

Ostara Göttin der Fruchtbarkeit – welche Optionen?

spezifische Elemente bei DCC

Heiliges Symbol

Ungnade-Tabelle

(passende Zauber)

2 Göttliche Gaben (divine favors)

1 pro Tag

(Zauber der Stufe 0 = cantrip)

Segnungen (canticles)

Zauber

(bei Stufe 1, 3, 4)

Tiergefährte

(bei Stufe 2)

Mokosch

slawische Göttin: Erde, Fruchtbarkeit, Schicksal

„DCC Divinities and Cults“ divinitiesandcults.com



Freya (neutral)

germanische Göttin: Liebe, Schönheit, Magie, Kampf

„DCC Divinities and Cults Vol 1“



Lempo

finnische Göttin/Gott: Liebe, Magie, Lust, Wachsen, Früchte, (Wahnsinn), Flammen-Hirsche

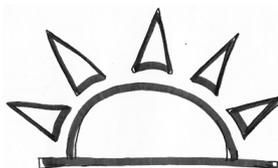
„DCC The God Lempo “ knightsinthenorth.blog



Auranne

Göttin: Schutz, Geduld, Heim, Mutter

„DCC Deity Auranne “ knightsinthenorth.com



Ildavir (neutral)

Natur-Göttin: Natur, Mutter, Heilung, Wald, Fruchtbarkeit

(finnisch: Ilmater, Göttin der Lüfte)

„DCC Regelwerk“, „DCC Clerics of the known Realms“



Die 4 Maiden von Tylin (Patron)

4 Aspekte : 1. junge Frau/Kind, 2. Verführerin, 3. Matrone, 4. Monster/alte Furie

„DCC Angels, Daemons, and Beings Between 1“



Radu der Rammler (Patron)

König der Hasen und Kaninchen: List, Geschick, Ausweichen

„DCC Angels, Daemons, and Beings Between 1“



Göttin der Fruchtbarkeit

Das Land erneuert, das Land heilt.
Das Grün der Blätter ihr geweiht.
Die ewige Mutter lebt und gedeiht.



Ostara ist die Himmelstochter und Göttin der Fruchtbarkeit und des Wachsens, Herrin des Frühlings und der Morgenröte, gütige Matrone, Hüterin von Kindern, Beschützerin von jungen Paaren, Hasen und Störchen. Sie verkörpert die Kräfte des Schaffens und Werdens. Selbst die von Menschen bewirtschafteten Felder und Obstgärten sind Teil ihres weiten Reiches.

Manche Völker nennen sie auch Eostrae oder Astarte. Zusammen mit Yddgrl und der Trias gilt sie als eine der alten Götter. Sie ist neutral.

Klerikerinnen der Ostara tragen einen **blühenden Stab** als heiliges Symbol.

- Klerikerinnen der Ostara können **Speere** und **Lanzen** benutzen.
- Klerikerinnen der Ostara sind in einer **besonders lebendigen Natur** begünstigt (+1W), in **toten Umgebungen** benachteiligt (-1W).
- Klerikerinnen der Ostara können statt der üblichen Ungnade-Buße auch Werke für das Leben und Wachsen tun.

Mögliche Tiergefährten:

Hase, Kaninchen oder Storch

Sprüche:

| | | |
|---|--------------------------|--|
| 0 | Brennendes Verlangen | Entflammen für anderes Geschlecht, RW: Willen 12 |
| 0 | Opfernde Heilung | Weiterer HD bei Heilung, aber wird bei dir abgezogen |
| 1 | Wiedergewonnene Unschuld | Verlust von Intelligenz, Persönlichkeit, Zaubern |
| 3 | Verzweifelte Scham | Mali für alle Aktionen im Radius |
| 4 | Nicht noch einmal | letzte Aktion darf nicht wiederholt werden |

Invoke Patron check results:

12-13 Jenrou, the smallest Maiden, appears as a young woman composed entirely of clear water. She flows around the wizard, encasing him or her in a protective embrace -- For 1d4+CL rounds, the caster is immune to fire/heat effects (damage, fatigue, etc.) and gains a +4 to AC versus blunt weapons, arrows and bolts; for the duration, the wizard can breathe water as if it were air and can move through the water at his or her regular speed.

14-17 Bonrou, the seductress, manifests as the hazy, fog-like form of a beautiful woman. Those that view Bonrou must make a Will save (DC = Spell Check) or fall into a kind of fascinated stillness for 2d3+CL rounds. During this time, those fascinated can take no actions, though the spell is broken if the victims are shaken, attacked, or otherwise "snapped out of it."

18-19 Kuro - the matron - manifests as a shapely woman composed of silty/cloudy water. At a command from the caster, she becomes a destructive wave that bowls over the caster's enemies. The wave extends from the caster in a 45 degree arc for 30'. Those struck must make a Reflex save (DC = Spell check), or fall prone and be knocked back 10-60 feet. Additionally, the wave extinguishes normal fires, counters magical fires, and dispels/destroys beings composed of fire. The caster can "hold" the attack for 1d4+CL rounds.

20-23 Munjo -- the monster -- emerges from a briefly glimpsed hellish realm. A stinking combination of ages old silt, rotting water plants and water creatures in a vaguely humanoid form, Munjo charges into battle slamming the caster's enemies. The monster is immune to normal weapon damage, but can take up to 40 points of damage from magical weapons or other attacks before falling into a pile of muck. The monster fights for 1d4+CL rounds. (AC 18, +4 melee (slam, 1d8+1), Action: d20/d20)

24-27 As 12-13, but Jenrou's protection extends for 2d5 hours.

28-29 As 14-17, but the fascination effects last for 2d3+CL turns. One victim of the caster's choosing must make a Will save (DC = Spell Check) or suffer the effects of Charm Person (results 18-19).

30-31 As 18-19, but the wave deals 3d6 damage, knocks the victim prone (on a failed Reflex save) and extends 100' from the caster's position.

32+ As 20-23 but the monster serves the caster for 1d8 weeks.

30-31 As 18-19, but the wave deals 3d6 damage, knocks the victim prone (on a failed Reflex save) and

extends 100' from the caster's position.

32+ as 20-23 but the monster serves the caster for 1d8 weeks.

Patron Taint: The Four Maidens Of Tylin

The Four Maidens are capricious patrons, just as likely to lash out at a bumbling servant as to embrace him or her with compassion.

Roll Result

1 Bonrou enflames her servant with unnatural arousal. The first time this result is rolled, anytime the caster casts a spell he or she enters a high state of arousal for 1d3 turns. The effects of this, in addition to role-playing, are that the caster is constantly distracted and has decreased social abilities (-2 on attacks, physical, mental and personality skill checks,) and is very susceptible to suggestion (magical or otherwise) especially if the suggestion is of an amorous nature (Will Save DC 12 or -2 on Will saves to charm-based attacks). The second time this is rolled, when the caster casts a spell, he or she is incapable of any thoughts or actions that don't directly lead to "release" for 2d3 turns. During this time, the caster automatically fails Will saves for charm-based attacks and can literally be "led by the nose" by anyone remotely similar to his or her sexual preference. The third time this result is rolled, the caster becomes like a god of love. He or she gains a +2 to the Personality ability and gains the ability to Charm Person 1/week by making a Personality check versus the victim's Will saving roll. He or she spends almost every waking moment plotting the next conquest or manipulating a current one (Will DC 17 to engage in any other activities 1/day).

2 The matron's past haunt the caster. The first time this result is rolled, the caster enters a state of melancholy for 1d4 rounds after any spell is cast. The caster must make a Will save DC 12 to engage in any activities, other than sitting and thinking maudlin thoughts. The second time this is rolled, the caster's melancholy is extended for 1d5 turns and there is no save to this crushing depression. The final time this is rolled, the caster is permanently affected by the matron's melancholy. In order to engage in any activities for the day, the caster must make a Will save DC 20, otherwise he or she stays home and reminisces about the glory days of youth.

3 Jonrou's innocence captures the caster in a state of ignorance. The first time this effect is rolled, every time the caster casts a spell, he or she loses a point of Intelligence. The damage is temporary, and can be avoided entirely if the caster sacrifices a spell for the day. The second time this result is rolled, every time the caster casts a spell, he or she loses that spell for the day. The third time this result is rolled, the caster must make a Spell Check at the beginning of each day. On a failure, the caster loses 1d4 spells for the day.

4 The monster bubbles to the surface of the caster's personality. The first time this result is rolled, every time the caster casts a spell, he or she enters a mindless rage for 1d3 rounds. During this time the caster receives a +4 Strength and two bludgeoning attacks per round (1d20/1d20) and his or her Intelligence sinks to 3 – the caster must make a Will save DC 14 in order to distinguish friend from foe during this time. The second time this result is rolled, the caster suffers from the previous effects and experience similar bouts 1d3 random times per day. The third time this result is rolled, the caster must make a Will Save DC 15 just before dusk every day. On a failure, the caster transforms into a monster similar to Munjo for 24 hours. During this time, the caster has AC 18, 40+CL hit points, and can attack with two bludgeoning fists every round for 1d6+STR bonus damage per round, however the caster is essentially a mindless uncontrollable beast. On a natural 1 on the save roll, the caster remains transformed for 31 days.

Spellburn: Four Maidens Of Tylin

Each of the Four Maidens requires a different form of spellburn. It is of note that to spellburn for Patron Spells specific to a maiden, the caster must use the corresponding spellburn for that Maiden.

Roll Result

- 1** The caster must drink a poisonous amount of clear fresh water. The caster must consume a gallon of water in 1 round, which causes the physical ability damage. If this amount of water is not available, the caster loses 1 point of ability damage permanently.
- 2** The caster is allergic to clothing or coverings of any kind. Any clothing, armor or other worn items enflame the caster's skin. While anything is worn, the caster cannot recover/heal ability damage. Each ability point spent for spellburn adds 2 to the Spell Check while the caster is...uncovered.
- 3** Munjo feeds on the fear of others. The caster must use his or her munificent presence (Spell Check using Personality rather than Intelligence) to make a credible threat to an innocent bystander. On a 15 or higher, the victim loses the physical abilities designated and the caster loses 1d4 temporary Personality. On a failure, the caster loses the physical abilities AND 1d4 temporary Personality.
- 4** The matron feeds on blood. The caster must consume 2 quarts of blood. The blood can be of any origin, but must be consumed within 1 round which causes the physical ability damage. If the required amount of blood is not available, the caster loses 1 point of ability damage permanently.

Patron Spells: Four Maidens Of Tylin

The Four Maidens of Tylin grant four unique spells, as follows:

Level 1: Dumb Lust

Level 2: Despairing Cloud, Monstrous Rage

Level 3: Touch of Innocence

Dumb Lust

Level: 1 Range: Touch Duration: Varies Casting time: 1d6 rounds Save: Will negates

With a touch, the caster intensifies a victim's lust at the expense of intelligence.

1 Lost, failure, and patron taint.

2-11 Lost. Failure.

12-15 With a touch from the caster, the victim is drained of 1d3 Intelligence and is enflamed with lust. The victim spends the next 1d6 turns pursuing the object of his or her affections (randomly determined by the DM), regardless of the danger to the victim. The victim, however, will protect the object of his or her affections under pain of death. After this duration, Intelligence returns at a rate of 1 per turn.

16-17 As above, but the victim loses 2d4 Intelligence.

18-21 As 12-15, but the duration is 2d8 turns, or until "exhausted".

22-23 As 16-17, but the victim's Intelligence returns at a rate of 1 per hour.

24-26 As above, but the duration is extended to 2d8 hours.

27-31 The victim loses 2d4 Intelligence, which returns at a rate of 1 per day. The duration of the lustful mental state lasts until all Intelligence is healed, though it is tempered to mere

fascination/charm if the victim can...exhaust him or herself once per hour.

32-33 As above, but the victim loses 2d8 Intelligence. If the victim's Intelligence reaches 0, the victim must make a second saving throw (DC = Spell Check) or once the victim's Intelligence heals, he or she is the thrall of the caster permanently.

34-35 As above, but the victim loses 2d10 Intelligence.

36+ As above, but the victim's Intelligence is reduced to 0.

Despairing Cloud

Level: 2 Range: 100' from caster Duration: Varies Casting time: 1d3 rounds Save: Will (DC=Spell Check)

The caster conjures a light fog that causes his or her enemies to enter a state of crushing depression. The caster manifests a light fog.

1 Lost, failure, and patron taint.

2-11 Failure. Lost.

12-13 Failure, but spell is not lost.

14-15 A cloud covering a sphere 10' in diameter causes all within its area to doubt his or her abilities. This manifests as a -2 to all "active" d20 rolls (attacks, skill checks under duress, Spell Checks, etc.). The affect lasts for 1d3 rounds.

16-19 As above, but the victims suffer a -4 to all active d20 rolls.

20-21 As above, but the effect lasts for 1 turn.

22-25 As above, but the cloud covers a sphere 50' in diameter.

26-29 The caster creates a cloud that is 100' in diameter. All within the cloud are immobilized by doubt and can take no actions, other than quiet, painful contemplation for 1 full turn.

30-31 As above, but at the end of the duration, the victims must make a Will saving throw or make an immediate attempt to commit suicide in the most expeditious way possible.

32-33 As above, but the duration is extended to 1d3+1 turns.

34+ As above, but the victim receives no second saving throw.

Monstrous Rage

Level: 2 Range: Self Duration: Varies Casting time: 1 round Save: N/A

The caster flies into a murderous rage giving him or her great physical strength and presence.

1 Lost, failure, and patron taint.

2-11 Failure. Lost.

12-13 Failure, but spell is not lost. **14-15** The caster flies into a murderous rage. He or she grows by 50% (height and weight) and gains a +1 for every 50 lbs of body weight to Str and Sta. During this time, the caster's AC decreases by 2 and his or her Intelligence reduces to 3. This condition lasts for 1d4+CL rounds.

16-19 As above, but the effect lasts for 2d5+CL rounds.

20-21 As above, but the caster grows by 100%.

22-25 The caster transforms into a hideous humanoid lake monster. He or she grows to 15' tall and weighs 12,000 lbs. His or her Str and Sta increases to 20 and Int reduces to 3. The

caster gains two bludgeoning fist attacks (1d20/1d20 – 1d6 + Str bonus damage). The condition lasts for 1d4+CL rounds.

26-29 As above, but the condition lasts for 2d6+CL rounds.

30-31 As above, but the caster grows to 25 feet and weighs 25,000 lbs. Str and Sta increase to 30.

32-33 As above, but the condition lasts for 1d4 turns.

34+ As above, but the caster can control the transformation for a full day.

Touch of Innocence

Level: 3 Range: Touch Duration: Instant Casting time: 1 Turn Save: Will

The touch of the caster drains a victim's intelligence and knowledge.

1 Lost, failure, and patron taint.

2-11 Lost. Failure.

12-15 Failure, but spell not lost.

16-17 Upon the caster's touch, the victim loses 1d4 INT. The shock of the loss stuns the victim for 1 round.

18-21 As above, but 1d4+CL INT is lost.

22-23 As above, but the victim is stunned for 1d3+CL rounds.

24-26 Upon the caster's touch, the victim loses 2d3 INT and 1d3 spells for the day. The victim is stunned for 1 round.

27-31 As above, but the victim loses 2d3+CL INT.

32-33 As above, but 1d3 spells are lost for 1 week and the victim is stunned for 1d3+CL rounds.

34-35 As above, but 1d3 spells are lost permanently.

36+ As above, but all spells and INT is lost permanently.

RADU, KING OF RABBITS

From ancient times, every creature had a lord or lady as patron of their kind. The King of Rabbits is not powerful, but he is cunning and swift, and his ears can pick up the first hint of danger when its source is yet miles away. He appears as a large rabbit, which can walk as a man at will, occasionally smoking a mixture of lavender and tobacco in a briarwood pipe. Radu demands that his followers oppose the traditional enemies of rabbits – creatures such as eagles, foxes, and stoats – but that opposition doesn't preclude using such creatures. Like Radu, the supplicant who removes a threat to rabbit-kind through trickery is more worthy than one who would do the same through martial prowess. The patron bond ceremony with Radu must take place where there is an active rabbit warren, or in some other area where rabbits tend to gather.

Tabelle 5-7: Göttliche Ungnade (Zauberwurf – Glücksmodifikator) * w4

- 1-** Du musst Buße tun und darfst 10 Minuten nur noch Gesänge und Gebetslieder von dir geben. *
- 2** Du musst sofort um Vergebung bitten und dazu mindestens eine Stunde am Stück beten. Gelingt es dir in den folgenden 2 Stunden nicht, erntest du das Missfallen deiner Gottheit und erhältst -1 auf alle Zauberwürfe, bis du die volle Stunde beendet hast. *
- 3** Du musst die Macht deines Gottes mehren, indem du bis zum Sonnenaufgang einen neuen Anhänger findest oder für 24 Stunden -1 auf alle Würfe erleidest.
- 4** Du erleidest sofort -1 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
- 5** Du musst dich einer Prüfung deiner Demut unterziehen. Für den Rest des Tages musst du dich allen anderen Charakteren und Wesen fügen, als wären sie deine Oberen. Versagst du dabei (nach Ermessen des Richters), verlierst du sofort für den Rest des Tages sämtliche Zauberfähigkeiten (auch Heilung und Hände auflegen).
- 6** Du erleidest einen sofortigen Malus von -1 auf Hände auflegen, bis du dich auf eine Heilungs-Queste begibst. Die Queste bestimmst du selbst, aber es sollte um die Heilung von Verletzten, Blinden, Lahmen und Kranken gehen. Ist die Mission vollendet, hebt dein Gott den Malus auf. Solange er besteht, gilt er für Hände auflegen, auch wenn der normale Ungnadebereich auf 1 zurückgefallen ist.
- 7** Du musst dich einer Glaubensprüfung unterziehen. Du wirst mit einer Krankheit geschlagen, die dich je 1 Punkt Stärke, Geschicklichkeit und Ausdauer kostet. Die Attributspunkte heilen auf natürliche Weise um 1 Punkt pro Tag. Dir ist es verboten, sie magisch zu heilen. Falls du die Prüfung bestehst, wird alles wie vorher, falls nicht vergrößert sich dein Ungnadebereich permanent um einen Punkt.
- 8** Du erleidest für einen Tag -4 auf Zauberwürfe für den Zauber, durch den du in Ungnade gefallen bist. Dies beinhaltet auch Hände auflegen und Unheiliges Vertreiben, falls diese die Ungnade einbrachten.
- 9** Du erleidest sofort -2 auf alle Zauberwürfe bis zum nächsten Tag.
- 10** Du verlierst für einen Tag den Zugriff auf einen zufällig bestimmten Zauber des ersten Grades.
- 11** Dir wird von deiner Gottheit befohlen, deinen Glauben zu vertiefen, um ein besseres Verständnis über deine Missetaten zu erlangen. Du erleidest sofort -2 auf alle Zauberwürfe. Die einzige Möglichkeit, diesen Malus aufzuheben, ist Meditation. Pro vollen Tag, den du in Meditation verbringst, darfst du einen Willenskraftwurf (Schwierigkeit 15) machen. Bei Erfolg wird der Malus aufgehoben.
- 12** Du wirst vorübergehend von deinem Gott verstoßen. Heute kannst du keine Erfahrung mehr sammeln. Nachher kannst du wieder Erfahrung verdienen, aber es gibt keine Nachzahlung.
- 13** Du verlierst den Zugriff auf zwei zufällig bestimmte Zauber des ersten Grades für 1 Tag.
- 14** Deine Gottheit wünscht zu prüfen, ob du wirklich den Glauben über die Freuden der Welt stellst. Berechne dein Gesamtvermögen in Goldmünzen. Du erleidest dauerhaft -4 auf alle Zauberwürfe bis du dich von 40% deines Gesamtvermögens trennst (+1 pro 10%). Opfern bedeutet: zerstören, widmen, spenden, daraus einen Tempel oder eine Statue errichten etc.
- 15** Deine Gottheit ist heute nicht sehr nachsichtig. Wenn du dich zur Nachtruhe legst, wird dein Ungnadebereich am kommenden Morgen nicht zurückgesetzt. Er wird auf den neuen Tag übertragen.
- 16** Dein Gott versagt dir für die nächsten w4 Tage deine Fähigkeit Hände aufzulegen.
- 17** Du verlierst für 24 Stunden den Zugriff auf w4+1 zufällig bestimmte Zauber.
- 18** Du bist für w4 Tage nicht in der Lage, Unheiliges zu vertreiben.
- 19** Du wirst mit einem körperlichen Mal deiner Treulosigkeit befleckt. Es hat die Gestalt eines Stigmas, einer Tätowierung oder eines Geburtsmals, je nach deinen Glauben und deiner Verfehlung. Dieses Zeichen ist für alle die dem gleichen Glauben angehören deutlich sichtbar, selbst durch Kleidung. Für andere könnte es hingegen unsichtbar sein. Wer es sieht und dich darauf anspricht, dem musst du deine Sünden und deine Sühne beschreiben. Bewahrst du eine Woche trotz des Mals deinen Glauben, verschwindet das Zeichen.
- 20+** Deine Fähigkeit Hände aufzulegen ist eingeschränkt. Du kannst sie für 24 Stunden nur einmal pro Wesen einsetzen.

*** Du musst sobald möglich beginnen. Im Kampf kannst du anfangen wenn die Gefahr vorüber ist.**

1-2 Dunkelheit/Helligkeit

Regeln 261, Rules 258

Grad 1, 1 Aktion, 6m, >= 1 Phase Dauer, kein Rettungswurf

Du erzeugst vollständige Dunkelheit oder helles Licht.

Manifestation w3:

- 1 Schattenhafte Wolke aus Dunkelheit.
- 2 Absolute Schwärze.
- 3 Dicker öliger schwarzer Nebel.

Zauber w20, Umkehrung w16:

- 1-11 Fehlschlag, Ungnade +1
- 12-13 Dunkelheit in 6m Radius um den Standpunkt des Klerikers für 1 Phase
- 14-17 Dunkelheit in 6m Radius um einen beliebigen Punkt in 6m für 1 Phase
- 18-19 Dunkelheit in 6m Radius um einen Punkt innerhalb 30 m für 1 Phase
- 20-23 Dunkelheit in 6m Radius um einen Punkt innerhalb 30 m für 1 Phase, Bewegung um 12m/Runde möglich, auch über 30 m hinaus
- 24-27 Dunkelheit in 12 m Radius um einen Punkt innerhalb 60 m für 2 Phasen, Bewegung um 24m/Runde möglich, auch über 30 m hinaus
- 28-29 Du kannst Lichtquellen erlöschen lassen. Dunkelheit in 12 m Radius um einen Punkt innerhalb 60 m für 1 Stunde, Bewegung um 24 m pro Runde möglich, auch über 60 m hinaus. Keine Konzentration nötig.
- 30-31 Du kannst wählen: ein 120 m langer und bis 30 m breiter Kegel, eine Kugel mit 18 m Radius in max. 90 m Entfernung, oder eine 3 m breite 300 m lange Linie von absoluter Dunkelheit für 1 Tag. Eine Bewegung um 30 m pro Runde ist dir möglich. Außerdem werden alle irdischen Lichtquellen gelöscht. Du kannst aber trotzdem sehen. Keine Konzentration nötig.
- 32+ Du kannst Sonne, Mond und Sterne verdunkeln. Pro Runde werden alle Lichtquellen in 150 m Umkreis w20% dunkler solange deine Konzentration anhält. Danach dehnt sich der Bereich um w6 m pro Runde bis max. 300 m pro ZS aus. Endet die Konzentration kommt das Licht ebenso langsam wieder.