

Regel

nach den regeln des
storytelling systems

Von André Pönitz

Version 1.0

Dieses Regelmodul nutzt die Mechaniken des Erzählspieles „Die Welt der Dunkelheit“ (neue Version) und die Kampagnenwelt des Rollenspieles „Die Chroniken der Engel“. Wird eine Regel aus der Welt der Dunkelheit nicht eindeutig außer Kraft gesetzt, ist sie auch in diesem Spiel gültig.

Diese Datei dient zudem keinerlei kommerziellem Zweck, sie wurde ausschließlich entwickelt, damit Spieler kostenfrei ihren Spaß damit haben können. Tausend Dank an White Wolf für das Schaffen eines dermaßen vielfältigen und anpassungsfähigen Rollenspielsystems und an Feder & Schwert für das Bereichern des deutschen Rollenspielmarktes um eine innovative Kampagnenumgebung.

was umfasst dieses schriftstück?

Fertigkeiten und Vorzüge (Ab Seite 1)

Um Welt und System aufeinander abzustimmen, wurden die existierenden Fertigkeiten & Vorzüge verändert und erweitert.

Ausrüstung im 27. Jahrhundert (Ab Seite 5)

Im Europa des 27. Jahrhunderts benutzt man zumeist andere Waffen und Rüstungen als in der Neuzeit.

Die Erschaffung eines Engels (Ab Seite 6)

Während die anderen Kapitel für alle Charaktere gültig sind, geht es hier nur um die geflügelten Streiter der Angeliten.

Die Tugenden der Engel (Ab Seite 8)

Die göttlichen Fähigkeiten der sechs noch aktiven Engelsorden werden in diesem Teil näher unter die Lupe genommen.

was umfasst es nicht?

„Engel im Storytelling System“ ist eine freie Regelerweiterung, aus diesem Grund sind die Regeln der World of Darkness nur in so weit erklärt, wie sie sich vom Grundspiel unterscheiden. Die Attribute etwa sind für beide Spiele gleich, auch die Vorzüge können größtenteils im WdD Grundbuch gefunden werden.

Des Weiteren wurde darauf verzichtet, die Welt von Engel näher auszuführen, als es nötig ist, um die Regeln zu erklären. Werfen sie dafür bitte einen Blick in das offizielle Regelwerk. Diese Regelerweiterung wurde, wie das Wort bereits vermuten lässt, geschaffen, um das Vorhandene zu erweitern, nicht, um es zu ersetzen.

Fertigkeiten

Die Fertigkeiten wurden teilweise der Spielwelt angepasst, teilweise komplett gestrichen und teilweise erweitert. Sie gelten sowohl für gewöhnliche Menschen als auch für Engel. So ist beispielsweise die Fertigkeit Okkultismus komplett verschwunden, da dies kein besonders essentieller Aspekt der Welt von Engel ist. Bei den meisten Fertigkeiten hat sich nur die Liste der wählbaren Spezialisierungen geändert.

Hier eine aktualisierte Liste der Fertigkeiten mit darauf folgender Erläuterung der veränderten Aspekte (ist eine Fertigkeit nicht in der genaueren Beschreibung zu finden, bleibt sie unverändert).

Geistige Fertigkeiten

Alte Technologie
Ermittlungen
Geisteswissenschaften
Handwerk
Medizin
Naturwissenschaften
Reisen
Politik

Körperliche Fertigkeiten

Bewaffneter Kampf
Diebstahl
Reiten
Heimlichkeit
Fernkampf
Sportlichkeit
Überleben
Waffenloser Kampf

Gesellschaftliche Fertigkeiten

Ausdruck
Ausflüchte
Einschüchtern
Empathie
Szenekenntnis
Tierkunde
Überredungskunst
Umgangsformen

alte technologie

Jehmiel schaute auf das seltsame ... Was-auch-immer hinab, mit dem der Ketzer kurz vor seinem Tod noch so wild herumgewedelt hatte. Es sah irgendwie lustig aus, fast wie eine Zitrone aus kaltem Metall. Und der kleine Ring, der oben dran hing, hätte ebenso gut ein Stiel sein können. Neugierig zog der Gabrielit daran, nur um festzustellen, dass es ein leichtes war, diesen Stiel aus der Zitrone zu ziehen. Verwirrt hob er die beiden Teile an und drehte sich zu seiner Schar. „Kariel!“, rief er dem Ramieliten zu, „Was beim Versucher ist das?“ Das Letzte, was er sah, waren die Augen des wissenden Engels, die sich in Panik weiteten. Dann explodierte die Granate.

Alte Technologie beschreibt das Wissen und die Fähigkeiten im Umgang mit jener Technik, die aus der Zeit Davor stammt. Sei es der Verwendungszweck eines alten Fahrzeuges oder die Funktionsweise einer Schusswaffe, der Wert in dieser Fertigkeit beschreibt nicht nur das bloße Wissen über die verbotene Technologie, sondern auch die Begabung, solche Gerätschaften zu verstehen und einzusetzen. Charaktere mit einem hohen Wert sind vielleicht sogar im Stande, einer hochkomplexen Maschine wie einem Computer einige Informationen zu entlocken (wenn sie denn noch läuft), grundlegende Probleme wie fehlende Stromversorgung zu beheben (wenn sie nicht mehr läuft) oder auch nur die Funktion eines solch schleierhaften Gerätes zu vermuten (wenn der Charakter keine Ahnung hat, ob das Ding überhaupt laufen muss).

Es sollte beachtet werden, dass selbst hohe Fertigkeitswerte in alter Technologie in den meisten Fällen nur ein instinktives Benutzen, praktisches Halbwissen und selten wirkliches Verständnis bedeuten. Zudem muss der Spieler eindeutig erklären können, wie sein Charakter an dieses sowohl verbotene als auch größtenteils verschollene Wissen gelangen konnte. Meistens wird diese Fertigkeit allen voran durch experimentelles (und nicht immer ungefährliches) Herumspielen mit der Technologie geübt, auch wenn Engel vom Orden der Ramieliten gelegentlich eine gewisse Ausbildung in diesen Fähigkeiten erhalten. Im untergegangenen Orden der Ragueliten spezialisierte man sich gar auf den Umgang mit der Technik. Ein weiterer Aspekt dieser Fertigkeit ist, dass sie sich in ihren Möglichkeiten von Anwender zu Anwender unterscheidet, je nachdem, womit sich der Charakter beschäftigt hat.

Ein Charakter mit Alte Technologie auf mindestens 2 muss nur die Hälfte der Erfahrungspunkte bezahlen, um den Vorzug Umgang mit Schusswaffen zu erlernen, da er das Prinzip hinter diesen Überbleibseln alter Technologie einigermaßen verstanden hat.

Zu finden bei: Ragueliten, Ramieliten, Brandlandführern, Neugierigen, Wissenschaftlern, Täufern, Diadochen, Technikern

Spezialgebiete: Waffen, Alte Materialien, Fahrzeuge, Elektronik, Computer, Reparieren, Improvisieren, Technische Legenden

Würfelergbnisse: Bei einem Erfolg erfährt der Charakter, was er über das technologische Erzeugnis wissen wollte, es könnte ihm gelingen, es wieder in Gang zu setzen oder die ehemalige Funktion (was auch immer diese gewesen sein mag) in eine praktische Form zu bringen. Manchmal wird auch schon ein Erfolg benötigt, um festzustellen, ob ein bestimmter Gegenstand überhaupt ein Zeugnis alter Technologie ist.

Bei einem spektakulären Erfolg erfährt der Charakter sogar noch mehr, als er erst wissen wollte, oder aber das erhaltene Wissen ist detaillierter und hintergründiger. Vielleicht entlockt er dem Gerät sogar eine Funktion, von der er noch gar nichts gewusst hatte, oder er versteht einiges über die Funktionsweise.

Bei einem katastrophalen Fehlschlag gibt es eine gute Chance, dass der Charakter zu einem falschen Schluss kommt, das Gerät zerstört und/oder vielleicht sogar noch eine fatale Nebenwirkung in die Gänge leitet.

ermittlungen

Die Fertigkeit Ermittlungen funktioniert wie in der WdD.

Spezialgebiete: Alte Technologie, Rätsel, Träume, Körpersprache, Traumsaat, Geschehnisse rekonstruieren, Obduktionsbefunde

geisteswissenschaften

Geisteswissenschaften sind auf dem Festland untrennbar mit den Lehren der angelitischen Kirche verbunden. Aus diesem Grund sind es auch zumeist Diener (oder Gegner) der Kirche, die über diese Fertigkeit verfügen. Durch Zensur und Dogma ist ein großer Anteil der Wissenschaften halb wahr und einseitig. Dies trifft natürlich in einem kleineren Ausmaß auf einen Forscher im Dienst der Diadochen zu (obwohl auch er mit Werken arbeiten muss, die in den wenigsten Fällen unverändert geblieben sind). Auf den britannischen Inseln kann die Sache wieder ganz anders aussehen.

Spezialgebiete: Angelitische Glaubenspraxis, Angelitisches Dogma und Recht, Common, Geschichte, Völkerkunde, Geisterglaube

handwerk

Die Fertigkeit Handwerk funktioniert wie in der WdD.

Spezialgebiete: Behelfslösungen, Bildhauerei, Nähen, Fälschung, Schmiedearbeit, Zimmerhandwerk, Architektur

medizin

Die Fertigkeit Medizin funktioniert wie in der WdD.

Spezialgebiete: Chirurgie, Erste Hilfe, Pathologie, Vorsintflutliche Medikamente, Natürliche Medizin

naturwissenschaften

Die Fertigkeit Naturwissenschaften funktioniert wie in der WdD.

Spezialgebiete: Biologie, Chemie, Geologie, Metallurgie, Physik, Traumsaat

reisen

Der Mann war weit umhergezogen, um diese Stadt zu erreichen, und er war nicht bereit, sich schon von einigen Größenwahnsinnigen am Stadttor aufhalten zu lassen. Er zog die nötigen Siegel hervor und hielt sie den Wachen provokant unter die Nase. „Wenn ihr keine Probleme mit Contessa Isabella bekommen wollt, rate ich dringend, die Kontrolle lieber für die nächsten Besucher aufzusparen.“ Die Männer schluckten, und der Fremde musste sich ein Lächeln verkneifen. Es war bereits eine Woche her, dass er aus Cordova vertrieben worden war, aber der Name Isabellas hatte seine Wirkung wohl behalten. Das Stadttor hinter sich lassend betrat der Reisende Wien. Und wenn er seine Informationen erst einmal hatte, würde die Seereise bei gutem Wetter keine ganze Woche dauern. Dann konnte Roma Aeterna die nächsten Schritte planen.

Reisen beschreibt die Fähigkeit, sich möglichst schnell, sicher oder unauffällig in der Welt des 27. Jahrhunderts zu bewegen. Sei es das Wissen um Handelsstraßen, Zölle oder die Reisedauer, ein Reisender weiß jederzeit, wie er am besten vorankommt, zu Fuß, zu Pferd oder mit einem Wagen. Er kann von der Traumsaat geplagte Gebiete umgehen und an den Gerüchten einer Stadt feststellen, wie sicher es gerade ist, einen bestimmten Weg zu nehmen. Reisen umfasst auch das Navigieren eines Schiffes, die Kenntnis über Seewege und das Deuten der Wetterlage. Will der Charakter über eine längere Strecke hinweg Verfolger abschütteln oder als Engel einen guten Luftweg finden, wird dafür ebenfalls diese Fertigkeit verwendet.

Zu finden bei: Urieliten, Brandlandführern, reisenden Händlern, Wanderpriestern, Kapitänen, Boten, Herumtreibern

Spezialgebiete: Straßen, Navigation, Brandland, Kartographie, Gefahren umgehen, Wälder, Abhängen, Luftwege, das Watt

Würfelergbnisse: Bei einem Erfolg erfährt der Charakter den schnellsten oder sichersten Weg zu seinem Ziel, ein Schiff findet ohne große Umwege seinen Heimathafen und umgeht dabei auch noch die am Horizont auftauchende Templergaleere. Der Charakter könnte auch genau um die Zölle und Regelungen wissen, die eine Umgebung bestimmen, oder mit einer Karte umgehen, obwohl nur das Allernötigste darin eingezeichnet ist.

Bei einem spektakulären Erfolg findet der Charakter eventuell einen neuen Weg oder stolpert sogar über einen Hort aus der Zeit davor. Die Reisezeit könnte sich verkürzen, Verfolger könnten gegeneinander ausgespielt werden oder auf eine falsche Fährte geraten.

Bei einem katastrophalen Fehlschlag könnte der Reisende in die falsche Richtung laufen, eventuell bewegt er sich direkt auf seine Feinde zu oder steuert das Schiff in einen Sturm. Ein Brandlandführer setzte seinen Fuß vielleicht direkt in ein Nest der Traumsaat.

politik

Die Politik in der Welt von Engel ist ein Gefüge aus Akzeptanz, Spionage, Allianz und Eroberung. Die Kirche und die Urbanisliga sind die beiden großen Spieler auf diesem Brett, aber auch die Hanse, der Nordbund, verschiedene Kulte und sogar einzelne Diadochen können das entscheidende Gramm auf der Waage sein.

Spezialgebiete: Skandale, Angelitische Regionalpolitik, Urbanisliga, Bestechung, Ordenspolitik

bewaffneter kampf

Die Fertigkeit Bewaffneter Kampf funktioniert wie in der WdD.

Spezialgebiete: Improvisierte Waffen, Dolche, Schwerter, Äxte, Stumpfe Waffen, Stabwaffen, Formationsgefechte, Betäuben

diebstahl

Die Fertigkeit Diebstahl funktioniert wie in der WdD.

Spezialgebiete: Schlösser knacken, Taschendiebstahl, Verstecken von Diebesgut

reiten

Die Fertigkeit handelt den Umgang mit Reittieren ab und wird sonst ähnlich die Fertigkeit Steuern behandelt. Handelt es sich bei dem Reittier um ein exotisches Reittier wie eine Kuh oder eine unfreiwillige Traumsaatkreatur, erleidet der Reiter natürlich einen Malus.

Reiten umfasst auch das kurzfristige Abschütteln von Verfolgern, bei einer langen Strecke wird die Fertigkeit Reisen verwendet, um die Gegner systematisch loszuwerden.

Spezialgebiete: Antreiben, Abschütteln von Verfolgern, Berittener Kampf, Gewagte Manöver

fernkampf

Die Fertigkeit Fernkampf handelt sowohl Bögen, Armbrüste und Blasrohre, als auch vorsintflutliche Schusswaffen ab. Sie funktioniert sonst genau so wie die Fertigkeit Schusswaffen. Um vorsintflutliche Schusswaffen zu verwenden, muss der Charakter den Vorzug Umgang mit Schusswaffen erlernt haben, sonst erleidet er einen Malus von -2 (wenn er die Waffe überhaupt verstanden hat).

Spezialgebiete: Bögen, Schusswaffen, Automatische Schusswaffen, Schleudern, Armbrüste, Große Distanz

sportlichkeit

Die Fertigkeit Sportlichkeit funktioniert wie in der WdD, umfasst allerdings zusätzlich auch noch die Flugfähigkeit der Engel.

Spezialgebiete: Akrobatik, Rudern, Schwimmen, Sprinten, Werfen, Flugmanöver, Langstreckenlauf, Klettern

waffenloser Kampf

Die Fertigkeit Waffenloser Kampf funktioniert wie in der WdD.

Spezialgebiete: Blocken, Fäuste, Tricks, Greifen, Würfe, Betäuben, Tritte, Kneipenschlägereien

ausdruck

Die Fertigkeit Ausdruck funktioniert wie in der WdD.

Spezialgebiete: Theater, Singen, Musikinstrument, Reden halten, Geschichten erzählen

szenekenntnis

Die Fertigkeit Szenekenntnis funktioniert wie in der WdD.

Spezialgebiete: Gerüchte, Kulte, Schwarzmarkt, Ketzer, verdeckte Ermittlungen, bestimmte Stadt

umgangsformen

Die Fertigkeit Umgangsformen funktioniert wie in der WdD.

Spezialgebiete: Festliche Gelegenheiten, Angelitische Zeremonien, Saufgelage, Diadochenhöfe

Bekannte Vorzüge

Die meisten Vorzüge aus dem WdD Grundregelwerk können auch für ein Engel Spiel erworben werden. Einige von ihnen haben jedoch neue Aspekte oder veränderte Regeln.

Empfehlenswert für Engel, Templer und andere kampforientierte Charaktere ist das nur auf Englisch erhältliche World of Darkness Regelwerk Armory, in dem zahlreiche Kampfstile für archaische Waffen vermerkt sind.

sprache: latein

Die einzige noch weit verbreitete Sprache neben Common ist das Latein der Kirche. Nach Absprache mit dem Spielleiter kann ein Charakter aber auch eine vorsintflutliche Sprache beherrschen.

kavallerist [ehemals stuntfahrer]

Der Vorzug Kavallerist gleicht dem Vorzug Stuntfahrer, wird aber beim Reiten angewandt. Die Regeln bleiben gleich.

kampfstil: kampfkunst [ehemals kung-fu]

Dieser Kampfstil verwendet die gleichen Regeln wie Kung-Fu, hat sich aber über die Jahrhunderte aus den verschiedensten Arten der subtilen Kampfkunst entwickelt.

status

Folgende Institutionen und Menschengruppen sind typisch für den Vorzug Status: Klerus, Orden, Fraktion, Templer, Diadochenstadt, Kult, Neue Hanse

Für Engel kommen unter gewöhnlichen Umständen nur Fraktion und Orden in Frage.

sechster sinn

Dieser Vorzug kann nicht erlernt werden

szenegänger

Dieser Vorzug kann nicht erlernt werden.

Neue Vorzüge

lesen & schreiben [4 bis 4+]

Voraussetzungen: Intelligenz 2

Effekt: Der Charakter ist in der verbotenen Kunst der Schrift bewandert. * Bedeutet, dass er holprig und mit der entsprechenden Zeit einfachen Texten einen Sinnzusammenhang entnehmen und kurze Notizen verfassen kann. ** steht für flüssiges Lesen und Schreiben selbst schwieriger Texte. Allgemein bezieht sich dieser Vorteil auf Common, hat der Charakter zusätzlich Latein erlernt, ist es ihm möglich, auch diese Sprache zu lesen und zu schreiben.

umgang mit schusswaffen [4+]

Effekt: Der Charakter ist im Umgang mit Schusswaffen geübt und erleidet keinen -2 Modifikator, wenn er diese einsetzen möchte. Natürlich muss er immer noch verstehen, wie die Waffe überhaupt funktioniert, allerdings erhält er zusätzlich einen Bonus von +2 auf den entsprechenden Wurf für alte Technologie

Hat der Charakter mindestens zwei Punkte in der Fertigkeit Alte Technologie, kostet ihn dieser Vorzug nur (*). Auch die Vorzüge Status und Verbündete bei Vereinigungen wie den Beutereitern oder Zugvögeln können diesen Vorzug günstiger machen.

guter flieger [4 bis 6]

Voraussetzungen: Nur für Engel, Körperkraft 2, Geschick 2, Sportlichkeit 2, Guter Flieger (**** und *****) nur für Urieliten

Effekt: Der Engel hat seine Flügel besonders gut unter Kontrolle. Seine Geschwindigkeit in der Luft erhöht sich für jeden Punkt in diesem Vorzug um 1. Mit dem dritten Punkt in diesem Vorzug erhält der Charakter zusätzlich +1 auf Initiative in der Luft und +1 auf alle Sportlichkeitswürfe für Manöver während des Fluges. Diese Boni steigen auf +2, wenn der Charakter den fünften Punkt erlernt.

macht kontrollieren [4 bis 6]

Voraussetzungen: Nur für Engel, die entsprechende Macht muss bereits durch die Weihe einsetzbar sein.

Effekt: Der Engel ist besonders geübt im Umgang mit einer bestimmten Macht, er erhält einen Bonuswürfel für jeden Punkt in diesem Vorzug, wenn er diese Macht verwendet. Ab (***) erhöht sich zudem die Anzahl der Widerstandswürfel gegen Entzug um 1.

Der Vorzug kann mehrmals gewählt werden, jedes Mal für eine andere Macht.

geheime macht [4 bzw. 6]

Voraussetzungen: Nur für Engel, entsprechende Weihe

Effekt: Der Engel erlernt eine geheime Macht seines Ordens. Sarialitische Mächte kosten nur **, die Mächte der anderen Orden ***.

kampfstil: fliegende klinge [4 bis 6]

Voraussetzungen: Nur für Engel, Körperkraft 2, Geschick 2, Sportlichkeit 2, Bewaffneter Kampf 2

Effekt: Der Engel ist ein Spezialist, wenn es um Nahkampf in der Luft geht. Besonders Gabrieliten beherrschen diesen Stil oft.

Für jeden Punkt in diesem Vorzug erlernt der Engel eine neue Fähigkeit mit einer Nahkampfwaffe während des Fluges.

Wie ein Blitz (*): Der Engel beginnt einen Kampf, indem er im kontrollierten Sturzflug über den Gegner herfällt. Ist der Engel bei einem Sturmangriff aus der Luft mindestens eine Anzahl an Metern vom Gegner entfernt, die dem Doppelten seines Geschwindigkeitswertes entspricht, sinkt die Verteidigung des Engels diese Runde um 1, sie geht jedoch nicht (wie gewöhnlich) verloren.

In drei Dimensionen ():** Der Engel kann sich beim Verwenden dieser Aktion die ganze Runde lang nicht bewegen. Stattdessen umkreist er schnellstmöglich einen fliegenden Gegner in der Luft und versucht, ihn so aus seiner Verteidigung zu locken. Dies gilt als Angriff von der Seite (unabhängig vom tatsächlichen Standort des Engels), der Gegner muss einen Wurf auf Geistesschärfe + Fassung schaffen, oder er verliert seine Verteidigung gegen diesen Angriff.

Der Himmel den Engeln (*):** Der Engel kann einen Angriff durchführen, der einen fliegenden Gegner aus der Luft in eine gewünschte Richtung schleudert. Dies zählt als Niederschmettern, der Gegner wird in der nächsten Runde seine ganze Aktion benötigen, um den Engel überhaupt erst wieder zu erreichen. Zudem kann der Gegner Betäubungsschaden erleiden, wenn er etwa zu Boden oder gegen eine Wand geschleudert wird, in Ausnahmefällen (wie etwa einer stachelbesetzten Stadtmauer) kann dieser Schaden auch tödlich sein. Der Engel verliert seine Verteidigung für diese Runde. Gegner, deren Größe die des Charakters um 2 oder mehr übersteigt, werden nicht niedergeschmettert. Dieser Angriff funktioniert auch vom Boden aus, der Gegner muss sich jedoch in der Luft befinden.

Mitreibende Klinge (**):** Der Engel kann seine Bewegung in der Luft auf vor und auf nach dem Angriff aufteilen. Dies ist auch beim Durchführen von Sturmangriffen möglich, und sogar beim Angriff auf Gegner, die sich am Boden befinden.

Gabriels Wut (***):** Der Engel kann in der Luft entweder zwei Gegner in seiner Reichweite angreifen oder zwei Angriffe auf einen einzigen Gegner durchführen. Er verliert auf jeden Fall eine Runde lang seine Verteidigung. Greift er einen Gegner zweimal an, erleidet der zweite Angriff zudem einen -1 Malus, greift der Engel zwei Gegner an, erleidet er auf den ersten Angriff einen -1 Malus, auf den zweiten Angriff sogar einen -2 Malus

kampfstil: himmelspfeil [4 bis 6]

Voraussetzungen: Nur für Engel, Geschick 2, Sportlichkeit 2, Fernkampf 2

Effekt: Der Engel ist besonders geübt darin, Pfeile aus der Luft abzuschießen. Besonders die Urieliten sind für ihren angsteinflößenden Umgang mit dem Bogen aus luftigen Höhen bekannt.

Für jeden Punkt in diesem Vorzug erlernt der Engel eine neue Fähigkeit im Umgang mit Pfeil und Bogen während des Fluges.

Angriff im Vorbeifliegen (*): Der Charakter kann seine Bewegung auf vor und nach dem Angriff aufteilen, wenn er einen Bogen benutzt, allerdings erleidet der Angriff einen Malus von -1. Dieser Vorzug funktioniert nur, wenn der Engel seine Flügel zur Fortbewegung nutzt.

Zug und Schuss ():** Einmal pro Runde kann der Charakter einen Pfeil nachladen, ohne dafür eine Aktion aufwenden zu müssen. Diese Fähigkeit funktioniert auch vom Boden aus.

Uriels Auge (*):** Der Charakter nutzt die Höhe seines Fluges, um Gegner weit unter sich anzugreifen. Der Reichweite des Bogens verdoppelt sich, wenn sich der Charakter fast senkrecht über seinem Ziel befindet. Nutzt der Engel diese erhöhte Reichweite effektiv, wird zudem der Schaden des Bogens um 1 erhöht.

schnelles nachladen [4 oder 6]

Voraussetzungen: Geschick 3, Körperkraft 2, Fernkampf 2

Effekt: Eine Armbrust kann in zwei Runden (statt in 3) nachgeladen werden, die **** Variante senkt die Zeit sogar auf 1 Runde.

Ausrüstung in der Welt von Engel

Nahkampfwaffen

Alle Nahkampfwaffen, die im WdD Grundregelwerk vermerkt sind, existieren auch in der Welt von Engel. Einige allerdings kommen neu hinzu. Zweihändige Waffen sind mit einem Sternchen gekennzeichnet, Sonderregeln sind im Text zu finden.

Panzerhandschuh: Angriffe mit Panzerhandschuhen, wie sie oft an Rüstungen zu finden sind, werden mit der Fertigkeit Waffenloser Kampf abgehandelt, nicht mit Bewaffneter Kampf.

Stoßdolch: 9-noch-einmal Effekt

Kampfstab: Verleiht +1 Verteidigung gegen Unbewaffnete. Kann in der Wildnis mit einem ausgedehnten Geschick + Überleben Wurf (10 Erfolge, pro Wurf 10 Minuten) improvisiert werden.

Hasta: Verwendet den 9-noch-einmal Effekt bei gewöhnlichen Angriffen und den 8-noch-einmal-Effekt bei Sturmangriffen. Wird hauptsächlich von den Templern getragen.

Schwertlanze: Verleiht +1 Verteidigung gegen Unbewaffnete.

Rottschwert: Ein Charakter mit einer Spezialisierung (Rottschwert) kann diese Waffe auch mit Stärke 3 einhändig benutzen, hat er Stärke 4+ und die Spezialisierung, gilt bei der Verwendung mit zwei Händen der 9-noch-einmal-Effekt.

Flammenschwert: Flammenschwerter dürfen nur von Engeln des Ordens der Gabrieliten getragen werden, der angegebene Preis ist für den Schwarzmarkt gültig. Die Schwerter verursachen bei einem Treffer automatisch 1 Kästchen tödlichen Schaden durch Feuer.

Typ	Schaden	Größe	Kosten
Panzerhandschuh	2(S)	-	**
Stoßdolch	1(T)	1	**
Kampfstab*	2(S)	4	*
Hasta*	3(T)	3	****
Schwertlanze*	4(T)	4	***
Rottschwert*	4(T)	3	****
Flammenschwert*	4(T)+1	3	*****

Eernkampfwaffen

Aus dem WdD Grundregelwerk ist nur die Armbrust als normale Waffe erhältlich. Für moderne Schusswaffen, siehe „Vorsintflutliche Waffen“. Einige Kriegsgeräte kommen in der Welt von Engel hinzu. Zweihändige Waffen sind mit einem Sternchen gekennzeichnet.

Die Regeln für die Reichweite von Wurfwaffen sind im Grundregelwerk bei der Beschreibung der Fertigkeit Sportlichkeit zu finden. *Aero* bedeutet, dass eine Wurfwaffe aerodynamisch ist.

Bogen: Bögen werden immer mit einer Minimalkörperkraft zwischen 2 und 4 hergestellt, ihr Schaden gleicht diesem Wert. Der Malus, den ein Charakter für mangelnde Körperkraft erleidet, verdoppelt sich beim Einsatz eines Bogens, der für stärkere Charaktere hergestellt wurde. Die kurze Reichweite beträgt (Körperkraft + Größe + Sportlichkeit) x3. Die Kosten gleichen der minimalen Körperkraft.

Blasrohr: Wird hauptsächlich zum Vergiften benutzt. Die kurze Reichweite beträgt (Widerstandsfähigkeit + Größe + Sportlichkeit).

Wurfaxt: Kann mit der stumpfen Seite Schlagschaden verursachen.

Schleuder: Kann mit einem ausgedehnten Geschick + Überleben Wurf (10 Erfolge, pro Wurf 10 Minuten) improvisiert werden. Dies gilt auch für Munition (Ein Geschoss pro Erfolg).

Typ	Schad.	RW	Größe	min.Kk.	Kosten
Bogen*	min.Kk.	Text	4	Text	min.Kk.
Blasrohr	0	Text	1	1	*
Schleuder*	2	Wurf x2	0	2	*
Wurfspeer	3	Aero	2	2	**
Wurfaxt	1	Wurf	1	2	**
Wurfmesser	1	Aero	1	2	*

Vorsintflutliche Waffen

Für vorsintflutliche Waffen und Explosionskörper sind die normalen Regeln und Beschreibungen aus dem WdD Grundregelwerk gültig. Allerdings müssen die Kosten bei jeder Waffe um ** erhöht werden, und selbst dann ist es nicht immer selbstverständlich, dass man eine vorsintflutliche Waffe auch wirklich ohne Probleme bekommt. Die Munition kann ebenfalls sehr selten und teuer sein. Armbrüste sind von diesen Regeln ausgenommen.

Rüstungen

Die drei archaischen Rüstungen aus dem WdD Grundregelwerk können bedenkenlos verwendet werden, eventuell findet sich in einigen Diadochenstädten sogar noch neuzeitliche Ausrüstung. Deren Preis steigt prinzipiell um **. Die im Folgenden beschriebenen Schulterpanzer werden allen voran von Engeln benutzt.

Typ	Wert	min.Kk.	Vert.	Geschw.
Schulterpanzer	1/0	2	0	0
Gabrielis-Schulterpanzer	2/0	3	-1	0

Erbschaffung eines Engels

Engel ist eine Schablone. Durch diese Schablone läuft die Charaktererstellung gewöhnlich ab, obwohl es sich bei der Ausgangsfigur um ein etwa 8-jähriges Kind handelt. Eine Ausnahme stellt dabei die Größe dar, die am Anfang 3 beträgt und sich nach natürlichen Maßstäben erhöht.

Je nach Orden muss der Charakter einen Attributsbereich primär legen, dies repräsentiert die Auswahlkriterien der Beutereiter. Der dazugehörige Fertigkeitsbereich darf nicht tertiär liegen, meistens liegt auch er primär.

Gabrieliten & Urieliten	Körperlich
Raphaeliten & Ramieliten	Geistig
Michaeliten & Sarieliten	Gesellschaftlich

Je nach Orden erhalten die Engel zudem weitere Vorteile.

Bevorzugte Fertigkeiten werden den Engeln in ihren jeweiligen Himmeln besonders eingängig beigebracht, deshalb müssen sie nur (Neue Punktzahl x 2) Erfahrungspunkte bezahlen, um eine solche Fertigkeit zu erlernen oder zu verbessern. Dieser Vorteil gilt natürlich nur, solange der Engel regelmäßig in seinen Himmel zurückkehrt, um zu trainieren.

Engelsschwingen sind das charakteristische Merkmal der himmlischen Streiter. Außer den Sarieliten verfügen alle Engel darüber. Mehr dazu im Teil „Auf weißen Schwingen“.

Michaeliten

Bevorzugte Fertigkeiten: Überredungskunst, Bewaffneter Kampf, Einschüchtern

Michaels Kraft: Michaeliten können anderen neuen Mut machen, als würden sie über den Vorzug Inspirationskünstler verfügen, selbst wenn sie die nötigen Voraussetzungen nicht erfüllen. Diese Fähigkeit funktioniert allerdings nur einmal pro Geschichte, nicht einmal pro Tag. Wenn der Michaelit außerdem den Vorzug erlernt hat, kann er die Wirkungen unabhängig voneinander auslösen. Selbst dann funktioniert der Effekt aber nur einmal täglich bei derselben Person.

Gabrieliten

Bevorzugte Fertigkeiten: Bewaffneter Kampf, Sportlichkeit

Gabriels Leib: Gabrieliten erhalten +1 auf ihre Gesundheit.

Gabriels Wille: Gabrieliten erhalten den Vorzug Ausdauer (*).

Raphaeliten

Bevorzugte Fertigkeiten: Medizin, Empathie, Naturwissenschaften

Raphaels Herz: Raphaeliten erhalten einen zusätzlichen Würfel auf alle Widerstandswürfe gegen Entzug, wenn sie jemanden heilen.

Urieliten

Bevorzugte Fertigkeiten: Fernkampf, Tierkunde, Sportlichkeit, Überleben, Reisen

Uriels Schwingen: Urieliten erhalten den Vorzug Guter Flieger (*) und können diesen mit Erfahrung bis (*****) steigern.

Ramieliten

Bevorzugte Fertigkeiten: Geisteswissenschaften, Ermittlungen, Alte Technologie, Naturwissenschaften

Jeremiels Feder: Alle Ramieliten erhalten den Vorzug Lesen & Schreiben (**).

Sarieliten

Bevorzugte Fertigkeiten: Ausflüchte, Ausdruck, Überredungskunst, Umgangsformen

Schwingenlos: Die Sarieliten haben keine Flügel.

Sariels Stimme: Durch ihre außergewöhnliche Stimme nutzen alle Sarieliten den 9-noch-einmal-Effekt für gesellschaftliche Fertigkeitwürfe, bei denen Sprache eine direkte Rolle spielt.

Engelsweihe

Die drei Stufen der Engelsweihe legen fest, welche Mächte der Engel wirken kann, außerdem können mit Sigil oder Scriptura mehr Mächte bis zur Erschöpfung eingesetzt werden. Dies drückt sich darin aus, dass die Weihe bestimmt, wie viele Würfel der Engel gegen Entzug werfen darf (siehe „Engelsmächte“).

Alle Engel starten das Spiel mit Signum. Steigt die Erfahrung des Engels, wird er früher oder später zurück in den Himmel seines Ordens gerufen, um die nächste Weihe zu empfangen.

Weihe	Benötigte Erfahrung	Entzugswiderstand
Signum	Unerfahrener Engel	1 Würfel
Sigil	Ab 40 Erfahrungspunkten	2 Würfel
Scriptura	Ab 120 Erfahrungspunkten	3 Würfel

auf Weissen Schwingen

Alle Engelsorden außer den Sarieliten verfügen über Schwingen und können sich damit in der Luft bewegen. Ihre Geschwindigkeit wird in einer normalen Aktion wie gewohnt abgehandelt, die Manövrierfähigkeit der Flügel ist schließlich eingeschränkt. Die Maximalgeschwindigkeit jedoch liegt nicht beim Doppelten, sondern beim Vierfachen des Geschwindigkeitswertes, auch bei einem Sturmangriff aus der Luft.

Engelsmächte

Engel erlernen bei ihrer Weihe automatisch alle Mächte, die diese Stufe der Weihe benötigen (mit Ausnahme der geheimen Mächte).

Engelsmächte erschöpfen den Körper des Engels und haben daher einen Entzugswert. Nach dem Einsatz einer Macht (und unabhängig von dem entsprechenden Wurf) würfelt der Spieler noch einmal mit einer Anzahl an Würfeln je nach Stufe der Engelsweihe (siehe oben) und zieht die Erfolge von dem Entzugswert ab, der von Macht zu Macht variiert. Den verbleibenden Entzug erleidet der Engel als Betäubungsschaden. Willenskraft kann für diese Widerstandswürfe wie gewohnt eingesetzt werden.

Engel müssen sich konzentrieren, um Mächte einzusetzen. In Stresssituationen oder unter schlechten Bedingungen wie Regen oder Lärm erleiden sie einen Malus (-1 bis -3) auf den Machtwurf.

Würfelergebnisse: Misslingt ein Machtwurf, kann der Engel die Macht für 1 Minute nicht einsetzen. Bei einem katastrophalen Fehlschlag erleidet er den Entzug direkt und ohne Widerstandswurf. Zudem kann er für 10 Minuten gar keine Macht einsetzen.

Meditation

Engel können sich in einen Ekstase-ähnlichen Zustand versetzen, der ihnen verschiedene Vorteile bringt. Einmal haben 4 Stunden Meditation die gleiche Wirkung wie 8 Stunden Schlaf, andererseits kann ein Engel auch 8 Stunden lang meditieren, um die Heilungszeit seiner Wunden zu halbieren.

Das Meditieren erfordert einen ausgedehnten Konzentrationswurf (Fassung + Geistesschärfe, 10 Erfolge, 1 Minute pro Wurf). Der Dogma-Wert modifiziert die Fähigkeit zu meditieren (siehe dort), für schlechte äußere Umstände wie Regen oder laute Geräusche kann der Spielleiter einen Malus (-1 bis -3) vergeben.

⌘|odifizierter Vorteil: Dogma [⌘|ora|]

Moral wird bei Engeln durch den Wert Dogma ersetzt. Dogma drückt aus, wie überzeugt der Charakter in Bezug auf die angelitische Lehre ist, wie stark sein Glaube ist und wie sicher er sich in Bezug auf die eigene Existenz fühlt. Ein Charakter mit einem hohen Dogma-Wert könnte fanatisch und überzeugt sein, er ist ein Streiter des Herrn und wird niemanden daran zweifeln lassen. Ein niedriger Dogma-Wert dagegen spricht für eine geistig zweifelnde Person, die angelitischen Lehren werden von einem solchen Engel mit einem zweiten Blick bedacht, vielleicht ist er sich selbst nicht mehr sicher, ob er tatsächlich ein göttliches Wesen ist.

Jeder Engel startet das Spiel mit Dogma 7, nach Ermessen des Spielleiters kann der Wert auch niedriger liegen, minimal jedoch auf 5. Für jeden Punkt unter 7 erhält der Engel 5 EP.

Im Gegensatz zu Menschlichkeit umfasst Dogma weniger die persönliche Moral des Engels, sondern mehr seine Sichtweise auf die Ideale, die ihm während der Weihe deutlich gemacht wurden. Ein Engel mit niedrigem Dogma-Wert ist also nicht automatisch ein unmoralischer Engel, sondern nur ein Engel, der an der angelitischen Sicht der Welt zweifelt und mit seiner Existenz im Ungleichgewicht ist. Regeltechnisch wird Dogma jedoch wie Moral behandelt, auch was die Geistesstörungen angeht.

sünden

Je höher der Dogma-Wert eines Charakters, desto kleiner müssen die Sünden sein, um ihn in religiöse Zweifel zu stürzen. Bei den folgenden Sünden fällt ein Entartungswurf an, wenn der Dogma Wert kleiner oder gleich der angegebenen Zahl ist.

Dogma Sünde

10	Ketzerische Gedanken (Fünf Würfel)
9	Eine sichtbare Verletzung erleiden, durch Ereignisse an Gottes Gerechtigkeit zweifeln (Fünf Würfel)
8	An der Entscheidung eines wesentlich höher gestellten Angeliten zweifeln (Vier Würfel)
7	Aus Notwendigkeit heraus eine ketzerische Handlung begehen (Vier Würfel)
6	Erfahren, dass ein befreundeter Engel zu Gott gegangen ist, einen schuldigen Ketzer töten (Drei Würfel)
5	Liebe zu einem anderen Engel, aus Notwendigkeit heraus mit Ketzern zusammenarbeiten (Drei Würfel)
4	Mit einem guten Grund Kirchendiener attackieren, einen anderen Engel sterben sehen (Drei Würfel)
3	Liebe zu einem Menschen, Aufgrund eines Befehles mit Ketzern zusammenarbeiten (Zwei Würfel)
2	Bewusst und ohne eindeutigen Grund Kirchendiener attackieren (Zwei Würfel)
1	Bewusst langfristig Pläne gegen die Kirche schmieden, Ketzer ohne Notwendigkeit unterstützen (Zwei Würfel)

Im Gegensatz zur Moral wird der Charakter nicht automatisch unspielbar, wenn sein Dogma auf 0 sinkt. Stattdessen verliert er seinen Glauben.

Dogma entscheidet sich in diesem Sinne sehr von Moralität, ein niedriger Dogma-Wert wirkt sich prinzipiell negativ auf den Engel aus, in Alpträumen und grausamen Zweifeln, aber er ist ein notwendiger Schritt, wenn der Engel die Wahrheit erkennen will, was weiß Gott nicht auf den Großteil der Himmelsstreiter zutrifft.

Auswirkungen des Dogma Wertes

Engel mit einem hohen Dogma-Wert sind geistig gefestigter als ihre zweifelnden Brüder. Je nach Höhe des Wertes gelten gewisse Boni und Mali.

Dogma 10

Engel mit diesem Maß an Glauben zweifeln nicht länger. Sie sind fanatische Paladine, für die der angelitische Glaube eine unanfechtbare Selbstverständlichkeit darstellt. Wer dies anders sieht, ist blind oder hat die Wahrheit nur noch nicht erkannt.

Engel mit Dogma 10 erhalten +2 auf Meditationswürfe und +1 auf Machtwürfe. Wenn sie 8 Stunden lang meditieren, regenerieren sie 2 Punkte Willenskraft, statt wie gewöhnlich nur 1 Punkt.

Dogma 9 bis 8

Charaktere mit einem Dogma-Wert über 7 sind gefestigt in ihren Ansichten. Der Glaube ist ihr zweites Rückgrat und sie verfolgen die angelitische Lehre ohne Widerspruch. Die wenigen Zweifel, die ihnen aufkommen, kämpfen sie noch im Inneren nieder.

Diese Engel erhalten +1 auf alle Meditationswürfe.

Dogma 7 bis 6

Der übliche Engel im Dienst der Kirche ist ein ausgebildeter Soldat, aber keine Maschine. Noch behält er seine Ideen für sich, aber er sieht Dinge und er hört Dinge, und er ist nicht immer im Stande, diese Sachen zu vergessen, so lieb ihm das auch wäre.

Es gelten keine Boni oder Mali.

Dogma 5 bis 4

Charaktere auf diesem Geistesstand zweifeln. Sie haben ihre Erfahrungen gemacht und ihre Schlüsse gezogen, und auch wenn sie vielleicht noch nicht sehen, wohin diese Schlüsse führen, spüren sie, dass irgendetwas nicht stimmt. Sie werden unmoralische Entscheidungen ihrer Vorgesetzten für sich, und gelegentlich auch mit Worten in Frage stellen und nach der Wahrheit suchen.

Engel mit Dogma unter 6 erhalten -1 auf alle Meditationswürfe.

Dogma 3 bis 1

Das Weltbild dieser Engel hat gewaltige Risse, und es fehlt nicht mehr viel, um es zusammenbrechen zu lassen. Die Kirche ist für sie nicht viel mehr als eine Organisation, und auch ihr eigenes Wesen als Engel steht inzwischen in Frage. Die Alpträume nehmen auf dieser Stufe häufig ein grauenvolles Maß an, auch die Läuterung ist jederzeit in greifbarer Reichweite.

Engel mit Dogma unter 4 erhalten -2 auf Meditationswürfe und -1 auf Machtwürfe. Sie regenerieren nur noch jede zweite Nacht einen Punkt Willenskraft

Dogma 0

Diese Engel sind nicht länger angelitischen Glaubens.

Kommt dies heraus, erwartet sie natürlich die Läuterung, andernfalls wird der Dogma-Wert durch einen passenden Moral-Wert ersetzt. Geistesstörungen können schwinden, ausgetauscht werden oder bleiben. Die Mali von Dogma 1 bis 3 bleiben bestehen und schwinden langsam, wenn der Engel mit seinem neuem Weltbild ins Reine kommt (und dies irgendwie überlebt).

Ein Engel, der seinen Glauben verloren hat, kann den Dogma-Wert nie wieder zurückerlangen.

Mächte der Michaeliten

Mächte des Signum

Die Seele der Schar

Wurf: Geistesschärfe + Fassung

Entzug: 0

Effekt: Der Michaelit stellt eine telepathische Verbindung zu seiner Schar her. Die Engel können ihm antworten, sich jedoch nicht auf diese Art und Weise untereinander verständigen. Der Michaelit legt die maximale Entfernung fest, für hohe Reichweiten gilt ein Malus. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute, nach deren Ablauf kann die Macht mit einem weiteren Wurf aufrechterhalten werden.

Bis 10 Meter	Kein Malus
Bis 100 Meter	-2 Malus
Bis 1000 Meter	-4 Malus

Innere Ruhe

Wurf: Entschlossenheit + Fassung

Entzug: 1

Effekt: Der 9-noch-einmal-Effekt gilt für alle Würfe, die das Attribut Fassung verwenden. Die Wirkungsdauer hängt von der Anzahl der erreichten Erfolge ab.

1 Erfolg	10 Runden (30 Sekunden)
2 Erfolge	3 Minuten
3 Erfolge	30 Minuten

Ross und Reiter

Wurf: Geistesschärfe + Intelligenz

Entzug: 1

Effekt: Der Michaelit hat Zugriff auf ein Sammelsurium aus verschiedenen Taktiken und Strategien, die er mit seiner Schar teilen kann. Jeder dieser Engel erhält Bonuswürfel für beliebige Würfe, die im weitesten Sinne auf Taktik basiert, sei es nun Initiative, eine Macht oder ein Angriff. Ross und Reiter wirkt im Radius von 100 Metern, die Bonuswürfel können innerhalb der laufenden Szene verwendet werden (ob für einen einzelnen Wurf oder aufgeteilt auf mehrere, spielt dabei keine Rolle), ihre Anzahl hängt von den erreichten Erfolgen des Michaeliten ab.

1 bis 2 Erfolge	1 Bonuswürfel
3 bis 4 Erfolge	2 Bonuswürfel
5 Erfolge	3 Bonuswürfel

Die Stimme

Wurf: Manipulation + Präsenz

Entzug: 1

Effekt: Die Stimme des Michaeliten hat eine hypnotische Wirkung inne, die dem Ziel einen beliebigen Vorschlag vollkommen vernünftig erscheinen lässt (sofern dieser nicht selbstmörderisch ist). Es fällt eine vergleichende Probe gegen Entschlossenheit + Fassung des Opfers an. Beim Erfolg des Michaeliten wird das Ziel später nicht erkennen, dass es etwas Widersinniges getan hat.

Mächte des Signum

Tohuwabohu

Wurf: Präsenz + Geistesschärfe

Entzug: 2

Effekt: Der Michaelit versetzt eine Gruppe von Menschen durch seine Ausstrahlung in Panik. Die Macht hat eine Reichweite von 100 Metern. Der Machtwurf gilt als vergleichende Probe gegen Entschlossenheit + Fassung der Opfer. Für jeden Erfolg, den der Michaelit überschüssig hat, erleiden die Betroffenen -1 auf alle Würfe. Die Wirkungsdauer ist 1 Minute, je nach Anzahl der Opfer gilt eventuell ein Malus.

Bis zu 3 Opfer	Kein Malus
Bis zu 10 Opfer	-1
Bis zu 100 Opfer	-2
Über 100 Opfer	-3

Korona

Wurf: Intelligenz + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Der Michaelit bringt die Atome um sich zum Leuchten und erscheint so in einer Lichtaura. Er profitiert vom 9-noch-einmal-Effekt für alle Würfe mit Präsenz oder Manipulation. Die Wirkungsdauer hängt von der Anzahl der erreichten Erfolge ab.

1 Erfolg	Kurzes Aufleuchten, 3 Runden
2 Erfolge	1 Minute
3 Erfolge	10 Minuten

Die Hand Gottes

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit

Entzug: 2

Effekt: Der Michaelit versetzt dem Ziel einen Stromschlag, den er zuvor durch Schwingungen im eigenen Körper aufgeladen hat. Dazu ist ein zusätzlicher waffenloser Berührungsangriff erforderlich, der spätestens in der dritten Runde nach der Anwendung der Macht durchgeführt werden muss. Der Schaden hängt ausschließlich von der Anzahl der erreichten Erfolge beim Machtwurf ab, der Berührungsangriff selbst verursacht keinen Schaden.

1 Erfolg	2T und 1S
2 Erfolge	2T und 2S
3 Erfolge	3T und 2S
4 Erfolge	4T und 2S
5 Erfolge	4T und 3S

Herr über den Leib

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Der Engel erhält einen +2 Bonus, wahlweise auf Körperkraft, Widerstandsfähigkeit oder Geschick (bis Maximum 6). Die Wirkungsdauer hängt von der Anzahl der erreichten Erfolge ab.

1 Erfolg	5 Runden
2 Erfolge	1 Minute
3 Erfolge	10 Minuten

Mächte der Scriptura

Bannstrahl

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit

Entzug: 3

Effekt: Der Michaelit lädt seinen Körper elektrisch auf und wirft einen Blitzstrahl auf den Gegner. Dies erfordert einen zusätzlichen Angriff auf Entfernung, entweder mit Fernkampf oder mit Sportlichkeit. Die Attacke muss spätestens drei Runden nach Einsatz der Macht durchgeführt werden, die Rüstung gilt dabei nicht als Malus, die Maximalreichweite beträgt 30 m. Der Schaden ist identisch mit dem der Hand Gottes. Der Michaelit kann den Angriff auf weitere Gegner in seinem Sichtfeld ausdehnen, wobei immer ein Angriffswurf anfällt, mit einem kumulativen Malus von -1 pro zusätzlichem Ziel, außerdem steigt der Entzug für jede Weiterleitung um 1.

Der Schrei

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit

Entzug: 3

Effekt: Der Schrei des Michaeliten zerreit die Zellstruktur eines einzelnen Wesens. Das Opfer fhrt einen vergleichenden Wurf auf Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit durch und erleidet 3 schwer heilbare Schadenskästchen für jeden überzähligen Erfolg des Michaeliten. Die Maximalreichweite beträgt 5 Meter.

Vollmacht

Wurf: Manipulation + Präsenz

Entzug: 3

Effekt: Diese Macht wirkt wie die Stimme, allerdings kann sie auch genutzt werden, um selbstmörderische Befehle zu erteilen.

Geheime Macht: Abrahams Schoss

Wurf: Präsenz + Fassung

Entzug: 3

Effekt: Der Michaelit erschafft für die Dauer einer Szene eine Zone absoluten Friedens um sich herum. Jeder, der im Radius von 10 Metern eine aggressive Handlung durchführen will, muss zuerst mit einem Wurf auf Entschlossenheit + Fassung mehr Erfolge als der Michaelit erreichen. Misslingt dieser Wurf, ist der Angreifer für den Rest der Szene friedfertig. Die Wirkung endet augenblicklich, wenn der Michaelit selbst eine aggressive Handlung durchführt oder die durchgeführte Handlung eines anderen in Gedanken befürwortet.

Geheime Macht: Dornbusch

Wurf: Manipulation + Entschlossenheit **Entzug:** Siehe Text

Effekt: Der Michaelit verursacht eine Illusion im Geist eines oder mehrerer Gegner. Diese Illusion kann jede Gestalt annehmen, die sich der Engel vorstellen kann, die Gegner müssen einen konkurrierenden Geistesschärfe + Fassung Wurf schaffen, sonst nehmen sie für 1 Minute nur wahr, was der Michaelit ihnen suggeriert hat. Die Aktivierung verursacht Entzug 3 + 1 für jedes Ziel. Außerdem fällt für jedes Ziel nach dem ersten ein kumulativer -1 Malus an.

Geheime Macht: Jericho

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit **Entzug:** 5

Effekt: Der Michaelit ruft mit einem Schrei eine Druckwelle hervor, entweder mit einem Radius oder in Form eines 90° Kegels. Die Struktur von Bäumen, Gebäuden und anderen Gegenständen nimmt dabei Schaden, ebenso wie die Gesundheit von Lebewesen. Dieser Schaden wird wie bei einer Explosion abgehandelt, einmal gilt der vermerkte Wert direkt, einmal wird er gewürfelt. Im Fall von Gegenständen wird die Stabilität vom Schaden abgezogen, Lebewesen können sich mit Widerstandsfähigkeit + Rüstungswert widersetzen. Auch Deckung kann den Schaden senken.

	Schaden	Kegelreichweite	Radius
1 Erfolg	2*	20 Meter	10 Meter
2 Erfolge	2*	40 Meter	20 Meter
3 Erfolge	3*	60 Meter	30 Meter
4 Erfolge	4*	80 Meter	40 Meter
5 Erfolge	5*	100 Meter	50 Meter

Geheime Macht: Machtwort

Wurf: Entschlossenheit + Manipulation

Entzug: 3

Effekt: Der Michaelit kann in einem Extremfall einen anderen Engel in einen todesähnlichen Zustand versetzen, der anhält, bis der Himmelsstreiter von den Täufern seines Himmels wiedererweckt wird. Die Reichweite beträgt 20 Meter, der andere Engel führt einen konkurrierenden Wurf mit Entschlossenheit + Widerstandsfähigkeit durch. Der Michaelit muss sich für sein Handeln verantworten.

Geheime Macht: Seele der Welt

Wurf: Geistesschärfe + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Seele der Welt wirkt wie Seele der Schar, nur die Reichweite ist wesentlich größer. Seele der Welt wird im Krieg genutzt. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde, kann aber mit einem weiteren Wurf verlängert werden. Dann fällt auch der Entzug noch einmal an.

Bis 3 Kilometer	-2 Malus
Bis 10 Kilometer	-4 Malus

Mächte der Gabrieliten

Macht des Signum

Daniels Geschenk

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung

Entzug: 1

Effekt: Der Gabrielit verändert seine Hautstruktur, so dass er kurzzeitig Feuer widerstehen kann. Pro Erfolg sinkt jeglicher Schaden, den der Charakter durch Feuer erleidet, um 1. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

David's Fingerspitze

Wurf: Geschick + Fassung

Entzug: 1

Effekt: Der 9-noch-einmal-Effekt gilt für alle Würfe mit Geschick, außerdem steigt der Geschwindigkeitswert um die Anzahl der erreichten Erfolge x2. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Goliaths Kraft

Wurf: Entschlossenheit + Fassung

Entzug: 1

Effekt: Der Einsatz von Goliaths Kraft erfordert eine Angriffshandlung auf den Gabrieliten oder eine ähnliche Extremsituation, die Konzentration, die für den Einsatz anderer Mächte notwendig ist, entfällt allerdings. Der Engel kann kurzzeitig die Widerstandsfähigkeit und die Körperkraft erhöhen. Die Attribute steigen um 1 (bis Maximum 6). Die Wirkung endet, sobald die unmittelbare Gefahr gebannt ist, oder aber spätestens nach zehn Minuten.

Samsons Haar

Wurf: Geistesschärfe + Intelligenz

Entzug: 0

Effekt: Der Gabrielit macht die Schwächen eines bestimmten Gegners ausfindig. Er erhält einen +1 Bonus auf Angriffswürfe gegen diesen Gegner. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute. Ist der Gegner schwer zu durchschauen (wie ein Vermummter oder eine obskure Traumsaatkreatur), kann ein Malus anfallen.

Gewöhnlicher Gegner	Kein Malus
Schwer zu durchschauen	-2 Malus
Obskur, Merkmalslos	-4 Malus

Macht des Signum

Kelch der Rache

Wurf: Körperkraft + Entschlossenheit

Entzug: 2

Effekt: Der Gabrielit gerät in einen rasenden Zustand, in dem er weder Freund noch Feind kennt. Stärke und Widerstandsfähigkeit steigen um die Anzahl der erreichten Erfolge, mindestens jedoch um 2 (bis Maximum 6). Die Verteidigung wird nicht von gegnerischen Angriffen abgezogen, da sich der Engel nicht um sein eigenes Wohl schert. Kelch der Rache endet, wenn es keine Ziele mehr gibt (Feind, Freund oder Unbeteiligter), oder nach 1 Minute.

Golem

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Die Hautstruktur des Engels verhärtet sich. Er erhöht seine beiden Rüstungswerte für 1 Minute um die Anzahl seiner Erfolge. Das Maximum beträgt dabei jedoch 5.

Gottes Rüstung

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit **Entzug:** 2

Effekt: Der Gabrielit bildet winzige Klingenwaffen an verschiedenen Stellen seines Körpers aus, etwa Sporne aus den Ellebogen und Knien, Klingen an Handknöcheln oder Handgelenken sowie Krallen an den Fingernägeln und Fußnägeln. Die Klingen wirken metallisch, sind es aber nicht, sie behindern zudem niemals den Gabrieliten selbst. Der Schaden durch unbewaffnete Angriffe steigt für jeden Erfolg um 1, außerdem verursachen die Attacks tödlichen Schaden. Jede Runde, die der Engel im Ringkampf mit einem Gegner bringt, erleidet dieser Gegner automatisch ein Kästchen tödlichen Schaden, wenn er nicht mindestens einen Rüstungswert von 2 gegen Nahkampf aufweist. Davon abgesehen kann die Macht noch logische Vorteile wie Boni beim Befreien aus Fesseln geben. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute pro Erfolg.

Licht des Herrn

Wurf: Körperkraft + Fassung **Entzug:** 2

Effekt: Der Gabrielit strahlt kurzzeitig ein grelles Licht aus, um seine Feinde zu blenden. Es sind alle Regeln für den Kampf ohne Augenlicht gültig. Die Anzahl der Erfolge bestimmt, wie lange die Ziele nicht sehen können.

1 Erfolg	2 Runden
2 Erfolge	5 Runden
3 Erfolge	10 Runden

Mächte der Scriptura

Das jüngste Gericht

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit **Entzug:** 3

Effekt: Der Gabrielit zapft die Kraftreserven seiner Schar an, um trotz Erschöpfung weiterzukämpfen. Für jeden Erfolg erhält er einen temporären Punkt Gesundheit von einem beliebigen Scharmitglied, wobei jeder Engel nur einmal „angezapft“ werden kann. Der entsprechende Engel erleidet ein Kästchen tödlichen Schaden. Wird der Gabrielit angegriffen, werden zuerst temporäre Kästchen abgestrichen, diese Kästchen können nicht geheilt werden und verfliegen nach 5 Minuten, wenn sie nicht abgestrichen wurden. Scharmitglieder können sich wahlweise mit einem konkurrierenden Wurf auf Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit wehren.

Schild des Glaubens

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung **Entzug:** 3

Effekt: Der Gabrielit kann die kinetische Energie des Gegners in sich aufnehmen und sie in Form einer Druckwelle auf ihn zurückschleudern. Der Einsatz dieser Macht ist spontan und wird angesagt, bevor der Gegner einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe oder einen waffenlosen Angriff auswürfelt. Die Verteidigung des Engels fällt weg und der Gegner fügt sich den Schaden selbst zu.

Opferjamm

Wurf: Körperkraft + Entschlossenheit **Entzug:** 0

Effekt: Der Gabrielit lässt seinen Körper in einer verzweiferten Explosion vergehen, die Gegner in der Umgebung mit in den Tod reißen kann. Die Macht kann spontan ausgelöst werden, natürlich werden auch andere Engel und Unbeteiligte im Wirkungsbereich betroffen. Prinzipiell sind alle Regeln für Explosionen auch für diese Macht gültig. (S.178 im WdD Grundbuch).

0 Erfolge	Tod des Gabrieliten
1 Erfolg	3 (Explosion) 4 m Radius
2 Erfolge	4 (Explosion) 6 m Radius
3 Erfolge	5 (Explosion) 8 m Radius

Geheime Macht: Baum der Erkenntnis

Wurf: Geistesschärfe + Intelligenz **Entzug:** 3

Effekt: Der Gabrielit durchschaut einen Gegner völlig. Für jeden Erfolg erhält er für den Rest der Szene +1 auf Angriffe, Verteidigung und auf Würfe, die vom Wissen über die Schwachstellen und Stärken des Feindes profitieren, gegen diesen Gegner.

Geheime Macht: Baum der Läuterung

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit **Entzug:** 3

Effekt: Der Gabrielit geht für 1 Minute in Flammen auf. Das Feuer verletzt ihn selbst nicht, aber seine waffenlosen Angriffe verursachen nun 3T durch Feuer, außerdem erleiden Lebewesen im Radius von 3 Metern um den Gabrieliten 1S Direktschaden durch Feuer pro Runde. Greift ihn jemand im waffenlosen Kampf an, erleidet der Angreifer 1T Direktschaden durch Feuer. Die Macht kann Ausrüstung und Umgebung verbrennen.

Geheime Macht: Baum des Lebens

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung **Entzug:** 3

Effekt: Die Wunden des Gabrieliten schließen sich ohne das Zutun eines Raphaeliten. Jede Runde wird ein Würfel gewürfelt, wobei jeder Erfolg ein Kästchen tödlichen Schaden heilt. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute pro Erfolg.

Mächte der Raphaeliten

Mächte des Signum

Das sehende Auge

Wurf: Geistesschärfe + Intelligenz **Entzug:** 0

Effekt: Der Raphaelit berührt das Ziel und erkennt so alle Krankheiten, die Schwere der Wunden und den Verlauf eventueller Vergiftungen, unter denen das Ziel leidet. Je nach Seltenheit des Giftes oder der Krankheit erleidet er einen Malus auf diesen Wurf.

Gewöhnlich	Kein Malus
Selten	-2 Malus
Obskur, neuartig	-4 Malus

Heilende Hand

Wurf: Geschick + Geistesschärfe **Entzug:** Siehe Text

Effekt: Der Raphaelit legt dem Ziel seine Hände auf und heilt so dessen Wunden. Die Macht kann pro Ziel nur einmal innerhalb einer Stunde angewandt werden, ein erfolgreicher Einsatz stabilisiert zudem immer auch sterbende Ziele. Der Entzug hängt von der Anzahl der Erfolge ab, der Spieler kann diese jedoch immer auch senken, um unnötigen Entzug zu verhindern.

1 Erfolg	1T	Entzug 1
2 Erfolge	2T	Entzug 2
3 Erfolge	3T oder 1SH	Entzug 3

Knochenfeld

Wurf: Intelligenz + Fassung **Entzug:** 1

Effekt: Der Engel kann totes Gewebe reanimieren. Er muss die Leiche berühren und bestimmt dann die Bewegungen des toten Fleisches durch Konzentration. Je nach Anzahl der Erfolge wechselt das Ausmaß der Kontrolle. Die Macht hält so lange, wie der Raphaelit sich konzentriert, maximal jedoch 1 Minute.

1 Erfolg	Ein Bein zuckt, ein Kopf nickt, Augen öffnen sich
2 Erfolge	Ein Mund formt Worte, eine Hand greift zu
3 Erfolge	Gewöhnliche, sehr langsame Bewegungen

Thēin Leib

Wurf: Geistesschärfe + Entschlossenheit **Entzug:** 1

Effekt: Der Raphaelit manipuliert den Körper eines Zieles. Er kann ein körperliches Attribut für je zwei Erfolge um 1 steigern oder senken (Mindestens um 1). Die Attribute können so nicht über das Maximum 6 steigen, die Wirkungsdauer beträgt eine Minute. Es ist stets eine Berührung notwendig, im Fall eines Gegners als Ziel also ein Berührungsangriff.

Thāchte des Sīstī

Benedezung

Wurf: Intelligenz + Entschlossenheit **Entzug:** 2

Effekt: Der Raphaelit kann mit dieser Macht durch Berührung eine künstliche Befruchtung bewirken oder eine unfruchtbare Frau wieder fruchtbar machen. In letzterem Fall erleidet er einen -3 Malus.

βittere Galle

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Geistesschärfe **Entzug:** 2

Effekt: Der Raphaelit kann ein Ziel von einem Gift befreien. Die Anzahl der Erfolge wird mit 3 multipliziert, um festzustellen, welche Toxine entfernt werden können. Ein Wurf mit 2 Erfolgen kann also maximal ein Gift mit Giftstärke 6 bekämpfen.

Krankheiten heilen

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Intelligenz **Entzug:** 2

Effekt: Der Engel kann eine Krankheit heilen. Ein Erfolg wird für gewöhnliche, nicht tödliche Krankheiten wie Schnupfen oder Märsen benötigt, zwei Erfolge für potenziell tödliche Krankheiten wie Milzbrand oder Cholera, drei Erfolge für eigentlich unheilbare Krankheiten wie Aids oder Krebs.

Spinnen des Lebensfadens

Wurf: Geistesschärfe + Fassung **Entzug:** 2

Effekt: Der Raphaelit kann entweder eine Lähmung heilen oder ein Ziel lähmen. In letzterem Fall muss ein Berührungsangriff gelingen, außerdem kann sich das Opfer mit einem Wurf auf Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit gegen die Erfolge des Machtwurfes wehren. Die Wirkung hält eine Minute lang an.

Thāchte der Scriptura

Asche zu Asche

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit **Entzug:** 3

Effekt: Der Raphaelit ist im Stande, durch eine Berührung eine Zellstruktur zu zerstören. Es ist ein erfolgreicher Angriffswurf erforderlich, außerdem kann sich das Opfer mit einem Wurf auf Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit wehren. Verliert es diesen Wurf, stirbt es sofort, bei einem Unentschieden erleidet es zwei Kästchen schwer heilbaren Schaden. Die Macht kann auch gegen Traumsaat eingesetzt werden, in diesem Fall gilt ein -2 Malus für den Machtwurf, außerdem erleidet der Engel einen weiteren -2 Malus für jeden Größenpunkt über 5 (dies gilt auch für Menschen mit dem Vorzug Riese).

Keich des Lebens

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung **Entzug:** 3

Effekt: Der Engel ist im Stande, Organe oder Gliedmaßen (außer dem Kopf) nachwachsen zu lassen. Je nach Größe und Komplexität der Teile variiert die Anzahl der benötigten Erfolge.

1 Erfolg Ein Finger, ein Auge, der Gehörgang

2 Erfolge Eine Hand, ein Fuß, eine Lunge
3 Erfolge Ein Arm, ein Bein, ein Herz

Lazarus

Wurf: Geistesschärfe + Entschlossenheit **Entzug:** 5

Effekt: Der Raphaelit kann einen bereits toten Menschen wiederbeleben. Der Verfall der Leiche gibt mit der Zeit Mali auf den Machtwurf, außerdem muss der Korpus auch noch einigermaßen komplett sein. Die Widerstandsfähigkeit des Belebten sinkt permanent um 1. Ein Toter, der länger als einen Monat tot ist, kann nur belebt werden, wenn seine Leiche auf irgendeine Art und Weise konserviert wurde. Die Macht benötigt 10 Minuten.

1 Tag tot -1 Malus
1 Woche tot -2 Malus
1 Monat tot -3 Malus

Thāchte der Ramieliten

Thāchte des Sīgnum

Ikone

Wurf: Intelligenz + Geistesschärfe **Entzug:** 0

Effekt: Der Ramielit kann alles einmal Gesehene in sein Gedächtnis zurückrufen. Das Abfragen längst vergangener Ereignisse erschwert das Anwenden dieser Macht, gelingt der Wurf, ist die Erinnerung jedoch perfekt und lückenlos.

Älter als 1 Tag -1 Malus
Älter als 1 Monat -3 Malus
Älter als 1 Jahr -5 Malus

In Zungen reden

Wurf: Intelligenz + Fassung **Entzug:** 1

Effekt: Ein anderer Ramielit empfängt die gesprochene Stimme des Engels als Nachricht in seinem Kopf. Will er antworten, muss er die Macht selbst anwenden. Bei hoher Entfernung gilt ein Malus. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Bis 10 km Kein Malus
Bis 100 km -2 Malus
Bis 1000 km -4 Malus

Innere Ruhe

Wurf: Entschlossenheit + Fassung **Entzug:** 1

Effekt: Der 9-noch-einmal-Effekt gilt für alle Würfe, die das Attribut Fassung verwenden. Die Wirkungsdauer hängt von der Anzahl der erreichten Erfolge ab.

1 Erfolg 10 Runden (30 Sekunden)
2 Erfolge 3 Minuten
3 Erfolge 30 Minuten

Samsons Haar

Wurf: Geistesschärfe + Intelligenz **Entzug:** 0

Effekt: Der Ramielit macht die Schwächen eines bestimmten Gegners ausfindig. Er erhält einen +1 Bonus auf Angriffswürfe gegen diesen Gegner. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute. Ist der Gegner schwer zu durchschauen (wie ein Vermummter oder eine besonders obskure Traumsaatkreatur) kann ein Malus auferlegt werden.

Gewöhnlicher Gegner Kein Malus
Schwer zu durchschauen -2 Malus
Obskur, Merkmalslos -4 Malus

Magie des Sigsil

Das 8. Gebot

Wurf: Geistesschärfe + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Der Ramielit kann bewusste Lügen erkennen (keine unwissentlichen Unwahrheiten). Zum Einsatz der Macht muss er sich auf das Gesagte konzentrieren, je nach Anzahl der erreichten Erfolge fällt die Wirkungsdauer unterschiedlich lang aus.

1 Erfolg	10 Sekunden
2 Erfolge	1 Minute
3 Erfolge	10 Minuten

Babylons Sprachen

Wurf: Intelligenz + Fassung

Entzug: 1

Effekt: Der Ramielit erhält die Fähigkeit, alle Sprachen zu lesen, zu verstehen und zu sprechen, die er hört. Er kann diese Macht mit bis zu 3 Erfolgen auch auf Gelesenes ausweiten. Für jeden Erfolg erlernt er so eine Sprache. Er kann mit dieser Fähigkeit auch die Zeichensprache Ikons wählen.

Prophet

Wurf: Intelligenz + Geistesschärfe

Entzug: 2

Effekt: Der Engel erhält durch die Anwendung dieser Macht eine Antwort oder zumindestens einen Rat auf eine beliebige Frage. Diese muss sich auf ein Ziel in Sichtweite und ein Ereignis innerhalb der nächsten 7 Tage beziehen. Eine Frage ergibt die gleiche Antwort, bis sich die Umstände ändern, außerdem kann die Macht nur Wahrscheinlichkeiten auswerten und Werte berechnen. Ist der Ausgang offen, wird der Einsatz der Macht komplizierter.

Eindeutige Antwort	Kein Malus
Relativ unsichere Antwort	-2 Malus
Schwer berechenbare Antwort	-4 Malus

Streiter des Herrn

Wurf: Intelligenz + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Die Verteidigung des Ramieliten steigt um 2. Außerdem erhält er für jeden Erfolg einen Bonuswürfel, den er einmalig für Angriffe, Initiativwürfe oder andere direkte Kampfhandlungen verwenden kann. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute, danach verfallen die nicht eingesetzten Würfel.

Magie der Scriptura

Orakel

Wurf: Intelligenz + Geistesschärfe

Entzug: 3

Effekt: Orakel wirkt wie Prophet, allerdings ist die Macht zeitlich und örtlich uneingeschränkt, es wird kein Sichtkontakt benötigt, wohl aber eine genaue Formulierung mit Namen oder genauer Beschreibung. Die Mali gelten wie bei Prophet.

Geist über Seeje

Wurf: Geistesschärfe + Fassung

Entzug: 3

Effekt: Der Ramielit kann durch Beobachtung die Wünsche und Gedanken seines Gegenübers erkennen. Diese Macht gilt als konkurrierender Wurf gegen Fassung + Ausflüchte des Opfers. Für die Dauer der Szene erhält der Engel einen Bonus auf alle Würfe, die Manipulation und Präsenz verwenden, +1 für jeden überschüssigen Erfolg. Außerdem erfährt er verschiedene Aspekte.

1 Erfolg	Allgemeiner Gefühlszustand
2 Erfolge	Ehrliche Einstellung zum Engel
3 Erfolge	Nahe liegende Vorhaben
4 Erfolge	Generelle Wünsche, Beweggründe
5 Erfolge	Grundnatur der weitreichenden Pläne

Geist des Herrn

Wurf: Intelligenz + Geistesschärfe

Entzug: 3

Effekt: Der Ramielit verbindet seinen Geist mit der Kathedrale der Gedanken und kann so darauf zugreifen. Für alle Würfe, die im weitesten Sinne mit Wissen zusammenhängen, erhält er die erreichten Erfolge als Bonuswürfel. So kann er auch Wissen verwenden, das nicht seinem eigenen Erfahrungsschatz entspringt. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute.

Geheime Macht: Jeremijs Geheiß

Wurf: Geistesschärfe + Entschlossenheit

Entzug: 2

Effekt: Diese Macht ist eines der großen Geheimnisse des Ordens und erlaubt es dem Engel, in die Kathedralen anderer Engel einzudringen und dort Erinnerungen zu verändern. Das Ganze wird mit einem andauernden konkurrierenden Wurf abgehandelt, der Gegner würfelt Geistesschärfe + Fassung und kann dabei den Bonus für den Vorzug Macht kontrollieren anrechnen, falls er Jeremijs Geheiß selbst beherrscht. Jeder Wurf des Angreifers verursacht den Entzug. Der Angreifer muss 3 Erfolge erzielen, wenn er nur eine Erinnerung des Engels einsehen will, 6 Erfolge, wenn er diese minimal verändern oder 1 Tag lang vor den Gedanken des Engels verbergen will, 9 Erfolge, wenn er sie löschen will, 12 Erfolge, wenn er sie grundlegend verändern will. Diese Zahl steigt jeweils um 3, wenn die Erinnerung des Engels eine emotional oder persönlich äußerst wichtige ist.

Magie der Urzeiten

Magie des Signum

Erleuchtete Augen

Wurf: Geistesschärfe + Fassung

Entzug: 1

Effekt: Der Engel erhält den 9-noch-einmal-Effekt auf Wahrnehmung. Die Wirkungsdauer hängt von der Anzahl der Erfolge ab.

1 Erfolg	1 Minute
2 Erfolge	10 Minuten
3 Erfolge	1 Stunde

Die Hölle des Herrn

Wurf: Geistesschärfe + Intelligenz

Entzug: 1

Effekt: Der Urielit erfährt, wo Norden ist und in welcher Höhe über Null er sich befindet. Zudem erhält er die Anzahl seiner Erfolge als Bonus auf einen einzigen Reisen-Wurf, um festzustellen, welchen Weg er nehmen muss, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Die Kraft des Boten

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit

Entzug: 1

Effekt: Der Urielit erhält einen +2 Bonus auf alle Würfe, bei denen es um Laufen, Fliegen, Schwimmen oder Anhalten der Luft geht. Dieser Bonus gilt auch auf Würfe, um trotz Erschöpfung wach zu bleiben. Während diese Macht wirkt, werden alle Erschöpfungsmodifikatoren ignoriert, allerdings nur für die oben genannten Würfe. Die Wirkungsdauer hängt von den erreichten Erfolgen ab.

1 Erfolg	1 Stunde
2 Erfolge	4 Stunden
3 Erfolge	12 Stunden

Wasser aus dem Stein

Wurf: Entschlossenheit + Intelligenz

Entzug: 1

Effekt: Der Urielit kann selbst in den unwirtlichsten Gegenden Wasser und Nahrung finden. Er erhält 2 Stunden lang einen Bonus in Höhe seiner Erfolge auf alle Überleben-Würfe zu diesem Zweck.

Wächte des Sigsil

Augen des Wächters

Wurf: Geistesschärfe + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Der Engel kann selbst bei schwacher Beleuchtung sehen, als würde die Sonne am Himmel stehen. Jeder Erfolg senkt Mali für schlechte Sicht und Dunkelheit, die der Urielit erleidet, um 1 (bis zum Maximum von 3). Dies gilt für alle Situationen, also auch für Wahrnehmung und Kampfmodifikatoren. Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten pro Erfolg. Die Macht erlaubt dem Engel nicht, in völliger Dunkelheit zu sehen, sie verstärkt ausschließlich Licht.

Wie ein Dieb in der Nacht

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Der Urielit passt seine Haut und seine Haare der Umgebung an, wodurch er effektiv unsichtbar wird. Kleidung und Ausrüstung sind weiterhin sichtbar. Für jeden Erfolg hält die Wirkung maximal eine Minute lang an. Gegner können versuchen, den Urieliten aktiv mit ihren anderen Sinnen wahrzunehmen, sie erleiden darauf einen Malus von -3 durch die fehlende Sicht.

Assisi

Wurf: Präsenz + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Der Urielit erhält für eine Stunde einen Bonus in Höhe seiner Erfolge auf alle Präsenz-Würfe bei der Interaktion mit Tieren. Er kann mit dieser Macht sogar Traumsaat beeinflussen.

Blutspur

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit

Entzug: 2

Effekt: Der Urielit hinterlässt Fußspuren, die nur andere Urieliten wahrnehmen können. Diese Spuren halten für jeden Erfolg 1 Tag.

Wächte der Scriptura

Ausschendes Auge

Wurf: Geistesschärfe + Fassung

Entzug: 3

Effekt: Der Engel kann seine Sicht in das infrarote Spektrum verlagern, um die Welt in der Wärmesicht wahrzunehmen. Mithilfe dieser Macht kann er Lebewesen sogar durch dünne Hindernisse erkennen. Die Wirkungsdauer beträgt 30 Minuten pro Erfolg.

Lins mit der Schöpfung

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung

Entzug: 3

Effekt: Der Urielit kann unter extremen Bedingungen überleben. Er erhält keine Mali durch Hitze oder Kälte (im natürlich möglichen Bereich), er kann effektiv alles als Nahrung zu sich nehmen (selbst giftige Dinge), das Brandland durchqueren und sogar unter Wasser atmen. Die Wirkungsdauer hängt von der Anzahl der erreichten Erfolge ab.

1 Erfolg	1 Stunde
2 Erfolge	4 Stunden
3 Erfolge	12 Stunden

Flammendes Fanaq

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit

Entzug: 0

Effekt: Der Urielit entzündet im Tod sein Blut für eine Explosion und hinterlässt so ein Leuchtfeuer, das man auch weit weg noch sehen kann. Die Haltbarkeit hängt von der Anzahl der Erfolge ab.

1 Erfolg	1 Stunde
2 Erfolge	4 Stunden
3 Erfolge	12 Stunden
4 Erfolge	2 Tage
5 Erfolge	1 Woche

Wächte der Sarieliten

Wächte des Signum

Da Capo

Wurf: Präsenz + Fassung

Entzug: Siehe Text

Effekt: Der Sarielit stimmt einen Gesang an, um andere mit Mut zu erfüllen. Alle im Umkreis von 20 Metern erhalten für 1 Minute einen +1 Bonus auf alle ihre Würfe. Dieser Bonus steigt mit mindestens 3 Erfolgen auf +2. Die Macht verursacht beim Aktivieren Entzug 2 und zusätzlich Entzug 1 für jede Minute, die der Sarielit den Gesang über die Wirkungsdauer hinaus aufrechterhält.

Absolutes Gehör

Wurf: Intelligenz + Geistesschärfe

Entzug: 1

Effekt: Der Sarielit kann selbst leiseste Geräusche und Veränderungen in der Betonung wahrnehmen. Er erhält einen +3 Bonus auf Wahrnehmungswürfe, bei denen das Gehör eine essentielle Rolle spielt, außerdem einen +1 Bonus auf Empathie und Ausflüchte, wenn es um das Erkennen von Lügen oder Stimmungslagen geht. Die Wirkungsdauer hängt von der Anzahl der erreichten Erfolge ab.

1 Erfolg	1 Minute
2 Erfolge	10 Minuten
3 Erfolge	1 Stunde

Imitation

Wurf: Präsenz + Intelligenz

Entzug: 1

Effekt: Der Gesang des Sarieliten nimmt für menschliche Stimmbänder übernatürliche Stimmlagen an, außerdem kann der Engel fremde Stimmen und sogar ganz und gar unmenschliche Geräusche nachahmen. Prinzipiell erhält der Sarielit +2 auf Ausdruckswürfe für Gesang. Der Mindestwurf für eine Imitation variiert je nach dem nachzuhahmenden Ton, sowie nach Länge und Bekanntheit. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute. Jedes komplexe Geräusch verursacht noch einmal zusätzlich Entzug 1. Im Folgenden einige Beispiele.

1 Erfolg	Eine dem Engel gut bekannte Stimme
2 Erfolge	Kurzer Tierlaut, Instrument
3 Erfolge	Selten gehörte Stimme, lange Tiergeräusche
4 Erfolge	Kurzes, mechanisches Geräusch
5 Erfolge	Eine Stimme nur nach Beschreibung

Konsonanz

Wurf: Präsenz + Fassung

Entzug: 1

Effekt: Der Sarielit stimmt einen Gesang an, der einem anderen Engel einen +1 Bonus auf alle Machtwürfe gibt. Dieser Effekt ist kumulativ, wenn sich mehrere Sarieliten eingliedern. Die Wirkungsdauer hängt von der Anzahl der erreichten Erfolge ab, während die Macht wirkt, kann der Sarielit nichts tun, außer sich mit seiner normalen Geschwindigkeit zu bewegen. Danach erleidet er für 1 Minute -2 auf alle Würfe durch Erschöpfung.

1 Erfolg	3 Runden
2 Erfolge	1 Minute
3 Erfolge	10 Minuten

Nu||scha||

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Der Sarielit dämpft für eine Minute Geräusche im Umkreis von 10 m. Alle Würfe, die etwas mit Sprache oder Lauschen zu tun haben, erleiden einen Malus in Höhe der Erfolge des Sarieliten. Er kann die Macht für Entzug 1 um je eine Minute verlängern.

D||ssonanz

Wurf: Präsenz + Entschlossenheit

Entzug: 2

Effekt: Alle Menschen im Wirkungsbereich von 10 Metern werden von einem unbestimmten Grauen ergriffen. Sie müssen einen konkurrierenden Wurf auf Entschlossenheit + Fassung durchführen und erleiden einen Malus auf alle Würfe, abhängig von der Differenz zwischen ihren Erfolgen und denen des Sarieliten. Die Wirkungs-dauer beträgt eine Szene. Wird diese Macht auf Schlafende angewandt, regenerieren sie in dieser Nacht keine Willenskraft, und der Tag zählt nicht, wenn es um die Heilung tödlicher Wunden geht. Sie erhalten keinen Widerstandswurf.

1 Erfolg Differenz	-1 Malus
2 bis 3 Erfolge Differenz	-2 Malus
4+ Erfolge Differenz	-3 Malus

M||aestoso

Wurf: Präsenz + Fassung

Entzug: 3

Effekt: Maestoso wirkt genau wie Konsonanz, allerdings steigt der Bonus auf +2, und der Sarielit kann während der Wirkungs-dauer weitere Mächte verwenden. Er kann mit Maestoso sogar eigene Mächte unterstützen. Nach Ablauf der Wirkungs-dauer erleidet er für eine Szene -2 auf alle Würfe durch Erschöpfung.

F||eroce

Wurf: Präsenz + Manipulation

Entzug: 2

Effekt: Der Sarielit verunsichert seine Feinde mit einer beängstigen-den Stimme und nimmt ihnen den Lebensmut. Alle Menschen im Wirkungsbereich von 20 Metern müssen einen konkurrierenden Wurf auf Entschlossenheit + Fassung durchführen. Die Differenz zwischen ihren Erfolgen und den Erfolgen des Sarieliten bestimmt die Anzahl der temporären Willens-kraftpunkte, die alle Opfer verlieren. Sinkt die temporäre Willenskraft dadurch auf 0, erleiden sie einen -3 Malus auf alle Würfe für den Rest der Szene.

1 bis 2 Erfolge Differenz	1 Punkt temporäre Willenskraft
3 bis 4 Erfolge Differenz	2 Punkte temporäre Willenskraft
5+ Erfolge Differenz	3 Punkte temporäre Willenskraft

Geheime M||acht: F||ort||ss||mo

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit

Entzug: 5

Effekt: Der Schrei des Michaeliten zerreit die Zellstruktur eines einzelnen Wesens oder eines Gegenstandes. Der Sarielit muss das Opfer zuerst mit einem Wurf auf (Geschick + Geistesschärfe - Verteidigung des Opfers) treffen, wenn es lebendig ist. Das Opfer führt dann einen vergleichenden Wurf auf Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit durch und erleidet 3 schwer heilbare Schadens-kästchen für jeden überzähligen Erfolg des Michaeliten. Die Maxi-malreichweite beträgt 5 Meter. Gegenstände können sich natürlich nicht wehren, stattdessen wird ihre Stabilität vom Schaden abgezogen.

Geheime M||acht: M||oderato

Wurf: Präsenz + Manipulation

Entzug: 2

Effekt: Der Sarielit kann dem Opfer einen kurzen Befehl geben, dieses kann sich mit Entschlossenheit + Fassung dagegen wehren. Erreicht der Engel mehr Erfolge, muss das Opfer dem Befehl 1 Minute lang Folge leisten.

M||ächte der S||criptura

D||m||nuendo

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung

Entzug: 6

Effekt: Der Sarielit überzieht ganze Menschenmassen mit Erbrechen, Übelkeit und Orientierungslosigkeit, auch auf gewaltige Distanzen. Die Opfer können nichts tun, außer sich mit ihrer Geschwindigkeit zu bewegen, es sei denn, ihnen gelingt ein Wurf auf Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit, mit einem -2 Malus. Dieser Wurf kann jede Minute einmal wiederholt werden. Für einen Punkt temporäre Willenskraft kann ein Opfer einen Zug lang normal agieren. Die Macht wirkt auch auf Engel, sie erleiden allerdings keinen Malus auf den Wurf. Der Sarielit muss mindestens 3 Erfolge erzielen, damit die Macht ihre Wirkung überhaupt entfaltet. Der Radius wird durch die Anzahl der Erfolge bestimmt.

3 Erfolge	20 Meter
4 Erfolge	100 Meter
5 Erfolge	300 Meter
6 Erfolge	1 Kilometer
7 Erfolge	3 Kilometer

Geheime M||acht: C||rescendo

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit

Entzug: 5

Effekt: Der Michaelit ruft mit einem Schrei eine Druckwelle hervor, in Form eines 90° Kegels. Die Struktur von Bäumen, Gebäuden und anderen Gegenständen nimmt dabei Schaden, ebenso wie die Gesundheit von Lebewesen. Dieser Schaden wird wie bei einer Explosion abgehandelt, einmal gilt der vermerkte Wert direkt, einmal wird er gewürfelt. Im Fall von Gegenständen wird die Stabilität vom Schaden abgezogen, Lebewesen können sich mit Widerstandsfähigkeit + Rüstungswert widersetzen. Auch Deckung kann den Schaden senken.

	Schaden	Kegelreichweite
1 Erfolg	3*	20 Meter
2 Erfolge	3*	40 Meter
3 Erfolge	4*	60 Meter
4 Erfolge	5*	80 Meter
5 Erfolge	6*	100 Meter

Geheime M||acht: K||ontrafraktur

Wurf: Intelligenz + Fassung

Entzug: 3

Effekt: Der Sarielit kann Energieformen in maximal 10 Metern Reichweite beeinflussen.

Kinetisch: Er erhält die Anzahl seiner Erfolge für eine Minute als Bonus auf die Verteidigung und die Initiative.

Thermisch: Er kann einen Gegenstand oder ein lebendiges Zahl um ca. 50° abkühlen oder erhitzen, wobei die Temperatur normal wieder zurückgeht. Ein lebendiges Ziel kann sich mit Entschlossenheit + Widerstandsfähigkeit wehren und nimmt 1 Kästchen schwer heilbaren Schaden für jeden überschüssigen Erfolg des Engels.

Elektrisch: Ein elektrisches Gerät fällt aus oder läuft ohne Stromzufuhr für 1 Minute.