

Divinie Favors

General Prayer / Specific Prayer

GM würfelt 1d – so viele Sekunden muss man beten. Man weiss also nicht wie lange man beten muss, um auf Nummer sicher zu gehen muss man 6 Sekunden beten.

GM würfelt 3d – Dies ist der sogenannte **“Petition roll”**. Der GM würfelt gegen das Level von **“Divine Favor”** und Modifier:

- **Zeit** -2 bis +2
 - -2 für ein 1 Sekunden Gebet
 - +1 für 5 Minuten Gebet
 - +2 für 2 Stunden Gebet.
- **Laut und Klar** +1
 - +1 für laut beten, ein religiöses Symbol/Buch benutzen *und* Religious Ritual roll schaffen.
- **Anzahl Betende** +1 bis +4 Die Mitbeter müssen strenggläubig deinem eigenen Glauben folgen. Es gibt keinen weiteren Bonus für mehr als 10000 Gläubige.
 - +1 für 25
 - +2 für 100
 - +3 für 1000
 - +4 für 10000
- **Ort des Gebets** Falls gar keine Sanctity (Heiligkeit) vorhanden ist, kannst Du nicht beten!
 - -5 wenn es tiefe Sanctity (Heiligkeit) an diesem Ort hat
 - +1 wenn es hoch-heilig ist
 - +2 wenn es höchst heilig ist
- **Repetition** -1 pro geglücktem „general Prayer“ oder „specific Prayer“ der letzten 24 Stunden.
- **Religious Rank** -1 bis +2
 - -1 bei Rank 0-1
 - 0 bei Rank 2-4
 - +1 bei Rank 5-7
 - +2 bei Rank 8+

Falls Dich dein Gott erhört, würfelt der GM einen Reaction Roll mit den folgenden Modifier:

- **Situationsabhängig** -4 bis +4
 - -4 für ein Begehren bei welchem nichts auf dem Spiel steht aber dem Komfort dienen würde.
 - -2 wenn die Situation nicht besonders gefährlich ist.
 - 0 für eine gefährvolle Situation in welcher Leute verletzt werden könnten.
 - +2 wenn ein Wunder die einzige Möglichkeit ist *eine* Person vor dem Tode zu retten.
 - +4 wenn viele Leben von einer göttlichen Einmischung abhängen.
- **Verhaltensabhängig** -4 bis +4
 - -4 wenn du deinen religiösen Pflichten gerade genug nachkommst damit Du Deinen „Divine Favor“ nicht verlierst
 - -2 wenn du normalerweise gehorchst und deine Regeln nur vernachlässigst, wenn es gerade passt.
 - 0 wenn du immer nach dem Ehrenkodex deiner Gottheit handelst und nur Kompromisse für „eine gute Sache“ eingehst. Die „gute Sache“ muss durch die Augen der Gottheit gesehen gut sein.
 - +2 Wenn du keine Kompromisse bezüglich deinen Verpflichtungen eingehst und trotzdem gutes (Gottes Sicht, siehe oben!) tust.
 - +4 Wenn du das Leben eines Heiligen führst und andere Leute dazu inspirierst dasselbe zu tun.

- **Ortsabhängig** -2 bis +2
 - -2 wenn es keine Sanctity (Heiligkeit) hat
 - +1 wenn es Hochheilig ist
 - +2 wenn es Höchstheilig ist
- **Repetition** -1 bis ...
 - -1 pro geglücktem „general Prayer“ oder „specific Prayer“ der letzten 24 Stunden.
- **Power Investiture** +1 / Level
 - +1 pro Level Power Investiture

Reaktion General Prayer:

- Excellent (Roll ist 19 oder besser)
 - Die volle Macht deiner Gottheit kommt zum tragen: Die See trennt sich, die Toten werden wiederbelebt...
- Very Good (Roll ist 16 – 18)
 - Ein unbestreitbares Wunder geschieht: Eine Quelle erscheint um deinen Durst zu stillen, Du strahlst heiliges Licht aus welches deine übernatürlichen Feinde zerstört...
- Good (Roll ist 13 – 15)
 - Ein subtileres Wunder geschieht: Die Waffen der Feinde funktionieren nicht, Du findest heraus wo deine Feinde lauern und was sie planen...
- Neutral (Roll ist 10 – 12)
 - Du erhältst eine kleine Segnung in Form eines realistischen Zufalls: Einen Bonus auf einen Wurf, Ein kleines bisschen DR...
- Poor (Roll ist 7 – 9)
 - Es geschieht nichts, dein Glaube war nicht stark genug...
- Bad (Roll ist 4 – 6)
 - Deine Gottheit lässt drückt ihr missfallen in einer nicht schädlichen Geste aus: Traditionell ist ein Donnern. Du kannst die nächsten 3d Stunden keine weiteren Gebete (auch keine „learned“) benutzen und die obigen, negativen Modifier werden verdoppelt für die nächsten 1d Tage!
- Very Bad (Roll ist 1 – 3) oder Disastrous (Roll is 0 oder weniger)
 - Dasselbe wie bei Bad oben, darüber hinaus bestraft Dich Dein Gott, z.B. mit einem Blitz (HP/2)d (ignoriert DR) oder hässlichen Beulen (-2 auf Reaction Rolls) gepaart mit „severe Pain“ oder der Hauch des Todes verfolgt dich für eine Woche (-4 auf Reaction Rolls).

Neue Gebete (PDF:9)

Point Cost	Learned Prerequisite	Minimum Reaction
1-15	Divine Favor 4	Neutral
16-20	Divine Favor 5	Neutral
21-25	Divine Favor 6	Neutral
26-35	Divine Favor 7	Good
36-45	Divine Favor 8	Good
46-55	Divine Favor 9	Good
56-70	Divine Favor 10	Very Good
71-90	Divine Favor 11	Very Good
91-110	Divine Favor 12	Very Good
111-130	Divine Favor 13	Excellent
131-150	Divine Favor 14	Excellent
151-170	Divine Favor 15	Excellent
171-200	Divine Favor 16	Excellent

Einfach mit Advantages erstellen, viele brauchen Cosmic (No die roll required) (+100%) und/oder Reduced Fatigue Cost.

Kosten für ein Gelerntes Gebet sind Gesamtkosten geteilt durch 5, aufgerundet.

Beispiel

Gebet der schnellen Reaktion

Basic Speed +2.00 [40]

Basic Move +1 [5]

Total = $45/5 = \underline{9}$

Better Ghost Shirt

Injury Tolerance (No Eyes; No Brain; No Vitals; Unliving; Divine) [32]

DR (Divine)2 [9]

Total = $41/5 = 9$