

# 1. RITUALE DES DJUROR, ELEMENT HITZE



Rituale des Djuror, Element Hitze	Macht	Form	Entfernung	Wirkbereich	Wirkungsdauer
Schutz des Djurin	5	W, Z, A	ohne	selbst	5 Min., 1 Std., 1 Tag
Schweiß des Pferdes	5	W, Z, A	ohne	selbst	5 Min., 1 Std., 1 Tag
Warme Hände	5	W, Z, A	ohne	selbst	5 Min., 1 Std., 1 Tag
Wiehern der Pferde	5	W, Z, A	ohne	selbst	5 Min., 1 Std., 1 Tag
Innere Hitze	10	W, Z, A	ohne	selbst	5 Min., 1 Std., 1 Tag
Verwandlung der Zentauren	15	Z, A	ohne	selbst (nur Zentauren)	1 Tag, 1 Woche, 1 Monat
Große Pferdewandlung	20	Z, A	ohne	selbst (nur Menschen)	1 Tag, 1 Woche, 1 Monat

## Wiehern der Pferde

**Macht:** 5 (schwaches Ritual)

**Art des Rituals:** Verzauberung

**Ritualformen:** Wort & Geste, Zeremonie, Alchemie

**Entfernung:** ohne

**Wirkbereich:** selbst

**Wirkungsdauer:** 5 Min., 1 Stunde, 1 Tag

Mit diesem Ritual kann man wie ein Pferd wiehern. Wenn Pferde diesen Ruf hören, verstehen sie die Intention und werden der Botschaft oder den Befehl des Rufenden folgen, wenn dies ihr eigener Wille ist. Man kann also Pferde herbeirufen, warnen, um Hilfe bitten oder Freundschaft mit ihnen schließen.

## Schutz des Djurin

**Macht:** 5 (schwaches Ritual)

**Art des Rituals:** Verzauberung

**Ritualformen:** Wort & Geste, Zeremonie, Alchemie

**Entfernung:** ohne

**Wirkbereich:** selbst

**Wirkungsdauer:** 5 Min., 1 Stunde, 1 Tag

Das Ritual lässt der Unschuld der Tiere spüren, die das Böse nicht kennen. Die arkane Resistenz gegen Rituale des Bösen (Hass, Angst & Lüge, Gier, Wut & Wollust) steigt um .5

Dieses Ritual ist den **Zentauren angeboren**.

## Schweiß des Pferdes

**Macht:** 5 (schwaches Ritual)

**Art des Rituals:** Verzauberung

**Ritualformen:** Wort & Geste, Zeremonie, Alchemie

**Entfernung:** ohne

**Wirkbereich:** selbst

**Wirkungsdauer:** 5 Min., 1 Stunde, 1 Tag

Durch den Schweiß des Pferdes steigt die aktuelle Wanderausdauer (WAU) und Kampfausdauer (KAU) um 5

Dieses Ritual ist den **Zentauren angeboren**.

## Warme Hände

**Macht:** 5 (schwaches Ritual)

**Art des Rituals:** Verzauberung

**Ritualformen:** Wort & Geste, Zeremonie, Alchemie

**Entfernung:** ohne

**Wirkbereich:** selbst

**Wirkungsdauer:** 5 Min., 1 Stunde, 1 Tag

Die Hände werden warm und können wärmen. Man kann bei einem Fremden den Zustand der Kälte um einen Grad vermindern, wenn man ihn mit seinen Händen 1 Stunde wärmt. Auch ein Ei könnte mit den Händen ausgebrütet oder kaltes Wasser gewärmt werden.

Wenn die eigenen Hände durch den Zustand der Kälte in ihren Fähigkeiten eingeschränkt waren, wird diese Einschränkung durch dieses Ritual aufgehoben.

## Innere Hitze

**Macht:** 10 (niederes Ritual)

**Art des Rituals:** Verzauberung

**Ritualformen:** Wort & Geste, Zeremonie, Alchemie

**Entfernung:** ohne

**Wirkbereich:** selbst

**Wirkungsdauer:** 5 Min., 1 Stunde, 1 Tag

Mit dem Ritual kann man die Zustände der Kälte aufheben. Im Winter muss man keine Kleidung

tragen. Kälte hat nur die halbe Wirkung, wenn sie auf den eigenen Körper einwirkt.

zurückverwandeln will, muss man das Ritual dafür nochmal gesondert ausführen.

### **Verwandlung der Zentauren**

**Macht:** 15 (mediokres Ritual)

**Art des Rituals:** Verwandlung

**Ritualformen:** Zeremonie, Alchemie

**Entfernung:** ohne

**Wirkbereich:** selbst (nur Zentauren)

**Wirkungsdauer:** 1 Tag, 1 Woche, 1 Monat

Die Verwandlung der Zentauren ist allen Pferdemenchen **angeboren** und ihre eigene Natur ist Voraussetzung für dieses Ritual. Aus diesem Grund können weder Menschen noch Tiermenschen eines anderen Volkes dieses Ritual ausführen.

Mit diesem Ritual können sich die Zentauren von ihrer Mischgestalt in die Gestalt eines Pferdes oder in ihre Menschengestalt verwandeln. Die Ausgangsgestalt ist also die Mischgestalt. Wenn die Wirkungsdauer des Rituals endet, verwandelt sich der Tiermensch in seine Mischgestalt zurück.

Ein Zentaur kann sich mit diesem Ritual nicht unmittelbar vom Pferd in einen Menschen oder vom Menschen in ein Pferd verwandeln. Als Zwischenschritt muss er zunächst seine Mischgestalt als Tiermensch annehmen

**Hinweis:** Wenn sich der Pferdemench vor Ablauf der Wirkungsdauer in seine natürliche Mischgestalt zurückverwandeln will, muss er das Ritual dafür nochmal gesondert ausführen.

### **Große Pferdewandlung**

**Macht:** 20 (höheres Ritual)

**Art des Rituals:** Verwandlung

**Ritualformen:** Zeremonie, Alchemie

**Entfernung:** ohne

**Wirkbereich:** selbst (nur Menschen)

**Wirkungsdauer:** 1 Tag, 1 Woche, 1 Monat

Mit diesem Ritual kann sich ein Mensch in die Gestalt eines Pferdes (GrK 5) verwandeln. Den Tiermenschen (Djurinân) ist dieses Ritual verwehrt, da sie nur ihr angeborenes Verwandlungsritual nutzen können.

Das Pferd ist durch seine ungewöhnlich große Gestalt und den Kreuzstrich über Rückgrat und Schultern als Djurîn zu erkennen. Es hat die Größenklasse GrK 5 und ein dünnes Fell. Der Riechenwert und der Hörenwert des Menschen steigen jeweils um 5 Punkte. Ansonsten bleiben sämtliche Eigenschaftswerte unverändert.

Da sich auch die intuitive Verhaltensweise des Menschen nicht ändert, können erfahrene Reiterkrieger, Jäger und Waldläufer, insbesondere aber Tiere, Djurîn und Djurinân manchmal erkennen, dass es sich nicht um ein wirkliches Pferd handelt.

**Hinweis:** Wenn man sich vor Ablauf der Wirkungsdauer in seine Menschengestalt