

die chroniken der Engel

nach den regeln des
storytelling systems

Version 2.0

von André Pönitz

Dieser optionale Regelsatz verbindet die Kampagnenwelt aus *Die Chroniken der Engel* (2002) von Feder & Schwert mit den Mechaniken der *Welt der Dunkelheit* (*World of Darkness* – 2004) von White Wolf. Beide Grundregelwerke werden benötigt. Die PDF soll *Engel*-Spielern den Zugang zu einem weiteren Regelsystem ermöglichen und dient keinem kommerziellen Zweck.

Meine Danksagung geht an White Wolf für ein anpassungsfähiges Rollenspielsystem, und an Feder & Schwert für das Bereichern der deutschen Rollenspielszene um eine innovative, atmosphärische Spielumgebung. Viele gute Vorschläge und konstruktive Kritik gab es im Aktion-Abenteuer-Forum; ich danke hier besonders blut_und_glas, kark001, Demon_HK, Husk, Zornhau, Entchen, Skyrock, The_Waffalo, Vision, DarkSilver, AGS, Samuel123 und Orakel. Im Brandland-Forum haben Michael, Eraniel und Ehron tatkräftig ausgeholfen.

die klassische welt der dunkelheit

Fans der klassischen *Welt der Dunkelheit* – zu der etwa das Rollenspiel *Vampire: Die Maskerade* gehört – müssen sich bewusst machen, dass dieser Regelsatz auf die neue WdD zugeschnitten ist, die unter anderem *Vampire: Requiem* hervorgebracht hat. Zwar sollte es möglich sein, die Regeln des älteren Spiels mit einigen Anpassungen zu verwenden, aber gerade auf den zweiten Blick gibt es viele Unterschiede, auf die in dieser Datei nicht eingegangen wird. Wer also nur mit der klassischen WdD vertraut ist, dem sei zuerst ein Blick in das Grundregelwerk des Nachfolgers empfohlen. Die Regeln finden sich auch als kostenloser pdf-Quickstart im Internet (*Nightmare on Hill Manor*).

Was enthält diese Datei?

Diese Datei ergänzt das vorhandene Material, ersetzt es aber nicht. Die Grundregeln der *Welt der Dunkelheit* werden nur in so weit erklärt, wie sie sich vom Grundregelwerk unterscheiden. Wird eine Regel nicht eindeutig außer Kraft gesetzt, ist sie weiterhin gültig. Auch wurde darauf verzichtet, die Welt von *Engel* näher auszuführen, als es nötig ist, um die Regeln zu erklären.

menschliche charaktere

Die Regeln zur Charaktererschaffung bleiben unverändert, wenn es um menschliche Charaktere geht – lediglich die neuen Fertigkeiten, Vorzüge und Ausrüstungsoptionen sind zu beachten.

Fertigkeiten

Die folgende Liste zählt alle Fertigkeiten auf und gilt sowohl für Engel als auch für normale Menschen. Einige Fertigkeiten funktionieren anders oder wurden ausgetauscht, sie sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Ungekennzeichnete Fertigkeiten bleiben unverändert, die Gruppe sollte aber darauf achten, dem Setting entsprechende Spezialgebiete zu wählen.

Geistige Fertigkeiten

Alte Technologie *
Ermittlungen
Gelehrtes Wissen *
Handwerk
Kriegskunst *
Medizin
Reisen *
Politik

Körperliche Fertigkeiten

Bewaffneter Kampf
Diebstahl
Heimlichkeit
Fernkampf *
Reiten
Sportlichkeit *
Überleben
Waffenloser Kampf

Gesellschaftliche Fertigkeiten

Ausdruck
Ausflüchte
Einschüchtern
Empathie
Szenekenntnis
Tierkunde
Überredungskunst
Umgangsformen

alte technologie

Jehmiel schaute auf das fremdartige Etwas herab, mit dem der Ketzer kurz vor seinem Tod herumgewedelt hatte. Es sah lustig aus, fast wie eine Zitrone. Der kleine Ring erinnerte ihn an einen Stiel. Neugierig fummelte der Gabrielit an dem Metall herum, nur um enttäuscht festzustellen, dass man lediglich den Ring entfernen konnte; eine andere Funktion schien die Zitrone nicht zu haben. Entnervt wandte er sich an seine 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 verschlang ihn die Explosion.

Alte Technologie beschreibt technisches Wissen aus der Zeit davor, sowie die Anwendung desselbigen und das intuitive Verständnis verbotener Artefakte. Geübte Charaktere könnten grundlegende Probleme wie eine fehlende Stromversorgung beheben, vernünftige Vermutungen zur Funktion eines unbekannten Geräts anstellen oder sogar seine Funktionsweise entschlüsseln. Spezialisten ist es eventuell möglich, einer hochkomplexen Maschine einzelne Informationen zu entlocken. Auch die vorsintflutliche Zeichensprache, Ikons, wird mit dieser Fertigkeit interpretiert.

Es sollte beachtet werden, dass selbst hohe Werte in Alte Technologie lediglich eine geübte Intuition, Erfahrung und praktisches Halbwissen repräsentieren. Die Fertigkeit verbessert sich

vorrangig durch gefährliches Ausprobieren, obgleich viele Ramieliten (und speziell die inzwischen ausgelöschten Ragueliten) eine Ausbildung mit diversen Artefakten erhalten. Der Spieler sollte erklären, wie sein Charakter an dieses sowohl verbotene als auch verschollene Wissen gelangen konnte. Die praktische Anwendung unterscheidet sich von Anwender zu Anwender.

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

Spezialgebiete: Alte Materialien, Computer, Elektronik, Fahrzeuge, Ikonen, Legenden, Reparieren, Waffen

gelehrtes wissen

Diese Fertigkeit verbindet Geisteswissenschaften und Naturwissenschaften. Das Studium ist auf dem Festland mit den Lehren der angelitischen Kirche verbunden und dementsprechend wenig verbreitet. Durch Zensur und Dogma finden sich Halbwahrheiten, Fehler und einseitige Sichtweisen im kollektiven Gedächtnis. Dies trifft in anderer Ausprägung auch auf die Forscher im Dienst der Diadochen und auf britannische Gelehrte zu, die oft mit ähnlichen Quellen arbeiten und dementsprechend ebenfalls vorbelastet sind.

Spezialgebiete: Angelitisches Dogma & Recht, Biologie, Chemie, Geschichte, Linguistik, Physik, Traumsaat, Völkerkunde

kriegskunst

Ganze Wolken von winzigen Traumsaakreaturen verdunkelten die Dorfruinen, und die berittene Vorhut der Eques donnerte ohne sichtbaren Effekt in den befallenen Ort. Die meisten konnten am anderen Ende weiterreiten, wie es ihnen befohlen war; nur gelegentlich brach ein vereinsamtes Pferd aus dem Schwarm hervor oder ging verloren. Die Taktikerin biss sich auf die Lippe. Die Insekten konnten nicht alles sein. Dann, als wäre es die Antwort auf ihre Frage, explodierte das Dach einer vermoderten Mühle in Flügeln und Chitin. Menschengroße Dämonen warfen sich in die Lüfte und verfolgten die Reiter ... als würden sie etwas jenseits des Dorfes beschützen. „Jetzt.“ Ihr Plan ging auf, als die ersten urielischen Pfeile aus den tief hängenden Regenwolken herabfielen.

Diese Fertigkeit umfasst Feindkenntnis, Strategie und Wissen über militärische Technologien. Geübte Charaktere können kluge Taktiken für kleine Gruppenkämpfe und große Schlachten entwerfen, ihre Gegner durchschauen und deren Schwächen herausfinden, sofern sie ihnen nicht von vornherein bekannt sind. Sie verfügen über das notwendige Wissen, was Waffengattungen, Geländearten und andere Aspekte der Kriegsführung angeht. Auch können sie militärische Maschinen wie Ballisten und Katapulte bedienen sowie die Vorbereitung eines Schlachtfelds übersehen.

Zu finden bei: Brandlandführern, Taktikern, Michaeliten, Militärwissenschaftlern, Ramieliten, Schurken, Söldnern, Templern

Spezialgebiete: Anatomie, Engelsangriffe, Guerillataktik, Kriegsgewehr, Insignien, Traumsaat, Verteidigungskriege

reisen

Der Mann war weit gereist, um sein Ziel zu erreichen, und er war nicht bereit, sich schon am Stadttor aufhalten zu lassen. Mit einer beiläufigen Handbewegung zog er die nötigen Siegel hervor und hielt sie den Wachen ins Gesicht. „Wenn Contessa Isabella nicht auf mysteriöse Art und Weise geduldig geworden ist, würde ich von einer allzu langwierigen Kontrolle abraten.“ Die Wachhabenden reagierten nicht direkt, aber die Unsicherheit in ihren Gesichtern konnte man nicht übersehen. Obwohl es inzwischen länger her war, dass der Reisende aus Cordova geflohen war, zeigte der Name Isabellas noch immer seine Wirkung. Schon bald ließ er die Stadttore Wiens hinter sich. Nach dem Treffen mit dem Informanten würde eine Seereise keine Woche dauern, bei gutem Wetter. Dann konnte Roma Aeterna die nächsten Schritte planen.

Reisen beschreibt die Fähigkeit, sich schnell, sicher oder unauffällig in der Welt des 27. Jahrhunderts zu bewegen. Sei es das Wissen um Handelsstraßen, Zölle oder die wahrscheinliche Reisedauer, ein Reisender kann jederzeit abschätzen, 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 Schiffs, die Kenntnis über Seewege und das Deuten der Wetterlage. Will der Charakter über eine längere Strecke hinweg Verfolgern entgehen oder als Engel einen guten Luftweg finden, wird ebenfalls auf diese Fertigkeit zurückgegriffen.

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

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

fernkampf

Die Fertigkeit Fernkampf umfasst den Umgang mit Bögen, Armbrüsten, Blasrohren und Schusswaffen; Wurfaffen werden weiterhin mit Sportlichkeit eingesetzt.

Ein Charakter erleidet einen -2 Malus, wenn er vorsintfluthliche Schusswaffen ohne den entsprechenden Vorzug einsetzt. So oder so muss die Wirkungsweise zuvor mit der Fertigkeit Alte Technologie verstanden werden.

sportlichkeit

Diese Fertigkeit umfasst auch die Flugfähigkeit der Engel.

Vorzüge

Bekannte Vorzüge

Die meisten Vorzüge aus dem Grundregelwerk der *WdD* können auch in diesem Spiel erworben werden. Ist dies nicht der Fall oder hat sich etwas an den Regeln geändert, werden die Vorzüge im Folgenden aufgelistet.

kampfmeister [ehemals stuntsfahrer]

Vielen Krieger ist der berittene Kampf in Fleisch und Blut übergegangen. Dieser Vorzug verwendet die Regeln für Stuntsfahrer.

kampfstil: kampfkunst [ehemals kung-fu]

Dieser Kampfstil hat sich über die Jahrhunderte aus verschiedenen (vorrangig asiatischen) Kampfsportarten entwickelt. Er verwendet die Regeln für Kung-Fu.

sechster sinn

Dieser Vorzug ist nicht wählbar.

sprache

Der Charakter beherrscht eine Zweitsprache (die Muttersprache ist üblicherweise Common für menschliche Charaktere und Latein für Engel). Lebendige Sprachen neben Common und Latein sind das Arabische des Süd-Ostens und das Englische der britannischen Inseln. Gelehrte und Ramieliten können auch tote Sprachen wie Englisch, Deutsch oder Italienisch erlernen. Die Zeichensprache Ikonen wird nicht durch diesen Vorzug, sondern durch die Fertigkeit Alte Technologie dargestellt.

common-dialekte als vollwertige sprachen

Sollen Kommunikationshürden eine größere Rolle im Spiel einnehmen, sind die Dialekte der Ordensgebiete (Gabrielscommon etc.) vollwertige Sprachen anstelle von untereinander kompatiblen Dialekten derselben Sprache.

status

Folgende Institutionen und Menschengruppen sind typisch für den Vorzug Status: Klerus, Orden, Fraktion, Templer, Diadochenstadt, Kult, Neue Hanse. Für Engel kommen üblicherweise nur Fraktionen und Orden in Frage.

Neue Vorzüge

Die folgenden Vorzüge sind speziell auf das Setting zugeschnitten. Wenn nichts anderes gesagt wird, stehen sie jedem Charakter offen, Menschen wie auch Engel.

geheime macht | • oder •• |

Voraussetzungen: Nur für Engel, entsprechende Weihe

Effekt: Der Engel erlernt eine geheime Macht seines Ordens. Sarielitische Mächte kosten •, die Mächte der anderen Orden ••.

kampfstile

Einige WdD Quellenbücher (bspw. *Armory*) enthalten grundlegende Kampfstile mit archaischen Waffen, die für Templer, Engel und andere kämpferische Charaktere von Nutzen sein können.

Da nicht alle Gruppen Kampfstile verwenden, sind die folgenden beiden Vorzüge vollkommen optional.

kampfstil: fliegende klinge | • bis •••• |

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

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

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

Wie ein Blitz (•): Bei einem Sturmangriff in der Luft sinkt die Verteidigung des Engels für eine Runde um eins und geht nicht wie üblich verloren.

Der Himmel den Engeln (••): Der Engel kann seine Verteidigung in einer Runde aufgeben, um einen fliegenden Gegner zusätzlich zum Schaden des Angriffs etwa zehn Meter weit in eine beliebige Richtung zu schleudern, oder bis zu zwanzig Meter weit nach unten. Der Gegner erleidet 1(S) Schaden, wenn er auf ein Hindernis trifft, in Ausnahmefällen (wie etwa einem Stacheldrahtzaun) kann dieser Schaden auch tödlich sein. Die Größe des Gegners darf die des Engels maximal um eins übersteigen.

Mitreißende Klinge (•••): Der Engel kann einen Teil seiner Bewegung in der Luft vor dem Angriff durchführen und einen Teil danach. Dies ist auch beim Sturmangriff und bei Angriffen auf Gegner möglich, die sich am Boden befinden.

Gabriels Wut (••••): Der Engel kann sich beim Verwenden dieser Aktion nicht bewegen, stattdessen umkreist er einen fliegenden Gegner in der Luft und versucht so, ihn aus seiner Verteidigung zu locken. Dies gilt als Angriff von der Seite, unabhängig vom tatsächlichen Standort des Engels. Dem Gegner muss ein Wurf auf Geistesschärfe + Fassung gelingen, oder er verliert seine Verteidigung gegen diesen Angriff.

kampfstil: himmelspfeil | • bis •••• |

Voraussetzungen: Nur für Engel, Geschick 2, Sportlichkeit 2, Fernkampf 3

Effekt: Der Engel ist außergewöhnlich gut darin, Pfeile im Flug abzuschießen. Besonders die Urieliten sind für ihren angsteinflößenden Einsatz des Bogens aus der Höhe bekannt.

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

Ballistik (•): Der Engel nutzt die Höhe seines Flugs, um weit entfernte Gegner zu treffen. Wenn er sich deutlich über dem Ziel befindet, verdoppeln sich die Reichweitenwerte des Bogens.

In den Rücken (••): Misslingt ein Nahkampfangriff gegen den fliegenden Engel, erhält dieser in seiner nächsten Aktion einen +2 Bonus auf einen Angriff gegen den entsprechenden Gegner.

Der perfekte Winkel (•••): Verzichtet der Engel auf seine Bewegung und nutzt diese stattdessen für die Suche nach einem guten Winkel in der Luft, kann er bis zu drei Punkte Malus für Deckung und Schüsse in den Nahkampf ignorieren.

Uriels Verbot (••••): Verzögert der Engel einen Angriff aus der Luft, um einer bestimmten gegnerischen Aktion zuvorzukommen, muss dem Gegner ein Wurf auf Fassung + Entschlossenheit gelingen, damit er seine Aktion nicht verliert. Dies gilt nur, wenn der Angriff des Engels erfolgreich ist und Schaden verursacht.

lesen & schreiben | •• |

Effekt: Der Charakter ist in der verbotenen Kunst der Schrift bewandert. Er kann Texte in ihm bekannten Sprachen lesen und schreiben.

macht kontrollieren | • bis ••• |

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 und erhält pro Punkt einen +1 Bonus auf den Machtwurf.

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

schnelles nachladen | •• |

Voraussetzungen: Geschick 3, Körperkraft 2, Fernkampf 2

Effekt: Dieser Vorzug gilt wahlweise für Armbrüste ODER für Bögen. Armbrüste können mit einer einzigen Aktion nachgeladen werden (statt mit drei Aktionen), Bögen sogar als Reflex.

Der Vorzug kann zweimal erlernt werden, einmal für Bögen und einmal für Armbrüste.

umgang mit schusswaffen | •• |

Effekt: Der Charakter ist im Umgang mit vorsintflutlichen Schusswaffen geübt und erleidet keinen -2 Malus beim Angriff. Er muss zuvor verstehen, wie ihm unbekannte Waffen funktionieren (sofern es niemand erklärt), erhält aber auch einen +2 Bonus auf entsprechende Würfe für *Alte Technologie*.

Ausrüstung

Nahkampfwaffen

Alle Nahkampfwaffen aus dem WdD Grundregelwerk existieren auch in der Welt von *Engel*, einige kommen neu hinzu. Zweihändige Waffen sind mit einem Sternchen gekennzeichnet, Sonderregeln finden sich im Text.

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(F)	3*	•••••

Panzerhandschuh: Können Teil einer Rüstung sein und werden mithilfe der Fähigkeit *Waffenloser Kampf* verwendet, anstelle von *Bewaffneter Kampf*.

Stoßdolch: Verwendet den Neuner-noch-mal-Effekt.

Kampfstab: Verleiht +1 Verteidigung gegen Gegner mit Nahkampfwaffen der Größe 0 bis 1. Kann in der Wildnis mit einem ausgedehnten Geschick + Überleben Wurf (10 Erfolge, pro Wurf 10 Minuten) improvisiert werden.

Hasta: Verwendet den Neuner-noch-mal-Effekt, bei Sturmangriffen sogar den Achter-noch-mal-Effekt. Typische Templerwaffe.

Schwertlanze: Verleiht +1 Verteidigung gegen Gegner mit Nahkampfwaffen der Größe 0 bis 1.

Rottschwert: Ein Charakter mit der Spezialisierung *Rottschwert* kann diese Waffe auch mit einer Stärke von 3 einhändig führen, hat er sogar Stärke 4+ und die Spezialisierung, gilt bei der Verwendung mit zwei Händen der Neuner-noch-mal-Effekt.

Flammenschwert: Diese typischen gabrielitischen Waffen können aktiviert werden (ohne Ausbildung ein Wurf auf *Alte Technologie*), um bei jedem Treffer automatisch 1(T) Schaden durch Feuer zu verursachen. Flammenschwerter dürfen nach Kirchendogma nur von Engeln des gabrielitischen Ordens getragen werden, der angegebene Preis gilt für den Schwarzmarkt. Ohne feuerfeste Kleidung sind sie sehr gefährlich für den Nutzer.

Fernkampfwaffen

Die Schusswaffen aus dem *WdD* Grundregelwerk sind vorsintflutlich und damit nicht ohne Weiteres erhältlich (siehe unten). Die Menschen des 27. Jahrhunderts greifen lieber auf Waffen aus der folgenden Tabelle zurück.

Zweihändige Waffen sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Regeln für die Wurfaffenreichweite finden sich im Grundregelwerk, bei der Beschreibung der Fertigkeit *Sportlichkeit*. „Aero“ sagt aus, dass eine Wurfaffe aerodynamisch ist.

die sache mit der armbrust

Die Armbrust aus dem Grundbuch ist zu schwach, um neben einem konventionellen Bogen aus dem *Armory* Quellenbuch bestehen zu können (speziell, da es in *Engel* keine Vampire gibt). Damit die Waffe trotzdem eine Daseinsberechtigung im Setting hat, verfügt die hier dargestellte Version über einen höheren Schaden und eine niedrigere Stärkevoraussetzung.

Typ	Schad.	RW	Größe	min.Kk.	Kosten
Armbrust	4	40/80/160	3*	2	...
Blasrohr	0	s. Text	1	1	•
Bogen	min.Kk.	s. Text	3*	s. Text	min.Kk.
Schleuder	2	Wurf x2	1*	2	•
Urielis-Bogen	min.Kk.	s. Text	4*	s. Text	m.Kk.+ •
Wurfaxt	1	Wurf	1	2	••
Wurfmesser	1	Aero	1	2	•
Wurfspeer	3	Aero	3	3	••

Armbrust: Eine Armbrust muss mit drei aufeinander folgenden Aktionen nachgeladen werden.

Blasrohr: Verschießt meistens vergiftete Pfeile. Die kurze Reichweite beträgt [Widerstandsfähigkeit + Größe + Sportlichkeit] x2. Ein Blasrohr muss mit einer Aktion nachgeladen werden.

Bogen: Bögen werden mit einer Minimalkörperkraft (min.Kk.) zwischen 2 und 4 hergestellt. 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. Ein Bogen muss mit einer Aktion nachgeladen werden.

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).

Urielis-Bogen: Die charakteristischen Waffen der Urieliten funktionieren wie normale Bögen. Wird jedoch ein- oder mehrmals die Aktion *Zielen* verwendet, steigt der Schadenswert des nächsten Angriffs um eins (nicht kumulativ). Urielis-Bögen dürfen nach Kirchendogma nur von Engeln des urielitischen Ordens getragen werden, der angegebene Preis gilt für den Schwarzmarkt.

Wurfaxt: Kann mit der stumpfen Seite Schlagschaden verursachen und auch als Nahkampfwaffe verwendet werden (-1 Malus).

Wurfmesser: Kann auch als Nahkampfwaffe verwendet werden, mit einem -1 Malus.

Wurfspeer: Kann trotz der Größe einhändig geworfen und auch als Nahkampfwaffe verwendet werden, mit einem -1 Malus.

Vorsintflutliche Waffen

Für vorsintflutliche Waffen, Granaten und Sprengstoffe werden die entsprechenden Objekte aus dem *WdD* Grundregelwerk verwendet. Die Kosten sind jeweils um •• erhöht, um den Technikbann und die Seltenheit dieser Waren auf dem Schwarzmarkt darzustellen. Dies trifft im Besonderen auch auf Munition zu.

Rüstungen

Die archaischen Rüstungen aus dem *WdD* Grundregelwerk können verwendet werden. Speziell bei den Diadochen findet sich auch noch neuzeitliche Ausrüstung, deren Preis allerdings um •• steigt. Die im Folgenden beschriebenen Schulterpanzer sind die übliche Rüstung vieler Engel; Menschen erleiden einen zusätzlichen -1 Malus auf die Verteidigung, wenn sie sich damit ausrüsten.

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

weitere ausrüstung

Weitere Waffen und Ausrüstungsteile, archaisch wie auch modern, lassen sich unter anderem im Quellenbuch *Armory* finden.

Die Erschaffung eines Engels

„Engel“ ist eine Charakterschablone. Die Erschaffung eines solchen Charakters läuft wie gewohnt ab, obwohl es sich bei der Ausgangsfigur um ein etwa 8-jähriges Kind handelt. Folgende Aspekte unterliegen besonderen Regeln; einige davon werden im kommenden Abschnitt genauer erklärt.

Primäre Attribute und Fertigkeiten: Je nach dem Orden des Engels müssen ein Attributsbereich und der dazugehörige Fertigkeitsbereich primär liegen. Der Charakter erhält einen zusätzlichen Punkt für den Attributsbereich und kann die entsprechenden Attribute bis auf einen Maximalwert von 6 steigern (was auch später mit Erfahrung möglich ist).

Gabrieliten & Urieliten	<i>Körperlich</i>
Raphaeliten & Ramieliten	<i>Geistig</i>
Michaeliten & Sarieliten	<i>Gesellschaftlich</i>

Eigenschaften und Kenntnisse: Die Größe eines Engels beträgt zu Beginn 4 und steigt nach wenigen Jahren auf 5 an. Da Engel robuster als Menschen sind, berechnet sich ihre Gesundheit aus Widerstandsfähigkeit + Größe + 2. Jeder Engel startet mit einem Dogma-Wert von 7. Alle Orden außer den Sarieliten verfügen über Flügel. Engel können meditieren und sprechen sowohl Latein als auch Common.

Besitztümer: Der jeweilige Himmel versorgt die Engel mit passender Ausrüstung, wobei ein gewisses Maß an individuellem Besitz durchaus möglich ist. Vom Vorzug *Ressourcen* sollte tendenziell abgesehen werden; der Spieler wählt einfach einige Dinge, die ihm passend erscheinen.

Ordensvorteile: Die Zugehörigkeit zu einem Orden gibt dem Engel weitere Vorteile. In der Beschreibung finden sich übliche Fertigkeiten, die die meisten Engel erlernen. Letztendlich beherrschen alle Engel die Ordensmächte der ersten Weihestufe, Signum.

erfahrene engel als charaktere

Soll die Gruppe aus erfahrenen Engeln bestehen, sind die Weihestufen im Abschnitt „Spielregeln“ eine gute Orientierungshilfe. Sie enthalten empfohlene Erfahrungswerte für fortgeschrittene Engel.

Will ein Spieler den Verfall des Glaubens darstellen, kann er in Absprache mit dem SL den Dogma-Wert senken. Jeder Punkt unter 7 gibt dem Charakter 5 zusätzliche EP.

Die Orden

michaeliten

Michaeliten erhalten den Vorzug *Motivationskünstler*.

Michaeliten können einen Engel in einer Glaubenskrise unterstützen. Dies muss direkt nach dem Auslöser geschehen, erfordert einen passenden Wurf (oftmals Empathie oder Überredungskunst) und gibt dem Engel einen Bonuswürfel für den Entartungswurf.

Typische Fertigkeiten: Kriegskunst, Bewaffneter Kampf, Einschüchtern, Empathie, Überredungskunst

gabrieliten

Gabrieliten erhalten den Vorzug *Ausdauer* (●).

Gabrieliten können einmal pro Szene eine beliebige Macht als Reflex aktivieren, wenn sie am Zug sind. So ist es sogar möglich, zwei Mächte in derselben Aktion zu aktivieren.

Gabrieliten können von zwei Mächten mit Wirkungsdauer auf einmal profitieren, sofern sie diese selbst aktiviert haben.

Typische Fertigkeiten: Kriegskunst, Bewaffneter Kampf, Fernkampf, Sportlichkeit, Einschüchtern

raphaeliten

Raphaeliten erhalten den Vorzug *Rossnatur*.

Raphaeliten, die der Fraktion der *Curer* angehören (die Mehrheit), können beim Heilen einen Willenskraftpunkt einsetzen, um einen bereits durchgeführten Machtwurf zu einer formelhaften Handlung zu erklären (alle Würfel, die keinen Erfolg zeigen, werden neu geworfen). Dies ist auch dann möglich, wenn bereits Willenskraft eingesetzt wurde, um einen +3 Bonus zu erhalten. Sie werden ihre Mächte nur in Extremsituationen zum Schaden anderer einsetzen.

Raphaeliten, die der Fraktion der *Prüfer* angehören, beherrschen dieselbe Fähigkeit, können sie aber nur verwenden, wenn die Macht eingesetzt wird, um einem Ziel zu schaden. Sie werden ihre Mächte nur einsetzen, um anderen zu helfen, wenn die Situation wirklich kritisch ist.

Typische Fertigkeiten: Gelehrtes Wissen, Kriegskunst, Medizin, Überleben, Waffenloser Kampf, Empathie

fraktionswechsel

Wechselt ein Raphaelit seine Überzeugung, verliert er sofort die Fähigkeiten der alten Fraktion. Die neuen Fähigkeiten erlangt er allerdings erst, wenn er sich mit seiner neuen Weltsicht arrangiert hat, was entweder eine lange Meditationsphase oder eine äußerst emotionale Extremsituation erfordert.

urieliten

Urieliten erhalten den Vorzug *Schnelles Nachladen* (Bogen).

Urieliten erhalten +3 auf Geschwindigkeit und Initiative, wenn sie sich in der Luft befinden und keinen Schulterpanzer tragen.

Typische Fertigkeiten: Reisen, Heimlichkeit, Fernkampf, Sportlichkeit, Überleben, Tierkunde

ramieliten

Ramieliten erhalten den Vorzug *Lesen & Schreiben*.

Ramieliten können ihre *Kathedrale der Gedanken* verwenden, um eine temporäre Spezialisierung zu erlernen. Sollten sie die dazugehörige Fertigkeit gar nicht beherrschen, erhalten sie außerdem einen temporären Fertigkeitenspunkt. Um diese Spezialisierung zu ändern, sind mindestens 4 Stunden Meditation erforderlich.

Typische Fertigkeiten: Alte Technologie, Ermittlungen, Gelehrtes Wissen, Politik

sarieliten

Sarieliten können durch ihre vielseitige Ausbildung drei beliebige Fertigkeiten um einen Punkt steigern, nicht aber auf das Maximum.

Sarieliten nutzen den Neuner-noch-mal-Effekt, wann immer sie ihre Stimme in einer sozialen Situation einsetzen.

Sarieliten haben keine Flügel.

Typische Fertigkeiten: Reisen, Politik, Heimlichkeit, Ausdruck, Ausflüchte, Einschüchtern, Überredungskunst, Umgangsformen

Spielregeln

Der folgende Abschnitt ergänzt die Grundregeln.

to diechere waffen

Diese optionale Regel ist unter anderem in der Spiellinie *Hunter: The Vigil* zu finden. Sie ist für alle Charaktere der Spielwelt gültig (Menschen, Engel, Traumsaat etc.) und ermöglicht realistischere, schnellere Kämpfe, die zeitweise unberechenbar sein können.

Waffen addieren ihren Schadenswert nicht auf den Angriffswurf. Im Fall eines Treffers berechnet sich der verursachte Schaden aus der Zahl der Erfolge und dem Schadenswert der Waffe.

Auf Weissen Schwingen

Alle Engel außer den Sarieliten können fliegen, was sie in einem ähnlichen Ausmaß erschöpft wie alle anderen Bewegungen auch. Die Bewegungsrate entspricht durch die eingeschränkte Manövrierfähigkeit nur dem normalen Geschwindigkeitswert, die Maximalgeschwindigkeit jedoch liegt beim Vierfachen, nicht wie üblich beim Doppelten dieses Werts. Sie kann verwendet werden, wenn der Engel auf seine Aktion verzichtet, und auch ein Sturmangriff aus der Luft erreicht die vierfache Geschwindigkeit.

Engelsweihe

Die drei Stufen der Weihe legen fest, welche Mächte ein Engel wirken kann, und bestimmen auch, wie viele Würfel er gegen den Entzug seiner Mächte werfen darf.

Alle Engel starten das Spiel mit den Signum-Tätowierungen. Steigt die Erfahrung des Charakters, wird er nach einer gewissen Zeit zurück in den Himmel seines Ordens gerufen, um die nächste Stufe der Weihe zu empfangen.

Weihe	Benötigte Erfahrung	Entzugswiderstand
Signum	-	1 Würfel
Sigil	ab ca. 35 Erfahrungspunkten	2 Würfel
Scriptura	ab ca. 75 Erfahrungspunkten	3 Würfel

Engelsmächte

Engel erlernen bei der Weihe automatisch alle Mächte der entsprechenden Stufe, mit Ausnahme der geheimen Mächte, die als Vorzug gekauft und mit dem Spielleiter abgesprochen werden müssen. Die Beschreibung der Mächte enthält ihre relevanten Werte.

Engelsmächte erfordern im Normalfall eine Aktion und einen Machtwurf. Sie erschöpfen den Körper des Engels, weshalb der Spieler nach der Anwendung einen Entzugswurf durchführt. Die Anzahl der Würfel hängt von der Weihestufe ab und reduziert den Entzug; die verbleibenden Punkte erleidet der Engel als Betäubungsschaden (wobei einige geheime Mächte tödlichen Schaden verursachen). Willenskraft kann normal eingesetzt werden. Misslingt der Machtwurf, kann der Engel die Macht eine Minute lang nicht mehr einsetzen. Bei einem katastrophalen Fehlschlag erleidet er den Entzug ohne Widerstandswurf und kann zehn Minuten lang gar keine Macht verwenden.

Engel müssen sich konzentrieren, um Mächte einzusetzen. In Stresssituationen oder unter ablenkenden Bedingungen erleiden sie einen Malus (-1 bis -2) auf den Machtwurf.

Ein Ziel kann immer nur von einem vorteilhaften Machteffekt profitieren, der vom selben Engel gewirkt wurde und eine Wirkungsdauer hat. Im Zweifelsfall muss es sich für einen Effekt entscheiden. Es ist also beispielsweise nicht möglich, ein Ziel mit mehreren Mächten auf einmal zu verstärken, die vom selben Engel stammen. Die Mächte unterschiedlicher Engel werden unabhängig voneinander behandelt, Mächte ohne Wirkungsdauer (wie die Heilende Hand) sind ebenfalls von dieser Regelung ausgenommen. Gleiche Mächte allerdings wirken niemals kumulativ.

spiel mit weniger mächten

Sollen nicht alle Engel die gleichen Mächte beherrschen, können die folgenden optionalen Regeln verwendet werden. Sie senken den Powerlevel des Spiels und spezialisieren jeden Engel.

Bei der Charaktererstellung erlernt jeder Engel zwei Mächte aus der Liste seines Ordens. Jedes Mal, wenn er eine neue Weihstufe erreicht, erlangt er automatisch eine Macht der neuen Stufe. Weitere Mächte können durch den Vorzug *Macht* erlernt werden. Der Vorzug *Geheime Macht* ist um • teurer.

macht [•]

Effekt: Der Charakter erlernt eine zusätzliche Macht.

Dieser Vorzug kann mehrmals erlernt werden, jedes Mal für eine andere Macht.

meditation

Engel können sich in einen Ekstase-ähnlichen Zustand versetzen, der ihnen verschiedene Vorteile bringt. Zum einen haben 4 Stunden Meditation die erholsame Wirkung von 8 Stunden Schlaf, zum anderen verkürzt ein meditierender Engel die Heilungszeit seiner Wunden: 8 Minuten für ein Kästchen Betäubungsschaden, einen Tag für einen Kästchen tödlichen Schaden, 3 Tage für ein Kästchen schwer heilbaren Schaden. Um die Genesung von tödlichem und schwer heilbarem Schaden zu beschleunigen, muss der Engel mindestens 8 Stunden täglich meditieren.

Meditation erfordert einen ausgedehnten Konzentrationswurf (Fassung + Geistesschärfe, 10 Erfolge, 1 Minute pro Wurf). Für ablenkende Umstände kann der Spielleiter einen Malus vergeben.

modifizierter Vorteil: Dogma [Moral]

Anstelle von Moral verfügen Engel über den Wert Dogma. Dieser drückt aus, wie überzeugt der Charakter von der angelitischen Lehre ist, wie stark er glaubt und wie sicher er sich in seiner eigenen Existenz fühlt. Ein Charakter mit einem hohen Dogma-Wert könnte überzeugt oder fanatisch sein, ein niedriger Wert dagegen spricht für eine zweifelnde oder zynische Person. Dogma repräsentiert nicht die persönlichen Moralvorstellungen, obwohl die Spielregeln identisch mit denen der menschlichen Moral sind.

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

Im Gegensatz zur Moral wird ein Charakter nicht unspielbar, wenn sein Dogma auf 0 sinkt. Stattdessen verliert er unwiederbringlich seinen Glauben und erhält vom SL einen passenden Moral-Wert (meistens 4 oder 5). Geistesstörungen bleiben oft erhalten, sie können aber auch entfernt, uminterpretiert oder ausgetauscht werden. Die Mali des niedrigen Dogma-Werts bleiben bestehen und verschwinden erst, wenn der Engel mit sich ins Reine kommt.

sündentabelle

10	Ketzerische Gedanken (5W10)
9	Eine sichtbare Verletzung erleiden, den „unfairen“ Ausgang einer schicksalsträchtigen Situation erleben (5W10)
8	Einen angelitischen Befehl missbilligen (4W10)
7	Unter innerkirchlichen Konflikten leiden, einen Menschen nur aufgrund von Dogmatik töten (3W10)
6	Erfahren, dass ein befreundeter Engel zu Gott gegangen ist, aus Notwendigkeit heraus ketzerisch handeln (4W10)
5	Einen wichtigen Kirchendiener töten, auf Befehl oder aus Notwendigkeit heraus mit Ketzern kooperieren (3W10)
4	Liebe zu einem Engel, einen Engel sterben sehen (3W10)
3	Ketzer vor der Kirche beschützen (2W10)
2	Liebe zu einem Menschen, sich gegen rechtmäßig befugte Kirchendiener verteidigen (2W10)
1	Andere Engel töten, bewusst Pläne gegen die Kirche unterstützen (2W10)

auswirkungen des dogma-werts

Engel mit einem hohen Dogma-Wert sind geistig gefestigter als ihre zweifelnden Brüder und Schwestern, die sich mit Alpträumen, fremdartigen Erinnerungen und Schlaflosigkeit herumplagen müssen. Je nach Höhe des Werts gelten gewisse Boni und Mali.

Dogma 10: Engel mit diesem Ausmaß an Glauben zweifeln nicht länger. Sie sind fanatische Paladine, für die der angelitische Glauben eine unanfechtbare Selbstverständlichkeit darstellt.

Sie erhalten +1 auf alle Meditations- und Machtwürfe. Wenn sie 8 Stunden lang meditieren, regenerieren sie zwei Punkte Willenskraft anstatt wie üblich einen 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. Ihre wenigen Zweifel kämpfen sie im Inneren nieder.

Sie erhalten +1 auf alle Meditations- und Machtwürfe.

Dogma 7 bis 6: Der übliche Engel im Dienst der Kirche ist ein ausgebildeter Soldat, aber keine Maschine. Er behält seine Ideen größtenteils für sich, aber gelegentlich sieht und hört er Dinge, die er nicht verdrängen kann.

Es gelten keine Boni oder Mali.

Dogma 5 bis 4: Diese Charaktere zweifeln. Sie haben ihre Erfahrungen gemacht, obwohl sie nur selten wissen, was sie damit anfangen sollen. Sie suchen häufig nach Wahrheiten, interpretieren Befehle recht frei und stellen Widersprüche infrage, für sich selbst und gelegentlich auch gegenüber anderen. Die ersten Alpträume tauchen auf, oftmals mit schwer deutbaren Visionen und Bildern.

Diese Engel erhalten -1 auf alle Meditationswürfe.

Dogma 3 bis 1: Das Weltbild dieser Charaktere hat gewaltige Risse. Die Kirche ist für sie vorrangig eine Organisation, und auch ihr eigenes Wesen als Engel steht inzwischen in Frage. Die Alpträume und Erinnerungen nehmen ein grauenvolles Ausmaß an, und auch die Läuterung ist in greifbarer Nähe.

Diese Engel erhalten -2 auf alle Meditationswürfe. Sie regenerieren nur noch jede zweite Nacht einen Punkt Willenskraft

Dogma 0: Die Engel sind nicht länger angelitischen Glaubens.

Kommt dieser Umstand ans Licht, erwartet sie die Läuterung.

Maichte der Michaeliten

signum

die seeje der schar

Wurf: Präsenz + Fassung

Entzug: 0

Effekt: Der Michaelit stellt eine telepathische Verbindung zur Schar her. Die Engel können ihm antworten, sich jedoch nicht auf diese Weise untereinander verständigen. Eine erhöhte Reichweite erschwert den Wurf. Die Wirkungsdauer beträgt eine Minute.

bis zu 10 Meter weit	kein Malus
bis zu 100 Meter weit	-2
bis zu 1000 Meter weit	-4

innere ruhe

Wurf: Entschlossenheit + Fassung

Entzug: 1

Effekt: Der Neuner-noch-mal-Effekt gilt für alle Würfe mit dem Attribut Fassung. Die Wirkungsdauer hängt von der Anzahl der erreichten Erfolge ab.

1 Erfolg	1 Minute
2-3 Erfolge	10 Minuten
4+ Erfolge	1 Stunde

ross und reiter

Wurf: Geistesschärfe + Intelligenz

Entzug: 1

Effekt: Der Michaelit hat Zugriff auf zahlreiche Taktiken, die er mit seiner Schar teilt. Er erhält Bonuswürfel, die er innerhalb der laufenden Szene auf beliebige Charaktere und Würfe aufteilen kann, sofern sie zum Kampf beitragen. Ross und Reiter wirkt im Radius von 100 Metern, die Anzahl der Würfel gleicht den erreichten Erfolgen. Die Macht funktioniert nur einmal pro Szene.

die stimme

Wurf: Manipulation + Präsenz (siehe Text)

Entzug: 1

Effekt: Die hypnotische Stimme des Engels unterbreitet einem Menschen einen Vorschlag, der vollkommen vernünftig erscheint, sofern er nicht das Leben des Ziels bedroht. Die Entschlossenheit des Ziels gilt dabei als Malus, besonders absurde Vorschläge können mehrere Erfolge benötigen. Im Erfolgsfall wird das Ziel auch später nicht erkennen, dass es etwas Widersinniges getan hat.

Konsonanz: Jeder Exponent verleiht +1 auf den Machtwurf.

konsonanz

Konsonanz ist eine sarielitische Macht, die normalerweise andere Sarieliten verstärkt. Dass sie auch zusammen mit einigen michaelitischen Mächten funktioniert, ist noch weitestgehend unbekannt.

si3i

tohuwabohu

Wurf: Präsenz + Geistesschärfe

Entzug: 2

Effekt: Der Michaelit versetzt eine Gruppe von Menschen durch seine Ausstrahlung in Panik (er kann wählen, wer betroffen ist). Die Ziele erleiden zudem -1 auf alle Würfe. Die Macht hat eine Reichweite von 100 Metern und wirkt eine Minute lang. Die Anzahl der Betroffenen erschwert den Wurf. Engel und Traumsaatkreaturen sind immun gegen diese Macht.

Konsonanz: Jeder Exponent erhöht die Anzahl der Betroffenen, wenn es um das Berechnen der Mali geht (siehe Tabelle)

bis zu 10 Ziele	kein Malus	Konsonanz: +5 pro Exp.
11 bis 30 Ziele	-2	Konsonanz: +10 pro Exp.
31 bis 100 Ziele	-4	Konsonanz: +20 pro Exp.

korona

Wurf: Intelligenz + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Der Michaelit wird von einer Lichtaura umgeben. Er erhält einen +3 Bonus auf alle Würfe im Umgang mit anderen. Die Wirkungsdauer hängt von den erreichten Erfolgen ab, kann aber auch jederzeit beendet werden.

1 Erfolg	kurzes Aufleuchten, die nächste Aktion
2-3 Erfolge	1 Minute
4+ Erfolge	10 Minuten

die hand gottes

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit

Entzug: 2

Effekt: Der Michaelit versetzt seinem Feind einen starken Stromschlag. Dies erfordert zuerst einen waffenlosen Berührungsangriff (Geschick + Waffenloser Kampf, jede Rüstung wird ignoriert, kein Schaden), die Macht kann im Erfolgsfall als Reflex aktiviert werden. Der Schaden hängt von den Erfolgen des Machtwurfs ab.

1 Erfolg	1(T) und 2(S)
2-3 Erfolge	2(T) und 2(S)
4+ Erfolge	2(T) und 3(S)

schaden und mächte

in einem tödlicheren Spiel

Wird die alternative Regel für das Spiel mit tödlicheren Waffen verwendet, sollte der Schaden von Mächten, die direkte, waffenähnliche Angriffe darstellen, um 2(T) erhöht werden.

herr iber den leib

Wurf: Entschlossenheit + Fassung

Entzug: 1

Effekt: Diese Macht erfordert einen Angriff auf den Michaeliten, kann dann aber auch ohne Konzentration als Reflex aktiviert werden. Der Engel erhöht kurzzeitig seine Widerstandsfähigkeit oder seine Körperkraft, abhängig von den Erfolgen des Wurfs. Die Wirkung endet, sobald die unmittelbare Gefahr gebannt ist, aber spätestens nach 10 Minuten.

1 Erfolg	+1 (Maximum 6)
2-3 Erfolge	+2 (Maximum 6)
4+ Erfolge	+3 (Maximum 6)

scriptura

bannstrahl

Wurf: siehe Text

Entzug: 3

Effekt: Der Michaelit wirft einen Blitzstrahl auf einen oder mehrere Gegner. Dies erfordert einen Berührungsangriff auf Entfernung (Geschick + Fernkampf oder Sportlichkeit, jede Rüstung wird ignoriert, kein Schaden), die Macht wird im Erfolgsfall als Reflex aktiviert. Die maximale Reichweite beträgt 30 Meter, der Schaden hängt von den Erfolgen des Machtwurfs ab. Der Engel kann die Wirkung nach einem Treffer auf weitere Ziele ausdehnen, die maximal 5 Meter vom ersten entfernt sind, bis er schließlich eins verfehlt. Für jedes Ziel fällt ein weiterer Angriffswurf an, mit einem Malus von -1 pro vorangegangenen Treffer.

1 Erfolg	1(T) und 1(S)
2-3 Erfolge	1(T) und 2(S)
4+ Erfolge	2(T) und 2(S)

der schrei

Wurf: Präsenz + Entschlossenheit (siehe Text)

Entzug: 3

Effekt: Ein Schrei des Michaeliten zerrei3t die Zellstruktur eines einzelnen Wesens in der Nähe. Die Widerstandsfähigkeit gilt dabei als Malus, ab 3 Metern Entfernung erleidet der Engel au3erdem

einen -2 Modifikator. Die Maximalreichweite beträgt zehn Meter. Pro Erfolg erleidet das Opfer 2(SH) Schaden, oder 3(SH), wenn sich der Engel vor dem Wurf für tödlichen Entzug entscheidet.

Konsonanz: Jeder Exponent verleiht +1 auf den Machtwurf.

vo||macht

Wurf: Manipulation + Präsenz (siehe Text) **Entzug:** 3

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

geheime macht: abrahams schoss

Wurf: Präsenz + Fassung **Entzug:** 3(T)

Effekt: Der Michaelit erschafft eine Zone des Friedens in einem Radius von 100 Metern. Die Wirkungsdauer und die Anzahl der Ziele (der Michaelit entscheidet, wer ein Ziel ist) erschweren den Wurf. Die Traumsaat ist immun gegen diese Kraft. Jeder Betroffene, der eine aggressive Handlung durchführen will, benötigt eine starke Motivation und muss zuerst mit einem Wurf auf Entschlossenheit + Fassung mehr Erfolge als der Michaelit erreichen. Misslingt dieser Wurf, ist der Angreifer für den Rest der Wirkungsdauer friedfertig und kann höchstens flüchten. Die Wirkung kann jederzeit beendet werden.

1 Minute, maximal 10 Personen	kein Malus
10 Minuten	-1
1 Stunde	-2
+30 Personen	-1 (kumulativ)

geheime macht: dornbusch

Wurf: Manipulation + Intelligenz **Entzug:** 2(T)

Effekt: Der Michaelit ruft eine Illusion im Geist beliebig vieler Ziele hervor, die sich in zehn Metern Entfernung befinden müssen (Traumsaatkreaturen sind immun). Jeder Sinn nach dem ersten, der betroffen sein soll, gibt einen -1 Malus auf den Wurf. Die Wirkungsdauer beträgt eine Minute, die Illusion kann einen Radius von 60 Metern darstellen. Hat ein Ziel einen guten Grund, an der Illusion zu zweifeln, kann es sich mit einem Wurf auf Intelligenz + Fassung wehren; es benötigt mehr Erfolge als der Michaelit.

geheime macht: jericho

Wurf: Körperkraft + Präsenz **Entzug:** 5(T)

Effekt: Der Michaelit entfesselt mit seinem Schrei eine gewaltige Kraft in der Form eines Kegels, die Strukturen zerstört oder beschädigt, lose Gegenstände herumschleudert und Kreaturen tötet oder verletzt. Eine größere intendierte Wirkung kann den Wurf erschweren. Der Schaden wird wie bei einer Explosion abgehandelt, einmal gilt der vermerkte Wert direkt, einmal wird er gewürfelt. Lebewesen, die um die Wirkung wissen, können sich zu Boden werfen, um den Schaden um 2 zu senken. Rüstung reduziert den Schaden um ihren Wert gegen Schusswaffen, Deckung kann ebenfalls helfen.

Konsonanz: Jeder Exponent verleiht +1 auf den Machtwurf.

4 Schaden (Explosion), 25 Meter	kein Malus
50 Meter	-2
+1 Schaden (Explosion)	-2 (kumulativ)

geheime macht: machtwort

Wurf: Präsenz + Manipulation **Entzug:** 0

Effekt: Der Michaelit kann im Extremfall einen anderen Engel in einen todesähnlichen Zustand versetzen, der anhält, bis der Himmelsstreiter von den Täufern seines Himmels wiedererweckt wird. Die Reichweite des notwendigen telepathischen Worts beträgt zehn Meter, der andere Engel kann sich mit Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit wehren (er benötigt mehr Erfolge). Der Michaelit muss sich für sein Handeln verantworten.

geheime macht: seele der welt

Wurf: Geistesschärfe + Fassung **Entzug:** 2(T)

Effekt: Seele der Welt wirkt wie Seele der Schar, hat aber eine größere Reichweite (abhängig vom Wurf) für die Verwendung im Krieg. Die Wirkungsdauer beträgt zehn Minuten.

bis zu 1 km weit	kein Malus
bis zu 3 km weit	-2
bis zu 10 km weit	-4

flächte der gabrieliten

signum

daniels geschenk

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung **Entzug:** 1

Effekt: Der Gabrielit verändert seine Hautstruktur, um kurzzeitig Feuer zu widerstehen. Pro Erfolg sinkt jeglicher Schaden, den der Charakter durch Feuer erleidet, um 1. Die Wirkungsdauer beträgt zehn Minuten.

davids flinkheit

Wurf: Geschick + Fassung **Entzug:** 1

Effekt: Der Gabrielit wählt einen Effekt – alle Würfe mit Geschick profitieren vom Neuner-noch-mal-Effekt, die Verteidigung kann auch gegen Angriffe mit Schusswaffen eingesetzt werden oder die Geschwindigkeit verdoppelt sich (die Maximalgeschwindigkeit beim Flug ist unverändert). Mit einem Malus auf den Machtwurf ist es auch möglich, von mehreren Effekten zu profitieren. Die Wirkungsdauer beträgt eine Minute.

1 Effekt	kein Malus
2 Effekte	-2
3 Effekte	-4

goliaths kraft

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

Effekt: Goliaths Kraft erfordert einen Angriff auf den Gabrieliten, kann dann aber auch ohne Konzentration als Reflex aktiviert werden. Der Engel erhöht kurzzeitig seine Widerstandsfähigkeit oder seine Körperkraft, abhängig von den Erfolgen des Machtwurfs. Die Wirkung endet, sobald die unmittelbare Gefahr gebannt ist, aber spätestens nach zehn Minuten.

1 Erfolg	+1 (Maximum 6)
2-3 Erfolge	+2 (Maximum 6)
4+ Erfolge	+2 (Maximum 7)

samsons haar

Wurf: Intelligenz + Geistesschärfe **Entzug:** 1

Effekt: Der Gabrielit bereitet sich darauf vor, die Schwachstellen eines Feinds auszunutzen. Gelingt der Wurf, wird sein nächster Angriff auf das Ziel eine routinierte Handlung (alle Würfel, die keine Erfolge zeigen, können noch einmal geworfen werden). Je nach Art des Gegners erleidet er einen Malus.

gewöhnlich, vertraut	kein Malus
schwer durchschaubar, unbekannt	-2 Malus
obskur, merkmalslos	-4 Malus

sigil

reich der rache

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

Effekt: Der Gabrielit gerät in einen rasenden Zustand, in dem er keinen Befehlen mehr folgt und weder Freund noch Feind kennt. Er erhält seine Erfolge als Bonus auf Nahkampfangriffe und als temporäre Gesundheitskästchen. Wird der Gabrielit verwundet, werden diese Kästchen zuerst abgestrichen, sie können außerdem nicht geheilt werden. Seine Verteidigung wird nicht länger von gegnerischen Angriffen abgezogen, aber er erleidet auch keine Verletzungsmali. Kelch der Rache endet erst, wenn es keine Feinde, Freunde oder Unbeteiligte mehr gibt, oder nach einer Minute.

solem

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Die Hautstruktur des Engels verhärtet sich. Für eine Minute erhält er einen Rüstungsbonus, kumulativ mit getragener Rüstung.

1 Erfolg	1/1
2-3 Erfolge	2/2
4+ Erfolge	3/3

gottes rüstung

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit

Entzug: 2

Effekt: Der Gabrielit bildet kleine, einziehbare Klingenwaffen an verschiedenen Stellen des Körpers aus – Krallen, Sporne an Ellenbogen und Knien sowie Klingen an Handknöcheln und Handgelenken. Die Klingen wirken metallisch, sind es aber nicht, und sie behindern niemals den Gabrieliten selbst. Der Schadenswert waffenloser Angriffe steigt auf 3(T). In jeder Runde des Ringkampfes mit dem Engel erleiden Gegner automatisch ein Kästchen tödlichen Schaden. Die Macht kann auch Boni in speziellen Situationen geben, etwa beim Befreien aus Fesseln oder beim Klettern.

1 Erfolg	1 Minute
2-3 Erfolge	10 Minuten
4+ Erfolge	1 Stunde

licht des herrn

Wurf: Körperkraft + Präsenz (s. Text)

Entzug: 2

Effekt: Der Gabrielit strahlt kurzzeitig ein grelles Licht aus, um seine Feinde zu blenden. Alle geblendeten Gegner leiden unter den Regeln für Blind kämpfen. Die Anzahl der Erfolge bestimmt die Anzahl der Kampfrunden, in denen die Gegner geblendet sind.

scriptura

das jüngste gericht

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Manipulation

Entzug: 0

Effekt: Der Gabrielit zapft die Kraftreserven seiner Schar an, um weiterkämpfen zu können. Für jeden Erfolg erhält er ein temporäres Gesundheitskästchen von einem Scharmitglied, das daraufhin ein Kästchen tödlichen Schaden erleidet. Es ist nicht möglich, mehrere Kästchen vom selben Engel zu nehmen. Wird der Gabrielit verwundet, werden zuerst die temporären Kästchen abgestrichen. Sie sind nicht heilbar und verfallen nach zehn Minuten (sofern sie nicht abgestrichen wurden). Will sich ein Scharmitglied gegen die Macht wehren, kann es dem Gabrieliten mit einem Wurf auf Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit den Kraftschub verwehren. Der Verteidiger benötigt mehr Erfolge als der Gabrielit.

schuld des glaubens

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Geistesschärfe

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 waffenlosen Angriff oder einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe auswürfelt. Die Verteidigung des Engels fällt weg, der Gegner fügt sich den Schaden selbst zu.

opferlamm

Wurf: Körperkraft + Entschlossenheit

Entzug: 0

Effekt: Der Gabrielit lässt seinen Körper in einer verzweifelten Explosion vergehen, die alles in einem Radius von zehn Metern in Mitleidenschaft zieht. Der Schaden wird wie bei einer Explosion abgehandelt, einmal gilt der vermerkte Wert direkt, einmal wird er gewürfelt. Lebewesen, die um die Wirkung wissen, können sich zu Boden werfen, um den Schaden um 2 zu senken. Rüstung reduziert den Schaden um ihren Wert gegen Schusswaffen, Deckung kann ebenfalls helfen.

0 Erfolge	Tod des Gabrieliten
1 Erfolg	4 (Explosion)
2-3 Erfolge	5 (Explosion)
4+ Erfolge	6 (Explosion)

geheime macht: baum der erkenntnis

Wurf: siehe Text

Entzug: 2(T)

Effekt: Der Gabrielit durchschaut einen Gegner völlig. Diese Kraft wirkt wie Samsons Haar, allerdings werden alle Angriffe auf den Gegner für den Rest der Szene zu routinierten Handlungen (alle Würfel, die keinen Erfolg zeigen, können noch einmal geworfen werden).

geheime macht: baum der läuterung

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit

Entzug: 3(T)

Effekt: Der Gabrielit geht für eine Minute in Flammen auf. Er ist immun gegen Feuer, seine waffenlosen Angriffe verursachen schwer heilbaren Schaden und Lebewesen im Radius von 3 Metern erleiden jede Runde tödlichen Schaden. Brennbares Material in der Umgebung fängt ebenfalls Feuer. Die Höhe des Schadens ist von den Erfolgen abhängig.

1 Erfolg	2 (SH)	1(T) Umgebungsschaden
2-3 Erfolge	3 (SH)	1(T) Umgebungsschaden
4+ Erfolge	3 (SH)	2(T) Umgebungsschaden

geheime macht: baum des lebens

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung

Entzug: 0

Effekt: Die Wunden des Gabrieliten schließen sich ohne das Zutun eines Raphaeliten, jede Runde ein Kästchen, zuerst Schlag-schaden, dann tödlicher Schaden (schwer heilbarer Schaden ist nicht betroffen). Die Wirkungsdauer beträgt eine Minute pro Erfolg, in dieser Zeit können keine anderen Mächte eingesetzt werden. Die Kraft funktioniert nur einmal pro Geschichte.

Mächte der Raphaeliten

signum

das sehende auge

Wurf: Geistesschärfe + Intelligenz

Entzug: 0

Effekt: Der Raphaelit berührt das Ziel und erkennt so alle Krankheiten, die genaue Schwere der Wunden und den Verlauf eventueller Vergiftungen, unter denen das Ziel leidet. Seltene oder unbekannte Krankheiten und Gifte benötigen 2 bis 4 Erfolge.

heilende hand

Wurf: Geistesschärfe + Fassung

Entzug: s. Text

Effekt: Der Raphaelit berührt das Ziel, um dessen Wunden zu schließen oder neue zu öffnen.

Ein bereitwilliges Ziel wird um eine Anzahl tödlicher Schadenskästchen in Höhe der Erfolge geheilt. Der Raphaelit erleidet die Hälfte der Erfolge als Entzug (aufgerundet), kann die Erfolge aber auch reduzieren, um Entzugsschaden zu vermeiden. Wird das Ziel ein zweites Mal geheilt, bevor es vier Stunden meditiert oder

acht Stunden geschlafen hat, verursacht die Macht schwer heilbaren Entzug, ein dritter Einsatz schlägt automatisch fehl.

Will der Raphaelit Schaden verursachen, muss ihm zuerst ein Berührungsangriff gelingen (Geschick + Waffenloser Kampf, jede Rüstung wird ignoriert, kein Schaden). Im Erfolgsfall kann er die Macht als Reflex aktivieren, jeder Erfolg beim Machtwurf verursacht 1(T) Schaden. Der Raphaelit erleidet Entzug 1.

knochenfeld

Wurf: Intelligenz + Fassung

Entzug: 1

Effekt: Der Engel kann kurzzeitig totes Gewebe reanimieren. Er muss die Leiche berühren und bestimmt in der darauf folgenden Minute die Bewegung des toten Fleisches durch Konzentration. Das Ausmaß der Kontrolle erschwert den Wurf.

ein Bein zuckt, ein Kopf nickt, Augen öffnen sich	kein Malus
ein Mund formt Worte, eine Hand greift zu	-2
gewöhnliche, langsame Körperbewegungen	-4

mein leib

Wurf: Geistesschärfe + Entschlossenheit

Entzug: 1

Effekt: Der Raphaelit stärkt oder schwächt eine berührte Kreatur.

Er kann ein körperliches Attribut um die Hälfte seiner Erfolge steigern (aufgerundet). Das Attributmaximum kann nicht überschritten werden, die Wirkungsdauer beträgt eine Minute. Dieser Effekt kann immer nur ein Ziel zur selben Zeit betreffen.

Will der Engel ein Attribut senken, muss ihm zuerst ein Berührungsangriff gelingen (Geschick + Waffenloser Kampf, jede Rüstung wird ignoriert, kein Schaden). Im Erfolgsfall kann er die Macht als Reflex aktivieren. Das Attribut sinkt um die Hälfte seiner Erfolge (aufgerundet). Sinkt es auf Null, kann das Opfer mit dem entsprechenden Attribut keine Würfe mehr durchführen. Die Wirkungsdauer beträgt eine Minute.

si8i

benedejung

Wurf: Intelligenz + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Der Raphaelit kann durch eine Berührung und diese Macht eine künstliche Befruchtung bewirken oder eine unfruchtbare Frau wieder fruchtbar machen.

bittere galle

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Geistesschärfe

Entzug: 2

Effekt: Der Raphaelit kann ein Ziel von einem Gift befreien. Gefährliche Substanzen erschweren den Wurf.

Giftigkeit 1-3	kein Malus
Giftigkeit 4-6	-2
Giftigkeit 7+	-4

krankheiten heilen

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Intelligenz

Entzug: 2

Effekt: Der Engel heilt eine Krankheit oder infiziert ein Ziel.

Soll eine Krankheit geheilt werden, kann der Raphaelit je nach Schwere und mangelnder Vertrautheit einen Malus auf den Machtwurf erleiden (-2 oder -4).

Will der Engel ein Ziel mit einer Krankheit infizieren, muss ihm zuerst ein Berührungsangriff gelingen (Geschick + Waffenloser Kampf, jede Rüstung wird ignoriert, kein Schaden). Im Erfolgsfall kann er die Macht als Reflex aktivieren. Will der Raphaelit schwere Krankheiten verursachen, erleidet er einen Malus auf den Machtwurf (-2 oder -4, je nach Schwere).

spinnen des lebensfadens

Wurf: Geistesschärfe + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Der Raphaelit kann eine Lähmung heilen oder hervorrufen.

Soll eine Lähmung geheilt werden, kann der Raphaelit je nach Stärke der Lähmung einen Malus auf den Machtwurf erleiden (-2 oder -4).

Will der Engel ein Ziel lähmen, muss ihm zuerst ein Berührungsangriff gelingen (Geschick + Waffenloser Kampf, jede Rüstung wird ignoriert, kein Schaden). Im Erfolgsfall kann er die Macht als Reflex aktivieren. Die Widerstandsfähigkeit des Opfers gilt als Malus auf den Machtwurf, die Erfolge bestimmen, wie lang das Opfer gelähmt ist. Ein gelähmtes Opfer kann keine Aktionen durchführen und verliert seine Verteidigung.

1 Erfolg	1 Runde
2-3 Erfolge	3 Runden
4+ Erfolge	1 Minute

scriptura

asche zu asche

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

Effekt: Der Raphaelit ist im Stande, durch eine Berührung menschliche Zellstrukturen zu zerstören. Zuerst muss ihm ein Berührungsangriff gelingen (Geschick + Waffenloser Kampf, jede Rüstung wird ignoriert, kein Schaden). Im Erfolgsfall kann er die Macht als Reflex aktivieren. Das Ziel wehrt sich mit Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit gegen den Zerfall; erreicht es weniger Erfolge als der Engel, stirbt es sofort, im Fall eines Unentschiedens erleidet es 2(SH) Schaden. Menschen mit Größe 6+ erhalten einen +2 Bonus, Engel und Traumsaatkreaturen sind immun gegen die Macht.

kelch des lebens

Wurf: Intelligenz + 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 gilt ein Malus.

ein Finger, ein Auge, der Gehörgang	kein Malus
eine Hand, ein Fuß, eine Lunge	-2
ein Arm, ein Bein, ein Herz	-4

jazarus

Wurf: Intelligenz + Entschlossenheit

Entzug: 5

Effekt: Der Raphaelit kann einen toten Körper wiederbeleben. Der Verfall der Leiche erschwert den Machtwurf, außerdem muss der Korpus größtenteils komplett sein (die Macht Kelch des Lebens kann Abhilfe schaffen). Die Widerstandsfähigkeit des Belebten sinkt um 1. Ein Toter, der länger als einen Monat tot ist, kann nur belebt werden, wenn seine Leiche konserviert wurde. Die Macht benötigt zehn Minuten Zeit.

ein Tag	kein Malus
eine Woche	-2
ein Monat	-4

ttachte der Ramieliten

si8num

ikone

Wurf: Geistesschärfe + Fassung

Entzug: 0

Effekt: Der Ramielit kann augenblicklich ein einmal erlebtes Ereignis in sein Gedächtnis zurückrufen. Das Abfragen länger 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 + Präsenz

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 eine 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 Neuner-noch-mal-Effekt gilt für alle Würfe mit dem Attribut Fassung. Die Wirkungsdauer hängt von der Anzahl der erreichten Erfolge ab.

1 Erfolg	1 Minute
2-3 Erfolge	10 Minuten
4+ Erfolge	1 Stunde

samsons haar

Wurf: Intelligenz + Geistesschärfe

Entzug: 1

Effekt: Der Ramielit bereitet sich darauf vor, die Schwachstellen eines Feinds auszunutzen. Gelingt der Wurf, wird sein nächster Angriff auf das Ziel eine routinierte Handlung (alle Würfel, die keine Erfolge zeigen, können noch einmal geworfen werden). Je nach Art des Gegners erleidet er einen Malus.

gewöhnlich, vertraut	kein Malus
schwer durchschaubar, unbekannt	-2 Malus
obskur, merkmalslos	-4 Malus

§§§

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 gewünschter Wirkungsdauer erleidet er einen Malus.

10 Sekunden	kein Malus
1 Minute	-2
10 Minuten	-4

babylons sprachen

Wurf: Intelligenz + Fassung

Entzug: 1

Effekt: Der Ramielit erhält die Fähigkeit, fremde Sprachen zu verstehen und zu sprechen. Dies gilt auch für die Zeichensprache Ikons.

eine Sprache, 10 Minuten	kein Malus
alle existierenden Sprachen	-2
Wirkungsdauer 1 Stunde	-2

prophet

Wurf: Intelligenz + Geistesschärfe

Entzug: 2

Effekt: Der Engel erhält eine Antwort auf eine beliebige Frage. Sie muss sich auf ein Objekt in Sichtweite beziehen und kann sich nicht um Ereignisse drehen, die weiter als 7 Tage entfernt sind. Eine Frage ergibt immer die gleiche Antwort, bis sich die Umstände ändern, außerdem kann die Macht nur Daten auswerten und Wahrscheinlichkeiten berechnen. Ist der Ausgang offen (und gibt es viele unbekannte Konstanten), wird der Einsatz der Macht komplizierter.

eindeutige Antwort	Kein Malus
schwierige Antwort	-2 Malus
kaum berechenbare Antwort	-4 Malus

streiter des herrn

Wurf: Intelligenz + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Der Ramielit wird kurzzeitig zu einem besseren Kämpfer. Er erhält eine Minute lang +2 auf die Verteidigung und kann in dieser Zeit zudem eine Anzahl an Bonuswürfeln in Höhe der Erfolge für beliebige Kampfwürfe verwenden.

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 der Frage mit dem Namen des Objekts und/oder einer genauen Beschreibung. Die Mali sind identisch zu Prophet.

geist u ber seele

Wurf: Geistesschärfe + Fassung

Entzug: 3

Effekt: Der Ramielit kann durch Beobachtung die Gemütslage und die Gedanken seines Gegenübers durchschauen sowie seine unmittelbar geplanten Handlungen voraussagen. Die Fassung des Ziels gilt als Malus, je nach Anzahl der Erfolge erhält der Engel tiefergehende Informationen. Für die Dauer der Szene erhält er außerdem einen Bonus in Höhe der Erfolge auf alle Würfe mit Manipulation und Präsenz gegen das Ziel.

geist des herrn

Wurf: Intelligenz + Geistesschärfe

Entzug: 3

Effekt: Der Ramielit verbindet seinen Geist mit der Kathedrale der Gedanken. Er erhält einen Bonus in Höhe der erreichten Erfolge für alle geistigen Würfe und kann damit auch auf Wissen zugreifen, das er sonst nicht hat. Die Wirkungsdauer beträgt eine Minute.

geheime macht: jeremijs geheiss

Wurf: Geistesschärfe + Präsenz

Entzug: 3(T)

Effekt: Diese Macht erlaubt es, in die Kathedralen anderer Ramieliten einzudringen, sie zu durchforsten und zu manipulieren. Der Machtwurf ist eine ausgedehnte vergleichende Handlung (10 Minuten pro Wurf) und erfordert Meditation, das Ziel wehrt sich als Reflex mit Geistesschärfe + Entschlossenheit. Es kann dabei den Bonus des Vorzugs Macht kontrollieren (Jeremijs Geheiß) anrechnen, falls es ihn selbst beherrscht. Der Eindringling muss die entsprechende Anzahl an Erfolgen erreichen. Kommt ihm das Ziel dabei zuvor, wird er aus der Kathedrale geworfen und erleidet noch einmal 2(T) Entzug. Im Fall eines Unentschiedens ist der Zugriff außerdem gelungen, aber wahrscheinlich fehlerhaft.

Erinnerungen einsehen	5 Erfolge
Details für 1 Tag verbergen	10 Erfolge
Erinnerungen löschen oder verändern	15 Erfolge
+5 Erfolge für besonders emotionale Erinnerungen	

jeremijs geheiss für spielercharaktere

Diese Macht gehört zu den größten Geheimnissen des Ordens. Der SL sollte sich überlegen, ob er sie in die Hände eines Spielers geben oder lieber bei Nichtspielercharakteren belassen möchte. So oder so findet ihr Einsatz niemals leichtfertig statt.

Mächte der Urieliten

signum

erleuchtete augen

Wurf: Geistesschärfe + Fassung

Entzug: 1

Effekt: Der Engel erhält +2 auf alle Wahrnehmungswürfe. Die Wirkungsdauer hängt von der Anzahl der Erfolge ab.

1 Erfolg	1 Minute
2-3 Erfolge	10 Minuten
4+ Erfolge	1 Stunde

die wege 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 seine Erfolge als Bonus auf einen einzelnen 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 erlangt eine schier übermenschliche Konstitution. Er verwendet den Achter-noch-mal-Effekt bei allen Würfeln, die direkt mit der Ausdauer zusammenhängen und ignoriert alle Erschöpfungsmodifikatoren für die entsprechenden Würfe. Die Wirkungsdauer hängt von den erreichten Erfolgen ab.

1 Erfolg	1 Stunde
2-3 Erfolge	8 Stunden
4+ Erfolge	24 Stunden

wasser aus dem stein

Wurf: Entschlossenheit + Geistesschärfe

Entzug: 1

Effekt: Der Urielit kann selbst in den unwirtlichsten Gegenden Wasser und Nahrung finden. Er erhält 1 Stunde lang einen Bonus in Höhe seiner Erfolge auf alle Überleben-Würfe.

ʃ!ʃ!ʃ!

augen des wächters

Wurf: Geistesschärfe + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Der Engel kann selbst bei extrem schwacher Beleuchtung sehen, als wäre es hell, und tilgt damit alle entsprechenden Mali. Die Wirkungsdauer ist abhängig von den Erfolgen. Die Macht erlaubt es dem Engel nicht, in völliger Dunkelheit zu sehen, sie verstärkt ausschließlich vorhandenes Licht.

1 Erfolg	10 Minuten
2-3 Erfolge	1 Stunde
4+ Erfolge	8 Stunden

wie ein dieb in der nacht

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Der Urielit passt Haut und Haare der Umgebung an, wodurch er effektiv unsichtbar wird. Kleidung und Ausrüstung bleiben sichtbar und müssen abgelegt werden. Für jeden Erfolg hält die Wirkung eine Minute lang an, sie kann aber auch jederzeit beendet werden. Gegner nutzen die Regeln für Blind kämpfen.

ass!ʃ!

Wurf: Präsenz + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Alle Tiere in einem 10-Meter-Radius werden ruhiger und zutraulicher. Der Urielit erhält für 1 Stunde einen Bonus in Höhe

seiner Erfolge auf alle Würfe bei der Interaktion mit Tieren. Er kann mit dieser Macht sogar die Traumsaat beeinflussen, sofern ihre Intelligenz nicht größer als 2 ist, erhält in diesem Fall aber auch einen Malus von -3 auf alle Interaktionswürfe.

blutspur

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit

Entzug: 2

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

scriptura

auffsehendes auge

Wurf: Geistesschärfe + Fassung

Entzug: 3

Effekt: Der Engel verlagert seine Sicht in ein anderes Lichtspektrum – etwa in das infrarote, was ihm beispielsweise erlaubt, die Körpertemperatur von Lebewesen durch Hindernisse hindurch zu erkennen. Die Wirkungsdauer beträgt zehn Minuten pro Erfolg.

eins mit der schöpfung

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung

Entzug: 3

Effekt: Der Urielit kann unter extremen Bedingungen überleben. Er erleidet keine Nachteile durch natürliche Hitze und Kälte, kann effektiv alles essen (selbst giftige Nahrung) und sogar im Brandland oder unter Wasser atmen. Die Wirkungsdauer hängt von der Anzahl der erreichten Erfolge ab.

1 Erfolg	1 Stunde
2-3 Erfolge	8 Stunden
4+ Erfolge	24 Stunden

flammendes fana!

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit

Entzug: 0

Effekt: Der Urielit hinterlässt in seinem letzten Atemzug ein blutiges Leuchtf Feuer, dass andere Engel auch von weitem noch erkennen können. Der Einsatz dieser Macht ist ein Reflex; sie kann verwendet werden, wenn der Urielit stirbt. Die Haltbarkeit des Signals ist von den Erfolgen abhängig.

1 Erfolg	1 Stunde
2-3 Erfolge	1 Tag
4+ Erfolge	1 Woche

Mächte der Sarieliten

signum

sarielitenmächte

Viele dieser Mächte werden im Krieg mit Sarielitenverbänden eingesetzt, die sich durch Konsonanz gegenseitig unterstützen.

Sofern nichts anderes gesagt wird, müssen Sarieliten frei atmen und sprechen können, um ihre Mächte einzusetzen.

da capo

Wurf: Präsenz + Fassung

Entzug: s. Text

Effekt: Der Sarielit stimmt einen Gesang an, um Verbündete in einem Radius von 20 Metern mit Mut zu erfüllen. Sie erhalten für eine Minute einen Bonus auf alle Würfe, abhängig von den Erfolgen. Die Macht verursacht beim Aktivieren Entzug 2 und zusätzlich Entzug 1 für jede Minute, die der Sarielit den Gesang über die Wirkungsdauer hinaus aufrechterhält. Er kann normal agieren, muss aber konstant singen, um die Wirkung nicht abubrechen.

Konsonanz: Jeder Exponent steigert den Wirkungsradius um 5 Meter und verleiht +1 auf den Machtwurf.

1 Erfolg	+1
2-3 Erfolge	+2
4-5 Erfolge	+3
6+ Erfolge	+4

absolutes gehör

Wurf: Intelligenz + Geistesschärfe

Entzug: 1

Effekt: Der Sarielit kann leiseste Geräusche und Veränderungen in der Betonung wahrnehmen. Er erhält einen +2 Bonus auf Wahrnehmung, wenn das Gehör essentiell ist, sowie auf Empathie und Ausflüchte beim Durchschauen von Lügen und Stimmungslagen. Die Wirkungsdauer hängt von der Anzahl der Erfolge ab.

1 Erfolg	1 Minute
2-3 Erfolge	10 Minuten
4+ Erfolge	1 Stunde

imitation

Wurf: Präsenz + Intelligenz

Entzug: 1

Effekt: Der Gesang des Sarieliten erreicht unnatürliche Stimmlagen, außerdem kann er fremde Stimmen und gänzlich unmenschliche Geräusche imitieren. Der Engel verwendet den Achter-nachmal-Effekt für alle Ausdruckswürfe mit seiner Stimme, die Wirkungsdauer hängt von den erreichten Erfolgen ab. Um eine Stimme oder einen bestimmten Laut zu imitieren, muss dem Engel ein Wurf auf Ausdruck gelingen, mit einem Modifikator je nach Ähnlichkeit und Vertrautheit. Besonders unmenschliche Geräusche verursachen noch einmal Entzug 1. Will jemand die Imitation enttarnen, kann er mit Geistesschärfe + Fassung dagegen würfeln (er benötigt mehr Erfolge als der Sarielit).

1 Erfolg	10 Minuten
2-3 Erfolge	1 Stunde
4+ Erfolge	8 Stunden

konsonanz

Wurf: Präsenz + Fassung

Entzug: 1

Effekt: Der Engel unterstützt einen anderen Sarieliten in Sichtweite mit einem Flüstergesang, der die Wirkung verschiedener Mächte verstärkt; die genauen Effekte finden sich in der entsprechenden Beschreibung. Die Wirkung steigert sich immer weiter, wenn sich zahlreiche Sarieliten exponentiell eingliedern (1, 2, 4, 8 etc.) – je höher der Exponent, desto stärker die Macht. 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. Konsonanz kann auch die Stimme eines Menschen lauter und klarer erklingen lassen, und sogar bestimmte Michaelitenmächte verstärken (siehe dort).

1 Erfolg	3 Runden
2-3 Erfolge	1 Minute
4+ Erfolge	10 Minuten

nußschall

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Fassung

Entzug: 2

Effekt: Der Sarielit dämpft für eine Minute Geräusche im Umkreis von zehn Metern. Alle Würfe, die Sprache oder Gehör erfordern, erleiden einen Malus in Höhe der Erfolge (dies gilt auch für Mächte wie *Der Schrei* oder *Da Capo*). Er kann währenddessen nicht reden und die Macht für Entzug 1 jeweils um eine Minute verlängern.

dissonanz

Wurf: Präsenz + Manipulation

Entzug: 2

Effekt: Alle Menschen (auch Verbündete) im Wirkungsbereich von zehn Metern werden durch die Schwingungen des Sarieliten von

einem unbestimmten schlechten Gefühl ergriffen. Sie erhalten einen Malus auf alle Würfe mit Fassung oder Entschlossenheit, abhängig von den Erfolgen, und können nicht vom Zehner-nachmal-Effekt profitieren. Die Macht verursacht kein Geräusch und wirkt nach einmaliger Aktivierung für eine Szene. Wird sie auf Schlafende angewandt, regenerieren diese in der Nacht keine Willenskraft, und der gesamte Tag wird ignoriert, wenn es um die Heilung von Wunden geht. Schlafende können keinen Widerstandswurf durchführen.

Konsonanz: Jeder Exponent steigert den Wirkungsradius um 5 Meter.

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

maestoso

Wurf: Präsenz + Fassung

Entzug: 3

Effekt: Maestoso funktioniert wie Konsonanz, ist aber stärker und verhindert nicht den Einsatz anderer Mächte. Der Sarielit gilt doppelt, wenn es um die Berechnung der Exponenten geht. Maestoso kann auch die Stimme und die Mächte des Sarieliten selbst verstärken. Nach Ablauf der Wirkungsdauer erleidet er durch Erschöpfung -2 auf alle Würfe für die Dauer einer Szene.

feroce

Wurf: Präsenz + Manipulation

Entzug: 2

Effekt: Der Sarielit verunsichert seine Feinde mit beängstigender Stimme und nimmt ihnen den Mut. Sie können sich mit Entschlossenheit + Fassung wehren und erleiden die Differenz der Erfolge als Malus auf alle Würfe. Die Wirkung kann eindeutig dem Sarieliten zugeordnet werden (was ihn zu einem potentiellen Ziel macht) und hält maximal eine Minute lang an.

Konsonanz: Jeder Exponent steigert den Wirkungsradius um 5 Meter und verleiht +1 auf den Machtwurf.

geheime macht: fortissimo

Wurf: Präsenz + Entschlossenheit (siehe Text)

Entzug: 3

Effekt: Ein Schrei des Sarieliten zerreit die Zellstruktur eines einzelnen Wesens in der Nähe. Die Widerstandsfähigkeit gilt dabei als Malus, ab 3 Metern Entfernung erleidet der Engel außerdem einen -2 Modifikator. Die Maximalreichweite beträgt zehn Meter. Pro Erfolg erleidet das Opfer 2(SH) Schaden, oder 3(SH), wenn sich der Engel vor dem Wurf für tödlichen Entzug entscheidet.

Konsonanz: Jeder Exponent verleiht +1 auf den Machtwurf.

geheime macht: moderato

Wurf: Präsenz + Manipulation

Entzug: 2

Effekt: Der Sarielit gibt einem menschlichen Opfer in wenigen Worten einen Befehl, dem es innerhalb der Wirkungsdauer folgen muss (abhängig von den Erfolgen). Die Entschlossenheit wird als Malus auf den Machtwurf angerechnet. Nach der Ausführung des Befehls wird sich das Opfer nicht mehr erinnern, dass es gezwungen wurde, und nach logischen Beweggründen suchen.

Konsonanz: Jeder Exponent weitet die Macht auf eine weitere Zielperson aus (nur die höchste Entschlossenheit unter den Betroffenen gilt als Malus).

1 Erfolg	1 Minute
2-3 Erfolge	5 Minuten
4+ Erfolge	10 Minuten

scriptura

diminuendo

Wurf: Widerstandsfähigkeit + Präsenz

Entzug: 5

Effekt: Der Sarielit verursacht mit einem einzigen, niederfrequenten Ton Übelkeit, Orientierungslosigkeit und Erbrechen bei allen lebendigen Wesen in einem großen Wirkungsbereich direkt vor

ʃ!S!|

sich. Misslingt den Abwesenden ein Wurf auf Widerstandsfähigkeit + Entschlossenheit, erleiden sie -2 auf alle Würfe. Der Widerstandswurf kann einmal pro Minute wiederholt werden, die Maximalwirkungsdauer beträgt eine Minute. Der Sarielit muss mindestens 3 Erfolge erzielen, damit die Macht überhaupt wirkt, die intendierte Reichweite kann für einen Malus sorgen. Engel und Traumsaatkreaturen sind immun gegen diese Macht.

Konsonanz: Jeder Exponent verleiht +1 auf den Machtwurf.

20 Meter	kein Malus
200 Meter	-2
2000 Meter	-4

geheime macht: **crescendo**

Wurf: Körperkraft + Präsenz

Entzug: 5(T)

Effekt: Der Sarielit entfesselt mit seinem Schrei eine gewaltige Kraft in der Form eines Kegels, die Strukturen zerstört oder beschädigt, lose Gegenstände herumschleudert und Kreaturen tötet oder verletzt. Eine größere intendierte Wirkung kann den Wurf erschweren. Der Schaden wird wie bei einer Explosion abgehandelt, einmal gilt der vermerkte Wert direkt, einmal wird er gewürfelt. Lebewesen, die um die Wirkung wissen, können sich zu Boden werfen, um den Schaden um 2 zu senken. Rüstung reduziert den Schaden um ihren Wert gegen Schusswaffen, Deckung kann ebenfalls helfen.

Konsonanz: Jeder Exponent verleiht +1 auf den Machtwurf.

4 Schaden (Explosion), 25 Meter	kein Malus
50 Meter	-2
+1 Schaden (Explosion)	-2 (kumulativ)

geheime macht: **kontrafraktur**

Wurf: Intelligenz + Manipulation

Entzug: 3

Effekt: Der Sarielit kann verschiedene Energieformen beeinflussen. Er muss sich für einen Effekt entscheiden, die Macht eignet sich aber auch sehr gut für kreative Anwendungsmöglichkeiten.

Kinetisch: Der Engel verlangsamt Waffen und Projektile. Seine Verteidigung steigt um eins und kann auch gegen Schusswaffen eingesetzt werden. Ab zwei Erfolgen steigt der Bonus auf +2, ab vier Erfolgen auf +3.

Thermisch: Der Sarielit kann einen Gegenstand oder ein Lebewesen in zehn Metern Entfernung um ca. 50° abkühlen oder erhitzen. Die Widerstandsfähigkeit eines lebendigen Ziels gilt als Malus, es erleidet für jeden Erfolg des Engels wahlweise 1(SH) Schaden oder -1 auf Initiative und Geschwindigkeit für eine Minute. Die Temperatur normalisiert sich langsam wieder.

Elektrisch: Ein elektrisches Gerät in zehn Metern Entfernung fällt aus oder läuft ohne Stromzufuhr für eine Minute.