

## Debuffs

Anhaltender Schaden.....	2
Ausspionieren .....	3
Beherrschung.....	3
Betäubung.....	4
Betörung .....	4
Bezauberung .....	5
Blendung .....	6
Demoralisierung.....	6
Desorientierung .....	6
Entwaffnung.....	7
Entzauberung.....	7
Erschöpfung .....	8
Exitus.....	8
Furcht .....	9
Gedächtnismanipulation.....	9
Gedankenlesen.....	10
Illusion .....	10
Niederschlagen .....	11
Provozieren .....	11
Taubheit .....	12
Stille.....	12
Übelkeit.....	12
Unbeweglichkeit .....	13
Verlangsamung .....	13
Verwandlung.....	13
Wahrhaftigkeit .....	14
Wegstoßen.....	14

Bei allen Entfernungsangaben ist in [] die Zahl der Quadrate angegeben, denen die Entfernung entspricht.

Power Level: Diese Zahl ist die notwendige Attributstufe um den Debuff anzuwenden. Wenn es mehrere Power Level (wie 2 / 4 / 6) gibt, kann der Debuff mit unterschiedlicher Stärke durchgeführt werden. Der 'Anhaltender Schaden' Debuff, fügt zum Beispiel mehr Schaden zu, wenn er mit höherem Power Level gewirkt wird.

Mögliche Attribute: Liste der Attribute, die zur Erfüllung des Power Levels verwendet werden können. Mindestens eines der Attribute muss gleich oder höher dem Power Level sein, um den Debuff auslösen zu können.

Angriffstyp: Diese Liste zeigt gegen welches Verteidigungsattribut gewürfelt werden muss, um den Debuff auszulösen. Ist der Angriffswurf höher als der Verteidigungswert wird der Debuff ausgelöst.

Dauer: Die meisten Debuffs bleiben effektiv bis ein erfolgreicher "Widerstandswurf" durchgeführt wird. Wird 3x hintereinander kein erfolgreicher Widerstandswurf durchgeführt kann kein weiterer Widerstandswurf durchgeführt werden. Er besteht für die in Klammern angegebene Zeit an weiter.

Beschreibung: Beispiel, wie der Effekt im Spiel aussehen kann.

Effekt: Der Effekt des Debuffs in Bezug auf die Spielmechanik.

## Anhaltender Schaden

Dauer: Widerstandswurf (Misserfolg x 3 = 1 Minute)

Power Level: 2/ 4/ 6/ 8/ 9

Mögliche Attribute: Beweglichkeit, Energie, Entropie

Angriffstyp:

Beweglichkeit/Energie vs. Schutz

Entropie vs. Zähigkeit

Beschreibung:

Verbrennung, Verätzung, Blutung, Krankheit, etc. Alles was wiederkehrenden Schaden verursacht.

Effekt:

Vor dem Start der Runde des Ziels, bevor sie irgendwelche Aktionen durchführen nehmen sie dem Debuff entsprechend Schaden. Dieser Schaden umgeht alle Verteidigungswerte und kann nur durch spezielle Verteidigung gegen den bestimmten Schadenstyp umgangen werden.

- Power Level 2 - 1d4 Schaden pro Runde.
- Power Level 4 - 1d6 Schaden pro Runde.
- Power Level 6 - 1d8 Schaden pro Runde.
- Power Level 8 - 1d10 Schaden pro Runde.
- Power Level 9 - 2d6 Schaden pro Runde.

Spezial:

Die Heilung hängt vom Schadenstyp ab (Blutung, Verbrennung, etc.). Wenn die Heilung durch eine große Aktion gegeben wird erhält das Ziel einen Widerstandswurf als freie Aktion mit Vorteil 1 gegen den Debuff.

Der Spielleiter entscheidet ob eine Heilungsmethode effektiv ist.

Außerdem kann man dem Debuff durch eine normale Widerstandsaktion widerstehen.

## Ausspionieren

Dauer: 10 Minuten (Spezial)

Power Level: 5/ 6/ 7/ 9

Mögliche Attribute: Vorahnung

Angriffstyp:

Vorahnung vs. Entschlossenheit (Spezial)

Beschreibung:

Durch verschiedene spezielle Fähigkeiten (Magisches Auge, etc.) oder Einrichtungen (Überwachungsgeräte, Zauberkessen, Kristallkugel) beobachtest du das Ziel.

Effekt:

Du kannst dein Ziel je nach Level aus größerer Entfernung ausspionieren. Du kannst alles sehen und hören was in 18 m Radius um das Ziel passiert. Kreaturen mit höherem Entschlossenheitswert als der Aktionsroll in dem Gebiet bemerken deine Präsenz. Manche können dich auch identifizieren, wenn sie entsprechende Fähigkeiten haben.

- Power Level 5 – 1 km oder weniger
- Power Level 6 – 100 km oder weniger
- Power Level 7 – Mehr als 100 km aber gleiche Dimension/Realität
- Power Level 9 – Jeder Ort. (Spielleiter kann bei Blick in manche Dimensionen andere Gefahren festlegen)

Spezial:

Nach Ende der Dauer kann diese durch einen Vorahnungswurf verlängert werden. Der neue Wurf muss dann gegen die Entschlossenheitswerte der Kreaturen im Bereich betrachtet werden.

Wenn der Aktionsroll fehlschlägt kann 24 Stunden das Ziel nicht ausspioniert werden.

## Beherrschung

Dauer: Spezial

Power Level: 3/ 5/ 9

Mögliche Attribute: Einflusskraft

Angriffstyp:

Einflusskraft vs. Entschlossenheit

Beschreibung:

Beherrschung kommt nicht häufig vor und stellt die direkte Kontrolle einer Kreatur durch den Anwender dar, wobei die Kreatur praktisch ein willenloser Zombie oder Sklave des Anwenders wird.

Effekt:

Es gibt zwei Stufen der Beherrschung: gering und stark.

Geringe Beherrschung - Das Ziel erfüllt ein Kommando (1 Wort) des Anwenders bis zu seinem nächsten Zug. Danach endet der Effekt sofort

Starke Beherrschung- Das Ziel untersteht komplett der Kontrolle des Anwenders. Es gehorcht jedem Befehl des Anwenders und führt von selbst keine Aktionen durch. Jede Aktion die der Anwender befiehlt, welche gegen die Natur des Ziels geht gibt dem Ziel einen freien Resistenzwurf. Jeder Befehl den der Anwender dem Ziel gibt zählt als große Aktion, es ist aber möglich, dass ein Befehl aus mehreren Teilen besteht (bsp: Greife X an, es sei denn jemand kommt durch die Tür, dann fliehst du). Das Ziel führt den letzten Befehl aus, bis es einen neuen erhält. Nur ein Befehl kann auf einmal gegeben werden. Die Dauer der starken Beherrschung beträgt (Misserfolg x 3 = 1 Stunde).

- Power Level 3 – Geringe Beherrschung von Kreaturen niederer Intelligenz (Tiere, Zombies, etc.)

- Power Level 5 – Geringe Beherrschung von Kreaturen menschlicher Intelligenz. Starke Beherrschung von Kreaturen niederer Intelligenz.
- Power Level 9 - Starke Beherrschung von Kreaturen menschlicher Intelligenz.

#### Spezial:

Den meisten Debuffs kann aktiv widerstanden werden, doch die Natur der Beherrschung macht dies unmöglich, da das Ziel keinen freien Willen hat. Da jedoch der Geist des Ziels von alleine frei zu brechen versucht erhält dieses am Ende jeder seiner Runde einen freien Widerstandswurf um frei zu brechen. Gelingt dieser Wurf ist das Ziel immun gegen weitere Bezauberungsversuche für die nächsten 24 Stunden.

## Betäubung

Dauer: Widerstandswurf (Misserfolg x 3 = 1 Minute)

Power Level: 5/ 7/ 9

Mögliche Attribute: Beweglichkeit, Entropie, Einflusskraft

Angriffstyp:

Beweglichkeit/Entropie vs. Zähigkeit  
Einflusskraft vs. Entschlossenheit

#### Beschreibung:

Diese Debuff umfasst vollständige Paralyse, Betäubung, Versteinigung, bewusstlos schlagen, ohnmächtig werden oder ähnliches was den Charakter hilflos zurücklässt.

#### Effekt:

Das Ziel ist unbeweglich und bewusstlos. Es hat Nachteil 5 auf alle Wahrnehmungswürfe. Da das Ziel bewusstlos ist kann es Ziel eines Todesstoßes sein.

- Power Level 5 - Der Effekt kann durch Dinge wie einen ordentlichen Stoß/Triff, ein Glas Wasser oder einen lauten Knall beendet werden
- Power Level 7 – Der Effekt kann nur gebrochen werden, wenn das Ziel mindestens 1 Punkt Schaden nimmt.
- Power Level 9 – Der Effekt kann nur durch einen Widerstandswurf gebrochen werden.

#### Spezial:

Den meisten Debuffs kann aktiv widerstanden werden, da das Ziel jedoch bewusstlos ist, erhält dieses am Ende jeder seiner Runde einen freien Widerstandswurf um frei zu brechen. Gelingt dieser Wurf ist das Ziel immun gegen weitere Betäubungen für die nächste Stunde.

## Betörung

Dauer: Widerstandswurf (Misserfolg x 3 = 1 Minute)

Power Level: 7

Mögliche Attribute: Einflusskraft

Angriffstyp:

Einflusskraft vs. Entschlossenheit

#### Beschreibung:

Eine Betörung führt dazu, dass sich das Ziel in Sicherheit wiegt, zur Ruhe kommt und friedlich wird. Dies passiert z.B. durch die Schönheit einer Nymphe, den Gesang einer Sirene oder die Augen von Vampiren.

#### Effekt:

Das Ziel ist in einem Zustand der geistigen Umneblung, was ihre mentale Verteidigung schwächt. Die Entschlossenheit des Ziels wird auf 10 reduziert. Zusätzlich besitzt das Ziel in etwa die Intelligenz eines Kindes in diesem Zustand. Wenn es angegriffen wird, wird es seine natürlichen Stärken benutzen, um sich zu

verteidigen, wird jedoch niemals komplexe Taktiken oder Fähigkeiten wie Zauberwirken verwendet. Wenn das Ziel Feuer sieht oder Schmerz empfindet wird es wegrennen.

#### Spezial:

Den meisten Debuffs kann aktiv widerstanden werden, doch die Natur der Betörung macht dies unmöglich. Daher erhält dieses am Ende jeder seiner Runde einen freien Widerstandswurf um frei zu brechen. Jeder Angriff, der mentale oder physische Schmerzen zufügt, sowie alles, was das Ziel erschreckt geben dem Ziel einen zusätzlichen freien Widerstandswurf. Anders als bei anderen Debuffs gelten diese freien Widerstandswürfe nicht zu den 3 erlaubten Misserfolgen. Gelingt dieser Wurf ist das Ziel immun gegen weitere Betörungen für die nächsten 24 Stunden.

## Bezauberung

Dauer: Widerstandswurf (Spezial) (Misserfolg x 3 = 24 Stunde)

Power Level: 3/ 4/ 6

Mögliche Attribute: Einflusskraft

Angriffstyp:

Einflusskraft vs. Entschlossenheit

#### Beschreibung:

Bezauberung wird häufig in den großen Geschichten benutzt, zum Beispiel von Verzauberinnen wie Circe (aus Homer's Odyssey), Nymphen, übersinnlich Begabten und anderen, die den Willen ihrer Opfer nicht durch Dominanz, sondern durch die Magie von Liebe oder Freundschaft kontrollieren.

#### Effekt:

Der Bezauberungsdebuff kann nur durch einen Debuff-Angriff ausgelöst werden. Angriffe die Schaden zufügen und dabei Debuffs auslösen können diesen Debuff nicht auslösen. Der Debuff hat zwei Level: gering und stark. Geringe Bezauberung – Das Ziel wird dir gegenüber freundlicher und positiver eingestellt. Wenn sie dich gerade angreifen werden sie sich zurückhalten. Sie sind noch immer wütend und aggressiv, aber nicht mehr gewalttätig. Wenn sie dir freundlich gesinnt sind und dir helfen wollen, jedoch noch ein wenig zögerlich sind, dann verschwindet diese Zögerlichkeit.

Starke Bezauberung – Der Anwender entscheidet ob die Bezauberung platonisch oder romantisch ist. Falls platonisch sieht der Angreifer das gegenüber als seinen besten Freund und als eine der nobelsten Personen die er in seinem Leben getroffen hat. Alternativ kann der Anwender entscheiden, dass sich der Effekt als romantische Zuneigung zeigt. Das Ziel ist unfähig dem Anwender Schaden in irgendeiner Weise zuzufügen und wird (sobald möglich) dem Anwender Bescheid geben, wenn sie von etwas erfahren, dass ihm Schaden zufügen wird.

Der Effekt ist stärker je höher das Attribut um den Debuff zu wirken ist.

- Power Level 3 – Geringe Bezauberung von Kreaturen und Tieren niederer Intelligenz.
- Power Level 4 – Geringe Bezauberung von Kreaturen mit menschlicher Intelligenz. Starke Bezauberung von Kreaturen und Tieren niederer Intelligenz.
- Power Level 6 - Starke Bezauberung von Kreaturen mit menschlicher Intelligenz.

#### Spezial:

Den meisten Debuffs kann aktiv widerstanden werden, doch die Natur des Verzauberungsdebuffs macht dies unmöglich, da das Ziel oft gar nicht weiß, dass es betroffen ist. Da jedoch der Geist des Ziels von alleine frei zu brechen versucht erhält dieses am Ende jeder seiner Runde einen freien Widerstandswurf um frei zu brechen. Gelingt dieser Wurf ist das Ziel immun gegen weitere Bezauberungsversuche für die nächsten 24 Stunden.

## Blendung

Dauer: Widerstandswurf (Misserfolg x 3 = 1 Minute)

Power Level: 5

Mögliche Attribute: Beweglichkeit, Erschaffung, Energie, Entropie

Angriffstyp:

Beweglichkeit, Erschaffung, Energie vs. Schutz

Entropie vs. Zähigkeit

Beschreibung:

Du blendest deinen Feind mit einer Explosion, Sand, einem Lichtblitz oder einer Blendgranate. Piraten, Scharfschützen, Schurken, und Totenbeschwörer benutzen diesen Debuff häufig.

Effekt:

Das Ziel kann solange der Effekt aktiv ist nichts sehen. Jeder Wahrnehmungswurf auf normale Sicht, den das Ziel ausführt schlägt automatisch fehl. Angriffs- und Wahrnehmungwürfe welche teilweise auf Sicht beruhen, jedoch durch ein anderes Attribut unterstützt werden erhalten Nachteil 5. Der Schutz des Ziels ist um 3 verringert.

## Demoralisierung

Dauer: Widerstandswurf (geringe Aktion) (Misserfolg x 3 = 1 Minute)

Power Level: 3/ 6/ 8

Mögliche Attribute: Beweglichkeit, Energie, Entropie, Einflusskraft, Macht, Überzeugungskraft, Ausstrahlung

Angriffstyp:

Alles vs. Entschlossenheit

Beschreibung:

Eine intimidierende Ausstrahlung, eine Zurschaustellung von Macht/Können oder eine einschüchternde Wortwahl können diesen Debuff auslösen.

Effekt:

Das Ziel hat Nachteil auf Aktionswürfe:

- Power Level 3/6/8 - Nachteil 1/2/3.

Spezial:

Widerstandswürfe gegen den Debuff zählen als geringe Aktion.

Je nach verwendetem Attribut kann eine Reichweite für den Effekt festgelegt werden.

## Desorientierung

Dauer: Widerstandswurf (Misserfolg x 3 = 1 Minute)

Power Level: 4

Mögliche Attribute: Beweglichkeit, Energie, Entropie, Macht

Angriffstyp:

Alles vs. Zähigkeit

Beschreibung:

Das Ziel ist desorientiert wodurch es weniger effizient handeln kann. Dies kann durch einen Schlag auf den Hinterkopf oder in die Weichteile oder einen trommelfellzerstörenden Knall geschehen.

Effekt:

Das Ziel ist limitiert auf 1 große Aktion ODER 1 Bewegungsaktion ODER 1 geringe Aktion während seines Zuges. Effekte, die zusätzliche Aktionen bieten, umgehen dies nicht, es sei denn die gewähren eine freie Aktion.

(Nutzt das Ziel seine Bewegungsaktion als Widerstandswurf und ist erfolgreich, so erhält es seine verbleibenden Aktionen für diese Runde und kann diese durchführen)

Spezial:

Dieser Effekt ist schwächer gegen Bosse und hat nur auf deren Initiativrunde einen Effekt. Die Bossaktionen sind davon nicht betroffen.

## Entwaffnung

Dauer: Sofort

Power Level: 3/ 6

Mögliche Attribute: Beweglichkeit, Umformungskraft, Energie, Entropie, Einflusskraft, Macht, Bewegung

Angriffstyp:

Beweglichkeit/Umformungskraft/Energie/Macht/Bewegung vs. Schutz

Entropie vs. Zähigkeit

Einflusskraft vs. Entschlossenheit

Beschreibung:

Du zwingst das Ziel den Gegenstand, den es halt loszulassen. Dies kann durch rohe Kraft, mentale Einflussnahme, parieren, erhitzen des Gegenstands auf hohe Temperatur oder anderes geschehen.

Effekt:

- Power Level 3 – Ziel lässt das Objekt innerhalb von 1,5 m [1] um sich fallen.
- Power Level 6 – Du kannst dich alternative entscheiden den Gegenstand zu bekommen. Das Ziel kann sich wehren, entweder durch einen Entwaffnungsroll seinerseits oder durch einen Attributswurf (meist Macht) mit Herausforderungswert  $10 + 2x$  Attributwert des Anwenders für den Entwaffnungsdebuff.

## Entzauberung

Dauer: Sofort

Power Level: 1/ 2/ 3/ 4/ 5/ 6/ 7/ 8/ 9

Mögliche Attribute: Schutzkraft

Angriffstyp:

Schutzkraft vs. Entschlossenheit

Beschreibung:

Durch magische Kraft, Manipulation des Computersystems oder ähnliches werden die Buffs des Ziels annulliert.

Effekt:

Du annullierst einen Buff des Ziels abhängig vom Power Level wie folgt:

- Power Level 1 – Annulliere Buff von Power Level 1. Der Buff muss aktiv beschworen worden sein. Der Buff kann für 1 Minute nicht erneut auf das Ziel gewirkt werden.
- Power Level 2-5 - Annulliere Buff von Power Level 2-5.
- Power Level 6 - Annulliere Buff von Power Level 6. Permanente, passive oder inhärente Buffs können annulliert werden. Die überschreibt Effekte die Entzauberung verhindern. Das Ziel kann den Buff für 1 min nicht mehr erhalten.
- Power Level 7-9 - Annulliere Buff von Power Level 7-9.

Spezial:

Möchtest du einen Buff auflösen der auf einem größeren Gebiet liegt (z.B. Barriere) kannst du ihn komplett auflösen indem du entweder auf einen Teil zielst den du sehen kannst oder mehrere Ziele mit 1,5 m [1] Radius auswählst in denen du glaubst, dass der Buff sich befindet. Liegt der Buff nicht auf einer Kreatur, sondern einem Gebiet ist der Herausforderungswert  $10 + 2x$  Power Level des Buffs anstatt der Entschlossenheit.

## Erschöpfung

Dauer: Spezial  
Power Level: 5  
Mögliche Attribute: Entropie  
Angriffstyp:

Entropie vs. Zähigkeit

### Beschreibung:

Das Ziel wird geschwächt und verliert seine Kraft. Dies kann auch zum Tod führen. Gifte, Flüche, radioaktive Strahlung oder ähnliches kann den Effekt auslösen.

### Effekt:

Dieser Debuff wird in mehreren Leveln auf das Ziel gelegt. Jede weitere Anwendung erhöht den Level.

- Level 1 – Das Ziel hat Nachteil 1 auf alle nicht-Angriffs Aktionswürfe.
- Level 2 – Das Ziel ist vom Verlangsamungsdebuff betroffen, was seine Geschwindigkeit halbiert. Dieser Verlangsamung kann nicht separat widerstanden werden (Der Erschöpfung muss stattdessen widerstanden werden).
- Level 3 – Das Ziel hat Nachteil 1 auf alle Angriffswürfe.
- Level 4 – Das Ziel verliert alle Attributsboni auf seine Verteidigungswerte (Beweglichkeit und Macht für Schutz, Fitness und Willenskraft für Zähigkeit, Willenskraft und Ausstrahlung für Entschlossenheit).
- Level 5 – Das Ziel verliert das Bewusstsein und ist hilflos. Ein Level wird nach 24 Stunden Ruhe entfernt, es sei denn diese Ruhe wird gestört.
- Level 6 – Das Ziel stirbt.

### Spezial:

24 Stunden Ruhe ohne Anstrengung entfernt einen Level Erschöpfung. Der ‚Wiederherstellung‘-Buff entfernt bei erfolgreicher Anwendung einen Level. Hat der Anwender des Wiederherstellungs-buffs ein Attributlevel von 7 oder höher werden alle Level entfernt. Nur ein Wiederherstellungseffekt pro 24 Stunden hat Effekt auf das Ziel.

## Exitus

Dauer: Widerstandswurf (Spezial) (Misserfolg x 3 = Permanent)  
Power Level: 9  
Mögliche Attribute: Beweglichkeit, Entropie  
Angriffstyp:

Alles vs. Zähigkeit

### Beschreibung:

Entweder durch ungeheure Präzision oder durch die schwärzeste Magie löschst du das Leben des Ziels direkt aus. Nur meisterhafte Assassinen oder die mächtigsten Schwarzmagier besitzen solche Fähigkeiten.

### Effekt:

Erfolgreiche Aktivierung führt sofort dazu, dass das Ziel paralysiert, bewusstlos und unfähig ist Aktionen durchzuführen. Jeder Wahrnehmungswurf erhält Nachteil 5 und jeder erfolgreiche Angriff gegen sie zählt als Todesstoß.

Nach 3 erfolglosen Widerstandswürfen stirbt das Ziel. Dieser Effekt ist permanent.

### Spezial:

Den meisten Debuffs kann aktiv widerstanden werden, doch die Natur des Exitusdebuffs macht dies unmöglich, da das Ziel keine Aktionen durchführen kann. Da jedoch der Körper des Ziels sich an das Leben klammert erhält dieses am Ende jeder seiner Runde einen freien Widerstandswurf um frei zu brechen. Gelingt dieser Wurf ist das Ziel immun gegen weitere Exitusdebuffs für die nächsten 24 Stunden.

## Furcht

Dauer: Spezial  
Power Level: 5  
Mögliche Attribute: Erschaffung, Entropie, Einflusskraft, Macht  
Angriffstyp:

Alles vs. Entschlossenheit

### Beschreibung:

Furcht wird ausgelöst durch diverse Handlungen wie die zur Schaustellung von Macht, Durchführung einer schrecklichen Tat vor den Augen des Ziels, etc.

### Effekt:

In seinem Zug muss sich das Ziel so weit wie möglich von dir entfernen. Es kann dabei keine anderen Aktionen durchführen. Solange der Debuff besteht kann das Ziel sich dem Anwender nicht mehr willentlich nähern.

### Spezial:

Den meisten Debuffs kann aktiv widerstanden werden, da das Ziel jedoch nicht klar denken kann, erhält dieses am Ende jeder seiner Runde einen freien Widerstandswurf um frei zu brechen. Gelingt dieser Wurf ist das Ziel immun gegen weitere Bezauberungsversuche für die nächste Stunde.

## Gedächtnismanipulation

Dauer: Sofort  
Power Level: 5/ 6/ 8  
Mögliche Attribute: Einflusskraft  
Angriffstyp:

Einflusskraft vs. Entschlossenheit

### Beschreibung:

Das Vergessen oder die Verdrehung vergangener Ereignisse wird gerne von mächtigen bösen Zauberern verwendet.

### Effekt:

Der Einfluss auf die Erinnerungen richtet sich nach dem Power Level:

- Power Level 5 – Temporäre Änderung eines kleinen Teils der Erinnerung des Ziels. Das Ziel erinnert bzw. die Erinnerung klärt sich automatisch nach 1 Stunde.
- Power Level 6 – Du änderst oder löschst die letzten 5 Minuten der Erinnerung des Ziels. Mehrfachanwendungen erhöhen die veränderte/gelöschte Zeit in 5 Minuten-Abschnitten.
- Power Level 8 – Du kannst Erinnerungen beeinflussen egal wie lange diese her sind.

Dieser Debuff kann nur durch Debuff-Angriffe ausgelöst werden.

Dieser Debuff gibt dem Anwender kein Wissen über die Erinnerungen des Ziels. Dieses Wissen muss aus anderen Quellen kommen.

### Spezial:

Wenn der Angriffsroll gegen das Ziel fehlschlägt ist dieses für 24h gegen den Debuff immun.

## Gedankenlesen

Dauer: Widerstandswurf (Misserfolg x 3 = 1 Minute)

Power Level: 2/ 4/ 6/ 8/ 9

Mögliche Attribute: Vorahnung

Angriffstyp:

Vorahnung vs. Entschlossenheit

Beschreibung:

Du liest die Gedanken des Ziels. Mächtige Anwender können auch in die Vergangenheit aus dem Geist des Ziels lesen.

Effekt:

- Power Level 2 – Kreaturen niedriger Intelligenz. Nur momentane Gedanken.
- Power Level 4 – Kreaturen jeder Intelligenz. Nur momentane Gedanken.
- Power Level 6 – Kreaturen jeder Intelligenz. Bis zu 1 Tag zurück. Für jede Runde die der Debuff anhält ein weiterer Tag.
- Power Level 8 - Kreaturen jeder Intelligenz. Bis zu 1 Jahr zurück. Für jede Runde die der Debuff anhält ein weiteres Jahr. Alternativ kann man Erinnerungen zu einem bestimmten Objekt abrufen.
- Power Level 9 – Kreaturen jeder Intelligenz. Keine Limitierung.

Spezial:

Wenn der Angriffsroll gegen das Ziel fehlschlägt ist dieses für 24h gegen den Debuff immun.

## Illusion

Dauer: Spezial

Power Level: 1/ 2/ 3/ 4/ 5/ 6/ 7/ 8/ 9

Mögliche Attribute: Einflusskraft

Angriffstyp:

Einflusskraft vs. Entschlossenheit

Beschreibung:

Illusion herbeibeschwören, welche die Sinne täuscht.

Effekt:

Du erschaffst eine Illusion deiner Wahl mit den folgenden Einschränkungen:

- Power Level 1 – Geschmack. 1,5m x 1,5m x 1,5m [1x1x1] Illusion.
- Power Level 2 – Geruch, Geräusch oder Berührung.
- Power Level 3 – Sicht.
- Power Level 4 - 3 x 3 x 3m [2x2x2] Illusion.
- Power Level 5 – 4,5 x 4,5 x 4,5 [3x3x3] Illusion.
- Power Level 6 – Alle Sinne gleichzeitig
- Power Level 7 - 6 x 6 x 6 [4x4x4] Illusion.
- Power Level 8 - 9 x 9 x 9 [6x6x6] Illusion.
- Power Level 9 - 15 x 15 x 15 [10x10x10] Illusion.

Vor Level 6 können verschiedene Sinne gleichzeitig durch Kombination der Power Level angesprochen werden. Während die Illusion besteht können logische Änderungen daran vorgenommen werden (z.B. Illusionäre Person spricht und bewegt sich). Substanzielle Änderungen (z.B. Mensch verwandelt sich in Goblin) erfordern erneute Anwendung des Debuffs.

### Spezial:

Der Debuff wirkt auf alle Ziele, welche die Illusion wahrnehmen gleichzeitig gegen deren jeweilige Entschlossenheit. Der Wert kann vom Spielleiter erhöht werden, wenn die Illusion z.B. eine Person darstellt, die das Ziel sehr gut kennt. Dem Debuff kann normal widerstanden werden. Außerdem muss eine geringe Aktion jede Runde verwendet werden um den Debuff aufrecht zu erhalten. Bei Misserfolg verschwindet die Illusion am Ende der Runde.

Nach erfolgreichem Widerstandswurf ist das Ziel für 1 Stunde gegen Illusion immun.

## Niederschlagen

Dauer: Sofort

Power Level: 1

Mögliche Attribute: Beweglichkeit, Energie, Macht, Bewegung

Angriffstyp:

Alle vs. Schutz

Beschreibung:

Durch einen Schlag, einen Stoß oder einen einfachen gut gezielten Schubs fällt das Ziel zu Boden.

Effekt:

Das Ziel liegt am Boden und hat währenddessen Nachteil 1 auch alle Angriffe. Es erhält +2 auf Schutz gegen Fernkampf und -2 auf Schutz gegen Nahkampfangriffe. Aufstehen erfordert eine Bewegungsaktion und kostet die halbe Geschwindigkeit für diese Runde.

## Provozieren

Dauer: Widerstandswurf (geringe Aktion) (Misserfolg x 3 = 1 Minute)

Power Level: 4/ 5/ 6/ 7/ 8/ 9

Mögliche Attribute: Beweglichkeit, Erschaffung, Täuschung, Energie, Einflusskraft, Macht, Überzeugungskraft, Ausstrahlung

Angriffstyp:

Alles vs. Entschlossenheit

Beschreibung:

Durch diverse Aktionen bringst du das Ziel dazu dich als Hauptziel anzugreifen. (Verspotten, hohe Führungskraft, sodass man als wichtigstes Ziel angesehen wird)

Effekt:

Angriffe des Ziels gegen andere als den Anwender erhalten Nachteil. Anders als bei anderen Debuffs kann dieser Debuff bei Angriff auf ein Ziel gegen ein weiteres Ziel ausgelöst werden (durch Angriff auf einen Feind wird ein anderer Feind provoziert)

- Power Level 4-9 – Ziel hat Nachteil 1-6 auf Angriffe, die nicht gegen den Anwender gerichtet sind.

Spezial:

Resistenzwurf gegen diesen Debuff ist eine geringe Aktion.

## Taubheit

Dauer: Widerstandswurf (Misserfolg x 3 = 1 Minute)

Power Level: 4

Mögliche Attribute: Beweglichkeit, Energie, Entropie

Angriffstyp:

Beweglichkeit vs. Schutz

Energie, Entropie vs. Zähigkeit

Beschreibung:

Du machst das Ziel durch einen lauten Knall, einen Schlag auf die Ohren oder die Anwendung dunkler Magie taub.

Effekt:

Solange der Effekt besteht kann das Ziel nicht hören. Jeder Wahrnehmungswurf auf normales Gehör, den das Ziel ausführt schlägt automatisch fehl. Wahrnehmungswürfe die Teilweise auf dem Gehör beruhen, jedoch durch andere Attribute unterstützt werden erhalten Nachteil 3.

## Stille

Dauer: Widerstandswurf (Misserfolg x 3 = 1 Minute)

Power Level: 2

Mögliche Attribute: Beweglichkeit, Umformungskraft, Entropie, Macht

Angriffstyp:

Alles vs. Zähigkeit

Beschreibung:

Das Ziel wird zum Schweigen gebracht. Dies kann durch die übernatürliche Beeinflussung des Geräusches selbst, durch Strangulation, unter Wasser tauchen, Gift etc. geschehen.

Effekt:

Falls Macht oder Beweglichkeit verwendet wird um den Effekt auszulösen wird das Ziel physisch daran gehindert Geräusche zu machen. Bei Entropie oder Umformungskraft werden alle Geräusche innerhalb von 1,5m um das Ziel unterdrückt.

## Übelkeit

Dauer: Widerstandswurf (Misserfolg x 3 = 1 Minute)

Power Level: 5

Mögliche Attribute: Entropie

Angriffstyp:

Entropie vs. Zähigkeit

Beschreibung:

Übelkeit verursachende Fähigkeiten wie Gestank, Fluch, Gift

Effekt:

Das Ziel hat Nachteil 1 auf Aktionswürfe und -1 auf alle Verteidigungswerte.

## Unbeweglichkeit

Dauer: Widerstandswurf (Spezial) (Misserfolg x 3 = 1 Minute)

Power Level: 1

Mögliche Attribute: Beweglichkeit, Umformungskraft, Erschaffung, Energie, Entropie, Einflusskraft, Macht, Bewegung

Angriffstyp:

Beweglichkeit/Umformungskraft/Macht/Bewegung vs. Schutz  
Erschaffung/Energie/Entropie vs. Zähigkeit  
Einflusskraft vs. Entschlossenheit

Beschreibung:

Durch Festhalten, greifende Wurzeln, telekinetischen Halt oder mentale Beeinflussung kann das Ziel sich nicht mehr bewegen.

Effekt:

Das Ziel kann sich nicht mehr bewegen. Wird der Debuff durch eine Machtaktion (z.B. festhalten) gewirkt trifft das auch auf den Anwender zu. Der Debuff kann in diesem Fall ein weiteres Mal angewendet werden. Falls erfolgreich kann der Anwender sich zusammen mit dem Ziel bewegen. Das Ziel loszulassen oder den Effekt auf eine andere Weise zu beenden ist vom Anwender durch eine freie Aktion möglich.

Spezial:

Nach einem erfolgreichen Widerstandswurf kann sich das Ziel 4,5 m [3] als freie Aktion bewegen.

## Verlangsamung

Dauer: Widerstandswurf (Misserfolg x 3 = 1 Minute)

Power Level: 1

Mögliche Attribute: Beweglichkeit, Energie, Entropie, Macht, Bewegung

Angriffstyp:

Beweglichkeit/Energie/Macht/Bewegung vs. Schutz  
Entropie vs. Zähigkeit

Beschreibung:

Die Bewegung des Ziels ist verlangsamt, dies kann z.B. durch Kälte, andauernde Hitze, Vergiftung oder Verletzung geschehen.

Effekt:

Die physische Geschwindigkeit des Ziels ist halbiert. Wird dieser Effekt gleichzeitig mit einer Geschwindigkeitserhöhung auf einem Ziel aktiv so annullieren sich die Effekte solange beide aktiv sind.

## Verwandlung

Dauer: Widerstandswurf (Misserfolg x 3 = 1 Stunde)

Power Level: 5/ 6/ 8/ 9

Mögliche Attribute: Umformungskraft

Angriffstyp:

Umformungskraft vs. Zähigkeit

Beschreibung:

Größe, Aussehen, Zusammensetzung oder die komplette Form des Ziels werden verändert. Dies kann z.B. durch einen Fluch, den Strahler eines verrückten Wissenschaftlers oder anderes gewirkt werden.

Effekt:

Die Möglichkeit der Verwandlung hängt vom Power Level ab. Wird das Ziel in eine andere Kreatur verwandelt (z.B. ein Huhn) nutzt es die physischen Attribute dieser Kreatur.

- Power Level 5 – Verwandelt das Ziel in eine Kreatur gleicher Größe. Diese neue Form kann die Attribute des Ziels um maximal 2 verringern. Die neue Form kann die Attribute des Ziels nie erhöhen. (ein Mensch mit Macht 0 hätte auch als Ork Macht 0)
- Power Level 6 – Verwandelt das Ziel in eine Kreatur mit 0.5 bis 2-facher Größe. Attribute um max. 3 verringert.
- Power Level 8 - Verwandelt das Ziel in eine Kreatur mit 0.25 bis 4-facher Größe. Alternativ in ein Objekt der Größe des Ziels. Attribute um max. 5 verringert.
- Power Level 9 - Verwandelt das Ziel in eine Kreatur beliebiger Größe. Alternativ in ein Objekt der Originalgröße des Objekts. Attribute um max. 7 verringert.

Schaden der in einer Form genommen wird, wird in die neue übertragen. Es sei denn, die Trefferpunkte der neuen Form sind dann  $< 1$ , in diesem Fall werden die Trefferpunkte auf 1 gesetzt. Bei Rückverwandlung gilt jedoch weiterhin der zuvor erhaltene Schaden!

## Wahrhaftigkeit

Dauer: 10 Minuten (Spezial)

Power Level: 5

Mögliche Attribute: Einflusskraft

Angriffstyp:

Einflusskraft vs. Entschlossenheit

Beschreibung:

Das Ziel kann durch gewisse Aktionen wie Tränke, Zauber oder psychische Beeinflussung nicht lügen.

Effekt:

Das Ziel beantwortet jede Frage wahrheitsgemäß nach bestem Wissen. Wenn sie etwas gefragt wird, was sie normalerweise nur unter Druck preisgeben würde würfelt das Ziel auf Willenskraft und das Fragende auf Einflusskraft. Wenn das Ziel höher würfelt widersteht es dem Debuff und der Effekt endet.

Spezial:

Die Dauer kann durch einen Einflusskraftswurf verlängert werden.

Wenn das Ziel denn Willenskraft vs. Einflusskraftwurf gewinnt ist es für 24 Stunden immun gegen den Debuff.

## Wegstoßen

Dauer: Sofort

Power Level: 2/ 4/ 6/ 8

Mögliche Attribute: Beweglichkeit, Energie, Macht, Bewegung

Angriffstyp:

Alles vs. Schutz

Beschreibung:

Ein starker Schlag, ein magischer wind oder ein telekinetischer Stoß bewegt das Ziel gegen seinen Willen.

Effekt:

Die Entfernung die das Ziel bewegt werden kann wird vom Power Level festgelegt. Wohin es bewegt wird entscheidet der Anwender.

- Power Level 2 – 1,5 m [1].
- Power Level 4 – 3 m [2].
- Power Level 6 – 4,5 m [3].
- Power Level 8 – 6 m [4].