

Finsterland

ERRATA 4

19. Juli 2016

Die folgenden Korrekturen betreffen das Compendium der Curiositaeten.
Sie betreffen das "Liturgie"-Spezialmanöver (S. 95).

Segnen: *Unter gewissen Umständen kann es ganz nützlich sein, einen winzigen Teil der Macht Gottes auf einen Gegenstand zu lenken. Man kann seine Freunde im Notfall vor Geistern, Dämonen und manchen Monstern beschützen.*

Ein gesegneter Gegenstand kann Wesen und Dinge, die von profanen und nicht-magischen Effekten nicht beeinflusst werden, trotzdem betreffen. Der Segen benötigt eine Aktion, er wirkt eine Szene lang. Der Gegenstand muss dabei vom Priester berührt werden. Greift man damit Geister *oder Dämonen* an, erhalten diese keine Vorteile durch Panzerung.

***Wunder:** *Durch die genaue Auslegung des göttlichen Gesetzes ist es unter Umständen möglich, die Regeln der Welt so wirken zu lassen, dass sie Ergebnisse im Interesse des Priesters liefern.*

Um ein Wunder zu wirken, würfelt man als Aktion (eIN+Überzeugen). Der Überzeugen-Wert wird verwendet, um die Reichweite zu ermitteln. Gelingt das Wunder, muss man einen Willenskraftpunkt ausgeben.

Jedes Wunder darf in jeder Sitzung nur einmal eingesetzt werden.

Göttliche Hilfe: Mit der Unterstützung der himmlischen Mächte verhindert man böse Überraschungen und Katastrophen.

Der Spieler kann einem Charakter zwei zusätzliche Würfel auf eine Aktion oder Reaktion innerhalb der Szene geben. *Er wählt dabei eine Aktion oder Reaktion aus, zum Beispiel "Angriff" oder "Sich Verstecken". Der Segen wirkt auf jeden Versuch bis zum Ende der Szene.*

Göttliche Strafe: Der göttliche Willen verhindert die Untaten seiner Feinde. Der Spieler kann einem Ziel zwei Würfel bei einer Aktion oder Reaktion innerhalb der Szene abziehen. *Er wählt dabei eine Aktion oder Reaktion aus, zum Beispiel "Angriff" oder "Sich Verstecken". Der Segen wirkt auf jeden Versuch bis zum Ende der Szene.*