgt 15.

Betäubungsschaden: 6

geist über seele [we]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura

Der Charakter kann durch Beobachtung die Wünsche und „Gedanken“ seines Gegenübers erkennen.

Wurf: Eine Fertigkeitssprobe auf Geist über Seele erlaubt dem Ramieliten, die allgemeine Stimmung, Attitüde und Gefühlslage eines Ziels zu erkennen. Dies gewährt für die folgende Minute einen Bonus von 4 auf alle Einsätze folgender Fertigkeiten gegen dieses Ziel: Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Mit Tieren umgehen und Motiv erkennen.

Die Fertigkeitssprobe auf Geist über Seele bestimmt den SG des Rettungswurfes auf Willen des Ziels. Gelingt dieser, hat Geist über Seele keine Wirkung. In keinem Fall spürt das Ziel die Anwendung dieser Macht.

Ergebnis	SG des RW auf WIL
bis 5	10
6-15	15
16-25	20
26-35	25
36+	30

Erneuter Versuch: Bei gelungenem Rettungswurf kann der Ramielit diese Macht erst nach Ablauf von 24 Stunden wieder gegen das betreffende Ziel einsetzen.

Betäubungsschaden: 6



herrlichkeit der gedanken [in]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura.

Der Engel kann in den Nimbus, den Schutzwall zwischen seiner Kathedrale und dem Land hinter dem Horizont, eingehen und sich dort auf die Reise durch eine Vielzahl von Erinnerungen und Eindrücken begeben.

Wurf: Kann nur in der Kathedrale der Gedanken eingesetzt werden.

Um in den Nimbus einzugehen, ist ein erfolgreicher Wurf mit SG 20 nötig. Der Engel durchlebt eine verwirrende und doch erhellende Reise durch seine eigenen Erinnerungen und die anderer ramielitischer Engel. Je nach Entscheidung des Erzählers kann er sogar Erinnerungen miterleben, die vor seiner Zeit als Engel liegen.

Je länger diese Reise dauert, desto mehr Nutzen kann der Engel daraus ziehen: Für je 30 Minuten, die der Engel im Nimbus bleibt, erhält er einen Bonus von +1 auf eine Fähigkeit seiner Wahl. Die zu verbessernde Fähigkeit muss vor Beginn der Reise festgelegt werden, aber der Ramielit kann den Bonus auf verschiedene Fähigkeiten verteilen. Dieser Bonus bleibt ihm für eine Zeit erhalten, die der Zeit entspricht, die er zuvor in seiner Kathedrale der Ge-

danken zubrachte, wobei der Leib des Engels diese Erfahrungen aber maximal bis zu 48 Stunden nach Ende der Reise bewahren kann. Der Bonus auf eine Fähigkeit kann des weiteren (Stufe des Engels +3) nicht übersteigen – er kann sich aber durchaus auch auf Fähigkeiten beziehen, die der Engel normalerweise nicht hat.

Trefferpunktekosten: 4 TP, um in den Nimbus einzutreten; weitere Kosten nach Länge des Aufenthalts in der Kathedrale.

orakel [we]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura

Der Charakter spricht mit der Stimme Gottes, um Vorahnungen und Prophezeiungen zu übermitteln.

Wurf: Durch die Anwendung dieser Macht erhält der Ramielit vom Erzähler einen nützlichen Rat auf eine Frage nach dem Schicksal einer bestimmten Person, eines Ortes oder Gegenstands (keine zeitliche oder räumliche Beschränkung). Der SG des Fertigkeitswurfes ist 20. Mehrfache Anwendungen von Orakel zur selben Frage liefern auch immer dieselbe Antwort.

Betäubungsschaden: 6

mächte der urieliten

signum

die kraft des boten [ko]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter ist in der Lage, länger als andere zu fliegen, zu laufen, zu schwimmen oder die Luft anzuhalten.

Wurf: Der Urielit macht einen Fertigkeitwurf, um sein Konstitutionsattribut zu erhöhen. Das Ergebnis des Fertigkeitwurfes bestimmt die Höhe des Bonus und die Wirkungsdauer der Macht.

Ergebnis	Bonus	Dauer
Bis 15	+2	1 Stunde
16-25	+4	5 Stunden
26-35	+6	24 Stunde
36+	+8	48 Stunden

Erneuter Versuch: Während der Wirkungsdauer der Fertigkeit ist kein erneuter Versuch möglich.

Betäubungsschaden: 1

die wege des herrn [we]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter hat ein natürliches Verständnis für die Geographie der Welt und ist in der Lage, jeden ihm genannten Punkt fehlerfrei aufzuspüren, ohne sich je zu verlaufen/verfliegen.

Wurf: Der Urielit erhält für 1 Tag einen Bonus von 20 auf Orientierungssinn. Außerdem weiß er, wenn man ihm einen Ort nennt, instinktiv, wo dieser liegt und in welcher Himmelsrichtung von seinem Standort aus das ist. Der SG des Fertigkeitwurfes auf Die Wege des Herrn beträgt 15.

Betäubungsschaden: 0

erleuchtete augen [we]

Nur geübt; benötigt Signum

Die Wahrnehmung des Charakters ist verbessert.

Wurf: Der Urielit macht einen Fertigkeitwurf. Gelingt dieser, so erhält er einen Bonus von 4 auf Erkennen, Lauschen und Suchen. Das Ergebnis des Fertigkeitwurfes bestimmt die Wirkungsdauer der Macht.

Ergebnis	Dauer
Bis 5	1 Minute
6-15	5 Minuten
16-25	30 Minuten
26-35	1 Stunde
36+	24 Stunden

Betäubungsschaden: 1

wasser aus dem stein [we]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter ist in der Lage, auch in den unwirtlichsten Gegenden Wasser und Nahrung zu finden.

Wurf: Der Urielit erhält für 1 Tag einen Bonus von 10 auf Naturkunde. Der SG des Fertigkeitwurfes auf Wasser aus dem Stein beträgt 15.

Betäubungsschaden: 1

sigil

assisi [ch]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil.

Wildlebende Tiere ignorieren den Charakter oder fühlen sich durch von ihm ausgestoßene Pheromone, eine Art Duftsignatur, zu ihm hingezogen.

Wurf: Diese Macht beruhigt Tiere und sogar Traumsaatkreaturen und macht sie fügsam und harmlos. Nur Wesen mit Intelligenz höchstens 2 können so beruhigt werden. Alle betroffenen Wesen müssen derselben Art angehören und sich innerhalb eines kugelförmigen Bereichs von 10 m Radius befinden. Um die Anzahl der TW zu bestimmen, auf die die Macht insgesamt wirkt, würfelt der Spieler des Engels 2W4+Stufe. Wesen, die auf Angriff oder Bewachung dressiert sind sowie Traumsaatkreaturen steht ein Rettungswurf auf Willen (SG 15) zu. Ein Urielit könnte ohne große Schwierigkeiten einen Wolf oder Luchs beruhigen, aber mit einer Traumsaatkreatur hat er eindeutig Probleme.

Die betroffenen Wesen bleiben, wo sie sind oder nähern sich gar zutraulich dem Engel. Sie greifen weder an noch fliehen sie. Sie sind nicht hilflos und verteidigen sich normal, wenn sie angegriffen werden. Jede Bedrohung wie ein Feuer, ein hungriges Raubtier oder ein bevorstehender Angriff heben die Wirkung der Macht sofort auf.

Betäubungsschaden: 3

augen des wachters [we]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter kann im Dunkeln sehen.

Wurf: Der Urielit macht einen Fertigkeitwurf (SG 15). Bei Erfolg erhält er für 10 Minuten pro Stufe Dämmerlicht.

Betäubungsschaden: 3

blutspur [ko]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter ist in der Lage eine Fußspur zu hinterlassen, die nur von anderen Urieliten gesehen werden kann.

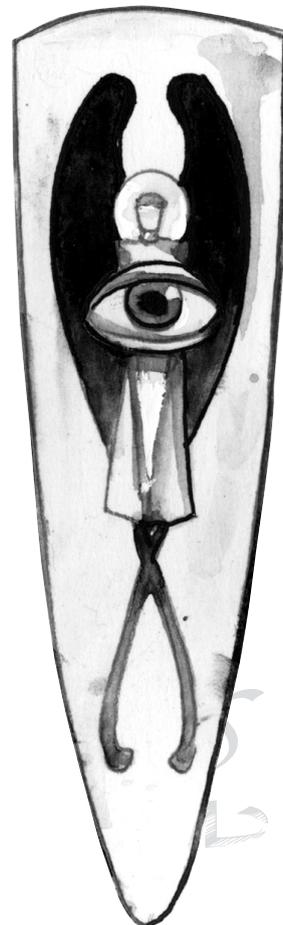
Wurf: Der Urielit erhält für 1 Tag die Fähigkeit, die oben beschriebene Fahrte zu hinterlassen. Der SG des Fertigkeitwurfes auf Blutspur beträgt 15.

Betäubungsschaden: 3

wie ein dieb in der nacht [ko]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Die Haut des Charakters kann sich ähnlich wie bei einem Chamäleon optisch an sein Umfeld anpassen, womit er effektiv unsichtbar wird.



Wurf: Dem Urieliten muss ein Fertigkeitwurf auf Wie ein Dieb in der Nacht (SG 20) gelingen, um diese Macht einzusetzen. Gelingt dieser Wurf, passen sich seine Haut und seine Schwingen dem Umfeld haargenau an. Trägt der Charakter Kleidung oder Waffen, sind diese weiterhin sichtbar. Die Wirkungsdauer dieser Macht ist 1 Minute pro Stufe des Anwenders.

Betäubungsschaden: 3

scriptura

allsehendes auge [we]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura

Der Charakter ist in der Lage, zwischen den existierenden Lichtspektralen hin- und herzuspringen.

Wurf: Der Urielit macht einen Fertigkeitwurf (SG 15). Bei Erfolg erhält er für 30 Minuten pro Stufe die Fähigkeit, alle existenten Lichtspektrale so zu nutzen, dass er wie in normalem Tageslicht sieht.

Betäubungsschaden: 6

eins mit der schöpfung [ko]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura

Der Körper des Charakters ist in der Lage, sich extremen Lebensbedingungen anzupassen, etwa den Sauerstoff aus Wasser zu filtern, um unter Wasser atmen zu können.

Wurf: Die Wirkungsdauer dieser Macht ist vom Ergebnis des Fertigkeitwurfes abhängig. Mögliche Anwendungen wären unter anderem Wasser atmen, Ertragen extremer natürlicher Kälte und Hitze, das Durchqueren von Brandland und das unbeschadete Essen giftiger Früchte.

Ergebnis	Dauer
Bis 15	1 Stunde
16-25	5 Stunden
26-35	12 Stunden
36+	24 Stunden

Betäubungsschaden: 6

flammendes fanal [ko]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura

Der Charakter ist durch eine chemische Reaktion in der Lage, sein Blut bei Berührung mit der Luft zu entzünden. Kurz vor seinem Tod kann er sein Blut über die Örtlichkeit verspritzen, um eine Markierung wie ein Leuchtfeuer für andere Engel zu hinterlassen.

Wurf: Der Urielit macht einen Fertigkeitwurf auf Flammendes Fanal. Der SG des Fertigkeitwurfes beträgt 20. Das Ergebnis des Fertigkeitwurfes bestimmt, wie lange das Fanal bestehen bleibt.

Ergebnis	Dauer
Bis 5	1 Stunde
6-15	5 Stunden
16-25	12 Stunden
26-35	1 Tag
36+	1 Woche

Betäubungsschaden: alle vorhandenen



mächte der Ragueliten

signum

analyse [in]

Nur geübt; benötigt Signum

Mit dieser Macht kann der Charakter in die Struktur eines technischen Gerätes eintauchen, ähnlich wie es der Raphaelit mit deiner Macht *Das sehende Auge* bei lebenden Wesen vermag. Zu diesem Zweck muss er das Artefakt berühren, um eine „geistige“ Verbindung aufbauen zu können. Danach kann der Anwender den Zweck eines Artefakts begreifen, feststellen, ob das Gerät betriebsbereit oder defekt ist und im Zweifel eine Diagnose abgeben, welcher Teil eines Geräts beschädigt ist.

Wurf: Der Engel macht einen Fertigkeitswurf auf Analyse. Der SG des Fertigkeitswurfes beträgt 10.

Betäubungsschaden: 0

einklang [we]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Engel gleitet in eine meditative Ruhe und vergisst die Welt um sich herum. In diesem Zustand ist er weder ansprechbar noch reagiert er auf sonstige äußere Reize. Einklang erlaubt dem Charakter, trotz widriger Umstände Kontakt mit der Maschine aufzunehmen. Beeinträchtigungen wie Lärm, ihn umgebende Kampfhandlungen oder Schmerz verlieren an Bedeutung, und der Engel gibt sich ganz den unsichtbaren Schwingungen des Artefakts hin.

Wurf: Der Engel macht einen Fertigkeitswurf auf Einklang. Der SG des Fertigkeitswurfes beträgt 10.

Betäubungsschaden: 0

matrix [in]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Engel ist in der Lage, den inneren Aufbau eines technischen Artefakts zu begreifen, seine Funktion zu ergründen und alle nötigen Informationen zu erhalten, um das Gerät wieder in Gang zu setzen oder theoretisch gar nachzubauen. Dabei ist es dem Engel jedoch nur möglich, die defekten Teile zu benennen und sie auszutauschen. Er kann sie nicht „heilen“ oder beim Neubau etwas replizieren. Wenn der Glühwendel einer Glühbirne durchgebrannt ist, kann der Anwender dieser Macht ihn nicht wieder zusammenwachsen lassen. Sehr wohl jedoch weiß er, wie er auszutauschen ist und was er dabei beachten muss.

Wurf: Der Engel macht einen Fertigkeitswurf auf Matrix. Der SG des Fertigkeitswurfes beträgt 15.

Betäubungsschaden: 1

stimme der vernunft [in]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter beherrscht eine geheime Codesprache, die mit den meisten höher entwickelten vorsintflutlichen Gerätschaften harmoniert, sodass er mit ihnen interagieren kann. Einfache technische Gerätschaften ohne eigenen Geist sind in den Augen der Ragueliten „tot“ und eignen sich nicht zur Kontaktaufnahme. In diesen Fällen ist diese Macht schlicht nicht anwendbar.

Zu den „toten“ Artefakten zählen unter anderem einfache, motorbetriebene Fahrzeuge, Werkzeuge, Küchengeräte und Funkwellenapparate. Artefakte, die sich zur Kommunikation eignen, sind etwa Flugplattformen der Sarieliten, hochentwickelte Waffensysteme, semiintelligente Gebäudekomplexe und Fahrzeuge mit KI.

Wurf: Der Engel macht einen Fertigkeitswurf auf Stimme der Vernunft. Der SG des Fertigkeitswurfes richtet sich nach der Komplexität der Maschine und wird vom SL bestimmt. Er liegt üblicherweise zwischen 10 und 30. Die Wirkungsdauer dieser Macht beträgt 1 Minute.

Betäubungsschaden: 1

sigil

bannstrahl [se]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter ist in der Lage, die elektrisch geladenen Teilchen der Luft zu bündeln und als Blitzschlag auf einen Gegner zu schleudern.

Wurf: Bannstrahl benötigt einen erfolgreichen Berührungangriff auf Entfernung, und der Fertigkeitswurf bestimmt den verursachten Schaden und den SG des Rettungswurfes auf Reflex des Opfers. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur halben Schaden. Der Michaelit kann diese Macht auf bis zu ein weiteres Ziel pro Stufe ausweiten, jedoch dürfen die Opfer nicht mehr als 6 m von dem Ziel entfernt sein, das vom Bannstrahl als erstes getroffen wurde. Die Macht breitet sich dann ähnlich einem Kugelblitz aus. Ein Berührungangriff ist für jedes weitere Opfer nötig. Die Reichweite des Bannstrahls ist maximal 30 m.

Ergebnis	Schaden	SG
Bis 10	2W6	10
11-20	4W6	15
21+	6W6	20

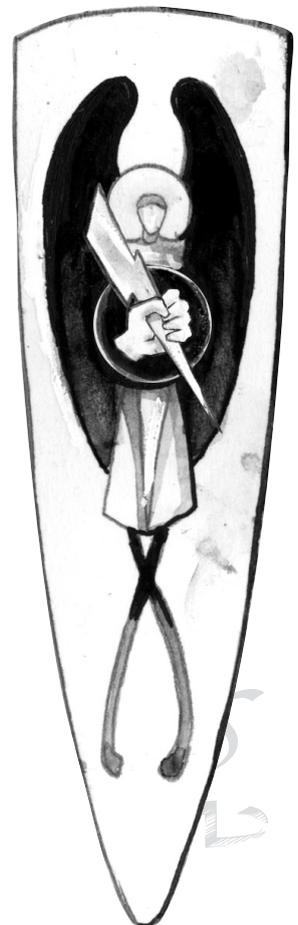
Betäubungsschaden: 6

geist in der maschine [in]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil sowie Stimme der Vernunft: 5 Ränge

Der Engel erhält ein tieferes Verständnis für das Artefakt, mit dem er Kontakt aufzunehmen versucht. Dabei kann er sowohl mit dem Geist einer lebenden Maschine Verbindung aufnehmen als auch „tote“ Maschinen in Betrieb nehmen, ohne sie berühren zu müssen. Aufgrund dieser konzentrationsintensiven Handlung kann der Anwender immer nur eine Maschine zugleich bedienen oder mit ihr in Kontakt stehen.

Achtung: Die meisten vorsintflutlichen Artefakte haben kein Bewusstsein im eigentlichen Sinne. Nur selten kann man Maschinen nach Tathergängen



oder ihren Erlebnissen in der Vergangenheit befragen. Die meisten Maschinen sind sehr eindimensional konzipiert, und man wird wenig mehr als rudimentäre Informationen aus ihnen herausbringen. Ein netter Plausch ist selten möglich, könnte jedoch als Aufhänger für eine abgefahrene Abenteueridee herhalten.

Wurf: Der Engel macht einen Fertigkeitwurf auf Geist in der Maschine. Der SG des Fertigkeitwurfes richtet sich nach der Komplexität der Maschine und wird vom SL bestimmt. Er liegt üblicherweise zwischen 15 und 30. Die Wirkungsdauer dieser Macht beträgt 30 Sekunden. Pro Runde kann der Anwender eine Frage stellen.

Betäubungsschaden: 3

schloss und riegel [in]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

In der Welt von Engel kommt es immer wieder vor, dass absonderliche Gerätschaften nicht funktionieren und Räume oder ganze Gebäude sich trotz intensiver Bemühungen nicht öffnen lassen oder sich bei dem Versuch, sich gewaltsam Zutritt zu verschaffen, Verteidigungsmaßnahmen in Gang gesetzt werden. Die meisten Ragueliten sind in der Lage, diese stummen, aber gefährlichen Barrieren zu überwinden oder sie gar auszuschalten.

Wurf: Der Engel macht einen Fertigkeitwurf auf Schloss und Riegel. Der SG des Fertigkeitwurfes richtet sich nach der Komplexität der Maschine und wird vom SL bestimmt. Er liegt üblicherweise zwischen 10 und 30.

Betäubungsschaden: 3

ihm jedoch nicht möglich, Maschinen Handlungen abzuverlangen, die ihrer Beschaffenheit widersprechen. Ein Roboterarm aus einer maschinellen Fertigungsstraße etwa wird sich keine Beine wachsen lassen, um Angreifern entgegenzutreten, sondern bestenfalls versuchen, im ihm vorgegebenen Radius seines Greifarmes nach seinen Opfern zu greifen oder zu schlagen.

Der IN-Bonus des Anwenders entscheidet darüber, wieviele Maschinen er gleichzeitig unter seine Kontrolle bringen kann.

Wurf: Der Engel macht einen Fertigkeitwurf auf Stimme der Vernunft. Der SG des Fertigkeitwurfes richtet sich nach der Komplexität der Maschine und wird vom SL bestimmt. Er liegt üblicherweise zwischen 10 und 30. Die Wirkungsdauer dieser Macht beträgt 1 Minute.

Betäubungsschaden: 3 pro Maschine

schockwelle [ko]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura sowie Bannstrahl: 5 Ränge

Der Anwender ist in der Lage, abhängig von seiner Konstitution tödliche Blitze zu verschleudern, die von einem Objekt zum nächsten überspringen. Dabei ist es ihm nicht möglich, selektiv vorzugehen, sondern die Wirkung erstreckt sich immer auf einen ganzen Wirkungsbereich, dessen Zentrum der Anwender ist. Auf diese Weise können befreundete Ziele in Mitleidenschaft gezogen werden.

Wurf: Der Grundradius dieser verheerenden Macht beträgt 9 m und erweitert sich wie folgt.

Ergebnis	Radius
15	9 m
16-20	10,5 m
21-25	12 m
26-30	13,5 m
31+	15 m

Dem betroffenen muss ein RW gegen REF gelingen, oder er nimmt 10W6 (hälfte des Schadens bei gelungenem RW) Schaden. Der Anwender selbst ist nicht von den Auswirkungen der Macht betroffen, wird dadurch jedoch geschwächt und muss sich nach jedem Schlag 1W6x20 Minuten lang von den Anstrengungen erholen.

Betäubungsschaden: 6

scriptura

symbiose [in]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura sowie Analyse : 5 Ränge, Einklang: 3 Ränge und Geist in der Maschine: 3 Ränge

Der Engel verschmilzt geistig mit den ihn umgebenden Maschinen und ist in der Lage, sie zu lenken wie seine eigenen Gliedmaßen. Dabei ist es



mächte der Samaeliten

signum

bollwerk [ko]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter ist in der Lage, seine Hautstruktur so zu verhärten, dass Waffen und Geschosse an ihm abgleiten oder abprallen, ohne dass er dabei Schaden nimmt.

Wurf: Der SG für Bollwerk beträgt 20. Bei Erfolg erhält der Samaelit für 1 Minute eine Schadensreduzierung: 5.

Erneuter Versuch: Während der Wirkungsdauer der Fertigkeit ist kein erneuter Versuch möglich.

Betäubungsschaden: 1

wesensschau [we]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Charakter ist in der Lage zu erkennen, ob sein Gegenüber die Wahrheit sagt oder lügt.

Wurf: Eine Fertigungsprobe auf Wesensschau hat einen SG von 15. Der Samaelit muss sich für die Wirkungsdauer von bis zu 5 Minuten auf diese Macht konzentrieren und den Befragten an nackter Haut berühren. Lügt das Ziel wissentlich, so weiß der Engel dies instinktiv. Auf unwissentliche Falsch-aussagen spricht diese Macht nicht an.

Betäubungsschaden: 1

die seele der schar [we]

Nur geübt; benötigt Signum.

Der Charakter kann zu seiner Schar telepathischen Kontakt aufnehmen, um Strategien zu vermitteln und Befehle zu erteilen. Die Schar kann ihm antworten, aber nicht untereinander kommunizieren.

Wurf: Der Schwierigkeitsgrad für den Einsatz dieser Macht beträgt 10. Ihre maximale Reichweite ist 999 m. Diese Macht hat eine Wirkungsdauer von 1 Minute.

Die Entfernung zum Ziel modifiziert den SG:

Distanz	SG-Modifikator
9 m	+0
99 m	+10
999 m	+20

Betäubungsschaden: 0

dein geist ist mein geist [we]

Nur geübt; benötigt Signum

Der Engel kann sich in die Gefühlswelt seines Gegenübers hineinversetzen. Dabei ist es ihm möglich, Offensichtliches wie Stress, Trauer, Zorn, aber auch Subtiles wie sexuelle Erregung, unterdrückten Hass und Rachegefühle zu spüren.

Die Zielperson muss sich innerhalb eines Radius von 9 m befinden, damit diese Macht angewandt werden kann, der Anwender muss die betreffende Person jedoch nicht berühren.

Wurf: Das Ergebnis des Wurfs bestimmt den SG des WIL-Wurfs des Opfers.

Ergebnis	SG des RW auf WIL
10	10
11-15	12
16-25	15
26+	20

Betäubungsschaden: 1

geist über seele [we]

geist über seele [we]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter kann durch Beobachtung die Wünsche und „Gedanken“ seines Gegenübers erkennen.

Wurf: Eine Fertigungsprobe auf Geist über Seele erlaubt dem Samaeliten, die allgemeine Stimmung, Attitüde und Gefühlslage eines Ziels zu erkennen. Dies gewährt für die folgende Minute einen Bonus von 4 auf alle Einsätze folgender Fertigkeiten gegen dieses Ziel: Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Mit Tieren umgehen und Motiv erkennen.

Die Fertigungsprobe auf Geist über Seele bestimmt den SG des Rettungswurfs auf Willen des Ziels. Gelingt dieser, hat Geist über Seele keine Wirkung. In keinem Fall spürt das Ziel die Anwendung dieser Macht.

Ergebnis	SG des RW auf WIL
bis 5	10
6-15	15
16-25	20
26-35	25
36+	30

Erneuter Versuch: Bei gelungenem Rettungswurf kann der Samaelit diese Macht erst nach Ablauf von 24 Stunden wieder gegen das betreffende Ziel einsetzen.

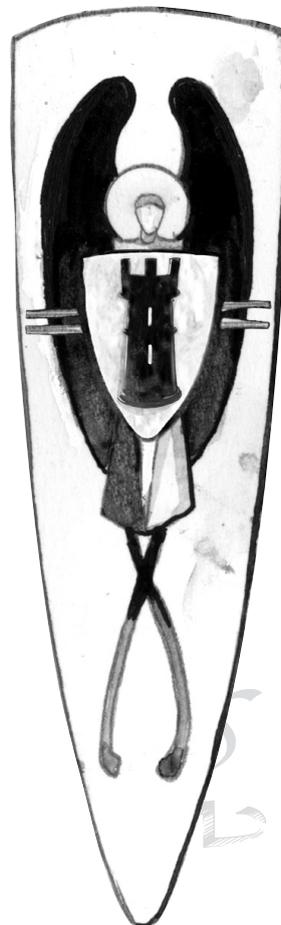
Betäubungsschaden: 3

die geißel gottes [ko]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Körper des Charakters ist in der Lage, an seiner gesamten Körperoberfläche kleinere, meist dolchklingenartige Waffen auszubilden, wie z. B. Sporne an Ellbogen und Knien, Klingen an den Knöcheln der Hände und am Handgelenk und Krallen an den Fingernägeln.

Wurf: Um die Waffen auszubilden, benötigt der Engel einen Fertigungswurf. Dessen Ergebnis bestimmt die Wirkungsdauer der Macht. Die ausgebildeten Sporne und Klingen sehen metallisch aus, sind es aber nicht. Sie verletzen niemals den Engel und behindern ihn nicht in seinen Bewegungen. Mit einem erfolgreichen Ringkampf-Angriff verursacht der Engel 1W6 Punkte Stichschaden (Krit. x2). Die Auswüchse gelten als Kriegswaffen und gestatten es dem Anwender auch, einen normalen



Nahkampfangriff zu machen (oder mit der zweiten Hand anzugreifen). Die Sporne und Klingen gelten dabei als leichte Waffen. Ringkampfangriffe mit *Die Geißel Gottes* verursachen tödlichen Schaden; wer einen so gerüsteten Samaeliten in einen Ringkampf zu verwickeln sucht, erleidet automatisch 2 Punkte Schaden pro Runde. Die Rüstung verleiht dem Engel einen natürlichen RK-Modifikator von +4 und einen Bonus von 4 auf die Fertigkeit Entfesselungskünstler.

Ergebnis	Dauer
15-19	1 Runde
20-24	1 Minute
25-29	10 Minuten
30+	1 Stunde

Betäubungsschaden: 3

herr über den leib [ko]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil

Der Charakter ist in der Lage, in Extremsituationen kurzzeitig seine Stärke oder seine Geschicklichkeit zu erhöhen.

Wurf: Eine Fertigungsprobe auf Herr über den Leib erfordert eine Angriffshandlung und bringt für 10 Runden (1 Minute) einen Bonus auf Stärke oder Geschicklichkeit. Das Ergebnis der Fertigungsprobe gibt den Bonus an.

Ergebnis	Bonus
15-19	+2
20-24	+4
25-29	+6
30+	+8

Erneuter Versuch: Während der Wirkungsdauer der Fertigkeit ist kein erneuter Versuch möglich.

Betäubungsschaden: 3

scriptura

offenbarung [in]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil, Scriptura sowie Wesenschau: 5 Ränge und Geist über Seele: 5 Ränge.

Der Charakter teilt sämtliche Erinnerungen seines Gegenübers. Der Engel taucht in den Geist seines Opfers ein, und das gesamte Leben inklusive aller Gefühle der Zielperson werden in rasender Geschwindigkeit in den Geist des Engels überspielt. Diese Erfahrung kann für ihren Anwender tödlich sein und sollte mit Bedacht zum Einsatz gebracht werden.

Die Anwendung dieser Macht bedarf einer Berührung der nackten Haut der Zielperson.

Für je 10 Jahre an Erinnerungen der Zielperson steigt das Risiko eines plötzlichen Hirntods des Anwenders um 3% an.

Wurf: Das Ergebnis des Wurfs bestimmt den SG des WIL-Wurfs des Opfers.

Ergebnis	SG des RW auf WIL
15	10
16-20	15
21-25	20
26+	25

Betäubungsschaden: 6

gedankenschwert [ko]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil, Scriptura sowie Dein Geist ist mein Geist: 5 Ränge und Geist über Seele: 5 Ränge.

Der Geist des Engels ist eine Waffe. Er kann sein Gegenüber mittels eines gut platzierten Gedankenschlags töten oder zumindest so schwer verletzen, dass das Opfer bleibende Hirnschäden davonträgt.

Diese Macht hat eine Reichweite von 15 m.

Wurf: Das Ergebnis des Wurfs bestimmt den SG des ZÄH-Wurfs des Opfers. Gelingt dem Opfer dieser Wurf, so erleidet es 3W6 Schaden, scheitert er, so stirbt es.

Ergebnis	SG des RW auf ZÄH
15	10
16-20	15
21-25	20
26+	25

Betäubungsschaden: 6

machtwort [we]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil, Scriptura sowie Die Seele der Schar: 5 Ränge und Einschüchtern: 10 Fertigeränge.

Diese Macht ist wahrlich erschreckend, und die Michaeliten denken, sie sei ihnen vorbehalten. In ihrer Funktion als Hüter der Schar sind Samaeliten jedoch manchmal gezwungen, zu drastischen Maßnahmen zu greifen, wenn ein Engel, insbesondere ein Michaelit, der seine Schar gefährdet, außer Kontrolle gerät. Mit den Worten der Macht ist der Anwender in der Lage, ein geheimes Codewort auf telepathischem Wege in den Kopf eines Engels zu senden und diesen damit außer Gefecht zu setzen. Die Wirkung setzt augenblicklich ein. Der betroffene Engel wird durch das Machtwort in einen todesähnlichen Zustand versetzt, aus dem er nur von der Bruderschaft der Täufer in seinem Heimathimmel wieder herausgeholt werden kann.

Wurf: Das Ergebnis des Wurfs auf Machtwort bestimmt die Schwierigkeit des betroffenen Engels, der Anwendung der Macht zu widerstehen, und die Entfernung, auf die der Samaelit diese Kraft anwenden kann. Scheitert der Rettungswurf des Opfers, so gilt es als hilf- und bewegungslos und kann keine Aktionen mehr durchführen.

Ergebnis	Distanz auf Willen	SG des RW
Bis 10	1,5 m	15
11-15	1,5 m	20
16-20	3 m	25
21-25	9 m	30
26+	30 m	30

Trefferpunktekosten: 0

mächte der Sarieliten

- Wenn nicht anders angegeben, ist es für den Einsatz der Mächte nötig, dass der Engel ungehindert atmen kann und sein Mund nicht verdeckt ist.
- Einige Mächte haben sehr hohe Schwierigkeiten und sind nur durch eine Verstärkung mit *Konsonanz* effektiv einzusetzen.

Eine nähere Beschreibung der Mächte, die den Lobpreisenden Engeln zur Verfügung stehen, finden Sie in Kapitel 5 in *De Bello Britannico* unter „Potestates Sarielitorum“.

signum

absolutes gehör [in]

Nur geübt; benötigt Signum.

Wurf: Der Sarielit macht einen Fertigkeitwurf als Volle Aktion. Gelingt der Wurf, so erhält er einen Bonus von 4 auf Lauschen, Auftreten und Motiv erkennen. Der erreichte SG bestimmt die Wirkungsdauer der Macht.

SG	Dauer
10	1 Minute
15	5 Minute
20	20 Minuten
25	1 Stunde
30	24 Stunden

Betäubungsschaden: 1

da capo [ch]

Nur geübt; benötigt Signum.

Wurf: Der Sarielit legt einen Fertigkeitwurf (SG 15) ab. Alle Verbündeten im Wirkungsbereich von 18 m erhalten einen Bonus auf Angriffs-, Rettungs-, Fertigungs- und Attributwürfe.

Das Ergebnis des Fertigkeitwurfs bestimmt die Höhe des Bonus. Der Sarielit kann die Wirkungsdauer von *Da capo* verlängern, indem er sich auf die Macht konzentriert.

Ergebnis	Abzug
15	+1
16-25	+2
26-35	+3
36-45	+4
46-55	+5
56+	+6

Betäubungsschaden: 3 zur Aktivierung sowie 1 weiterer Punkt pro Minute, die *Da capo* aufrechterhalten wird.

imitation [in]

Nur geübt; benötigt Signum.

Wurf: Der Lobpreisende Engel erhält einen Bonus von 2 auf Auftreten (Gesang) und Verkleiden. Das Ergebnis des Fertigkeitwurfs bestimmt die Wirkungsdauer der Macht.

Wenn der Engel versuchen will, ein bestimmtes Geräusch zu imitieren, muss er einen Fertigkeitwurf ablegen, wobei der SG die Komplexität und die Art des Geräusches sowie die Vertrautheit des Engels mit selbigem widerspiegelt.

Ergebnis	Dauer
Bis 5	1 Minute
6-15	5 Minute
16-25	20 Minuten
26-35	1 Stunde
36+	24 Stunden

Art des Geräusches	Grund-SG
Fremde Stimme	10
Instrument	15
Tierlaute	15
Mechanische Geräusche	20

Eigenschaft und Modifikator

Eigenschaft und	Modifikator
Dauer des Geräusches	
dem Engel wohlvertraut	+0
dem Engel einigermaßen bekannt	+5
hat der Engel nur einmal gehört	+10
hat der Engel noch nie gehört	+20
(es ist eine Beschreibung des Geräusches notwendig!)	
kürzer als 5 Sekunden	+0
5-30 Sekunden lang	+5
30 Sekunden-5 Minuten lang	+10
über 5 Minuten	+15

Betäubungsschaden: 1 zur Aktivierung sowie 1 weiterer Punkt für jedes komplexe Geräusch

konsonanz [ch]

Nur geübt; benötigt Signum.

Wurf: Der Sarielit konzentriert sich auf diese Macht und kann daher keine anderen Handlungen ausüben. Dann legt er einen Fertigkeitwurf ab. Das Ergebnis des Fertigkeitwurfs bestimmt, wie lange der Engel den *Konsonanz* aufrecht erhalten kann. Nach Ablauf der Wirkungsdauer muss der Engel mindestens eine Minute lang pausieren, während der er als wankend gilt.

Solange *Konsonanz* wirkt, erhält ein anderer Engel einen Bonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe zur Aktivierung einer Macht. Weitere Engel können sich in den Bund eingliedern (1 Engel = +1, 2 Engel = +2, usw.) Solange *Konsonanz* wirkt, kann der Engel keine weiteren Mächte aktivieren.

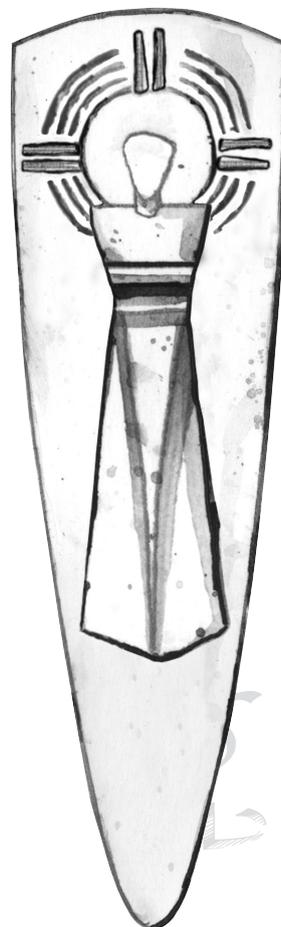
Ergebnis	Dauer
Bis 5	1 Runde
6-15	5 Runden
16-25	20 Runden
26-35	5 Minuten
36+	30 Minuten

Betäubungsschaden: 2

nuschall [ko]

Nur geübt; benötigt Signum.

Wurf: Der Sarielit legt einen Fertigkeitwurf ab. Alle auf Geräuschen oder der Stimme basierenden Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umkreis von 9 m erleiden einen Malus, der sich aus untenstehender Tabelle ergibt. Falls gegen diese Fähigkeit ein RW erlaubt ist, erhält jeder, der einen RW ablegen muss,



einen Bonus, der ebenfalls in der untenstehenden Tabelle zu finden ist. Der Sarielit kann die Wirkungsdauer von *Nullschall* verlängern, indem er sich auf die Macht konzentriert.

Ergebnis	Malus	RW-Bonus
Bis 5	-2	+2
6-15	-4	+4
16-25	-8	+6
26-35	-10	+8
36+	-14	+10

Betäubungsschaden: 5

Sollte der RW erfolgreich sein, verliert das Ziel 3W6 Lebenspunkte; scheitert der Wurf jedoch, so stirbt es augenblicklich, da ihm lebenswichtige Organe zerfetzt werden. Das Ergebnis des Fertigkeitswurfs bestimmt den Schwierigkeitsgrad des Zähigkeitswurfs.

Ergebnis	Schaden
Bis 15	10
16-25	15
26+	20

Betäubungsschaden: 7

sigil

dissonanz [ch]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil.

Wurf: Alle Menschen im Wirkungsbereich von 9 m müssen einen Willenswurf ablegen, wobei die Schwierigkeit dem Ergebnis des Sarieliten entspricht. Mißlingt er, gilt der Mensch als erschüttert. Wird ein Schlafender von dieser Macht betroffen, kann er nur die Hälfte der ansonsten üblichen Zahl von TP regenerieren (und zwar selbst dann, wenn die Kraft nicht seinen ganzen Schlaf lang andauert).

Das Ergebnis des Fertigkeitswurfs bestimmt außerdem die Wirkungsdauer der Macht.

Ergebnis	Dauer
Bis 5	1 Runde
6-15	5 Runden
16-25	20 Runden
26-35	5 Minuten
36+	30 Minuten

Betäubungsschaden: 7

feroce [ch]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil.

Wurf: Der Sarielit legt einen Fertigkeitswurf ab. Alle Menschen im Wirkungsbereich von 18 m müssen einen Willenswurf (SG 15 + CH des Anwenders + Bonus durch *Konsonanz*) ablegen. Mißlingt er, erleidet der Mensch einen Abzug auf Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeit- und Attributswürfe.

Das Ergebnis des Fertigkeitswurfs bestimmt die Höhe des Abzugs. *Feroce* wirkt eine Minute, jedoch kann der Sarielit die Wirkungsdauer verlängern, indem er sich auf die Macht konzentriert.

Ergebnis	Abzug
Bis 15	-1
16-25	-2
26-35	-3
36-45	-4
46-55	-5
56+	-6

Betäubungsschaden: 3 zur Aktivierung sowie 1 weiterer Punkt pro Minute, die *Feroce* aufrechterhalten wird.

fortissimo [ko]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil.

Wurf: Der Sarielit führt einen Berührungsangriff auf Entfernung aus (Reichweite 9 m). Wenn ihm dieser gelingt, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf ablegen.

maestoso [ko]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil.

Wurf: Diese Macht funktioniert wie eine extreme Version von *Konsonanz*. Wenn der Sarielit diese Macht aktiviert hat, zählt er für die Zwecke von *Konsonanz* als vier Engel. Der Anwender kann sich in einen Bund eingliedern oder auch einen anderen Engel direkt stärken – er kann die Verstärkung der *Maestoso* aber auch selbst für die Aktivierung von Mächten nutzen (im Gegensatz zu *Konsonanz* können also weitere Mächte aktiviert werden). Auch dann können andere Engel ihn mit *Maestoso* oder *Konsonanz* verstärken.

Zur Aktivierung dieser Kraft legt der Engel einen Fertigkeitswurf ab, dessen Ergebnis die Dauer von *Maestoso* angibt. Nach Abklingen dieser Macht muss der Engel sich erst drei Minuten erholen, während der er als wankend gilt.

Ergebnis	Dauer
10	1 Runde
15	5 Runden
20	20 Runden
25	5 Minuten
30	30 Minuten

Betäubungsschaden: 7

moderato [ch]

Nur geübt; benötigt Signum und Sigil.

Wurf: Der Sarielit legt einen Fertigkeitswurf ab. Das Ziel muss einen Willenswurf ablegen, um sich dem Befehl des Engels zu widersetzen. Der Schwierigkeitsgrad entspricht dem Ergebnis des Fertigkeitswurfs.

Betäubungsschaden: 3

scriptura

crescendo [ko]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura.

Wurf: Der Sarielit legt einen Fertigkeitswurf ab. Alle Lebewesen in einem Kegel von 18 m müssen einen Zähigkeitswurf (SG 15 + CH des Anwenders + Bonus durch *Konsonanz*) ablegen, wobei die Schwierigkeit dem Ergebnis des Sarieliten entspricht. Wenn dieser mißlingt, erleidet das Wesen Schaden entsprechend des Fertigkeitswurfs des Engels. Gegenstände erleiden diesen Schaden automatisch, wobei nur solche Gegenstände betroffen sind, die eine Härte von weniger als 5 haben.

Ergebnis	Schaden
Bis 15	3W6
16-25	4W6
26-35	5W6
36-45	6W6
46-55	7W6
56+	8W6

Betäubungsschaden: 9

diminuendo [ko]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura.

Wurf: Der Fertigkeitwurf des Sarieliten bestimmt den Radius der Macht. Der Sarielit muss einen SG von mindestens 30 erreichen, um die Macht zu aktivieren. Alle Lebenden Wesen im Wirkungsradius sind von Übelkeit betroffen, es sei denn ihnen gelingt ein Zähigkeitswurf (SG 20).

SG	Wirkungsradius
30	10m
40	40m
50	160m
60	640m
70	2,5km
75	5km

Betäubungsschaden: 12

kontrafaktur [in]

Nur geübt; benötigt Signum, Sigil und Scriptura.

Wurf: Der Sarielit wählt aus, welche Energieform er beeinflussen will. Dann macht er einen Fertigkeitwurf gegen einen SG von 20. Die Reichweite dieser Kraft beträgt 9 m. Gelingt der Wurf, erzielt der Engel einen der folgenden Effekte (je nach Art der Energieform, die er gewählt hat):

Kinetisch: Der Engel erhält einen Ausweichen-Bonus von +8 auf seine Rüstungsklasse. Dieser wirkt gegen alle Wurfaffen und Nahkampfangriffe, und sein Effekt hält eine Minute lang an.

Thermisch: Eine Flüssigkeitsmenge von maximal 5 l wird um 50° Celsius erhitzt. Die Flüssigkeit beginnt in der nächsten Runde abzukühlen. Diese Kraft kann gegen Lebewesen gerichtet werden; dem Engel muss in diesem Fall ein Berührungsangriff auf Entfernung gelingen. Wenn er trifft, erleidet das Ziel 3W6 Schaden durch die Wärme.

Elektrisch: Ein elektrisches Gerät nimmt 5W6 Schaden.

Betäubungsschaden: 5



open game license version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE