

---

## REGELFOLGE

# ENTRÜCKUNG

---

### BESCHREIBUNG:

Wann immer ein Geweihter die Karmaenergie durch seinen sterblichen Leib und Geist fließen lässt, spürt er die Nähe seines Gottes besonders intensiv; und je mehr Kraft ihn durchströmt, desto deutlicher spürt er die Verbundenheit mit seiner Gottheit: Er fühlt eine derartige Nähe und Vertrautheit mit dem Göttlichen, dass er seine weltlichen Bedürfnisse als völlige Nebensächlichkeiten betrachtet und den Problemen der Dritten Sphäre regelrecht entrückt ist. Was ist schon Müdigkeit, Hunger, die Bedrohung durch Naturgewalten oder Gegner, wenn man sich dem Ewigen so nahe fühlt und in jeder Faser die übermenschliche Erfahrung spürt, Teil des göttlichen Planes gewesen zu sein?

Dieser glückselige Zustand ist vielleicht am besten mit den Gefühlen Jungerliebter vergleichbar und für die Geweihten an sich durchaus erstrebenswert – immerhin stellt er einen spürbaren Beweis dar, dass die Göttlichkeit einen über alle kleinen Dinge der Sterblichen hinausheben kann.

Die unvermeidliche Schattenseite der göttlichen Entrückung ist jedoch, dass es dem Geweihten nach seinem mystischen Erlebnis für eine Weile deutlich schwerer fällt, sich auf alltägliche Dinge zu konzentrieren, weil er ihnen einfach weniger Wert beimisst und seine Gedanken immer wieder in ferne Sphären abschweifen. Gerade für einen reisenden Verfechter einer Gottheit mag sich das als recht hinderlich oder gar gefährlich erweisen.

Auch wenn es regeltechnisch nur eine Liste von Mali ist – im Spiel ist die Entrückung eine Quelle von Glücksgefühlen und sollte vom Spieler des Geweihten auch so dargestellt werden. Dabei nimmt die Euphorie eines Praisogeweihten natürlich eine andere Form an als die eines Perainegeweihten – doch ihnen ist immer gemeinsam, dass sie mit steigender Entrückung immer zuversichtlicher werden und immer fester vom Triumph ihres Gottes ausgehen, dass sie zudem das Gefühl haben, nun einige Geheimnisse des Universums erspüren zu können und den ordnenden Willen der Gottheit hinter allem zu sehen und schließlich förmlich aus sich herauszutreten scheinen, um sich in einer mystischen Betrachtung der Welt zu verlieren.

Textauszug aus „Kirchen, Kulte, Ordenskrieger“, Fanpro

---

### REGELN ZUR ENTRÜCKUNG FÜR GEWEIHTE:

Der Geweihte gewinnt Entrückung abhängig von der Zahl der Karmapunkte, die beim Ritual oder Stoßgebet durch Körper und Seele strömen.

Je nach Größe der Entrücktheit erleidet der Geweihte zunehmend heftige Zuschläge auf alle Eigenschaftsproben – und zwar auf jede einzelne, so dass bei Talentproben tatsächlich der Malus dreimal zum Tragen kommt. In diesem Sinne gelten auch Proben auf AT, PA, FK und AW als Eigenschaftsproben: Selbst Geweihte der Rondra fühlen sich unter Entrückung so gottnah und unverletzlich, dass sie nicht ihre volle Kampferfahrung nutzen können. Die unten stehende Tabelle gibt die Aufschläge sowie eine kurze Charakterisierung der Stimmung an.

Die Entrückung baut sich mit einer Rate von 1 Punkt pro Stunde wieder ab, allerdings nur, wenn der Geweihte sich in dieser Zeit mit weltlichen Dingen beschäftigt. Wenn er weitere Ritualmirakel oder Stoßgebete wirkt, kommt deren Karmaaufwand natürlich zu seinem aktuellen Entrücktheitswert hinzu. In den Stunden, die er zur Rückgewinnung von Karmapunkten (oder aus anderen Beweggründen) in Meditation oder Gebet verbringt, baut sich selbstverständlich die Entrücktheit nicht ab.

Entrückung ist keine Krankheit und kein ungesunder Seelenzustand, ganz im Gegenteil, und daher auch nicht mit Seelenheilkunde zu beeinflussen.

Entrücktheit	Stimmung	Malus
0 - 12 Punkte	zuversichtlich	±0
13 - 24 Punkte	zufrieden	+1
25 - 36 Punkte	glücklich	+2
37 - 48 Punkte	euphorisch	+3
49 - 60 Punkte	ekstatisch	+5
61 Punkte +	visionär	+7

Textauszug aus „Kirchen, Kulte, Ordenskrieger“, Fanpro

### REGELANPASSUNG FÜR NOVADIS:

Ansatz für diese Erweiterung ist der Wunsch, dem Einfluss einer nicht Rashtullahgläubigen Gefährtengemeinschaft entgegenzuwirken. Hierfür eignen sich reinigende Rituale, Tänze oder einfach nur Gebete und eine Vielzahl anderer meditativer Methoden, die abgeschieden von der Gruppe über einen längeren Zeitraum hinweg durchgeführt werden.

Die Regeln für die Entrücktheit können für diese Rituale zum Großteil übernommen, allerdings sind folgende Anpassungen zu berücksichtigen:

- ❖ Das Fehlen des Geweihten-Status begrenzt die maximale Größe der Entrücktheit auf 50 Punkte. Dies hat zur Auswirkung, dass dieser nur für wenige Momente ekstatische Verklärung erfahren kann. Dass dieser Zustand überhaupt existiert ist bestenfalls Mythos und keinesfalls jedermann bekannt.
- ❖ Das Fehlen von Karmaenergie bei den Ritualen erfordert einen geeigneten Ersatz. Hierfür eignen sich Würfelergebnisse, die für den Zeitraum der Ritualdauer ermittelt wird. Je mehr Zeit aufgewendet wird, umso stärker besinnt sich der Novadi auf die wahren Werte des Lebens und umso stärker wird Rashtullah gegenwärtig.

Dauer des Rituals	Entrücktheit
1. bis 4. Std.	je 1W4 Punkte
5. und 6. Std.	je 1W6 Punkte
7. Std.	1W8 Punkte
8. Std.	1W10 Punkte
9. Std.	1W12 Punkte
10 Std. und darüber	1W20 Punkte

Die Zeit zur Vorbereitung des Rituals ist hier noch nicht eingerechnet.

- ❖ Der Abbau von Entrücktheitspunkten geht wie oben beschrieben vor sich, jedoch büßt der Novadi automatisch einen Punkt ein, wenn er wieder zur Gruppe zurückkehrt bzw. auch Ungläubige trifft. Die Zeitrechnung wird dadurch nicht beeinflusst.

*Bsp.: Gustafa erlebt ein überaus erfüllendes, fünfständiges Reinigungsritual und erwürfelt  $3+3+4+3+6=19$  Entrücktheitspunkte. Er kehrt im Anschluss nicht sofort zur Gruppe zurück, sondern reitet in dieser lauen Sommernacht zum plätschernden Mbanadi und genießt die mystische Stimmung, die durch den Mondschein erzeugt wird. Er verbringt dort etwa eine Stunde (-1 Punkt) und macht sich dann langsam wieder auf den Weg zum Lager. Nach einer halben Stunde trifft er im Lager ein (-1 Punkt), wirft einen Blick auf die eingeschlafene Wache und legt sich selbst auch schlafen. Der nächste Punkt wird in etwa einer halben Stunde abgezogen.*

- ❖ Als gültige Rituale können alle religiösen Riten angesehen werden, die zur Besinnung auf die Werte des Glaubens herangezogen werden können. Hierzu zählen bspw. Meditation, Schattenkampf, Gebet, ...

Einzigste Ausnahme stellt der Schattenkampf zur Vorbereitung auf einen unmittelbar bevorstehenden Kampf dar. Dieser bewirkt keine Steigerung der Entrückung, sondern vielmehr einen Zuwachs an Konzentration im Kampf, was sich durch eine höhere Effektivität seiner Hiebe bei gleich bleibendem Können ausdrückt.

In Kampfregeln ausgedrückt bedeutet dies:

- Kampfbeginn binnen 3 Stunden nach dem Ritual
- Bonus nur bei Verwendung einer Waffe des bevorzugten Kampfstils
- Permanenter Kampf mit AT+x allerdings ohne Erschwerung der Attacke. Die Regeln von AT+ bleiben vollständig erhalten (siehe Beispiel und webpage).
- $x = 3$  – Dauer bis zum Kampf (in Std.)

*Bsp.: Gustafa hat bei seinem Doppelkunchomer die AT/PA-Werte 15/10. (Im folgenden wird auf die Einbeziehung des Waffenvergleichswertes verzichtet.)*

- *Der Kampf beginnt unmittelbar nach Ende des Schattenkampf-Rituals. Gustafa attackiert daher in diesem Kampf mit AT+3 (erschwert um 3). Bei einer seiner Attacken würfelt er 14. Die Attacke ist daher (weil keine Erschwerung) gelungen und der Gegner muss sich verteidigen. Die Parade misslingt, somit trifft Gustafa und es werden die Trefferpunkte mit  $1W6+6+3$  ermittelt.*
- *Der Kampf beginnt 2 Stunden nach Ende des Schattenkampf-Rituals. Gustafa attackiert daher in diesem Kampf mit AT+1 (erschwert um 1). Bei einer seiner Attacken würfelt er 16. Die Attacke ist daher misslungen und der Gegner darf attackieren. Der Gegner schafft seinen Attacke-Wurf und Gustafa muss nun mit einem Wurf auf PA+1 (erschwert um 1) verteidigen. Da Gustafa überrascht ist, dass er nicht getroffen hat, ist diese Regel nicht erleichtert und er muss daher einen Wert  $\leq 9$  erwürfeln.*
- *1 Stunde nach Ritual-Ende → AT+2  
Kampfbrunden-Auszug einer Schlacht:*

- *AT-Wurf: 15 → erfolgreich; PA-Wurf misslungen; TP=1W6+6+2*
    - *Gegner schafft AT nicht.*
  - *AT-Wurf: 16 → misslungen*
    - *Gegner schafft AT; PA-Wurf: 8 → erfolgreich*
  - *AT-Wurf: 1 → erfolgreich; PA-Wurf misslungen; TP=1W20+6+2*
    - *Gegner schafft AT; PA-Wurf: 9 → misslungen; TP des Gegners*
  - *AT+5-Ansage von Gustafa; AT gelingt bei  $\leq 10$ ;*  
*AT-Wurf: 9 → erfolgreich; PA-Wurf misslingt; TP=1W6+6+5+2*
    - *Gegner schafft AT nicht.*
  - *AT+5-Ansage von Gustafa;*  
*AT-Wurf: 17 → misslungen*
    - *Gegner schafft AT; PA-Ziel:  $\leq (10-5-2)=3$ ; PA-Wurf: 2 → erfolgreich*
-