

Karmales Wirken

Rückgewinnung von Karmaenergie

Grundsätzlich gibt es drei Methoden, wie ein Geweihter Karmaenergie zurückgewinnen kann

Jägliche Regeneration

Der Geweihte erhält pro Tag 1 KaP zurück.

Göttergefällige Taten

Durch eine Tat, die seinem Gott besonders wohlgefällig ist (Rettung eines Gläubigen in Not, Bekehren eines Ungläubigen, Bekämpfen von Feinden des Glaubens usw. – die Details kommen auf die Gottheit an), erhält der Geweihte nach Maßgabe des Spielleiters zwischen 1W6 und 4W6 KaP zurück.

Meditation

Für 4 Stunden Gebet oder Meditation (darf auch unterbrochen sein) darf der Geweihte eine Mirakelprobe (s.u.) ablegen, bei deren Gelingen er LkP* Karmapunkte zurückgewinnt. Dabei gelten die nachstehenden Modifikationen auf die Probe:

Nach dem Ort	Mod
siehe „Mirakelprobe“	
Nach dem Zeitpunkt	Mod
siehe „Mirakelprobe“	
Nach Abstand zur letzten Regeneration	Mod
1 Tag	+12
2 Tage	+8
Eine Woche	+4
Ein Monat oder mehr	±0

Verlust der Karmaenergie

Wenn sich der Geweihte gegen seine Gottheit versündigt hat, verliert er die Fähigkeit, Mirakel zu wirken. Seine KaE sinkt auf 0, und er kann so lange nicht regenerieren, bis er für sein Vergehen Buße getan hat. Danach regeneriert er auf normalem Wege wieder.

Mirakelprobe

Die Mirakelprobe wird auf die Eigenschaften MU, IN und CH des Geweihten abgelegt und durch den Liturgiekenntniswert (LkW) ausgeglichen. Im Gegensatz zu Talentproben gibt es keine besonderen Erfolge, deutliche Misserfolge etc.

Modifikationen

Es gelten die folgenden Modifikationen:

Nach der beabsichtigten Wirkung	Mod
Je nach Einklang mit den Zielen der Gottheit	-7 bis +18
Je nach Harmonie mit dem Weltgeschehen (Unauffälligkeit der Wirkung)	-2 bis +7
Nach dem Ort	Mod
Geweihter Boden eines anderen Zwölfgottes	-1
Geweihter Boden des eigenen Gottes (Kapelle / Schrein)	-2
Zweifach geweihter Boden des eigenen Gottes (Tempel)	-3
Heiliger Ort des eigenen Gottes	-4
Im Einflussbereich von Ungläubigen	+3
In dämonischem Einflussbereich oder außerhalb der bekannten Welt	+7
Nach dem Zeitpunkt	Mod
Im Monat des Zwölfgottes	-1
Am Feiertag der Gottheit	-2
Während der Namenlosen Tage	+7
Nach Ausrichtung (Mirakel)	Mod
erwünschtes Talent	±0
neutrales Talent	+6
missbilligtes Talent	+18
Nach Stufe (Liturgie)	Mod
Grad 0	-2
Grad I	±0
Grad II	+2
Grad III	+4
Grad IV	+6
Grad V	+8
Grad VI	+10
Nach Anzahl Mitbeter (Liturgie)	Mod
1-5	-1
6-11	-2
12-59	-3
60+	-5

Eine Mirakelprobe, deren Absicht den Zielen der Gottheit in eklatanter Weise zuwider läuft, scheitert auf jeden Fall.

Gelingen / Misslingen

Eine gelungene Mirakelprobe kann je nach Natur der Gottheit von einem kleinen Zeichen (Lichtstrahl, Donnergröllen,...) begleitet sein.

Misslingt die Mirakelprobe, so verliert der Geweihte 1/5 der geplanten KaP (mindestens 1 KaP). Versucht er, sie innerhalb 1 SR zu wiederholen, so wird der neue Versuch um +3 (+6, +9,...) erschwert.

Mirakel

Ein Mirakel erfordert ein Stoßgebet (s.u.), kostet 3 KaP und erhöht

- entweder ein Talent / eine Gabe um $LkP^*/2+5$ Punkte
- oder eine Eigenschaft um $LkP^*/2+2$ Punkte.

Es handelt sich hier nicht um eine Erleichterung, sondern um eine echte Erhöhung!

Es ist ausdrücklich nicht möglich, auf diese Weise einen ZfW, RkW oder LkW zu verbessern.

Stoßgebet

Mirakel und manche Liturgien können durch ein Stoßgebet gewirkt werden. Dieses dauert stets 2 Aktionen (1 KR).

Liturgien

Zum Wirken von Liturgien muss die angegebene Kombination von Gesten, Worten und manchmal auch Hilfsmitteln eingehalten werden.

Die Wirkung der Liturgie, wie sie im „Wege der Götter“ beschrieben ist, ist ausdrücklich nur eine Richtlinie. Die genauen Auswirkungen bestimmt der Spielleiter in Abhängigkeit von der Situation.

Grad der Liturgie

Der Grad der Liturgie bestimmt, wie schwer diese zu wirken ist (siehe Tabelle „Mirakelprobe“). Die KaP-Kosten einer Liturgie betragen 5 KaP je Grad.

Ausnahme: Die „Primäre Segnung“ einer Kirche (Grad 0) kostet nur 2 KaP.

Liturgien von Grad V, VI, VII oder VIII kosten zudem 1, 3, 5 bzw. 7 KaP permanent.

Ein Geweihter kann nur Liturgien wirken, deren dreifacher Grad seinen LkW nicht übersteigt.

Mitbeter

Es ist möglich, eine Liturgie durch Mitbeter zu unterstützen:

- Jeder mitbetende **Geweihte** kann eine Mirakelprobe ablegen und dem Vorbeter $LkP^*/3$ Punkte (abgerundet!) zur Verfügung stellen.
- Jeder mitbetende **Akoluth** kann eine Mirakelprobe ablegen und dem Vorbeter $LkP^*/5$ Punkte (abgerundet!) zur Verfügung stellen.

Insgesamt können so max. 10 Punkte hinzugewonnen werden. Es handelt sich hier nicht um eine Erleichterung, sondern um eine echte Erhöhung!

Dazu kommen noch die Erleichterungen für ungeweihte Mitbeter (siehe Tabelle „Mirakelprobe“).

Aufstufen

Es ist möglich, die Komponenten Ziel, Reichweite, Ritualdauer, Wirkungsdauer und Wirkungsstärke einer Liturgie zu erhöhen. Jede Komponente darf höchstens einmal aufgestuft werden.

Dadurch erhöht sich der Grad der Liturgie jeweils um 1, mit allen Konsequenzen. Insbesondere muss der Geweihte in der Lage sein, eine Liturgie des neuen, erhöhten Grades auch zu wirken (s.o.).

Bem.: Die Wirkungsstärke steigt nicht automatisch durch das Aufstufen einer anderen Komponente.

Entrückung

Auf- und Abbau von Entrückung

Pro aufgewandtem KaP erhält der Geweihte 1 Punkt Entrückung (auch bei misslungenen Mirakelproben).

Pro Stunde, in der sich der Geweihte mit weltlichen Dingen beschäftigt, baut er 1 Punkt Entrückung ab. Das gleiche gilt für 2 Stunden Schlaf.

Auswirkungen

Ein Zehntel der Entrückungspunkte (normale Rundung) werden als Erleichterung / Erschwernis verwendet:

- Göttergefällige Handlungen („erwünschte“ Talente und Gaben, Mirakelproben, andere nach Spielleiterentscheid) werden erleichtert.
- Alle anderen Handlungen werden erschwert.

Bei Entrückungswerten ab 20 kann es zu Visionen kommen, bei Werten ab 40 sogar zu echten Wundern (Spielleiterentscheid).