

Zusammenfassung Erdheiligkeit

Wer Erdheiligkeit besitzt, darf **Beschwörungen** durchführen. Bei einer Beschwörung bittet man einen Elementegott um die Erlaubnis, Naturereignisse oder Naturkatastrophen zu erzeugen. Nach dem alten Glauben der **Gamschen** existieren 6 Götter.

Flora Fauna Feuer Wasser Luft Erde



Die Nutzung dieser spirituellen Kräfte ist schwer und erfordert Übung. Beschwörungen sind sehr träge, können oft erfolglos sein und müssen mit Lebenspunkten bezahlt werden. Ihre Wirkung ist dafür aber weitaus verheerender, als die der Metaphysik.

Es können sogenannte „Passive“ und „Aktive Beschwörungen“ erzeugt werden. Erstere sind in vielen Situationen hilfreich, verursachen aber keinen Schaden. Aktive Beschwörungen sind Phänomene oder Katastrophen, die für Kämpfe genutzt werden können. Die Palette reicht dabei vom Wachsen eines Dornengestrüpps bis zum Vulkanausbruch. Allerdings sind von den Ereignissen **immer alle** Wesen im betreffenden Gebiet betroffen. Ein Lavaström kann schließlich schlecht zwischen Freund und Feind unterscheiden.

Beschwörungen haben immer „natürliches“ zur Folge. Nach Spielerverständnis unnatürliches, wie Feuerbälle oder Elementarwesen können damit **nicht** erzeugt werden. Ebenso ist es unmöglich, Tiere zu rufen, die nicht vorhanden sind oder Geröllawinen ohne Berge zu beschwören. Der Zielort kann beliebig gewählt werden, er muß allerdings für den Beschwörer sichtbar sein.

Vor jeder Beschwörung muß um Unterstützung durch die Götter gebeten werden. Bestätigen die Götter das **Gebet**, ist dies durch ein leichtes Beben der Erde zu verspüren. Es bebt umso stärker, je mehr die Götter Hilfe zusagen. Leider kann dies auch die Umwelt wahrnehmen.

Im Gamschenreich ist es üblich, daß ein Stamm ein Element zu seinem Hauptgott bestimmt und ihm in einem Schrein huldigt. Diese Spezialisierungen werden Elementschaften genannt. (Mehr dazu gibt es auf der Website) Wer sich der Erdheiligkeit verschreibt kann entscheiden, ob er sich einer Elementschaft anschließt oder „ungebunden“ bleibt. Ungebundene dürfen die Kräfte aller 6 Elemente mit je 3 passiven und 3 aktiven Sprüchen nutzen:

Element	Passiv Leicht	Passiv Mittel	Passiv Schwer
Flora	Krautwuchs	Heilkräuter	Lianenbrücke
Wasser	Quelle	Eisbrücke	Umleiten
Fauna	Wache	Folgen	Suchen
Luft	Vermischen	Übersicht	Verwirrung
Feuer	Entzünden	Erwärmen	Trennen
Erde	Tarnen	Spuren zeigen	Spalten
	Aktiv Leicht	Aktiv Mittel	Aktiv Schwer
Flora	Wuchern	Dornengrab	Kahlschlag
Wasser	Überschwemmen	Sumpf	Eissturm
Fauna	Luftbeschwörung	Raubtier-sammlung	Groß-wildjagd
Luft	Windhose	Tornado	Unwetter
Feuer	Wüstensphäre	Zermürbung	Inferno
Erde	Erdbeben	Geröll-lawine	Vulkanausbruch

Erfahrungen spielen auch bei Beschwörungen eine wichtige Rolle. Die einzelnen Stufen muß man für **jede Beschwörung** einzeln erreichen. Für den Anfang ist es also sinnvoll, mehrere wichtige Beschwörungen auszusuchen (z.Bsp.: Wache, Spuren finden, Wuchern usw.) und auf diese 2 Punkte (=Stufe 3= +/-0) zu vergeben.

Würfelroutine

Handlung 1. Runde

1. Gebet sprechen

Beispiel

Ich bete für den Spruch *Wuchern* - MW 2,
4 Würfe (1,4,3,2) = 3 Erfolge – die Erde bebt 3 mal.

Erklärung: Die Beispielperson hat 4 auf der Eigenschaft Erdheiligkeit und eine Erfahrung von 2 für die Beschwörung *Wuchern*. Damit hat sie keinen Abzug bei Gebet und Spruch und darf mit 4 Würfeln würfeln. Jeder Spruch hat einen speziellen Wert für das Gebet – in diesem Falle 2.

Will man nach dem Gebet einen anderen Spruch machen, muß man in der nächsten Runde wieder mit dem Gebet anfangen. Die Anzahl der Würfel, die den erforderlichen Mindestwurf (MW) erreicht haben, stellen die Unterstützung dar, die die Götter gewähren. In diesem Falle ist die Unterstützung 3 schon recht gut.

Mißerfolg: Hat ein Gebet 0 Erfolge heißt das, die Götter verweigern für das Vorhaben ihre Zustimmung! Dieser offensichtliche Vertrauensverlust führt dazu, daß der Sprecher den nächsten Wurf auf Erdheiligkeit (egal ob Gebet oder Spruch) nur noch mit der Hälfte (aufgerundet) seiner Würfel durchführen darf. Zieht er eine Beschwörung gegen den Willen des Gottes durch, wird zusätzlich zur Würfelreduzierung noch der errechnete Eigenschaden verdoppelt (d.h. erst werden die Erfolge dazu gerechnet, dann das ganze *2 genommen).

Handlung 2. Runde

2. Ich spreche Beschwörung auf Gebiet

Beispiel

Ein Waldstück mit 3 Keilern

Erklärung: In Runde 2 muß man nun entscheiden, ob man die Beschwörung durchführen will oder nicht. Wenn ja, legt man einen Punkt fest, der der Mittelpunkt der Beschwörung werden soll. Er muß für den Sprecher in diesem Augenblick sichtbar sein. Befinden sich befreundete Charaktere im Nahkampf mit Wesen die im Zielgebiet liegen, werden auch diese getroffen. Beschwörungen lassen sich nicht exakt eingrenzen. Sie sind schließlich „natürliche“ Erscheinungen.

Handlung 2. Runde

3. Würfeln der Beschwörung

Beispiel

Bei MW=3 mit 4 Würfeln (4,2,3,1) = 2 Erfolge

Erklärung: Auch hier wird nach dem normalen Mindestwurfprinzip über Erfolg und Mißerfolg entschieden. Der erste Erfolg erzeugt die Beschwörung, jeder weitere verstärkt sie. Der Sprecher hat dabei die Wahl, mit den zusätzlichen Erfolgen entweder:

- den Schaden zu steigern (pro zusätzlichen Erfolg +2SP)
- den Zielbereich zu vergrößern (pro zusätzlichen Erfolg + ½ Grundradius)
- die Dauer zu verlängern (pro zusätzlichen Erfolg + 1 Runde)

Alle zusätzlichen Erfolge einer Beschwörung müssen allerdings auf gleiche Weise eingesetzt werden! Wählt der Sprecher die Verlängerung der Dauer, treten die Auswirkungen (Schadenspunkte, Sprucheffekte) auch in den nächsten Runden ein. Betroffene Wesen können jede Runde auf Widerstand würfeln und Panzerungen anrechnen. Sie dürfen auch versuchen, daß Gebiet zu verlassen, um den Auswirkungen zu entgehen. Nach Ende der Beschwörungen verschwinden die Effekte nicht sofort, sondern werden ihrem natürlichem Lauf überlassen. Z.B. Sträucher des „Dornengrab“ bleiben stehen bis sie zerstört werden, aber Wasser des „Überschwemmen“ versickert wieder. Gerufene Tiere können wieder das Weite Suchen. Fühlen sie sich aber bedroht, werden sie sich verteidigen..

Handlung 2. Runde

4. Ausführen der Handlung

Beispiel

Das Waldstück wird von einer dichten Dornenhecke überwuchert. Alle sich im Einzugsbereich befindlichen Personen und Wesen bekommen Lebenspunkte abgezogen.

Erklärung: Jeder Spruch hat spezifische Auswirkungen, die im einzelnen beschrieben sind. Ein Wuchern verursacht 7 Schadenspunkt. Wird für den 2. Erfolg Schadenserhöhung gewählt, kommen noch mal 2 dazu. Alle Wesen im Zielbereich bekommen also 9 Schadenspunkte, sie haben aber noch die Möglichkeit, diese durch einen Wurf auf Widerstand zu minimieren. Der MW Abwehr liegt beim Wuchern bei 5. Jeder Erfolg der Angegriffenen senkt den persönlichen Schaden um 2. Rüstungen dürfen ebenfalls noch normal verrechnet werden.

Handlung 2. Runde

5. Verrechnen des Eigenschadens

Beispiel

2 Erfolge Spruch - 3 Erfolge Gebete (auch Unterstützungenannt) = -1
Der Eigenschaden von 4 kann also auf 2 gesenkt werden

Erklärung: Beschwörungen bezahlt man mit Lebensenergie. Da es sich um geistigen Schaden handelt ist es auch nicht möglich, diesen durch Rüstungen zu senken. Die Höhe des Eigenschadens wird ebenfalls bei der Spruchbeschreibung vorgegeben. Hatte ein Sprecher mehr Erfolge beim Gebet als dann beim Spruch, bekommt er auch je 2 Punkte Eigenschaden weniger. Das heißt, er hat weniger beschworen, als ihm der Gott erlaubt hatten. Wenn jedoch der Spruch mehr Erfolge hatte als das Gebet, erhöht sich der Eigenschaden je um 2. Eine Strafe dafür, das mehr beschworen wurde, als vom Gott genehmigt war.

Mathematisch formuliert sieht das ganze so aus:

$$\text{Eigenschaden} = \text{Eigenschaden Spruch} + 2 * (\text{Erfolge Spruch} - \text{Erfolge Gebet})$$

Wuchern ist der einfachste aktive Spruch und deshalb der Grundeigenschaden mit 4 nicht sehr hoch. Anders sieht es da bei starken Beschwörungen aus. Versucht man einen Vulkanausbruch und hat nur 1 Unterstützung und 3 Erfolge, bekommt man ganze 19 Lebenspunkte abgezogen - da bleibt einem auch bei vormals guter Gesundheit nicht mehr viel Lebensenergie übrig.

Passive Beschwörungen werden ebenfalls in der beschriebenen Weise durchgeführt, allerdings verursachen sie keinen direkten Schaden. Da die Effektdauer unbegrenzt ist, bestimmen die zusätzlichen Erfolge die Stärke der Beschwörung (z.B. Anzahl der wachsenden Heilkräuter)

Achtung!

Auch wenn ein Spruch nicht gelingen sollte, wird der Eigenschaden verrechnet. Zumindest kann dann eine gute Unterstützung (Gebet) über die Traurigkeit helfen, denn diese senkt ja immerhin noch den Schaden. Tja, die Götter können launisch sein!

Für die erfolgreiche Durchführung eines Gebetes ist es wichtig, daß der Betende mental zur Ruhe kommen und die Augen schließen kann. Ist ihm dies aus irgendwelchen Gründen nicht möglich (Schlafmangel, Drogen, ...) verringert sich die Kraft seines Spruches, dh. er bekommt einen Abzug auf die Anzahl der Würfel.

Ostreich vs. Westreich

Um einen Friedensvertrag nach jahrelangem Bürgerkrieg zu erzwingen, entzogen die Götter den Nutzern der Erdheiligkeit im Westreich die Kräfte. Je weiter sich ein Beschwörer in das Westreich begibt, desto mehr **Erfolge** werden ihm bei Gebet und Spruch abgezogen. Im Grenzgebiet liegt der Malus bei 0 bis zur Westküste steigert er sich linear auf -12 Erfolge an.

Einen vergleichbaren Malus kann ein Spielleiter vergeben, wenn ein Nutzer der Erdheiligkeit grob gegen die Glaubensgrundsätze verstößt.

Die Beschwörungen

- nach Kategorien geordnet

„Auf einer kleinen Felsnase saß unbemerkt eine regungslose Gestalt im Schneidersitz. Den scharfen Vogelaugen entging nicht die kleinste Bewegung am Grund des Tales. Endlich näherte sich ihre Vorhut. Er ließ sie passieren, Sie bedeuteten zu viel Mühe für zu wenig Erfolg. Als wenig später der Haupttrupp die Schlucht betrat, schloß er die Augen. Er bewegte sich nicht. Nicht die kleinste Wimper zuckte, nicht die Hände zitterten, die auf den Knien lagen – alles

war voller angespannter Ruhe. Als 5 leichte Beben die Schlucht durchzogen, wurde es am Talgrund unruhig. Aus dem Nichts heraus öffnete der Gamsche die Augen und schnellte die Schwingen ausbreitend empor. Seine vormals kompakte Körperhaltung war explosionsartig gespannten Bewegungen gewichen. Der Himmel über der Schlucht begann sich schlagartig zu verdunkeln. Die ersten Geröllbrocken lösten sich an beiden Rändern des Tales...“

Beschwörungen der Kategorie: Passiv / Leicht kein MW Abwehr, kein Schaden					
Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen-schaden
Krautwuchs	Flora	Läßt beliebiges einfaches Kraut wachsen	2	3	3
Quelle	Wasser	Läßt eine kleine Quelle mit Trinkwasser entstehen	2	3	3
Wache	Fauna	Ruft kleine Tiere, die bei Gefahren Laut geben. Diese können Lager bewachen oder Sprecher begleiten. Dauer und Anzahl erfolgabhängig	2	3	3
Vermischen	Luft	Läßt kleinere Spuren auf dem Boden und Geruch durch einen Lufthauch verschwinden	2	3	3
Entzünden	Feuer	Läßt eine kleine Flamme entstehen. Es können nur brennbare Gegenstände entzündet werden.	2	3	3
Tarnen	Erde	Ein kurzer Windstoß läßt Gegenstände und Personen unsichtbar unter Erde, Schlamm oder Sand verschwinden. Anzahl der Erfolge erhöht den Wert der Tarnung.	2	3	3
Beschwörungen der Kategorie: Passiv / Mittel kein MW Abwehr, kein Schaden					
Name	Element	Beschreibung			
Heilkräuter	Flora	Wichtige Kräuter (Heilung, Giftpflanzen) wachsen. Diese müssen aber in der betreffenden Gegend vorkommen.	3	4	5
Eisbrücke	Wasser	Läßt Flüsse, Teiche, kleine Seen und andere Wasserflächen kurz gefrieren um sie auf schmalen Streifen passierbar zu machen. Erfolge bestimmen Dauer und Breite der Eisbrücke.	3	4	5
Folgen	Fauna	Ruft mittelgroße Tiere, die Spuren lesen und diese verfolgen können. Erfolge bestimmen Dauer der Verfolgung.	3	4	5
Übersicht	Luft	Klart die Luft auf für besseren Überblick oder zum neutralisieren von giftigen Gasen oder Nebeln	3	4	5
Erwärmen	Feuer	Erwärmt Gegenstände, Personen und kl. Gebiete. Es kann damit Vereistes geschmolzen werden	3	4	5
Spuren zeigen	Erde	Die Bodenstruktur verändert sich und betont schwache Spuren so, daß sie sichtbar werden. Nur nutzbar auf erdigem Boden.	3	4	5

Beschwörungen der Kategorie: Passiv / Schwer kein MW Abwehr, kein Schaden					
Name	Element	Beschreibung			
Lianenbrücke	Flora	Läßt Hindernisse überwuchern und macht sie somit begehbar. Kann aber nur ein an diesem Ort normales Wachstum beschleunigen oder erzeugen.	5	6	8
Umleiten	Wasser	Flußrichtung kann geändert werden. Erfolge bestimmen die Größe des Flusses, der umgeleitet werden kann. Nach Ende der Beschwörung kehrt das Wasser ins ursprüngliche Bett zurück. Es kann keine Überschwemmung mit SP verursacht werden.	5	6	8
Suchen	Fauna	Ruft Vögel, die in einem bestimmten Gebiet Wesen spüren können. Einfache Kommandos können erteilt werden.	5	6	8
Verwirrung	Luft	Erzeugt Nebel, Sandsturm o. ä. der allen im Zielgebiet die Sicht nimmt.	5	6	8
Trennen	Feuer	Erzeugt einen breiten Feuerstreifen, der Verfolgung behindert oder Kampflinien trennt	5	6	8
Spalten	Erde	Läßt die Erde aufbrechen und einen Spalt erzeugen. Breite und Tiefe werden durch Anzahl der Erfolge bestimmt.	5	6	8

Beschwörungen der Kategorie: Aktiv / Leicht								
Diese Sprüche haben einen Wirkungsradius von 5m (pro zusätzlichen Erfolg +2,5m steigerbar). Überschwemmen und Sturm wirken auf einer Schneise von 2x40m. (pro zusätzlichen Erfolg +1m Breite steigerbar).								
Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen-schaden	MW Abwehr	Schaden	
Wuchern	Flora	Der Boden kräuselt sich und aus der Erde schießen Rosen und Schlingpflanzen bis in Kniehöhe. Feste, hohe Stiefel halbieren den Schaden.	2	3	4	5	7	
Überschwemmen	Wasser	Erzeugt eine Überschwemmung durch naheliegende Gewässer die leichten Schaden anrichtet. Weiter entfernte Flüsse können bei >2 Erfolgen auch mit Verzögerung eintreffen (Schutz: MW6 hören)	3	3	4	5	8	
Luftbeschwörung	Fauna	Ruft Raubvögel, die im Zielgebiet zum Angriff übergehen. Alternativ zum Standardschaden können Vögel als Kreaturen ausgewürfelt werden. Anzahl der Erfolge bestimmt dann die Anzahl der Vögel und die Dauer ihres Angriffes.	3	3	4	5	9	
Windhose	Luft	Spruch bewirkt eine Windböe die Kreaturen und Gegenstände umreißt und je nach Widerstandskraft auch wegbläst. Wirkt nur im offenen Gelände.	4	4	5	6	9	
Wüstensphäre	Feuer	Der Boden wird plötzlich heiß. Wesen im Zielgebiet erhalten leichte Verbrennungen. Wirkung ist in geschlossenen Räumen am größten – auf freien, windigen Flächen am geringsten.	4	4	6	6	10	
Erdbeben	Erde	Führt zu einem leichten Beben. Schaden kann nur angerichtet werden, wenn sich im Zielgebiet Gegenstände befinden, die umfallen können.	5	4	6	8	11	

Beschwörungen der Kategorie: Aktiv / Mittel							
Diese Sprüche haben einen Wirkungsradius von 10m (pro zusätzlichen Erfolg +5m steigerbar). Tornado und Gerölllawine wirken auf einer Schneise von 5x60m. (pro zusätzlichen Erfolg +2,5m Breite steigerbar).							
Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen-schaden	MW Abwehr	Schaden
Dornengrab	Flora	Läßt Dornengestrüpp wachsen	4	5	8	8	12
Sumpf	Wasser	Grundwasser steigt so weit, daß sich der Boden in Sumpf verwandelt. Die Fortbewegung ist verlangsamt. Ab 5 Runden können Kreaturen gänzlich versinken.	5	5	8	8	12
Raubtier-sammlung	Fauna	Ruft Raubtiere der Umgebung, die zum Angriff übergehen. Alternativ zum Standardschaden können die Tiere ausgewürfelt werden. Anzahl der Erfolge bestimmt dann die Anzahl der Tiere und die Dauer ihres Angriffes.	5	5	8	8	13
Tornado	Luft	Erzeugter Tornado richtet schweren Schaden an	5	6	9	8	14
Zermürbung	Feuer	Es wird extrem heiß und die Wesen im Zielbereich tragen Verbrennungen davon	6	6	10	9	15
Gerölllawine	Erde	Eine Lawine entsteht an Hängen, Bergen oder Steilwänden, die sehr schweren Schaden anrichtet	6	6	11	9	16

Beschwörungen der Kategorie: Aktiv / Schwer							
Diese Sprüche haben einen Wirkungsradius von 20m (pro zusätzlichen Erfolg +10m steigerbar). Eissturm und Vulkanausbruch wirken auf einer Schneise von 10x100m (pro zusätzlichen Erfolg +5m Breite steigerbar).							
Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen-schaden	MW Abwehr	Schaden
Kahlschlag	Flora	Läßt Bäume wie Streichholzer umknicken und alles im Zielgebiet begraben	6	8	12	10	16
Eissturm	Wasser	Ein frostiger Sturm aus Eiskristallen und Hagelkörnern läßt die gesamte Umgebung erfrieren	8	8	12	10	17
Großwild-jagd	Fauna	Die größten Wesen der Umgebung versammeln sich zum Angriff. Alternativ zum Standardschaden können die Tiere ausgewürfelt werden. Anzahl der Erfolge bestimmt dann die Anzahl der Tiere und die Dauer ihres Angriffes.	8	8	13	10	18
Unwetter	Luft	Schwere Wolken ziehen herein mit Blitzen, Regen und Sturm	8	9	13	10	19
Inferno	Feuer	Läßt ein ganzes Gebiet niederbrennen	9	9	14	10	20
Vulkan-ausbruch	Erde	An Berghang oder Vulkankegel bricht eine Spalte auf, aus der ein Lavastrom fließt.	9	10	15	11	21

Beschwörungen machen sicher den Eindruck, ein ziemlich waghalsiges Unternehmen zu sein. Werden sie aber strategisch sinnvoll eingesetzt, kann man mit wenigen Gamschen ganze Heere in die Knie zwingen. Solange man auf Seiten des **Ostreiches** kämpft wird man von den verheerenden Auswirkungen der

Elemente nur betroffen, wenn man zur falschen Zeit am falschen Ort ist.

Tip: Eigenschaden erhält man nach einer Beschwörung unabhängig davon, ob der Spruch tatsächlich zustande gekommen ist. Deshalb lieber klein anfangen! Mit vielen Erfolgen kann auch ein **Wuchern** sehr hohen Schaden anrichten.