



IMPRESSUM

Graveshwissen

Version / Datum / Auflage

Version 1.0 / 07.03.2023 / 1.Auflage

Autor

Torben Kühl

Kontakt

thurisaz@gmx.de

Illustrationen

Von Ulisses für das Scriptorium freigegebene Zeichnungen

Lektorat / Korrekturen

-

Disclaimer

Dieses Produkt wurde unter **Lizenz** erstellt. Das Schwarze Auge und sein Logo sowie Aventuria, Dere, Myranor, Riesland, Tharun und Uthuria und ihre Logos sind eingetragene Marken von Significant GbR in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern. Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH.

Dieses Werk enthält **Material**, das durch Ulisses Spiele und/oder andere Autoren urheberrechtlich geschützt ist. Solches **Material** wird mit Erlaubnis im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS verwendet.

Alle anderen **Originalmaterialien** in diesem Werk sind Copyright 2018 von Torben Kühl und werden im Rahmen der **Vereinbarung** über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS veröffentlicht.

Credits

Dieses Produkt ist angelehnt an die [Microsoft Word-Vorlage](https://blog.fethz.de) von Massimo Feth (blog.fethz.de).

Die vorliegende Spielhilfe soll eine Hilfe bei der Charaktergenerierung und Steigerung der Helden darstellen. Sie greift auf DSA5-Regeln zurück. Die Verwendung ist in folgender Weise gedacht:

Dem Charakterbogen eines jeden Helden werden folgende Bögen beigefügt:

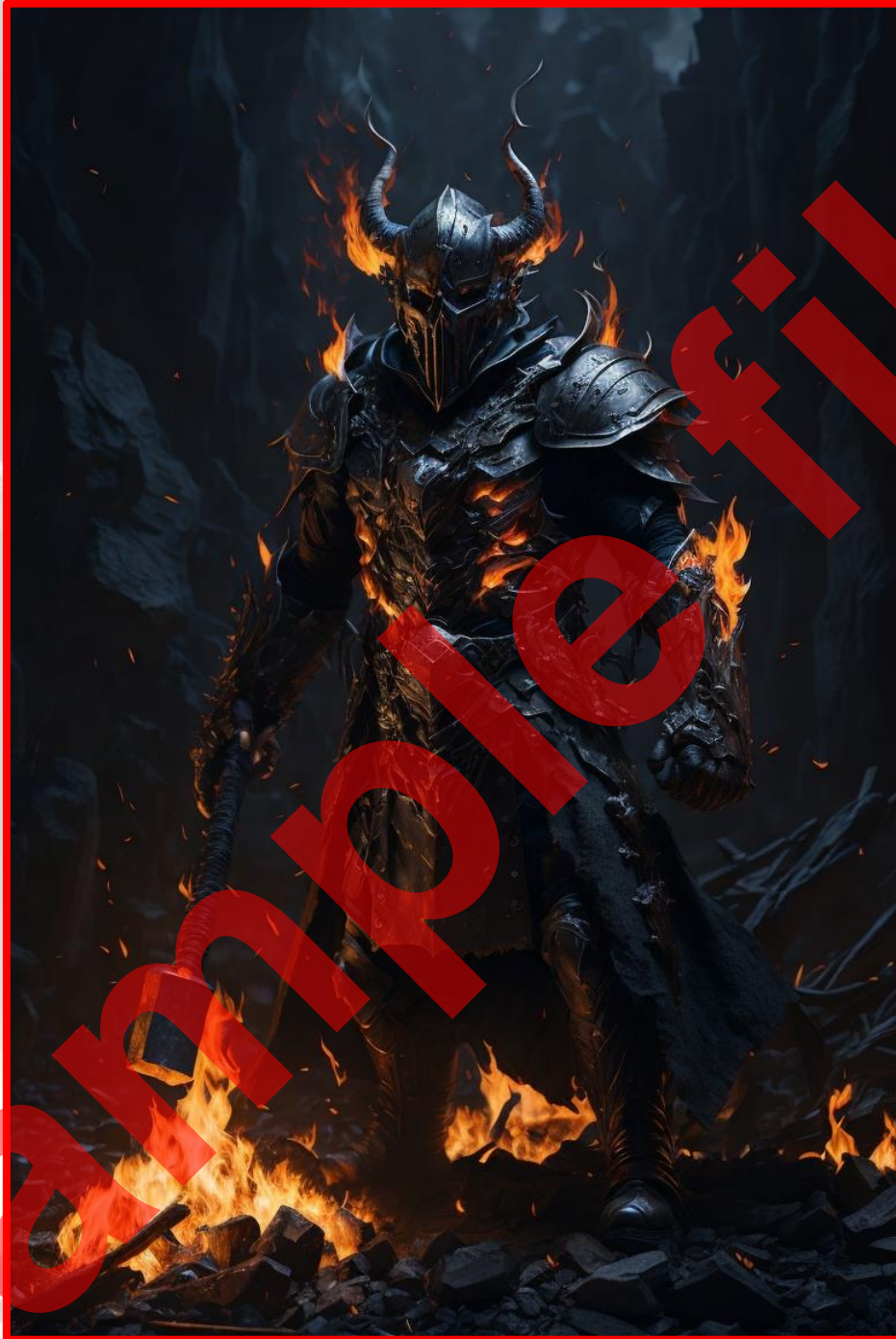
- Allgemeine Regeln zum Karmaeinsatz
- Regeln zum Karmaeinsatz für Graveshgeweihte
- Gegebenenfalls der Bogen für Visionen und Gebete
- Tradition
- Sonderfertigkeiten für Graveshgeweihte
- Allgemeine karmale Sonderfertigkeiten
- Einer der beiden Bögen für den Zeremonialgegenstand

Ziel ist es dabei, dass jeder Spieler eines entsprechenden Geweihten während des Spiels sehr rasch auf das für ihn erforderliche Regelwissen zugreifen kann.

Es wurde gezielt darauf geachtet, dass man auf den für seinen Helden passenden Bögen wirklich nur die Sonderfertigkeiten vorfindet, die für den eigenen Charakter überhaupt in Frage kommen. So kann bei dem Ausgeben neuer Abenteuerpunkte rasch und auf einen Blick erkannt werden, in welche Richtung sich der jeweilige Charakter entwickeln kann. Bei jeder Sonderfertigkeit sind die erforderlichen Voraussetzungen und Abenteuerpunkte angegeben. Nachdem eine Sonderfertigkeit erworben wurde, kann diese auf dem Übersichtbogen einfach angekreuzt werden.

Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Regeln zum Karmaeinsatz	4
Regeln zum Karmaeinsatz für Graveshgeweihte	5
Wählbare Liturgien zu Spielbeginn	6
Gebete und Visionen.....	7
Tradition: Graveshkirche (120 AP)	8
Sonderfertigkeiten	9
Sonderfertigkeiten für Graveshgeweihte	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Allgemeine karmale Sonderfertigkeiten I	10
Allgemeine karmale Sonderfertigkeiten II	11



Gravesh ist der Gott des Feuers, der Handwerks- und Schmiedekunst, sowie der Gott der Erdbeben und des Erzes. Sein erzdämonischer Gegenspieler ist Agrimoth, der Schänder der Elemente. Gravesh hat kein heiliges Tier, sein Symbol sind Hammer und Amboss.

Allgemeine Regeln zum Karmaeinsatz

Entrückung (-1 pro Stunde)	
Stufe 1	Alle Proben (außer wohlgefällige) -1
Stufe 2	Alle Proben -2, aber wohlgefällige +1
Stufe 3	Alle Proben -3, aber wohlgefällige +2
Stufe 4	Alle Proben -4, aber wohlgefällige +3, Handeln nur im Aspekt der Gottheit

Trance (-1 pro 24 Stunden)	
Stufe 1	Keine AsP-Regeneration
Stufe 2	Keine AsP-Reg., alle Proben (außer wohlgef.) -2
Stufe 3	Keine AsP-Reg., alle Proben (auch wohlgef.) -3
Stufe 4	Keine AsP-Reg., handlungsunfähig

Schaden am Seelenheil

	Versprechenbrecher	Eidbrecher	Schwurbrecher	Frevler	Verdammer
Ursache	Ein Versprechen wurde gebrochen (kein karmales Wirken)	Verstoß gegen einen <i>Eidsegen</i>	Verstoß gegen einen <i>Heiligen Schwur</i>	Angriff oder Anstiftung zum Angriff auf Priester, Tempel oder heiliges Tier der eigenen Religion	Seelenpakt oder <i>Anathema</i>
Konsequenz	Keine	Segnungen helfen nicht mehr Hilfreiche Liturgien sind um 1 erschwert	Segnungen helfen nicht mehr Hilfreiche Liturgien sind um 2 erschwert	Segnungen helfen nicht mehr Hilfreiche Liturgien sind um 3 erschwert	Segnungen und Liturgien helfen nicht mehr
Leben nach dem Tod	Weiterhin Aufnahme in ein Paradies	Aufnahme ins Totenreich	Die Seele wird zu einem ruhe-losen Geist	Die Seele wird zu einem ruhe-losen Geist	Die Seele fährt in die Niederhöhlen
Buße	Je nach Gesetz	Geringe Strafe	Mittlere Strafe	Harte Strafe	Nicht möglich
Weihe	Keine Einschränkung	KaP-Reg -1	KaP-Reg -2	inaktiv	inaktiv

Schaden durch geweihte Objekte an Dämonen

	Berührung	Waffenschaden	Auraschaden (Zone)
Gesegnet (Objektsegen)	1W3 -1+KR SP, nach 3 KR Kontakt ist das gesegnete Objekt zerstört	Normal	Keiner
Einfach geweiht (Objektweihe, bzw. Boden- oder Ortsweihe)	1W3 -1+KR SP	TP werden nicht halbiert	1W6 SP / Minute
Zweifach geweiht (erneut durch Ortsweihe geweiht)	1W3 -1+KR SP	TP werden nicht halbiert	1W6 SP / 10 KR
Heilig (von der Gottheit erschaffen)	1W6 -1+KR SP	TP werden nicht halbiert	1W6 SP / KR

⇒ Bei der Gegengottheit werden die TP jeweils verdoppelt

Regeln zum Karmaeinsatz für Graveshgeweihte

Modifikatoren bei Liturgien und Zeremonien

Modifikatoren	
Heiligtum der Gottheit	+2
Tempel der Gottheit	+1
Geweihter Boden einer Gottheit, die nicht zum eigenen Pantheon gehört	-1
Geweihter Boden einer feindseligen Gottheit	-2
Unheiligtum eines Erzdämons	-3
Unheiligtum des Namenlosen	-4
Unheiligtum des Gegenspielers der eigenen Gottheit	-5
Monat des eigenen Gottes	+1
Feiertag des eigenen Gottes	+2
Tage des Namenlosen *	-5
Nutzung des Zeremonialgegenstandes der Kirche (nur bei Zeremonien)	+1

* Wird eine Segnung an einem Tag des Namenlosen eingesetzt, so kostet diese wie sonst auch 1 KaP. Die QS wird aber um 1W6-1 verringert (Basis-QS ist bei Segnungen immer 1). Sinkt die QS auf 0, so wirkt der Segen nicht. Der Modifikator wird beim ersten Versuch ausgewürfelt und gilt dann für alle Segnungen aller 12 Götter für den jeweiligen Priester an diesem Tag.

Liturgien und Sonderfertigkeiten, für die ein bestimmter Weihegrad erforderlich ist:

Akoluth: -	-
Novize: Keine Bezeichnung (kein Standeszeichen)	<i>Verpflichtend:</i> Objektsegen
Priester: Graveshpriester (kein Standeszeichen)	<i>Verpflichtend:</i> Objektsegen und Aufnahme <i>Erlaubt:</i> Hohe Weihe I, II und III, Bodenweihe, Heiliger Schwur, Objektweihe
Erzpriester: -	-
Praetor: -	-
Erzpraetor: -	-
Metropolit: Hohepriester des Stammes (kein Standeszeichen)	<i>Erlaubt:</i> Priesterweihe (Ordination), Ortsweihe (Sanctum), Tempelweihe (Konsekration), Ächtung (Exkommunikation), Bannfluch (Anathema), Ausbrennen (Purgation), Heiliger Befehl
Patriarch: -	-

Wohlgefällige Talente

Holzbearbeitung, Kraftakt, Lederbearbeitung, Metallbearbeitung, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Stoffbearbeitung

Wählbare Liturgien zu Spielbeginn

Regulärer Geweihter

⇒ Unterstützt die Handwerker der Sippe und überwacht den Waffenbau

Göttliches Zeichen, Objektsegen, Feuerwall, Gebieter der Flammen, Herr der Flammen, Steinhaut, Bodenweihe, Objektweihe, Läuterung des Erzes, Metallerhitzung, Schaffenskraft, Wiederherstellung

Sample file