



## Seelensplitter Anwendungen

Seelensplitter können für den Sieg, aber auch für andere Dinge verwendet werden.

Um zu gewinnen und für 4 Jahreszeiten die Splitterwelt zu formen, benötigt man am Ende die meisten Splitter. Um ein „Wunder aus alten Tagen“ für das kommende Jahr freizuspielen, mindestens 10 Splitter. Sollte der Fall eintreten das zwei Fraktionen 10 Splitter haben, wird trotzdem nur das Wunder des Gewinners frei gespielt. Splitter müssen bis Samstag vor Sonnenuntergang auf dem Altar liegen, sonst zählen sie nicht und verschwinden mit Sonnenuntergang. Sobald Splitter auf dem Altar liegen, können diese von keiner Wesenheit mehr bewegt werden. Nur Splitter auf dem Altar zählen. Fragmente verschwinden ebenso.

## Wunder aus alten Tagen

### **Norden:**

**Amboss der Wut:** Mit diesem kann ein halbgöttlicher Schmied göttliche Waffen zu  $\frac{2}{3}$  der regulären Kosten schmieden.

**Kräutergarten:** Im Lager des Nordens wachsen alchemistische Zutaten.

### **Süden:**

**Werkbank der Protektion:** Hier können Rüstungsteile zu  $\frac{2}{3}$  der Kosten geschmiedet werden

**Quelle der Vitalität:** Hier kann sich jeder einmal pro Tag vollkommen erfrischen und heilen.

### **Osten:**

**Monolith der Magie:** Hier können mit Hilfe eines Herolds Ritualsteine erschaffen werden, welche den Wert von zwei Seelensplitter für große Rituale haben, zu den Kosten eines Seelensplitters.

**Statue der Wunder:** Hier können von Geweihten von einem Halbgott für Splitter die Anzahl der möglichen Wunder erhöht werden.

### **Westen:**

**Archiv der Alten:** Aus dem Archiv können von einem Halbgott vergangene Wissensschätze für Seelensplitter besorgt werden.

**Destille der Reinheit:** Alchemistisch können die doppelte Anzahl an Tränken gewonnen werden.

# **Weitere Einsatzmöglichkeiten der Splitter:**

## **Opfern beim Schrein des Weges**

Sollte ein Weg einen Schrein oder Tempelzelt besitzen, können in einer Zeremonie zwei oder mehr Splitter geopfert werden. Pro zwei geopfertem Splitter bekommt der Weg im darauffolgenden Jahr einen Startsplitter.

## **Opfern von Seelensplitter beim Altar der Alten**

Hierfür werden ein oder mehr Seelensplitter benötigt. Einzelne Seelensplitterfragmente zählen nicht für den Wettstreit. Mit einem etwa 30 minütigen Ritual können die Splitter für einen Weg geopfert werden. Bei diesem Ritual müssen sowohl der Herold als auch ein Jünger des Wanderers anwesend sein. Jeder geopfter Splitter bringt dem Herold einen Teil bleibendes Wissen oder temporäre Stärke (alternierend).

## **Weihe**

Eine Person selbst kann von einem Herold geweiht werden. Dafür ist ein Splitter notwendig. Der Geweihte erhält dadurch die Fähigkeit ein Wunder seines Weges, unter lauter Anrufung dessen, pro Spiel zu wirken. Eine Weihe gilt für sein restliches Leben, bis der Herold sie ihm durch Schande entzieht. Eine Weihe dauert etwa 30 Minuten pro Person.

## **Kleines Ritual**

Ein kleines Ritual kann bewirken das ein Schrein oder Tempelzelt einem Weg geweiht (Siehe oben), ein gebannter Herold wieder gerufen, ein Charakter in die Traum- oder Totenebene für 10 Minuten darf oder ein Gegenstand oder Charakter am Altar geopfert wird. Hierfür sind keine Splitter notwendig, aber ein mindestens 30 minütiges Ritual mit mindestens vier Teilnehmer\*innen.

## **Großes Ritual**

Ein großes Ritual kann vieles bewirken: Ein Orakelspruch der Götter zu einer Frage, die Erweckung eines Golems, die Errichtung einer temporären göttlichen Barriere, die Aufhebung eines Fluches oder Paktes, das Schwächen eines Herolds (Treffer halbiert) oder ein zeitweiliges Stärken eines Kämpfers (+8 Treffer) für dieses Spiel. Kämpfer die gestärkt werden, haben auf der Haut Runen oder Symbole in Farbe des Weges zu tragen. Hierfür sind auf jeden Fall 2 Splitter oder 2 Ritualsteine (oder eine Mischung) notwendig, eine saubere Darstellung des Effekts und ein mindestens 30 minütiges Ritual mit einem Herold.

## **Göttliche Waffe**

Das herstellen göttlicher Waffen ist nur speziellen halb-göttlichen Schmieden möglich. Diese Waffen sind jene welche in den alten Kriegen geführt wurden. Die Herstellung benötigt sechs (Einhandwaffe), neun (Eineinhalbhänder) oder zwölf (Zweihandwaffe) Splitter und dauert ein Jahr und benötigt den Segen des Herolds.

### **Göttliches Rüstungsteil**

Göttliche Rüstungsteile wie Helme, Brustpanzer, Armschienen oder Beinschienen benötigen auch halbgöttliche Handwerkskunst, gleich wie die Waffen. Sie erlauben 2 (Helme, Armschienen, Beinschienen) oder 4 (Torso) zusätzliche Treffer pro Rüstungsteil auszuhalten (zusätzlich zum normalen Rüstungsschutz) für 6 (Armschienen, Beinschienen), 9 (Helm) oder 12 Splitter (Torso) und benötigen ebenfalls ein Jahr und benötigt den Segen des Herolds.

### **Handeln mit der Unterwelt**

Verlorene Seelen, Artefakte, Macht... die Unterwelt hat vieles zu bieten, zu seinem Preis...

## **Wunder der Alten**

Es gibt die Möglichkeit sich im Spiel Wunder der Alten zu erspielen. Dies sind nicht einfach nur Stoßgebete zu den Alten Gottheiten, sondern eine direkte und machtvolle Kanalisierung ihrer Macht. Diese dürft ihr nur anwenden, wenn ihr diese explizit von einem speziellen Halbgott oder Herold verliehen bekommt, einfach nur nachplappern oder nachahmen ist untersagt. Ebenso ist es untersagt die Wunder öfter anzurufen als erlaubt und kann den Weihe Entzug als Folge haben. Wie ihr diese als Betroffene ausspielt, ist euch frei gestellt. Wir stellen sie trotzdem kurz vor, damit ihr euch etwas vorstellen könnt:

### **Der Schmetterschlag des Bären**

*Darstellung:* Der Anwender holt mit seiner Waffe weit aus , ruft die Alten an und schlägt dann einmal zu

*Effekt:* Dies kann ein mächtiger Hieb sein, welcher Schilde unbrauchbar macht und/oder Gegner umwirft.

### **Der Schutz des Löwen**

*Darstellung:* Der Anwender legt beide Hände bei einander, ruft die Alten an und stößt ruckartig mit seiner Waffe auf den Boden.

*Effekt:* Dies kann ein mächtiges Schild erzeugen welches Gegner abwehrt und diejenigen dahinter beschützt.

### **Der Energiestrahle der Schlange**

*Darstellung:* Der Anwender sammelt unsichtbare Kraft hinter seinen Körper, ruft die Alten an und wirft diese anschließend ruckartig auf den Gegner.

*Effekt:* Dies kann ein unsichtbares Geschoss sein das Gegner zurückwirft und/oder gar schwer verwundet.

### **Der Bann des Adlers**

*Darstellung:* Der Anwender krümmt sich zusammen, ruft die Alten an und macht sich dann ruckartig Richtung Gegner groß, mit ausgestreckten Armen.

*Effekt:* Dies kann für kurze Zeit alle Gegner zurücktreiben oder gar verjagen