

ANHALTENDER SCHADEN **HARM**
Dauer: Widerstehen beendet (3 ✂ = 1 Minute)
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 2 / 4 / 6 / 8 / 9
Attribute: Geschicklichkeit / Energie vs. Deckung, Vergehen vs. Zähigkeit

Effekt: Zu Beginn seines Zuges (vor seinen Aktionen) erleidet das Ziel Schaden anhand des Kraftlevels des Harmes. Der Schaden umgeht Verteidigungen, aber Reduktion durch Resistenzen ist möglich (siehe das Wohl *Resistenz*).

Schaden pro Runde: KL2 = 1d4, KL4 = 1d6, KL6 = 1d8, KL8 = 1d10, KL9 = 2d6.

Besonders: Anhaltender Schaden kann unterschiedlicher Natur sein (z.B. Feuer, Gift, Blutung, Gewicht, usw.). Wird eine Handlung ausgeführt, um die Ursache zu beheben (z.B. gegen Blutung eine Bandage anlegen), erhält der Charakter einen Widerstandswurf mit Vorteil 1 als kostenlose Aktion.

Normale Widerstandswürfe sind auch möglich.

BEWUSSTLOS **HARM**
Dauer: Widerstehen beendet (3 ✂ = 1 Minute)
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 5 / 7 / 9
Attribute: Geschicklichkeit / Vergehen vs. Zähigkeit, Einfluss vs. Entschlossenheit

Effekt: Das Ziel ist immobilisiert und bewusstlos. Es hat Nachteil 5 auf Wahrnehmungswürfe und kann sich nicht bewegen, weshalb es Gnadenstößen erleiden könnte.

- **KL 5** - Der Effekt bricht durch eine moderate Störung, wie z.B. einem festen Stoß, Glas voll Wasser, lauten Knall, ...
- **KL 7** - Der Effekt bricht nur, wenn das Ziel 1 TP oder mehr Schaden nimmt.
- **KL 9** - Nur ein erfolgreicher Widerstandswurf vom Ziel bricht den Effekt.

Besonders: Am Ende seines Zuges erhält das Ziel einen Widerstandswurf als kostenlose Aktion spezifisch gegen diesen Harm. Widersteht das Ziel dem Harm durch einen Wurf, ist es für 24 Stunden gegen weitere Wirkungen dieses Harms durch dich immun.

ANNULLIEREN **HARM**
Dauer: Augenblicklich
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 1 - 9
Attribute: Schutz vs. Entschlossenheit

Effekt: Du löst ein einziges Wohl mit einem Kraftlevel kleiner oder gleich dem Kraftlevel dieser Harmwirkung auf.

KL 1-5: Aktiv gewirktes Wohl als Ziel. Charakter kann für 1min. nicht vom gleichen Wohl betroffen werden.

KL 6-9: Zusätzlich zu den vorigen Effekten auch permanent oder passiv wirkende Wohle aufheben und das Wirken von Annulieren kann nicht verhindert werden.

Besonders: Um ein Wohl auf einer Fläche zu annullieren, musst du einen Abschnitt anvisieren, den du aktiv wahrnehmen kannst oder auf 5' Würfel zielen, wo du das Wohl vermutest. Statt gegen die Entschlossenheit des Ziels wirfst du gegen den HW 10 + 2 × KL des Wohls.

BEZAUBERT **HARM**
Dauer: Wid. beendet (Bes.) (3 ✂ = 24 Stunden)
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 3 / 4 / 6
Attribute: Einfluss vs. Entschlossenheit

Effekt: Dieser Harm kann nur durch einen Harmangriff zugefügt werden und hat zwei Grade: oberflächlich & tief.

Oberflächlich: Das Ziel ändert seine Haltung zu dir moderat.
Tief: Du wählst, ob das Ziel sich in dich verliebt oder zu deinem treuesten Begleiter wird.

KL 3: Tierische Intel. oberflächlich bezaubern.
KL 4: Humanoide Intel. oberflächlich ODER tierische Intelligenz tief bezaubern.
KL 6: Humanoide Intelligenz tief bezaubern.

Besonders: Am Ende seines Zuges erhält das Ziel einen Widerstandswurf als kostenlose Aktion spezifisch gegen diesen Harm. Widersteht das Ziel dem Harm durch einen Wurf, ist es für 24 Stunden gegen weitere Wirkungen dieses Harms durch dich immun.

BENOMMEN **HARM**
Dauer: Widerstehen beendet (3 ✂ = 1 Minute)
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 7
Attribute: Einfluss vs. Entschlossenheit

Effekt: Die Entschlossenheit-Verteidigung des Ziels ist auf 10 verringert und es hat nur noch etwa die Intelligenz eines Kindes. Falls angegriffen, verteidigt es sich mit seinen natürlichen Mitteln (Hände, Schnabel, usw. ...), bis der Angriff aufhört, wird aber nie komplexe Taktiken oder Fähigkeiten anwenden. Falls es Feuer sieht oder Schmerzen fühlt, flieht es.

Besonders: Am Ende seines Zuges erhält das Ziel einen Widerstandswurf als kostenlose Aktion spezifisch gegen diesen Harm. Falls es Schaden erleidet oder durch eine Aktion genügend erschreckt wird, erhält es auch einen solchen Wurf. Diese Würfe zählen nicht gegen das Limit von 3 erfolglosen Widerstandswürfen. Widersteht das Ziel dem Harm durch einen Wurf, ist es für 24 Stunden gegen weitere Wirkungen dieses Harms durch dich immun.

DEMORALISIERT **HARM**
Dauer: Wid. (Klein) beendet (3 ✂ = 1 Minute)
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 3 / 6 / 8
Attribute: Geschicklichkeit / Energie / Vergehen / Einfluss / Kraft / Überzeugung / Präsenz vs. Entschlossenheit

Effekt: Das Ziel hat Nachteil anhand des Kraftlevels auf alle Aktionswürfe.

- **KL 3** - Nachteil 1
- **KL 6** - Nachteil 2
- **KL 8** - Nachteil 3

Besonders: Diesem Harm zu Widerstehen ist eine kleine Aktion.

Wird dieser Harm durch Geschicklichkeit oder Kraft gewirkt, kannst du die Reichweite mit der Tabelle *Nicht-körperliche Angriffsreichweite* aus Kapitel 7: Kampf bestimmen.

BETÄUBT **HARM**
Dauer: Widerstehen beendet (3 ✂ = 1 Minute)
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 4
Attribute: Geschicklichkeit / Energie / Vergehen / Kraft vs. Zähigkeit

Effekt: Das Ziel kann in seinem Zug nur eine einzige große Aktion, Bewegungsaktion oder kleine Aktion ausführen.

Effekte, die dem Ziel zusätzliche Aktionen geben, werden bis auf weitere kostenlose Aktionen neutralisiert. Falls das Ziel erfolgreich mit seiner Bewegungsaktion dem Harm widersteht, erhält es den Rest seiner Aktionen schon im gleichen Zug zurück.

Besonders: Dieser Harm hat besondere Regeln für Boss-NPCs (siehe Kapitel 8: Das Spiel leiten). Ein Boss unterliegt dem Effekt von Betäubt nur in seinem normalen Zug in der Initiativereihenfolge. Er kann all seine Boss-Aktionen wie normal ausführen.

DOMINIERT **HARM**
Dauer: Besonders
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 3 / 5 / 9
Attribute: Einfluss vs. Entschlossenheit

Effekt: Zwei Grade: oberflächlich & tief.

Oberflächlich: Das Ziel gehorcht 1 Befehl aus 1 Wort für 1 Zug. Danach endet der Harm sofort.
Tief: Das Ziel gehorcht jedem deiner Befehle. Befehle sind große Aktionen, können aber komplexe Anweisungen sein. Falls ein Befehl dem Ziel massiv widerspricht, erhält es einen kostenlosen Widerstandswurf. Dauer dieses Grades: Widerstehen beendet (3 ✂ = 1 Stunde).

KL 3: Tierische Intel. oberflächlich dominieren.
KL 5: Tierische Intel. oberflächlich ODER humanoide Intel. tief dominieren.
KL 9: Humanoide Intelligenz tief dominieren.

Besonders: An seinem Zugende erhält das Ziel einen kostenlosen Widerstandswurf hiergegen. Erfolgeiches Widerstehen durch Wurf = 24h gegen weitere Wirkungen durch dich immun.

BETÄUBT

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Stunned*

BENOMMEN

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Stupefied*

ANNULLIEREN

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Nullify*

**ANHALTENDER
SCHADEN**

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Persistent Damage*

DOMINIERT

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Dominated*

DEMORALISIERT

HARM

DE

Tags: Körperlich, Außergewöhnlich
Englisch: *Demoralized*

BEZAUBERT

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Charmed*

BEWUSSTLOS

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Incapacitated*

<div>ENTWAFFNET</div> <div><div><div>Dauer: Augenblicklich</div><div>Wirkzeit: 1 große Aktion</div><div>Attribute: Geschicklichkeit / Wandlung / Energie / Kraft / Bewegung vs. Deckung, Vergehen vs. Zähigkeit, Einfluss vs. Entschlossenheit</div></div><div><div>KL: 3 / 6</div></div></div> <div><div>Effekt: Du zwingst einen Feind, die Kontrolle über ein Objekt zu verlieren, welches er hält.</div><div>KL 3: Das Ziel lässt ein Objekt deiner Wahl an einem Punkt innerhalb von 15' von sich fallen.</div><div>KL 6: Stattdessen kannst du die Kontrolle über den Gegenstand übernehmen. In diesem Fall wirst du der das Objekt führende Charakter. Um die Kontrolle wiederzuerlangen, kann der ursprüngliche Charakter selbst mit einem Entwaffnet-Harm reagieren, um den Effekt zu kontern oder einen Attributwurf (typischerweise Kraft) mit einem Herausforderungswert von 10 + 2 × Attributwert des den Harm wirkenden Charakters nutzen.</div></div>	<div>HARM</div> <div><div><div>Dauer: Widerstehen beendet (3 ⌵ = 1 Minute)</div><div>Wirkzeit: 1 große Aktion</div><div>Attribute: Vergehen vs. Zähigkeit</div></div><div><div>KL: 5</div></div></div> <div><div>Effekt: Das Ziel hat Nachteil 1 auf alle Aktionswürfe und −1 auf alle Verteidigungen.</div></div>
<div>FERNSICHT</div> <div><div><div>Dauer: 10 Minuten (Besonders)</div><div>Wirkzeit: 10 Minuten</div><div>Attribute: Vorwissen vs. Entschlossenheit (Besonders)</div></div><div><div>KL: 5 / 6 / 7 / 9</div></div></div> <div><div>Effekt: Du kannst eine Person oder ein Gebiet ausspionieren, mit dem du vertraut bist, wobei das Kraftlevel die maximale Distanz bestimmt. Jede Kreatur, deren Entschlossenheit deinen Wurf übersteigt, wird sich deiner ungesesehenen Präsenz bewusst. Manche Kreaturen können deine Fernsicht genau identifizieren.</div><div>KL 5: Reichweite von einer Meile oder weniger.</div><div>KL 6: Reichweite von 100 Meilen oder weniger.</div><div>KL 7: > 100 Meilen, gleiche Dimension / Ebene.</div><div>KL 9: Jede Distanz, jede Dimension / Ebene.</div><div>Besonders: Bei Ende des Harms kannst du eine erneute Wirkung ohne weitere Wirkzeit versuchen. Beliebige Wiederholungen möglich, aber bei Fehlschlag ist das Ziel 24h immun.</div></div>	<div>HARM</div> <div><div><div>Dauer: Besonders</div><div>Wirkzeit: 1 große Aktion</div><div>Attribute: Schöpfung / Vergehen / Einfluss / Kraft vs. Entschlossenheit</div></div><div><div>KL: 5</div></div></div> <div><div>Effekt: In seinem Zug muss das betroffene Ziel seinen gesamten Zug nutzen, um sich so weit wie möglich von dir wegzubewegen. Es kann seine Aktionen zu nichts anderem verwenden und kann sich nicht willentlich näher zu dir bewegen, solange der Harm anhält.</div><div>Besonders: Am Ende seines Zuges erhält das Ziel einen Widerstandswurf als kostenlose Aktion spezifisch gegen diesen Harm. Widersteht das Ziel dem Harm durch einen Wurf, ist es für eine Stunde gegen weitere Wirkungen dieses Harms durch dich immun. Bei Wirkung mit Kraft als Attribut kannst du die Reichweite mit der Tabelle Nicht-körperliche Angriffsreichweite aus Kapitel 7: Kampf bestimmen.</div></div>
<div>ERSCHÖPFT</div> <div><div><div>Dauer: Besonders</div><div>Wirkzeit: 1 große Aktion</div><div>Attribute: Vergehen vs. Zähigkeit</div></div><div><div>KL: 5</div></div></div> <div><div>Effekt: Jedes Erleiden erhöht das Harmlevel um 1 und fügt dem Ziel kummulative Effekte zu.</div><div>Level 1: Nachteil 1 auf alle nicht-Angriffswürfe.</div><div>Level 2: Verlangsam, bis Erschöpft aufgelöst ist.</div><div>Level 3: Nachteil 1 auf alle Angriffswürfe.</div><div>Level 4: Verlust von Attributboni auf Verteidigungen. Boni von Rüstungen, Fertigkeiten und andere Boni bleiben.</div><div>Level 5: Bewusstlos & hilflos. Lvl. sinkt in 24h.</div><div>Level 6: Tod.</div><div>Besonders: Dem Harm kann nicht per Wurf widerstanden werden. Alle 24h mit wenig oder keiner Anstrengung lösen ein Level des Harms. Wiederherstellilung mit Attributwert zur Wirkung unter 7 löst nur ein Level dieses Harms, 7 und darüber löst alle Level. Lösen durch Wiederherstellung nur einmal pro 24h möglich.</div></div>	<div>HARM</div> <div><div><div>Dauer: Widerstehen beendet (3 ⌵ = 1 Minute)</div><div>Wirkzeit: 1 große Aktion</div><div>Attribute: Geschicklichkeit / Schöpfung / Energie vs. Deckung, Vergehen vs. Zähigkeit</div></div><div><div>KL: 5</div></div></div> <div><div>Effekt: Das Ziel kann nicht sehen, solange der Effekt besteht.</div><div>Das Ziel schlägt automatisch bei allen Wahrnehmungswürfen fehl, die sich nur auf seine Sehfähigkeit verlassen.</div><div>Angriffswürfe und Wahrnehmungswürfe, die sich teilweise auf seine Sehfähigkeit verlassen erleiden Nachteil 5.</div><div>Die Deckung des Ziels ist um 3 reduziert.</div></div>
<div>ERZWUNGENE BEWEGUNG</div> <div><div><div>Dauer: Augenblicklich</div><div>Wirkzeit: 1 große Aktion</div><div>Attribute: Geschicklichkeit / Energie / Kraft / Bewegung vs. Deckung</div></div><div><div>KL: 2 / 4 / 6 / 8</div></div></div> <div><div>Effekt: Das Ziel wird eine durch das Kraftlevel bestimmte Distanz gegen seinen Willen bewegt. Der Zielort der Bewegung wird durch den wirkenden Charakter bestimmt.</div><div>KL 2: Das Ziel wird um 5' bewegt.</div><div>KL 4: Das Ziel wird um 10' bewegt.</div><div>KL 6: Das Ziel wird um 15' bewegt.</div><div>KL 8: Das Ziel wird um 20' bewegt.</div></div>	<div>HARM</div> <div><div><div>Dauer: Widerstehen beendet (3 ⌵ = 1 Minute)</div><div>Wirkzeit: 1 große Aktion</div><div>Attribute: Vorwissen vs. Entschlossenheit</div></div><div><div>KL: 2 / 4 / 6 / 8 / 9</div></div></div> <div><div>Effekt: Du erhältst Zugang zu den Gedanken des Ziels. KL 2 trifft nur Kreaturen tierischer Intel..</div><div>KL 2 & 4: Zugang zu momentanen Gedanken.</div><div>KL 6: Mom. Gedanken und neue Erinnerungen. 1 Tag der Vergangenheit pro Runde des Harmes.</div><div>KL 8: Mom. Gedanken und ferne Erinnerungen. 1 Jahr der Vergangenheit pro Runde des Harmes. Alternativ spezifische Erinnerungen sehen, die mit einem bestimmten Ort, Objekt oder Ereignis verbunden sind.</div><div>KL 9: Mom. Gedanken und alle Erinnerungen, egal wann. Gleiche Alternative wie KL 8.</div><div>Besonders: Hat dein Ziel Erfolg mit seinem Widerstandswurf gegen diesen Harm, wird es für die nächsten 24 Stunden immun gegen alle weiteren Versuche durch dich, es erneut mit diesem Harm zu belegen.</div></div>

ERZWUNGENE BEWEGUNG

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Forced Move*

ERSCHÖPFT

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Fatigued*

ERKRANKT

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Sickened*

ENTWAFFNET

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Disarmed*

GEDANKENRAUB

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Mind Dredge*

GEBLENDET

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Blinded*

FURCHT

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Fear*

FERNSICHT

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Spying*

PHANTOM

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Phantasm*

**NIEDER-
GESCHLAGEN**

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Knockdown*

IMMOBILISIERT

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Immobile*

**GEDÄCHTNIS-
MANIPULATION**

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Memory Alteration*

TOD

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Death*

TAUB

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Deafened*

PROVOZIERT

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Provoked*

POLYMORPH

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Polymorph*

VERLANGSAMT **HARM**
Dauer: Widerstehen beendet (3 ✂ = 1 Minute)
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 1
Attribute: Geschicklichkeit / Energie /
Vergehen / Kraft / Bewegung vs. Deckung

Effekt: Die Geschwindigkeit des betroffenen Ziels ist um die Hälfte reduziert, abgerundet zum nächsten Vielfachen von 5’.

Das gilt für alle körperliche Bewegung (Flug, Laufen, Klettern, usw. ...).

Falls das Ziel momentan einen magischen Effekt hat, der seine Geschwindigkeit erhöht, neutralisieren sich beide Effekte, solange sie auf das Ziel wirken.

AURA **WOHL**
Dauer: Aufrechterhalten verlängert
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 4 / 6 / 8
Attribute: Wandlung, Schöpfung, Energie, Vergehen, Einfluss, Bewegung, Präsenz, Vorwissen, Schutz

Effekt: Eine Aura erstreckt sich von einem willigen Ziel aus bis zu einem Radius anhand des Kraftlevels: KL 4 = 5’, KL 6 = 10’, KL 8 = 15’. Wähle 1 Harm/Wohl mit gleichem Attribut dieser Wirkung. Die Aura strahlt diesen/s mit max. KL = KL ÷ 2 dieser Wirkung aus.

Harm: Alle Kreaturen in der Aura außer dem Ziel erleiden eine Harmattacke mit dem Harm.
Wohl: Alle Verbündeten in der Aura erhalten das Wohl. Bei Verlassen der Aura verfällt es.

Effekt der Aura max. einmal pro Runde pro Kreatur. „In der Aura“ = Kreatur betritt Fläche willentlich oder beendet ihren Zug in ihr.

Besonders: Nicht alle Harme und Wohle können als Aura gewirkt werden.

VERSTUMMT **HARM**
Dauer: Widerstehen beendet (3 ✂ = 1 Minute)
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 2
Attribute: Geschicklichkeit / Wandlung / Vergehen / Kraft vs. Zähigkeit

Effekt: Falls Kraft, Geschicklichkeit oder Vergehen benutzt wurden, um diesen Harm zu wirken, leidet der Charakter und Erwürgung und kann nicht sprechen.

Falls der Harm mit Wandlung gewirkt wurde, dann erlischt aller Klang innerhalb von 5’ um das Ziel durch außergewöhnliche Mittel, sodass z.B. seine Stimme nicht mehr gehört werden kann oder Versuche, Lärm zu machen erfolglos bleiben.

BARRIERE **WOHL**
Dauer: Aufrechterhalten verlängert
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 3 / 5 / 7 / 9
Attribute: Schöpfung, Energie, Vergehen, Schutz

Effekt: Multi-Zielen für die Fläche der Barriere. Eigenschaften der Wand anhand des Kraftlevels.

KL 3: 1 aus 1d4, Verbergend, Behindernd.
KL 5: 2 aus 1d8, *vorige*, Harmvoll, Mobil.
KL 7: 3 aus 1d10, *vorige*, Unpassierbar.
KL 9: 4 aus 2d6, *vorige*.

XdY: Kreaturen erleiden Schaden nach Wurf.
Verbergend: Die Barriere ist undurchsichtig.
Behindernd: Halbe Geschwindigkeit in Barriere.
Unpassierbar: Kann nicht durchquert werden.
Harmvoll: Harm mit KL ≤ KL dieses Wohls wählen. Kreaturen erleiden Harmangriff.
Mobil: Große Aktion: Barriere bis 30’ bewegen.

Effekte nur einmal pro Runde pro Kreatur. Kreatur wird betroffen, falls sie die Fläche willentlich betritt oder ihren Zug darin beendet.

WAHRHEITSGEBUNDEN **HARM**
Dauer: 10 Minuten (Besonders)
Wirkzeit: 10 Minuten **KL:** 5
Attribute: Einfluss vs. Entschlossenheit

Effekt: Das Ziel beantwortet alle Fragen so gut es kann ehrlich. Falls eine Antwort etwas enthüllen würde, was das Ziel normalerweise verborgen halten wollte, macht das Ziel einen Willenskraftwurf gegen einen Einflusswurf durch dich. Falls der Willenskraftwurf höher ist, widersteht das Ziel dem Harm und der Effekt wird aufgelöst.

Besonders: Wenn du den Harm erfolgreich wirkst, kannst du zum Ende seiner Dauer einen weiteren Einflusswurf machen, um den Harm zu verlängern. Bei Erfolg hält der Harm an, ohne dass du erneut die Wirkzeit aufbringen musst. Hat ein Ziel beim bestrittenen Wurf Willenskraft gegen deinen Einfluss Erfolg, wird es 24 Stunden gegen deine Wirkung dieses Harms immun.

BLINDSICHT **WOHL**
Dauer: Aufrechterhalten verlängert
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 5
Attribute: Wandlung, Vergehen, Wahrnehmung, Vorwissen

Effekt: Das Ziel ist immun gegen den *Geblendet*-Harm und kann auch in Bedingungen mit wenig oder keinem Licht normal sehen.

Blindsicht kann auch potentiell Unsichtbarkeit entgegenwirken, allerdings muss der GM hier entscheiden, ob die Quelle der Blindsicht tatsächlich die Quelle der Unsichtbarkeit invalidieren würde.

ANIMIEREN **WOHL**
Dauer: Permanent
Wirkzeit: 8 Stunden **KL:** 6 / 8
Attribute: Schöpfung, Vergehen, Logik

Effekt: Du kannst ein autonomes Wesen aus nichtlebendigen Materialien erschaffen. Erst am Ende der Wirkzeit machst du den Aktionswurf.

Du kannst deine Schöpfung nicht direkt kontrollieren, sie ist aber von dir *Bezaubert*.

Der GM entscheidet die Attribute und Fähigkeiten der Kreatur, wobei die meisten weniger als menschliche Intelligenz haben.

KL 6: Eine Kreatur animieren. Dein genutztes Attribut muss gleich oder höher dem höchsten Wert der Kreatur sein. Die Kreatur entsteht unter *Oberflächlicher Bezauberung*.

KL 8: Alternativ eine Gruppe animierbar: 10 Kreaturen mit max. Wert 2, 5 Kreaturen mit max. Wert 3 oder 2 Kreaturen mit max. Wert 5. Kreaturen entstehen unter *Tiefer Bezauberung*.

DETEKTION **WOHL**
Dauer: Aufrechterhalten verlängert
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 1
Attribute: Vorwissen

Effekt: Wenn du dieses Wohl wirkst, musst du eine Art von Aura auswählen, die du wahrnehmen willst: *Heilig, Unheilig, Leben, Tod* oder *Magisch*. Du kannst unsichtbare Auras dieser Art wahrnehmen und hast eine ungefähre Idee ihrer Stärke (von schwach bis überwältigend). Diese Auras sind normalerweise das Resultat von aktiven Handlungen. Ein sonst freundlicher Händler würde also eine Weile lang eine Aura des Todes ausstrahlen, nachdem er jemanden vergiftet hat.

Andere Arten Auras sind nach Abwägung des GM möglich.

Besonders: Nur der wirkende Charakter kann Ziel dieses Wohls sein.

ANIMIEREN

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Animation*

**WAHRHEITS-
GEBUNDEN**

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Truthfulness*

VERSTUMMT

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Silenced*

VERLANGSAMT

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Slowed*

DETEKTION

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Detection*

BLINDSICHT

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Blindsight*

BARRIERE

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Barrier*

AURA

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Aura*

<div><div>DUNKELHEIT</div><div>Wohl</div></div> <div><div>Dauer:</div>Aufrechterhalten verlängert</div> <div><div>Wirkzeit:</div>1 große Aktion</div> <div><div>KL:</div>1 - 9</div> <div><div>Attribute:</div>Vergehen, Einfluss</div> <div><div>Effekt:</div><div>Wähle einen Raum oder ein Objekt in deiner Reichweite. Dunkelheit quillt aus dem Ziel hervor bis zu einem Radius von 5 Fuß pro Kraftlevel des Wohls. Dieser Effekt annulliert die Wirkung von allem natürlichen Licht innerhalb seines Radius und Kreaturen, die sich für ihre Sicht auf Licht verlassen, erleiden die gleichen Nachteile, als würden sie den <i>Geblendet</i>-Harm haben, während sie in der Fläche dieses Wohls sind. Kreaturen, die sich für ihre Sicht nicht auf Licht verlassen werden nicht eingeschränkt. Falls die Fläche der Dunkelheit sich mit der eines Licht-Wohls überschneidet, dann wirkt das Wohl mit dem größeren Kraftlevel. Falls beide das gleiche Kraftlevel haben, herrschen in der betroffenen Fläche wieder die natürlichen Lichtverhältnisse, als gäbe es keine der beiden Wohle.</div></div>	<div><div>DURCHBLICK</div><div>Wohl</div></div> <div><div>Dauer:</div>Aufrechterhalten verlängert</div> <div><div>Wirkzeit:</div>1 große Aktion</div> <div><div>KL:</div>5 - 9</div> <div><div>Attribute:</div>Vorwissen</div> <div><div>Effekt:</div><div>Du gibst dem Ziel die Fähigkeit, anhand des KL kummulativ wahrzunehmen, was normalerweise nicht möglich ist.</div></div> <div><div>KL 5:</div><div>Präsenz von Magie, Tarntechnologie und anderen Mitteln wahrnehmen, die normal nicht gesehen werden können. Zusätzlich gibt dieses Wohl Vorteil 1 auf Aktionswürfe, mit denen einfache Verstecke durchschaut werden sollen.</div></div> <div><div>KL 6:</div><div>Wahrnehmung durchdringt natürliche und magische Dunkelheit.</div></div> <div><div>KL 7:</div><div>Wahrnehmung durchdring alle Illusionen (auch <i>Phantom</i>).</div></div> <div><div>KL 8:</div><div>Sicht durch feste Wände und Objekte. Sichtweite davon uneingeschränkt.</div></div> <div><div>KL 9:</div><div>Sicht in andere Dimensionen / Ebenen / Taschenräume. Sichtweite ist stark erhöht.</div></div>	<div><div>FLUG</div><div>Wohl</div></div> <div><div>Dauer:</div>Aufrechterhalten verlängert</div> <div><div>Wirkzeit:</div>1 große Aktion</div> <div><div>KL:</div>5 / 6 / 8</div> <div><div>Attribute:</div>Wandlung, Bewegung</div> <div><div>Effekt:</div><div>Das Ziel erhebt sich in die Luft und erhält eine Fluggeschwindigkeit anhand des Kraftlevels der Wirkung.</div></div> <div><div>KL 5:</div><div>Fluggeschwindigkeit von 10'.</div></div> <div><div>KL 6:</div><div>Fluggeschwindigkeit von 30'.</div></div> <div><div>KL 8:</div><div>Fluggeschwindigkeit von 60'.</div></div> <div><div>Falls das Wohl annulliert wird, während das Ziel noch fliegt, beginnt es sofort, zu fallen.</div></div>	<div><div>GENESIS</div><div>Wohl</div></div> <div><div>Dauer:</div>Augenblicklich</div> <div><div>Wirkzeit:</div>Besonders</div> <div><div>KL:</div>1 / 3 / 5 / 7 / 9</div> <div><div>Attribute:</div>Schöpfung</div> <div><div>Effekt:</div><div>Auf KL 1 kannst du bis zu 1 Kubikfuß pro Attributwert <i>temporäre</i>, nicht-lebendige Materie (Pflanzen, Erde, Wasser, ...) erschaffen, die 1 Stunde anhält. Wirkzeit: 10 Minuten.</div></div> <div><div>KL 3:</div><div>Du kannst Essen für 1 Person oder bis zu 1 Kubikfuß pro Attributwert <i>permanenter</i>, nicht-lebender Materie schaffen. Wirkzeit: 1 Stunde.</div></div> <div><div>KL 5:</div><div>Du kannst pro Attributwert bis zu 5 Kubikfuß <i>permanenter</i> nicht-lebendiger Materie erschaffen. Wirkzeit: 1 Stunde.</div></div> <div><div>KL 7:</div><div>Du kannst bis zu 1 Kubikfuß pro Wert <i>permanente</i>, komplexe nicht-lebendige Materie (Juwelen, Eisen, Marmor, ...) erschaffen. Deren Wohlstandswert ist max. 2. Wirkzeit: 8 Stunden.</div></div> <div><div>KL 9:</div><div>Du kannst auch <i>permanente</i> vollständige Gegenstände erschaffen. Ein Handwerker ist nötig, um das Resultat zu exzellenter Qualität weiterzuverarbeiten. Wirkzeit: 8 Stunden.</div></div>																																
<div><div>GESTALTWANDEL</div><div>Wohl</div></div> <div><div>Dauer:</div>Aufrechterhalten verlängert</div> <div><div>Wirkzeit:</div>1 große Aktion</div> <div><div>KL:</div>2 - 8</div> <div><div>Attribute:</div>Wandlung</div> <div><div>Effekt:</div><div>Ziel verwandelt sich in Kreatur mit max. Wert ≤ deiner Wandlung. Außergewöhnliche Werte außer Wandlung 0, Geschicklichkeit, Konstitution, Kraft und Wahrnehmung der neuen Form (GM bestimmt Werte der Form).</div></div> <div><div>Schaden bleibt erhalten. TP schlimmstenfalls 1.</div></div> <div><div>Kummulative Möglichkeiten nach Kraftlevel:</div></div> <div><div>KL 2:</div><div>Gleiche Größe und ähnliche Physiologie. Keine Bewegungen oder außergew. Attribute.</div></div> <div><div>KL 3/4:</div><div>Größe ÷/× 2/4, Bewegung außer Fliegen.</div></div> <div><div>KL 5:</div><div>Fliegende Bewegung falls vorhanden.</div></div> <div><div>KL 6:</div><div>Lebende Form anderer Physiologie.</div></div> <div><div>KL 7:</div><div>Außergewöhnliche Attribute der Form.</div></div> <div><div>KL 8:</div><div>Beliebige Größe.</div></div> <div><div>Besonders:</div><div>Verwandlung in spezifischen Charakter braucht Täuschungswurf. Bis KL 4 besondere Bewegungen halbiert.</div></div>	<div><div>HAST</div><div>Wohl</div></div> <div><div>Dauer:</div>Aufrechterhalten verlängert</div> <div><div>Wirkzeit:</div>1 große Aktion</div> <div><div>KL:</div>2 / 4 / 6 / 8</div> <div><div>Attribute:</div>Wandlung, Bewegung</div> <div><div>Effekt:</div><div>Die Geschwindigkeit des Ziels ist erhöht und auf hohen KL seine Fähigkeiten erweitert.</div></div> <div><div>KL 2:</div><div>Geschwindigkeit + 10'.</div></div> <div><div>KL 4:</div><div>Geschwindigkeit + 15'.</div></div> <div><div>KL 6:</div><div>Geschwindigkeit + 20' & +2 Deckung. Das Ziel bekommt eine zusätzliche große Aktion, die nicht für Unterbrechungsaktionen genutzt werden kann. Bei einem Wurf für diese Aktion hat das Ziel Nachteil 3.</div></div> <div><div>KL 8:</div><div>Geschwindigkeit + 30' & +3 Deckung. Das Ziel bekommt zwei zusätzliche große Aktionen, die nicht für Unterbrechungsaktionen genutzt werden können. Bei einem Wurf für die erste Aktion hat das Ziel Nachteil 3, bei einem Wurf für die zweite Aktion Nachteil 6.</div></div>	<div><div>HEILUNG</div><div>Wohl</div></div> <div><div>Dauer:</div>Augenblicklich</div> <div><div>Wirkzeit:</div>1 große Aktion</div> <div><div>KL:</div>1 - 9</div> <div><div>Attribute:</div>Schöpfung, Lernen, Logik, Präsenz</div> <div><div>Effekt:</div><div>Die TP des Ziels werden um ein Wurfergebnis anhand des Kraftlevels geheilt. Würfel explodieren normal.</div></div> <div><div>KL 1:</div><div>Heile 1d4.</div></div> <div><div>KL 2:</div><div>Heile 1d6.</div></div> <div><div>KL 3:</div><div>Heile 1d8.</div></div> <div><div>KL 4:</div><div>Heile 1d10.</div></div> <div><div>KL 5:</div><div>Heile 2d6.</div></div> <div><div>KL 6:</div><div>Heile 2d8.</div></div> <div><div>KL 7:</div><div>Heile 2d10.</div></div> <div><div>KL 8:</div><div>Heile 3d8.</div></div> <div><div>KL 9:</div><div>Heile 3d10.</div></div> <div><div>Besonders:</div><div>Dieses Wohl heilt keinen tödlichen Schaden.</div></div>	<div><div>KREATUR BESCHWÖREN</div><div>Wohl</div></div> <div><div>Dauer:</div>Aufrechterhalten verlängert</div> <div><div>Wirkzeit:</div>1 Fokusaktion</div> <div><div>KL:</div>4 - 9</div> <div><div>Attribute:</div>Wandlung, Schöpfung, Vergehen, Energie</div> <div><div>Effekt:</div><div>Du erschaffst einen temporären NPC-Verbündeten unter deiner Kontrolle mit begrenzter Intelligenz. Werte des NPC anhand des Kraftlevels, frei verteilbar unter Geschicklichkeit, Konstitution, Kraft, Wahrnehmung, Energie und Vergehen.</div></div> <table><tr><th>KL</th><th>TP</th><th>VT</th><th>Attr.</th><th>KL</th><th>TP</th><th>VT</th><th>Attr.</th></tr><tr><td>4</td><td>4</td><td>11</td><td>2, 1, 1</td><td>7</td><td>7</td><td>14</td><td>5, 4, 4</td></tr><tr><td>5</td><td>5</td><td>12</td><td>3, 2, 2</td><td>8</td><td>8</td><td>15</td><td>6, 5, 5</td></tr><tr><td>6</td><td>6</td><td>13</td><td>4, 3, 3</td><td>9</td><td>9</td><td>16</td><td>7, 6, 6</td></tr></table> <div><div>NPC handelt ab 2. Runde in deinem Zug. Max. Beschwörungen anhand Attribut der Wirkung.</div></div> <div><div>Besonders:</div><div>Beschworene Kreaturen sterben auf 0 TP, können <i>Kreatur beschwören</i> nicht nutzen. Multi-Zielen: Nachteil 2 pro weiterer Kreatur.</div></div>	KL	TP	VT	Attr.	KL	TP	VT	Attr.	4	4	11	2, 1, 1	7	7	14	5, 4, 4	5	5	12	3, 2, 2	8	8	15	6, 5, 5	6	6	13	4, 3, 3	9	9	16	7, 6, 6
KL	TP	VT	Attr.	KL	TP	VT	Attr.																												
4	4	11	2, 1, 1	7	7	14	5, 4, 4																												
5	5	12	3, 2, 2	8	8	15	6, 5, 5																												
6	6	13	4, 3, 3	9	9	16	7, 6, 6																												

GENESIS

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Genesis*

FLUG

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Flight*

DURCHBLICK

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Truesight*

DUNKELHEIT

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Darkness*

KREATUR BE- SCHWÖREN

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Summon Creature*

HEILUNG

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Heal*

HAST

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Haste*

GESTALTWANDEL

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Shapeshift*

<div> <div>LEBENSRAUB<div>WOHL</div></div> <div> <div>Dauer: Aufrechterhalten verlängert</div> <div>Wirkzeit: 1 große Aktion<div>KL: 5</div></div> <div>Attribute: Vergehen</div> </div> </div> <div> <div>Effekt: Während dieses Wohl anhält, heilt das Ziel sich selbst um die Hälfte (aufgerundet) des Schadens, den es mit jeder Attacke zufügt.</div> <div>Falls ein Angriff mehrere Feinde schädigt, heilt das Ziel sich um die Hälfte des gesamten Schadens, der allen Feinden zugefügt wurde.</div> </div>	<div> <div>LESUNG<div>WOHL</div></div> <div> <div>Dauer: Aufrechterhalten verlängert</div> <div>Wirkzeit: 1 große Aktion<div>KL: 5 - 9</div></div> <div>Attribute: Vorwissen</div> </div> </div> <div> <div>Effekt: Du erhältst Informationen von einem Objekt oder Ort innerhalb deiner Reichweite:</div> <div>KL 5: Wage Ideen und Eindrücke, was in der letzten Stunde darum oder dort passiert ist.</div> <div>KL 6: Eine lebhaft Vision, was in der letzten Stunde darum oder dort passiert ist.</div> <div>KL 7: Letzten Besitzer oder letzte Person am Ort erkennen. Erlaubt <i>Fernsicht</i> der Person.</div> <div>KL 8: Wähle eins: Vision des letzten wichtigen Ereignisses ODER fragen, ob ein bestimmtes Ereignis sich besonders eingeprägt hat.</div> <div>KL 9: Langsam alle Erinnerungen hervorholen. Konzentration muss gehalten werden. Du bekommst alle 10 Minuten eine neue Vision der Vergangenheit. GM bestimmt Reihenfolge erhaltener Informationen und verborgene oder sehr ferne Erinnerungen können viel Zeit brauchen, bevor sie gefunden werden.</div> </div>	<div> <div>LICHT<div>WOHL</div></div> <div> <div>Dauer: Aufrechterhalten verlängert</div> <div>Wirkzeit: 1 kleine Aktion<div>KL: 1 - 9</div></div> <div>Attribute: Schöpfung, Energie</div> </div> </div> <div> <div>Effekt: Wähle einen Raum oder ein Objekt innerhalb deiner Reichweite.</div> <div>Außergewöhnliches Licht fließt vom Ziel aus bis zu einem Radius von 5‘ pro Kraftlevel des Wohls.</div> <div>Falls die Lichtfläche sich mit der Fläche eines Dunkelheitswohls überschneidet, wirkt das Wohl mit dem größeren Kraftlevel.</div> <div>Falls beide das gleiche Kraftlevel haben, herrschen in der von beiden betroffenen Fläche wieder das ohne die Wohle herrschende Lichtumstände.</div> </div>	<div> <div>OBJEKT ABSORBIEREN<div>WOHL</div></div> <div> <div>Dauer: Permanent</div> <div>Wirkzeit: 1 große Aktion<div>KL: 4</div></div> <div>Attribute: Wandlung, Bewegung</div> </div> </div> <div> <div>Effekt: Du kannst ein Objekt in deinen Körper absorbieren und jederzeit wieder hervorholen.</div> <div>Das Objekt verbleibt vollständig vor der Wahrnehmung anderer verborgen, bis du es als kleine Aktion wieder hervorrufst.</div> <div>Falls etwas passiert, was dieses Wohl auflöst (zum Beispiel der Harm <i>Annulieren</i>), wird das Objekt sofort aus deinem Körper herausgeholt, als wäre es absichtlich hervorgeholt.</div> </div>
<div> <div>REGENERATION<div>WOHL</div></div> <div> <div>Dauer: Aufrechterhalten verlängert</div> <div>Wirkzeit: 1 große Aktion<div>KL: 1 / 3 / 5 / 7 / 9</div></div> <div>Attribute: Wandlung, Schöpfung</div> </div> </div> <div> <div>Effekt: Während das Wohl Regeneration aufrechterhalten wird, heilt das Ziel Trefferpunkte zu Beginn jedes Zugs des <i>das Wohl wirkenden Charakters</i>.</div> <div>Die Menge der Heilung wird durch das Kraftlevel des Wohls bestimmt.</div> <div>KL 1: Heile 1d4.</div> <div>KL 3: Heile 1d6.</div> <div>KL 5: Heile 1d8.</div> <div>KL 7: Heile 1d10.</div> <div>KL 9: Heile 2d6.</div> <div>Besonders: Dieses Wohl heilt keinen tödlichen Schaden.</div> </div>	<div> <div>RESISTENZ<div>WOHL</div></div> <div> <div>Dauer: Aufrechterhalten verlängert</div> <div>Wirkzeit: 1 große Aktion<div>KL: 3 / 5 / 7 / 9</div></div> <div>Attribute: Wandlung, Energie, Bewegung, Schutz</div> </div> </div> <div> <div>Effekt: Wenn das Wohl gewirkt wird, wählt der wirkende Charakter eine Art von Angriff und erhält Resistenz dagegen.</div> <div>Die Arten umfassen Präzise, Kraftvoll, Feuer, Kälte, Blitz, Säure, Einfluss und Vergehen (andere Arten können mit Zustimmung des GM genutzt werden).</div> <div>Der Effekt der Resistenz wird durch das Kraftlevel des Wohls bestimmt (die Effekte sind nicht kummulativ):</div> <div>KL 3: Verteidigungen +3 gegen gewählte Art.</div> <div>KL 5: Verteidigungen +6 gegen gewählte Art.</div> <div>KL 7: Verteidigungen +9 gegen gewählte Art.</div> <div>KL 9: Das Ziel ist immun gegen Schaden und schadvolle Effekte durch Angriffe der Art.</div> </div>	<div> <div>SUBSTANZLOS<div>WOHL</div></div> <div> <div>Dauer: Aufrechterhalten verlängert</div> <div>Wirkzeit: 1 große Aktion<div>KL: 7</div></div> <div>Attribute: Wandlung, Vergehen</div> </div> </div> <div> <div>Effekt: Das Ziel erhält die Fähigkeit, frei durch alle physischen Barrieren zu passieren, als wären diese leerer Raum. Weiterhin kann es sich frei in jede Richtung sowohl horizontal als auch vertikal mit seiner Grundgeschwindigkeit bewegen (30‘ für die meisten Charaktere).</div> <div>Während es substanzlos ist, ist das Ziel immun gegen alle Attacken, die auf Deckung oder Zähigkeit zielen. Es kann aber selbst auch keine Angriffe gegen diese Verteidigungen ausführen.</div> <div>Falls die Konzentration des Ziel unterbrochen wird oder das Wohl endet, während das Ziel in einer festen Struktur ist, wird das Ziel gewaltsam in die alternative Ebene versetzt, die es für seine Substanzlosigkeit genutzt hat (typischerweise eine andere Dimension oder Realitätsebene).</div> </div>	<div> <div>TELEKINESE<div>WOHL</div></div> <div> <div>Dauer: Aufrechterhalten verlängert</div> <div>Wirkzeit: 1 große Aktion<div>KL: 3 / 5 / 7 / 9</div></div> <div>Attribute: Bewegung</div> </div> </div> <div> <div>Effekt: Sobald du das Wohl wirkst und darauf in jeder folgenden Runde, wenn du das Wohl aufrechterhältst, kannst du das Zielobjekt bis zu 5‘ pro Attributwert der Wirkung bewegen.</div> <div>Als Teil der Bewegung kannst du es auf simple Weise manipulieren (z.B. Drücken einer Klinke). Ein neues Ziel braucht eine neue Wirkung.</div> <div>Das KL des Wohls bestimmt Größe und das Gewicht des Objekts, das du bewegen kannst:</div> <div>KL 3: Kleiner als 1 Kubikfuß oder leichter als 10 Pfund.</div> <div>KL 5: Kleiner als 5 Kubikfuß oder leichter als 100 Pfund.</div> <div>KL 7: Kleiner als 10 Kubikfuß oder leichter als 1.000 Pfund.</div> <div>KL 9: Kleiner als 20 Kubikfuß oder leichter als 10.000 Pfund.</div> </div>

OBJEKT ABSOR- BIEREN

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Absorb Object*

LICHT

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Light*

LESUNG

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Reading*

LEBENSRAUB

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Life Drain*

TELEKINESE

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Telekinesis*

SUBSTANZLOS

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Insubstantial*

RESISTENZ

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Resistance*

REGENERATION

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Regeneration*

<div> <div>TELEPATHIE</div> <div>WOHL</div> <div> Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 3 / 5 / 6 / 7 Attribute: Einfluss, Vorwissen </div> </div> <div> <p>Effekt: Du und dein Ziel können miteinander durch einfaches Denken kommunizieren. Sprach- oder Intelligenzbarrieren der Kommunikation bleiben bestehen.</p> <p>KL 3: Telepathische Kommunikation zu einer einzigen Kreatur tierischer Intelligenz. Die Kreatur versteht nur ihr bekannte Konzepte.</p> <p>KL 5: Telepathische Kommunikation zu einer einzigen Kreatur humanoider Intelligenz.</p> <p>KL 6: Gegenseitiges Kommunikationsnetzwerk mit bis zu fünf Kreaturen humanoider Intelligenz.</p> <p>KL 7: Telephatische Kommunikation mit allen Kreaturen jeder Intelligenz, die du sehen kannst.</p> <p>TODO</p> </div>	<div> <div>TELEPORTATION</div> <div>WOHL</div> <div> Dauer: Augenblicklich Wirkzeit: 1 Bewegungsaktion KL: 3 / 5 / 7 / 9 Attribute: Bewegung </div> </div> <div> <p>Effekt: Du bewegst das Ziel augenblicklich und ohne physisches Durchqueren des Raums zu einem anderen Ort.</p> <p>KL 3: Teleportation bis 5’ pro Wert in Bewegung an einen für dich natürlich sichtbaren Ort.</p> <p>KL 5: Gleiche Reichweite, Orte ohne Sichtlinie möglich. Falls der Ort nicht frei ist, Landung an nächstem freien Ort und <i>Betäubt</i> für 1 Runde.</p> <p>KL 7: Längere Wirkart: 1 Meile Distanz (max. Bewegungswert) pro Minute Wirkzeit vor Aktionswurf. Dann Teleportation die Distanz weit in die gewählte Richtung. Jede Runde während Wirkzeit Fokusaktion nötig.</p> <p>KL 9: Längere Wirkart wie KL 8 ohne Reichweitenbeschränkung durch deinen Bewegungswert, falls du den Zielort schonmal gesehen hast. Weiterhin 1 Minute Wirkzeit pro Meile Distanz nötig.</p> </div>	<div> <div>TRANSMUTATION</div> <div>WOHL</div> <div> Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 Minute KL: 3 / 5 / 7 / 8 / 9 Attribute: Wandlung </div> </div> <div> <p>Effekt: Transmutiere ein Objekt in ein anderes. <i>Temporäre</i> Transmutation muss jede Runde aufrechterhalten werden, <i>permanente</i> Transmutation nicht. Maximalvolumen = 5 Kubikfuß pro Attributwert der Wirkung.</p> <p>KL 3: <i>Temporär</i>, gleiche Größe & Gewicht.</p> <p>KL 5: <i>Temporär</i>, 1 aus Größe & Gewicht gleich, 1 50% größer / schwerer oder kleiner / leichter.</p> <p>KL 7: <i>Permanent</i>, gleiche Größe & Gewicht ODER <i>temporär</i>, 1 aus Größe & Gewicht gleich, 1 200% größer / schwerer oder kleiner / leichter.</p> <p>KL 8: <i>Permanent</i>, Größe und / oder Gewicht bis zu 200% verändert ODER <i>temporär</i> simples Objekt zu Objekt gewisser Komplexität machen (max. Wohlstandswert 2).</p> <p>KL 9: <i>Permanent</i>, simples Objekt zu einfachem oder komplexen Objekt machen (max. WW 2).</p> </div>	<div> <div>TREUSICHT</div> <div>WOHL</div> <div> Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 4 - 6 Attribute: Vorwissen </div> </div> <div> <p>Effekt: Solange du dich konzentrierst, kannst du durch die Augen deines Ziels sehen, das ein willender Verbündeter sein muss.</p> <p>Das Ziel kann eine befreundete Kreatur sein, darunter Tiere, Biester und Humanoide.</p> <p>Die maximale Distanz der Verbindung hängt vom Kraftlevel dieses Wohls ab.</p> <p>KL 4: Das Ziel muss innerhalb von 100’ bleiben.</p> <p>KL 5: Das Ziel muss innerhalb 1 Meile bleiben.</p> <p>KL 6: Das Ziel muss in der gleichen Dimension / Realitätsebene bleiben.</p> <p>Besonders: Falls dein Aktionswurf fehlschlägt, kannst du mit diesem Wohl für 1 Stunde nicht den gleichen Verbündeten als Ziel wählen.</p> </div>
<div> <div>UNSICHTBAR</div> <div>WOHL</div> <div> Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 5 / 6 Attribute: Wandlung, Einfluss </div> </div> <div> <p>Effekt: Das Ziel wird durchsichtig. Es erhält Vorteil anhand des KL auf Geschicklichkeitswürfe, um sich zu verstecken. Steht es vollständig still, wird der Bonus verdoppelt.</p> <p>Die Deckung des Ziels ist gegen Nah- und Fernkampfangriffe erhöht, bleibt gegen Flächenattacken aber unverändert.</p> <p>Kreaturen, die das Ziel nicht sehen können, haben gegen Attacken durch es reduzierte Deckung. Kreaturen, die das Ziel nicht sehen können, können keine Gelegenheitsattacken gegen es ausführen.</p> <p>KL 5: Vorteil 3, +3 / –2 Deckung bei Angriffen.</p> <p>KL 6: Vorteil 5, +5 / –4 Deckung bei Angriffen.</p> <p>MERKE: Dieses Wohl wurde durch <i>Verborgenheit</i> ersetzt.</p> </div>	<div> <div>VERBORGENHEIT</div> <div>WOHL</div> <div> Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 3 - 8 Attribute: Wandlung, Einfluss </div> </div> <div> <p>Effekt: Wähle Sinn(e) nach KL. 5’ um das Ziel werden Reize dafür unterdrückt. Das Ziel erhält Vorteil nach KL auf Aktionswürfe um sich zu verstecken oder unentdeckt zu bleiben.</p> <p>Unwissende Gegner haben gegen das Ziel reduzierte Deckung und das Ziel hat gegen sie erhöhte Deckung (außer Flächenattacken). Sie können keine Gelegenheitsangriffe nutzen, außer sie kennen auf andere Weise etwa die Position des Ziels (nach GM Nachteil 0 / 3 / 5).</p> <p>KL 3: Geruch/Klang, Vorteil 1, +1 / –1 Deckung.</p> <p>KL 4: 1 bel. Sinn, Vorteil 1, +1 / –1 Deckung.</p> <p>KL 5: 1 bel. Sinn, Vorteil 3, +3 / –2 Deckung.</p> <p>KL 6: 2 Sinne gl., Vorteil 5, +5 / –4 Deckung.</p> <p>KL 7: 3 Sinne gl., Vorteil 5, +5/-4 Deckung.</p> <p>KL 8: Alle gleichz., Vorteil 5, +5 / –4 Deckung.</p> <p>MERKE: Dieses Wohl ersetzt <i>Unsichtbar</i>.</p> </div>	<div> <div>VERSORGUNG</div> <div>WOHL</div> <div> Dauer: 24 Stunden Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 3 / 4 / 5 / 7 / 9 Attribute: Wandlung, Schöpfung, Schutz </div> </div> <div> <p>Effekt: Du schützt das Ziel vor einer Gefahr der Umgebung, einer biologischen Notwendigkeit oder Ähnlichem, abhängig vom KL.</p> <p>KL 3: Schutz vor einer Art gefährlicher Witterung (z.B. Hitze, Kälte, Strahlung, ...).</p> <p>KL 4: Eine biologische Notwendigkeit durch alternative Quelle erfüllbar (z.B. unter Wasser atmen, ungenießbares Essen verzehren, ...).</p> <p>KL 5: Das Ziel kann ohne täglich nötige Ressourcen wie Essen und Wasser auskommen.</p> <p>KL 7: Das Ziel kann ohne lebensnotwendige Ressourcen wie Luft zum Atmen auskommen.</p> <p>KL 9: Das Ziel bleibt unberührt, selbst wenn es von allen nötigen Ressourcen abgeschnitten ist.</p> <p>Besonders: Du kannst nur eine Instanz dieses Wohls auf einmal aktiv haben. Sobald du das Wohl wirkst, gehen vorige Wirkungen verloren.</p> </div>	<div> <div>VERSTÄRKEN</div> <div>WOHL</div> <div> Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 3 / 6 / 8 Attribute: Wandlung, Schöpfung, Vorwissen, Präsenz </div> </div> <div> <p>Effekt: Wähle ein einziges Attribut.</p> <p>Dein Ziel erhält Vorteil auf Aktionswürfe mit diesem Attribut anhand des Kraftlevels des Wohls.</p> <p>KL 3: Vorteil 1.</p> <p>KL 6: Vorteil 2.</p> <p>KL 8: Vorteil 3.</p> </div>

TREUSICHT

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Seeing*

TRANSMUTATION

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Transmutation*

TELEPORTATION

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Teleport*

TELEPATHIE

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Telepathy*

VERSTÄRKEN

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Bolster*

VERSORGUNG

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Sustenance*

VERBORGENHEIT

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Concealment*

UNSICHTBAR

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Invisible*

<div>VORAUSSICHT<div>Wohl</div></div> <div>Dauer: 1 Runde</div> <div>Wirkzeit: 1 Minute<div>KL: 1 / 3 / 5 / 7</div></div> <div>Attribute: Vorwissen</div> <div>Effekt: Du blickst in die Zukunft und erhältst Wissen darüber anhand des Kraftlevels.</div> <div>KL 1: Eine Frage zu einer in den nächsten 5min. geplanten Handlung. Einsicht durch wage Symbole, Eindrücke oder ein Wort wie „positiv“.</div> <div>KL 3: Gleiche Art Frage zu einer Handlung in der nächsten Stunde. Gleiche Art Einsicht.</div> <div>KL 5: Eine Frage über ein bestimmtes Ereignis, eine Person, einen Ort, usw.. GM gibt knappe aber sinnvolle Antwort in ein oder zwei Sätzen. Nur eine Frage pro Thema pro Woche möglich.</div> <div>KL 7: Gleiche Art Thema wie bei KL 5 wählen. Das Ziel bekommt übernatürliche Erlebnisse, die ihm detaillierte Informationen dazu geben. Nur ein solches Thema gleichzeitig möglich, aber keine Konzentration zum Erhalt nötig.</div>	<div>WIEDERHERSTELLUNG<div>Wohl</div></div> <div>Dauer: Augenblicklich</div> <div>Wirkzeit: 1 große Aktion<div>KL: 1 - 9</div></div> <div>Attribute: Schöpfung, Schutz</div> <div>Effekt: Du kannst alle Harme auf einem Kraftlevel unter oder gleich dem Kraftlevel dieses Wohls auflösen, die auf deinem Ziel liegen.</div> <div>Besonders: Du kannst auch Harme über dem Kraftlevel dieses Wohls auflösen. Dafür muss das Wohl mit einem Aktionswurf gewirkt worden sein (diese Anwendung kann also nicht durch automatischen Erfolg wie bei der Fertigkeit Wohlfokus erreicht werden). Der Herausforderungswert, um einen Harm höheren Kraftlevels zu lösen ist gleich 20 + 2 x Kraftlevel des Harms. Ein Harm von Kraftlevel 9 kann also mit einem Wurfergebnis von 38 beim Aktionswurf für dieses Wohl aufgelöst werden, selbst wenn der wirkende Charakter keinen Attributwert von 9 im genutzten Attribut hat.</div>	<div>ZUNGEN<div>Wohl</div></div> <div>Dauer: Aufrechterhalten verlängert</div> <div>Wirkzeit: 10 Minuten<div>KL: 5 / 6</div></div> <div>Attribute: Vorwissen</div> <div>Effekt: Das Ziel erlangt die Fähigkeit zur Nutzung einer ihm fremden Sprache anhand des Kraftlevels des Wohles.</div> <div>KL 5: Das Ziel kann eine Sprache deiner Wahl verstehen und sprechen.</div> <div>KL 6: Das Ziel kann eine Sprache deiner Wahl verstehen, sprechen und lesen.</div>	<div>ANHALTENDER SCHADEN<div>Harm</div></div> <div>Dauer: Widerstehen beendet (3 ✕ = 1 Minute)</div> <div>Wirkzeit: 1 große Aktion<div>KL: 2 / 4 / 6 / 8 / 9</div></div> <div>Attribute: Geschicklichkeit / Energie vs. Deckung, Vergehen vs. Zähigkeit</div> <div>Effekt: Zu Beginn seines Zuges (vor seinen Aktionen) erleidet das Ziel Schaden anhand des Kraftlevels des Harmes. Der Schaden umgeht Verteidigungen, aber Reduktion durch Resistenzen ist möglich (siehe das Wohl Resistenz).</div> <div>Schaden pro Runde: KL2 = 1d4, KL4 = 1d6, KL6 = 1d8, KL8 = 1d10, KL9 = 2d6.</div> <div>Besonders: Anhaltender Schaden kann unterschiedlicher Natur sein (z.B. Feuer, Gift, Blutung, Gewicht, usw.). Wird eine Handlung ausgeführt, um die Ursache zu beheben (z.B. gegen Blutung eine Bandage anlegen), erhält der Charakter einen Widerstandswurf mit Vorteil 1 als kostenlose Aktion.</div> <div>Normale Widerstandswürfe sind auch möglich.</div>
<div>ANHALTENDER SCHADEN<div>Harm</div></div> <div>Dauer: Widerstehen beendet (3 ✕ = 1 Minute)</div> <div>Wirkzeit: 1 große Aktion<div>KL: 2 / 4 / 6 / 8 / 9</div></div> <div>Attribute: Geschicklichkeit / Energie vs. Deckung, Vergehen vs. Zähigkeit</div> <div>Effekt: Zu Beginn seines Zuges (vor seinen Aktionen) erleidet das Ziel Schaden anhand des Kraftlevels des Harmes. Der Schaden umgeht Verteidigungen, aber Reduktion durch Resistenzen ist möglich (siehe das Wohl Resistenz).</div> <div>Schaden pro Runde: KL2 = 1d4, KL4 = 1d6, KL6 = 1d8, KL8 = 1d10, KL9 = 2d6.</div> <div>Besonders: Anhaltender Schaden kann unterschiedlicher Natur sein (z.B. Feuer, Gift, Blutung, Gewicht, usw.). Wird eine Handlung ausgeführt, um die Ursache zu beheben (z.B. gegen Blutung eine Bandage anlegen), erhält der Charakter einen Widerstandswurf mit Vorteil 1 als kostenlose Aktion.</div> <div>Normale Widerstandswürfe sind auch möglich.</div>	<div>HEILUNG<div>Wohl</div></div> <div>Dauer: Augenblicklich</div> <div>Wirkzeit: 1 große Aktion<div>KL: 1 - 9</div></div> <div>Attribute: Schöpfung, Lernen, Logik, Präsenz</div> <div>Effekt: Die TP des Ziels werden um ein Wurfergebnis anhand des Kraftlevels geheilt. Würfel explodieren normal.</div> <div>KL 1: Heile 1d4.</div> <div>KL 2: Heile 1d6.</div> <div>KL 3: Heile 1d8.</div> <div>KL 4: Heile 1d10.</div> <div>KL 5: Heile 2d6.</div> <div>KL 6: Heile 2d8.</div> <div>KL 7: Heile 2d10.</div> <div>KL 8: Heile 3d8.</div> <div>KL 9: Heile 3d10.</div> <div>Besonders: Dieses Wohl heilt keinen tödlichen Schaden.</div>	<div>HEILUNG<div>Wohl</div></div> <div>Dauer: Augenblicklich</div> <div>Wirkzeit: 1 große Aktion<div>KL: 1 - 9</div></div> <div>Attribute: Schöpfung, Lernen, Logik, Präsenz</div> <div>Effekt: Die TP des Ziels werden um ein Wurfergebnis anhand des Kraftlevels geheilt. Würfel explodieren normal.</div> <div>KL 1: Heile 1d4.</div> <div>KL 2: Heile 1d6.</div> <div>KL 3: Heile 1d8.</div> <div>KL 4: Heile 1d10.</div> <div>KL 5: Heile 2d6.</div> <div>KL 6: Heile 2d8.</div> <div>KL 7: Heile 2d10.</div> <div>KL 8: Heile 3d8.</div> <div>KL 9: Heile 3d10.</div> <div>Besonders: Dieses Wohl heilt keinen tödlichen Schaden.</div>	<div>AURA<div>Wohl</div></div> <div>Dauer: Aufrechterhalten verlängert</div> <div>Wirkzeit: 1 große Aktion<div>KL: 4 / 6 / 8</div></div> <div>Attribute: Wandlung, Schöpfung, Energie, Vergehen, Einfluss, Bewegung, Präsenz, Vorwissen, Schutz</div> <div>Effekt: Eine Aura erstreckt sich von einem willigen Ziel aus bis zu einem Radius anhand des Kraftlevels: KL 4 = 5', KL 6 = 10', KL 8 = 15'. Wähle 1 Harm/Wohl mit gleichem Attribut dieser Wirkung. Die Aura strahlt diesen/s mit max. KL = KL ÷ 2 dieser Wirkung aus.</div> <div>Harm: Alle Kreaturen in der Aura außer dem Ziel erleiden eine Harmattacke mit dem Harm.</div> <div>Wohl: Alle Verbündeten in der Aura erhalten das Wohl. Bei Verlassen der Aura verfällt es.</div> <div>Effekt der Aura max. einmal pro Runde pro Kreatur. „In der Aura“ = Kreatur betritt Fläche willentlich oder beendet ihren Zug in ihr.</div> <div>Besonders: Nicht alle Harme und Wohle können als Aura gewirkt werden.</div>

ANHALTENDER SCHADEN

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Persistent Damage*

ZUNGEN

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Tongues*

WIEDERHERSTEL- LUNG

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Restoration*

VORAUSSICHT

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Precognition*

AURA

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Aura*

HEILUNG

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Heal*

HEILUNG

WOHL

DE

Tags: Außergewöhnlich
Englisch: *Heal*

ANHALTENDER SCHADEN

HARM

DE

Tags: Außergewöhnlich, Körperlich
Englisch: *Persistent Damage*