

BECHER DES SCHMERZES

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (benötigt Einstimmung durch einen Mönch)

Der Becher des Schmerzes ist ein uraltes Artefakt, das seit Jahrtausenden an würdige Nachfolger weitergegeben wird. Nur diejenigen, die eine perfekte Balance zwischen Körper und Geist erreicht haben, werden von dem Becher als Auserwählte betrachtet und als Träger akzeptiert. Unwürdigen Individuen verfährt unbeschreiblicher Schmerz bei dem Versuch, Kontrolle über das Artefakt zu erlangen.

Die Herkunft des Bechers ist bis heute unbekannt. Überlieferungen beschreiben den Becher als Vermächtnis von Ilmater, dem Gott des Leides, des Märtyrertums und der Belastbarkeit, der für sein Mitgefühl und seine Ausdauer bekannt ist. Es ist ein Geschenk an die Sterblichen, durch das der Weinende Gott alles Leid der Welt auf sich lädt, um andere zu verschonen. Märtyrer, die sterben, damit andere Leben können, werden von Ilmater mit einer letzten Ruhe und Belohnung in seinem Jenseits beschenkt, wenn sie wollen. Anhänger von Ilmater streben nach dem Becher des Schmerzes, denn sie legen mehr Wert auf das spirituelle Wesen des Lebens als auf das Wohlbefinden des Körpers.

Einer Kreatur, die sich auf den Gegenstand einstimmen möchte, muss ein Attributswurf auf Weisheit gegen SG 23 gelingen. Bei einem Erfolg gelingt die Einstimmung, allerdings kann die Einstimmung nicht mehr getrennt werden, außer durch den Tod und die Eigenschaft *Ilmaters Erbe*. Bei einem Fehlschlag trifft eine zufällige Elementare Disziplin die Kreatur. Würfle 1W10.

Ilmaters Erbe. Deine Aufgabe ist es, einen würdigen Nachfolger für den Becher des Schmerzes zu finden. Du musst diese Aufgabe erfüllen, so als wäre der Zauber *Geas* gewirkt worden. Wenn die Aufgabe erfüllt wurde, bist du nicht länger von dieser Eigenschaft betroffen.

Erhöhte Weisheit. Dein Weisheitswert erhöht sich um 2, bis zu einem Maximum von 24.

Spirituelle Geist. Deine maximalen Ki-Punkte erhöhen sich um 5.

Elementare Disziplinen. Als Aktion kannst du 1 oder mehrere Ki-Punkte verbrauchen, um einen der folgenden Zauber zu wirken. Der Zaubenangriffsbonus entspricht deinem Weisheitsmodifikator + Übungsbonus, dein Zauberrrettungswurf-SG beträgt 8 + deinem Weisheitsmodifikator + Übungsbonus. Du kannst zusätzliche Ki-Punkte ausgeben, um den Grad eines gewirkten Zaubers zu erhöhen. Dies setzt voraus, dass der Spruch auf einem höheren Grad eine verbesserte Wirkung hat, etwa wie es bei *Brennende Hände* der Fall ist. Der Grad des Zaubers erhöht sich um 1 für jeden zusätzlichen Ki-Punkt, den du aus gibst. Wendest du beispielsweise *Weitreichender Ascheangriff* an, um *Brennende Hände* zu wirken, kannst du 3 Ki-Punkte ausgeben und ihn als Spruch des 2. Grades wirken (die Grundkosten für den Zauber betragen 2 Punkte + 1 zusätzlicher Punkt für die Erhöhung des Grades um 1). Die maximale Anzahl von Ki-Punkten, die du ausgeben kannst, um einen Zauber auf diese Weise zu wirken, beträgt 6.

ELEMENTARE DISZIPLINEN

Ansturm der Orkangeister. Du kannst 2 Ki-Punkte ausgeben, um *Windstoß* zu wirken.

Atem des Winters. Du kannst 6 Ki-Punkte ausgeben, um *Kältekegel* zu wirken.

Faust der vier Donnerschläge. Du kannst 2 Ki-Punkte ausgeben, um *Donnerwo* zu wirken.

Faust des stetigen Windes. Du bist in der Lage, einen Windstoß aus komprimierter Luft zu erschaffen, der wie eine mächtige Faust zuschlägt. Als Aktion kannst du 2 Ki-Punkte ausgeben und eine Kreatur innerhalb von 9 m bestimmen. Diese muss einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 3W10 Wuchtschaden + 1W10 Wuchtschaden für jeden weiteren Ki-Punkt, den du aus gibst. Außerdem kannst du die Kreatur bis zu 6 m von dir wegstoßen und sie umwerfen, sodass sie den Zustand liegend erhält. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt die Kreatur nur den halben Schaden und wird weder weggestoßen noch umgeworfen.

Giftzähne der Feuerschlange. Wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion einsetzt, kannst du 1 Ki-Punkt ausgeben, um deine Fäuste und Füße in lange züngelnde Flammen zu hüllen. Die Reichweite deiner waffenlosen Angriffe erhöht sich für diese Aktion und deinen übrigen Zug um 3 m. Ein Treffer verursacht nun Feuerschaden anstatt Wuchtschaden. Außerdem kannst du, falls der Angriff trifft, 1 zusätzlichen Ki-Punkt ausgeben, um den Feuerschaden um 1W10 zu erhöhen.

Gongschlag des Berggipfels. Du kannst 3 Ki-Punkte ausgeben, um *Zerbersten* zu wirken.

Nebelhaltung. Du kannst 4 Ki-Punkte ausgeben, um *Gasförmige Gestalt* zu wirken.

Umklammerung des Nordwindes. Du kannst 3 Ki-Punkte ausgeben, um *Person festhalten* zu wirken.

Wasserpeitsche. Als Aktion kannst du 2 Ki-Punkte ausgeben, um eine Peitsche aus Wasser zu erschaffen, die eine Kreatur zu dir zerrt oder sie aus dem Gleichgewicht bringt. Bestimme eine Kreatur innerhalb von 9 m, die du sehen kannst. Diese muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 3W10 Wuchtschaden + 1W10 für jeden weiteren Ki-Punkt, den du aus gibst. Zusätzlich kannst du die Kreatur entweder zu Fall bringen (sie erhält den Zustand liegend) oder sie 7,50 m näher zu dir heranziehen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt die Kreatur nur den halben Schaden und wird weder herangezogen noch zu Fall gebracht.

Weitreichender Ascheangriff. Du kannst 2 Ki-Punkte ausgeben, um *Brennende Hände* zu wirken.

