

Pakt mit einem Patron

Grad 1, 1 Woche plus Aufgaben, Reichweite: selbst oder Berührung, Dauer: lebenslang

Du verpflichtest dich in dieser Zeremonie einem übernatürlichen Wesen (Gott, Dämon, Chaosfürst, Engel, ...) zu dienen. Du musst seine Aufgaben erfüllen und kannst um seine Hilfe bitten.

Besitzt du bereits einen Pakt kannst du auch einen Gefährten in den Pakt einbeziehen.

- 1 Fehlschlag, Makel des Patrons, Zauber ist für einen Monat verloren
- 2-11 Fehlschlag, Zauber ist für einen Monat verloren
- 12+ Pakt geschlossen: Verhältnis zu Patron entsprechend Wurf, mindestens einmal täglich kann der Patron angerufen werden. Der Patron kann Gegenleistungen verlangen.

8 Anrufung des Patrons Sezrekan

Grad 1, 1 Runde, Reichweite: selbst, Dauer: variiert

Du rufst deinen Patron Sezrekan an und bittest ihn um Hilfe. Erfordert immer Zauberbrand (Blutmagie).

- 1 Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
3- Verderbnis & Makel des Patrons 4-5 Verderbnis 6+ Makel
- 2-11 Fehlschlag
- 12-13 Sezrekan möchte sich nicht mit einem solch unwürdigen Bittsteller belasten. Er gewährt dir zusätzliche 6w4 Trefferpunkte für 1 Stunde. Diese können für Zauberbrand verbraucht werden. Je 4 TP gelten als ein Attributspunkt.
- 14-17 Sezrekan teleportiert dich zu einem Ort, der w100+w50 km weit entfernt ist. Du kannst diesen Ort nicht bestimmen, aber du bist bei deiner Ankunft nicht in unmittelbarer Gefahr.
- 18-19 Sezrekan ermöglicht dir, einen zuvor verlorenen Zauber zurückzuerhalten.
- 20-23 Sezrekan erkennt dein potenzielles Talent und gewährt dir +5 auf deinen nächsten Zauberwurf.
- 24-27 Sezrekan teleportiert dich und bis zu 8 Verbündete zu einem Ort, der 7w100+w50 km entfernt ist. Du kannst diesen Ort nicht bestimmen, aber die Gruppe ist bei ihrer Ankunft nicht in unmittelbarer Gefahr.
- 28-29 Sezrekan ist von deiner Macht beeindruckt und lässt sich dazu herab, dir einen Gesamtbonus von +10 auf deine nächsten beiden Zauberwürfe zu gewähren. Diese Punkte können aufgeteilt werden, wie es dir beliebt, aber vor dem Wirken des Zaubers.
- 30-31 Ein imaginärer Geist von Sezrekan erscheint und lässt für w3 Runden Höllenfeuer auf diejenigen regnen, die es wagen, einen solch talentierten Meister herauszufordern. Meteore und Kometen fallen Streifen ziehend vom Himmel und treffen alle Feinde innerhalb von 15 m und verursachen 3w8 Schaden (Reflexwurf ≥ Zauberwurf, um auszuweichen).
- 32+ Sezrekan sieht dich als nahezu Ebenbürtigen an, der seiner Hilfe in unseren geteilten Bestrebungen, die Ketten eines gefühllosen Universums abzustreifen, würdig ist. Er gewährt einen Gesamtbonus von +30 auf deine nächsten fünf Zauberwürfe. Diese Punkte können aufgeteilt werden, wie es dir beliebt (bis zu +10 pro Zauberwurf), aber vor dem Wirken des Zaubers.

Makel des Patrons Sezrekan

Während andere Patrone ihre Bittsteller mit widerwärtigen Makeln verunstalten, verletzen sich die Anhänger des Altmeisters selbst, während sie nach Sezrekans Meisterschaft der Magie streben. Wenn sich ein Makel des Patrons andeutet, würfelst du auf der unten stehenden Tabelle. Hast du alle 6 Nachteile auf allen Effektstufen erhalten, muss nicht mehr gewürfelt werden. **w6:**

- 1 Aufgehetzt von Wahnsinn und übersprudelnd vor okkultem Wissen, schnitzt du dir mit deiner nächsten Aktion ein drittes Auge in die Stirn (w3 Schaden). Nachdem du in die Zivilisation zurückkehrt bist, suchst du einen Tätowierer auf, der dir mit exotischen Tinten ein drittes Auge auf die Stirn malt, was nicht weniger als w5*100 Gold kostet. Wird dieses Ergebnis ein **zweites Mal** gewürfelt, bestehst du darauf, für die nächsten w4 Tage eine Augenbinde zu tragen, in der Hoffnung, dass dein drittes Auge erwacht. Wird dieses Ergebnis ein **drittes Mal** gewürfelt, stößt du einen Dolch in jedes deiner echten Augen, was dich erblinden lässt. Mit 3% pro Stufe wird dein drittes Auge dabei lebendig.
- 2 Da du von deiner neuen Einsicht in die erschreckende Natur des Multiversums geblendet bist, willst du dem Altmeister zum Dank Opfer bringen. Du wirst dazu getrieben, das Ritual durchzuführen, sobald es einigermaßen sicher ist, obwohl deine Beurteilung der Bedrohung nicht mit der deiner Gefährten übereinstimmen muss. In einem Ritual, das 1 Phase dauert, bietest du zu Ehren von Sezrekan einen Wert von mindestens w5 x 100 Gold an. Blaue Flammen verzehren alle diese Gegenstände. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 3 %, dass Sezrekan dieses Opfer mit einem Bonus von +1 auf deinen nächsten Zauberwurf belohnt. Wird dieses Ergebnis ein **zweites Mal** gewürfelt, musst du einen magischen Gegenstand opfern; es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 6 %, dass Sezrekan dieses Opfer mit einem Bonus von +2 auf deinen nächsten Zauberwurf belohnt. Wird dieses Ergebnis ein **drittes Mal** gewürfelt, musst du einen dir freundlich gesinnten Gefährten opfern, um deine aufrichtige Hingabe zu beweisen; es gibt eine Wahrscheinlichkeit von 9 %, dass Sezrekan dieses Opfer mit einem Bonus von +3 auf deinen nächsten Zauberwurf belohnt.
- 3 In einem flüchtigen Moment eines Déjà-vus, erkennst du, dass Sezrekan deinen Dienst verlangt. Abhängig von der Entscheidung des Spielleiters, musst du auf ein Abenteuer ausziehen, um einen okkulten Gegenstand oder ein verlorenes Relikt, das w4 Reisetage entfernt ist, für den Altmeister sicherzustellen. Du hast eine genaue Vorstellung von dem Gegenstand selbst, aber nur ein grobes Gefühl von dem Ort und etwaige Schutzvorkehrungen. Wird dieses Ergebnis ein **zweites Mal** gewürfelt, ist der Gegenstand gut geschützt und etwa w4 Reisewochen entfernt. Wird das Ergebnis ein **drittes Mal** gewürfelt, wird der Gegenstand von uralten Schutzvorkehrungen, Fallen und Unholden geschützt und ist eine w4 Monate andauernde gefährliche Reise entfernt.
- 4 In einem Klarraum vom mächtigen Sezrekan, erkennst du, dass deine eigenen Zauber schrecklich fehlerhaft und abhängig von der Unterstützung Außenstehender sind. Ihnen entsagend und abschwören, gibst du einen beherrschten Zauber des Grades 1 auf, indem du schwörst, ihn nie wieder zu verwenden. (Wenn du später einen anderen Zauber des gleichen Grades entdeckst, kann dieser den Platz des ursprünglichen Zaubers in der Reihe an beherrschten Zaubern einnehmen.) Wird dieses Ergebnis ein **zweites Mal** gewürfelt, musst du einen Zauber des Grades 2 aufgeben. Wird dieses Ergebnis ein **drittes Mal** gewürfelt, musst du einen Zauber des Grades 3 aufgeben. Solltest du es ablehnen, einen Zauber aufzugeben, entsagst du Sezrekan als deinem Patron.

- 5 Das beängstigende Ausmaß deines Wissens verursacht einen schleichenden Wahnsinn, der langsam in dein Alltagsleben sickert. Du musst eine gewöhnliche Substanz bestimmen (Eisen, Wasser, Stahl, Baumwolle, Gold, Silber, Seide, Holz, Leder, Tuch, Fleisch usw.) und sie für unantastbar erklären. Fortan wirst du alles aufbieten, um mit dieser unantastbaren Substanz nicht in Berührung zu gelangen. Wird dieses Ergebnis ein **zweites Mal** gewürfelt, musst du eine zweite Substanz bestimmen, die fortan unantastbar ist; weiterhin verursacht die Berührung einer verbotenen Substanz sengende Verbrennungen, die 1 TP Schaden pro Runde zufügen. Wird das Ergebnis ein **drittes Mal** gewürfelt, musst du eine dritte Substanz aussuchen und die Berührung verursacht w4 TP Schaden pro Runde des Kontakts.
- 6 Du bist für w5 Runden in einer Traumwelt voller Halluzinationen gefangen, als ein Geisterbild von Sezrekan durch deine Vision schreitet. Du kannst immer noch mit der echten Welt interagieren, aber wenn du deine Umgebung nicht beachtest und nur den Altmeister ansiehst, kannst du Hinweise und Anzeichen auf Sezrekans Beherrschung der Täuschung sammeln. Verbringst du die nächsten w4 Tage zurückgezogen in einsamem Studium, kannst du außerdem einen neuen Zauber deiner Wahl lernen. Mislingt dir dies und gibst du die Studien auf, so gehen die Erkenntnisse sofort verloren wie die vergängliche Erinnerung an einen Traum. Dieses Ergebnis kann bis zu drei Mal gewürfelt werden.

Zauberbrand Sezrekan

Sezrekan unternimmt nur wenig, um seine Anhänger zu unterstützen. Die Starken und Willigen unter ihnen heben sich durch ihre Macht von der Masse ab, während die Schwachen und Bemitleidenswerten wertlose Einmal-Werkzeuge sind. Und doch ist der Altmeister dafür bekannt, diejenigen zu bewundern, die ihre eigenen Körper im Streben nach dem Unmöglichen opfern. Benutzt du Zauberbrand, benutze die Vorschläge, um ein Ereignis zu entwerfen, das gut zu deiner Kampagne passt. w4:

- 1 Die Macht des Zauberbrands öffnet dir die wahnsinnig machenden Schrecken des Universums und lässt ihn schwach und desorientiert zurück, d.h. Verlust von Ausdauer, Stärke oder Geschicklichkeit. Dir muss ein Willen 15 gelingen, oder du kannst für w3 Runden keine Zauber wirken. Gelingt dir der Rettungswurf, erhältst du einen Bonus von +1 auf alle weiteren Versuche, den Zauber zu wirken.
- 2 Da Sezrekan deinen Ehrgeiz bewundert, gewährt er dir die Möglichkeit, die Attribute eines Verbündeten (Ausdauer, Stärke oder Geschicklichkeit) anstatt deiner eigenen zu verbrennen. Das Ziel muss damit einverstanden sein. Für jeden verbrannten Punkt, um den Zauber zu verstärken, verliert das Ziel w3 Punkte des gleichen Attributs. Fällt eines der Attribute des Ziels auf 0 oder weniger, stirbt es.
- 3 Sezrekan verspottet deinen schwachen Zugriff auf die Macht. Du erhältst für 2 verbrannte Punkte nur einen Punkt.
- 4 Entsetzlicher Wahnsinn ergreift deinen Verstand und die schreckliche Bedeutungslosigkeit des Universums fährt tief in deine sterbliche Seele. Dir wird ein Willen 15 gewährt; im Erfolgsfall sackst du zwar auf deine Knie, da du von dem Zauberbrand geschwächt bist, befindest dich aber wieder fest in der Realität. Bei einem misslungenen Rettungswurf erhältst du anstelle des Zauberbrands einen Bonus von +5 auf alle Zauberwürfe in den nächsten w6 Runden, erkennst aber in Freund und Feind nur alles-verschlingende Monster der Finsternis. Es erscheint dir so real, dass du nicht im Geringsten daran zweifelst.