

Bufs

Aura	2
Barriere	3
Belebung	3
Beschleunigung	4
Dunkelheit	4
Entdeckung	5
Erschaffung	5
Fliegen	6
Fremde Sprache	6
Gegenstand absorbieren	7
Gestaltwandlung	7
Geteilte Sicht	8
Heilung	8
Kreatur beschwören	9
Lebensentzug	9
Licht	10
Nachtsicht	10
Regeneration	10
Reinigung	11
Resistenz	11
Stärkung	11
Telekinese	12
Telepathie	12
Teleportation	13
Umwandlung	13
Unsichtbarkeit	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Verflüchtigung	14
Vergangenes spüren	14
Versorgung	15
Vorahnung	16
Wahrheitssicht	16

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

Power Level: Diese Zahl ist die notwendige Attributsstufe um den Buff anzuwenden. Wenn es mehrere Power Level (wie 2 / 4 / 6) gibt, kann der Buff mit unterschiedlicher Stärke durchgeführt werden. Der Herausforderungswert ist ebenfalls abhängig vom Power Level und entspricht $10 + 2 \times \text{Power Level}$

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 Buff auslösen zu können.

Auslösungszeit: Benötigte Zeit, um den Buff zu wirken. Die meisten Buffs haben die Auslösungszeit von 1 normaler Aktion. Für Buffs, die eine längere Zeit benötigen, muss man die komplette Zeit damit verbringen sich auf den Buff zu konzentrieren. Wird man dabei unterbrochen oder gestört muss man von vorne beginnen.

Dauer: Die meisten Buffs haben eine Dauer von 'Aufrechterhaltung', was bedeutet, dass der Anwender jede Runde eine Aufrechterhaltungsaktion verwenden muss, um den Buff aktiv zu halten. Wird dies nicht getan endet der Buff am Ende der Runde des Anwenders. Eine Aufrechterhaltungsaktion ist eine geringe Aktion.

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

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

Aura

Dauer: Aufrechterhaltung

Auslösungszeit: 1 Große Aktion

Power Level: 4/ 6/ 8

Mögliche Attribute: Umformungskraft, Erschaffung, Energie, Entropie, Einflusskraft, Bewegung, Ausstrahlung, Vorahnung, Schutzkraft

Beschreibung:

Du hüllst eine Kreatur in eine Aura, welche entweder ihre Feinde schädigt oder ihre Verbündeten stärkt. Ein Schild kann die Angreifer verbrennen, ein Heilungskreis oder eine Aura des elementaren Schutzes kann die Verbündeten stärken.

Effekt:

Die Reichweite der Aura ist abhängig vom Power Level:

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

Wähle einen Buff oder Debuff mit demselben Attribut mit dem die Aura ausgelöst wurde. Der maximale Power Level des Buffs oder Debuffs beträgt die Hälfte des Power Levels der Aura. Die Aura verhält sich dann wie folgt:

- Debuff: Das Ziel der Aura ist nicht von dem Debuff betroffen. Alle anderen Kreaturen (Freund und Feind), welche die Aura betreten werden am Ende ihrer Runde von einem Debuff Angriff des gewählten Debuffs getroffen. Keine Kreatur kann von einer Aura mehr als einmal pro Runde getroffen werden.
- Buff: Das Ziel der Aura wird von dem Buff ebenfalls betroffen. Alle Verbündeten die ihren Zug innerhalb der Aura beendet bekommen automatisch den gewählten Buff. Sobald sie das Gebiet der Aura verlässt endet der Buff automatisch. Keine Kreatur kann mehr als einmal pro Runde von der gleichen Aura betroffen sein.

Spezial:

Der Spielleiter entscheidet ob der gewählte Buff/Debuff sich für die Aura eignet.

Barriere

Dauer: Aufrechterhaltung

Auslösungszeit: 1 Große Aktion

Power Level: 3/ 5/ 7/ 9

Mögliche Attribute: Erschaffung, Energie, Entropie, Schutzkraft

Beschreibung:

Du beschwörst einen Dornenwall, einen Feuerring, einen Schwarm Mikroroboter oder ähnliches welche deine Feinde schädigt oder aufhält.

Effekt:

Wenn dieser Buff ausgelöst wird musst du mehrere Ziele auswählen um ein Gebiet für die Barriere zu definieren.

Wähle nach erfolgreicher Auslösung folgende Eigenschaften abhängig vom Power Level:

- Power Level 3 - Wähle 1 Eigenschaft: Schädigend (1d4), Verhüllend, Aufhaltend
- Power Level 5 - Wähle 2 Eigenschaften: Schädigend (1d8), Verhüllend, Aufhaltend, Spezial, Beweglich
- Power Level 7 - Wähle 3 Eigenschaften: Schädigend (1d10), Verhüllend, Aufhaltend, Spezial, Beweglich, Unpassierbar
- Power Level 9 - Wähle 4 Eigenschaften: Schädigend (2d6), Verhüllend, Aufhaltend, Spezial, Beweglich, Unpassierbar

Schädigend: Eine Kreatur, die ihren Zug in der Barriere beendet oder sie durchschreitet nimmt Schaden. (1x pro Runde)

Verhüllend: Man kann nicht durch oder in die Barriere sehen

Aufhaltend: Geschwindigkeit durch die Barriere ist halbiert.

Unpassierbar: Die Barriere kann nicht durchquert werden. Befindet sich bei Auslösung eine Kreatur im Bereich der Barriere wird diese auf das nächste freie Feld gestoßen. Dies löst keine Gelegenheitsattacke aus.

Spezial: Wähle einen Debuff mit Power Level kleiner oder gleich der Barriere. Beendet eine Kreatur ihren Zug innerhalb der Barriere oder betritt sie kannst du einen Debuff-Angriff gegen sie durchführen. (1x pro Runde)

Beweglich: Du kannst die Barriere um 9m [6] bewegen mit einer großen Aktion.

Belebung

Dauer: Permanent

Auslösungszeit: 8 Stunden

Power Level: 6/ 8

Mögliche Attribute: Erschaffung, Entropie, Logisches Denken

Beschreibung:

Du erschaffst eine Kreatur niederer Intelligenz welche dauerhaft bestehen bleibt und sich autonom bewegt. Dies kann eine lebende Kreatur, ein Untoter, ein Roboter oder ähnliches sein.

Effekt:

Du besitzt die Fähigkeit eine Kreatur aus unbelebtem Material wie Erde, Knochen, Wasser, Pflanzen oder Schrott zu erschaffen (Spielleiter entscheidet ob Materialien ok sind). Du benötigst 8 Stunden um ein Ritual, Experiment oder ähnlichen Vorgang dazu abzuschließen. Nachdem dieser Vorgang beendet ist muss ein Aktionswurf durchgeführt werden um den Buff auszulösen. Falls erfolgreich wird der unbelebte Haufen Materialien belebt.

Du hast keine permanente Kontrolle über die Kreatur, diese ist jedoch vom Bezauberungsdebuff befallen, direkt nachdem sie erschaffen wurde.

Der Spielleiter legt die Attribute der Kreatur fest. Die Kreatur ist normalerweise von niederer Intelligenz.

- Power Level 6 - Du erschaffst eine einzelne belebte Kreatur. Dein Attribut mit dem du den Buff auslöst muss höher sein als das höchste Attribut der Kreatur. Bei erfolgreicher Belebung ist die Kreatur von ‚geringer Bezauberung‘ betroffen.
- Power Level 8 – Du kannst mehrere Kreaturen beleben: Entweder 10 Kreaturen mit max. Attributsstufe 2, 5 Kreaturen mit max. Attributsstufe 3, oder 2 Kreaturen mit max. Attributsstufe 5. Diese sind automatisch von ‚starker Bezauberung‘ betroffen.

Beschleunigung

Dauer: Aufrechterhaltung

Auslösungszeit: 1 Große Aktion

Power Level: 2/ 4/ 6/ 8

Mögliche Attribute: Umformungskraft, Bewegung

Beschreibung:

Das Ziel kann sich mit außergewöhnlicher Geschwindigkeit bewegen. Z.B. durch psychische Suggestion, Drogen, Zeitverzerrung oder ähnliches.

Effekt:

- Power Level 2 – Geschwindigkeit des Ziels erhöht um 3m [2].
- Power Level 4 - Geschwindigkeit des Ziels erhöht um 4,5m [3], und erhält +1 auf Schutz.
- Power Level 6 - Geschwindigkeit des Ziels erhöht um 6m [4], und erhält +2 auf Schutz. Zusätzlich kann das Ziel 1 zusätzliche große Aktion pro Runde durchführen. Diese Aktion kann nicht verwendet werden, um eine Unterbrechungsaktion durchzuführen. Wenn die Aktion einen Würfelwurf erfordert erhält dieser Nachteil 3.
- Power Level 8 - Geschwindigkeit des Ziels erhöht um 9 [6]m und erhält +3 auf Schutz. Zusätzlich kann das Ziel 2 zusätzliche große Aktionen pro Runde durchführen. Diese Aktionen können nicht verwendet werden, um eine Unterbrechungsaktion durchzuführen. Wenn die Aktion einen Würfelwurf erfordert erhält dieser Nachteil 3. Erfordert die zweite Zusatzaktion ebenfalls einen Würfelwurf erhält dieser Nachteil 6

Dunkelheit

Dauer: Aufrechterhaltung

Auslösungszeit: 1 Große Aktion

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

Mögliche Attribute: Entropie, Einflusskraft

Beschreibung:

Du erschaffst eine illusionäre Fläche der Dunkelheit oder entropische Energie, welche alles Licht verschluckt.

Effekt:

Wähle einen Ort oder Objekt innerhalb deiner Reichweite. Dunkelheit strömt von dem Ziel in einem Radius von 1,5m [1] pro Power Level aus. Dieser Effekt verschluckt alles natürliche Licht in seinem Radius. Kreaturen, welche Licht zur Wahrnehmung benötigen sind vom Geblendet-Debuff betroffen während sie sich in dem Gebiet aufhalten. Ist das gleiche Gebiet vom Licht-Buff betroffen wirkt der Buff mit dem höheren Power Level. Bei gleichem Level annullieren sich die Effekte.

Entdeckung

Dauer: Aufrechterhaltung

Auslösungszeit: 1 Große Aktion

Power Level: 1

Mögliche Attribute: Vorahnung

Beschreibung:

Du bekommst außergewöhnliche Sicht welche dir erlaubt die Aura magischer, spiritueller oder anderer außergewöhnlicher Dinge zu sehen.

Effekt:

Wenn du diesen Buff wirkst musst einen Typ von Aura wählen, welchen du detektieren willst: Heilig, Unheilig, Leben, Tod, oder Magie. Du kannst die gewählte Aura wahrnehmen und ihre Stärke einschätzen (schwach bis überwältigend). Diese Auras entstehen normalerweise durch gewollte Handlungen. Z.B. würde ein normalerweise freundlicher Verkäufer für einige Zeit eine Aura des Todes um sich haben, nachdem er jemanden vergiftet oder getötet hat. Selbst ein Paladin hätte eine Aura des Todes um sich, nachdem er einen bösen Schwarzmagier getötet hat.

- Heilig – Heilige Energie umgibt himmlische Wesen, welche eine Verkörperung des Guten darstellen, oder solche, die Kontakt zu diesen Wesen haben.
- Unheilig – Unheilige Energie umgibt Wesen aus der Hölle die das Böse verkörpern oder diejenigen, die Kontakt zu solchen Wesen haben.
- Life – Wesen, welche das Leben verkörpern oder Dinge wie regenerative Nanotechnologie, Paladine oder Priester mit Heilungsfähigkeiten. Auch einfache Ärzte in manchen Situationen.
- Tod – Totenbeschwörer, Untote und Mörder haben diese Aura. Manche nur zeitweise, andere dauerhaft.
- Magie – Verzauberte Gegenstände, magische Kreaturen oder Zauberer nachdem sie Magier gewirkt haben können diese Aura erzeugen.

Spezial:

Dieser Buff kann nur auf den Anwender selbst gewirkt werden.

Erschaffung

Dauer: Sofort

Auslösungszeit: Spezial

Power Level: 1/ 3/ 5/ 7/ 9

Mögliche Attribute: Erschaffung

Beschreibung:

Du erschaffst etwas aus dem Nichts.

Effekt:

- Power Level 1 – Du erschaffst temporär ein einfaches unbelebtes Objekt (Wasser, Erde, Pflanzen), welches sich nach einer Stunde auflöst. Du kannst pro Attributpunkt etwa 30 dm³ erschaffen (30 Liter). Die Auslösungszeit beträgt etwa 10 Minuten.
- Power Level 3 – Du erschaffst ein dauerhaftes, einfaches unbelebtes Objekt. Du kannst entweder genug Nahrung für eine Person oder 30 dm³ unbelebte Materie pro Attributpunkt erschaffen. Die Auslösungszeit beträgt 1 Stunde.
- Power Level 5 – bis zu 150 dm³ unbelebte Materie pro Attributpunkt.

- Power Level 7 – Du erschaffst ein dauerhaftes gewöhnliches und organisch komplexes oder dichtes unbelebtes Objekt (Edelsteine, Eisen, Marmor). Der Wert des entstandenen Objekts kann nicht größer sein als ein Vermögenstufe 2 Gegenstand. Du kannst etwa 30 dm³ dieser Materie pro Attributspunkt erschaffen. Die Auslösungszeit ist 8 Stunden.
- Power Level 9 – Du kannst dauerhaft hergestellte Materialien erstellen, jedoch nicht mit der Qualität eines Handwerkers. Die Auslösungszeit beträgt 8 Stunden.

Fliegen

Dauer: Aufrechterhaltung
Auslösungszeit: 1 Große Aktion
Power Level: 5/ 6/ 8
Mögliche Attribute: Umformungskraft, Bewegung

Beschreibung:

Durch Fähigkeiten oder körperliche Eigenschaften gegebene Fähigkeit zu fliegen.

Effekt:

- Power Level 5 - Das Ziel erhält eine Fluggeschwindigkeit von 3 m [2].
- Power Level 6 - Das Ziel erhält eine Fluggeschwindigkeit von 9 m [6].
- Power Level 8 - Das Ziel erhält eine Fluggeschwindigkeit von 18 m [12].

Wird der Buff entzaubert oder die Aufrechterhaltung wird abgebrochen fällt das Ziel sofort zu Boden.

Fremde Sprache

Dauer: Aufrechterhaltung
Auslösungszeit: 10 Minuten
Power Level: 5/ 6
Mögliche Attribute: Vorahnung

Beschreibung:

Temporär fremde Sprache sprechen. Z.B. durch Geister, Verbindung zu einer Superintelligenz, oder ähnliches.

Effekt:

- Power Level 5 – Ziel kann Sprache der Wahl verstehen und sprechen.
- Power Level 6 – Ziel kann Sprache der Wahl lesen.

Gegenstand absorbieren

Dauer: Permanent
Auslösungszeit: 1 Große Aktion
Power Level: 4
Mögliche Attribute: Umformungskraft, Bewegung

Beschreibung:

Du absorbierst ein Objekt in deinen Körper, sodass es jederzeit verfügbar ist. Dies kann durch die Restrukturierung deines Körpers, durch einen extradimensionalen Raum oder ein Kybernetisches Lagerungsimplantat geschehen.

Effekt:

Das Objekt ist vor der Wahrnehmung durch andere geschützt bis du es wiedererscheinen lässt, durch den Nutzen einer geringen Aktion. Wenn dieser Buff annulliert wird (z.B. durch den Entzauberungsdebuff) taucht das Objekt sofort wieder auf, so als wäre es herbeigerufen worden.

Gestaltwandlung

Dauer: Aufrechterhaltung
Auslösungszeit: 1 Große Aktion
Power Level: 2/ 3/ 4/ 5/ 6/ 7/ 8
Mögliche Attribute: Umformungskraft

Beschreibung:

Die physische Struktur eines Ziels ändert sich temporär. Beispiel: Werwolf, Vampir, Druiden

Effekt:

Ziel verwandelt sich in Kreatur mit höchstem Attribut kleiner oder gleich seinem Umformungskraft Attribut. Alle außergewöhnlichen Attribute des Ziels, außer Umformungskraft, fallen auf 0 und sie erhalten Beweglichkeit, Fitness, Macht, und Wahrnehmung Attribute der neuen Form.

Der Spielleiter entscheidet über Attribute und Fähigkeiten der neuen Form.

Schaden wird zwischen den Formen übertragen, es sei denn beim Wechsel der Form fallen die Trefferpunkte unter 1, in diesem Fall werden sie auf 1 gesetzt.

Limitierungen zur Form sind bei Power Level 2 gezeigt und werden mit höherem Power Level stückweise entfernt:

- Power Level 2 – Die neue Form muss die gleiche Größe wie das Ziel besitzen sowie ähnlichen Aufbau (Beispiele für unterschiedlichen Aufbau: Tiere, Pflanzen, Elementare, Schleim, etc.). Keine Boni auf Bewegungsformen (fliegen, schwimmen, klettern, etc.). Keine besonderen Fähigkeiten der neuen Form.
- Power Level 3 – Größe der Form 0,5 bis 2-fach der alten Form. Boni auf Bewegungsformen außer fliegen.
- Power Level 4 - Größe der Form 0,25 bis 4-fach der alten Form.
- Power Level 5 – Boni auf fliegen möglich.
- Power Level 6 – Verwandlung in Form anderen Aufbaus (Elementar, etc.) möglich.
- Power Level 7 – Erhalte alle besonderen/übernatürlichen Fähigkeiten der neuen Form.
- Power Level 8 – Jeder Größe möglich.

Spezial:

Verwandlung in eine bestimmte Kreatur um diese zu verkörpern benötigt einen Täuschungswurf gegen die Wahrnehmung der anderen Person. Bei Power Level < 4 hat der Verwandelte keine Meisterschaft über die Bewegungsmodi der neuen Form, wodurch die Geschwindigkeit halbiert und Nachteil auf Aktionswürfe vom Spielleiter gegeben werden kann.

Geteilte Sicht

Dauer: Aufrechterhaltung

Auslösungszeit: 1 Große Aktion

Power Level: 4/ 5/ 6

Mögliche Attribute: Vorahnung

Beschreibung:

Du kannst durch die Augen eines willigen Verbündeten sehen.

Effekt:

Solange du dich konzentrierst siehst du was ein williger Verbündeter sieht (inkludiert Tiere, Menschen, Kreaturen). Die Entfernung zum Verbündeten ergibt sich durch den Power Level.

- Power Level 4 – 30 Meter.
- Power Level 5 – 1,5 km.
- Power Level 6 – Unbegrenzt solange in gleicher Dimension.

Spezial:

Bei Fehlschlag des Aktionswurfes zum Auslösen kann das gleiche Ziel für 1 Stunde nicht gewählt werden.

Heilung

Dauer: Sofort

Auslösungszeit: 1 Große Aktion

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

Mögliche Attribute: Erschaffung, Lernfähigkeit, Logisches Denken, Ausstrahlung

Beschreibung:

Heilung kann eine von zwei Dingen sein: Die Versorgung von Wunden durch entsprechende Mittel oder die Inspiration des Ziels selbst im Angesicht des Todes weiterzukämpfen.

Effekt:

Heilt um die folgende Anzahl Trefferpunkte:

- Power Level 1 - Heilt 1d4.
- Power Level 2 - Heilt 1d6.
- Power Level 3 - Heilt 1d8.
- Power Level 4 - Heilt 1d10.
- Power Level 5 - Heilt 2d6.
- Power Level 6 - Heilt 2d8.
- Power Level 7 - Heilt 2d10.
- Power Level 8 - Heilt 3d8.
- Power Level 9 - Heilt 3d10.

Spezial:

Dieser Buff heilt keinen tödlichen Schaden.

Kreatur beschwören

Dauer: Aufrechterhaltung

Auslösungszeit: 1 Focus Action

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

Mögliche Attribute: Umformungskraft, Erschaffung, Entropie, Energie

Beschreibung:

Du beschwörst eine Kreatur um dir zu helfen. Das können herbeigerufene Tiere, Untote Diener oder Roboter sein.

Effekt:

Du erschaffst oder beschwörst einen temporären NPC Begleiter der unter deiner Kontrolle ist allerdings nur niedere Intelligenz besitzt. Die Werte der Kreatur sind der Tabelle zu entnehmen. Du kannst die Attribute frei unter den folgenden zuweisen: Beweglichkeit, Fitness, Macht, Wahrnehmung, Energie, and Entropie. Die Attribute des Begleiters beeinflussen seine Trefferpunkte und Verteidigungswerte nicht.

Power Level	Trefferpunkte	Verteidigungswerte	Attribute
4	4	11	2, 1, 1
5	5	12	3, 2, 2
6	6	13	4, 3, 3
7	7	14	5, 4, 4
8	8	15	6, 5, 5
9	9	16	7, 6, 6

Der Begleiter kann in der Runde in der er beschworen wird keine Aktion ausführen. In jeder nachfolgenden Runde führt der Begleiter, während deine Runde, deine Befehle aus und erhält die normale Menge an Aktionen. Die maximale Zahl beschworener Kreaturen entspricht deinem Attributwert der zur Anwendung verwendet wurde. Dieser kann durch Meisterschaften nicht erhöht werden.

Spezial:

Beschworene Kreaturen können nicht mehr geheilt werden, wenn sie 0 Trefferpunkte erreichen und können den Beschwörungsbuff nicht selbst verwenden.

Mehrfachbeschwörungen sind möglich und geben Nachteil 2 pro zusätzlicher Kreatur. Effekte die Modifikatoren auf Aktionen für mehrere Ziele geben können diesen Nachteil beseitigen.

Lebensentzug

Dauer: Aufrechterhaltung

Auslösungszeit: 1 Große Aktion

Power Level: 5

Mögliche Attribute: Entropie

Beschreibung:

Der Biss eines Vampirs, die Seele-entziehende Berührung eines Schwarzmagiers oder eine Lebenssaugende Strahlenkanone.

Effekt:

Während dieser Buff besteht wird der halbe Schaden (aufgerundet) den das Ziel zufügt in Heilung umgewandelt.

Licht

Dauer: Aufrechterhaltung
Auslösungszeit: 1 Geringe Aktion
Power Level: 1/ 2/ 3/ 4/ 5/ 6/ 7/ 8/ 9
Mögliche Attribute: Erschaffung, Energie

Beschreibung:

Ein Gebiet wird mit Licht erfüllt. Z.B. durch einen Flammenzauber, einen Alchemisten mit Leuchtpulver oder einen Leuchstab.

Effekt:

Wähle einen Ort oder ein Objekt. Licht entsteht um den Punkt mit einem Radius von 1,5m pro Power Level. Ist das gleiche Gebiet vom Dunkelheit-Buff betroffen gilt der Buff mit höherem Power Level. Bei gleichem Level heben sie sich gegenseitig auf.

Nachtsicht

Dauer: Aufrechterhaltung
Auslösungszeit: 1 Große Aktion
Power Level: 5
Mögliche Attribute: Umformungskraft, Entropie, Wahrnehmung, Vorahnung

Beschreibung:

Du kannst selbst in Absoluter Dunkelheit sehen. Dies ist z.B. durch Echolot, Infrarot-Sicht, übernatürliche Sinne oder ähnliches möglich.

Effekt:

Das Ziel ist gegen den Blendungsdebuff immune und können auch bei wenig oder keinem Licht sehen. Je nach Situation kann damit auch Unsichtbarkeit gekontert werden.

Regeneration

Dauer: Aufrechterhaltung
Auslösungszeit: 1 Große Aktion
Power Level: 1/ 3/ 5/ 7/ 9
Mögliche Attribute: Umformungskraft, Erschaffung

Beschreibung:

Das Ziel erhält außerordentliche Fähigkeiten der Wundheilung. Beispiele sind übernatürliche Regeneration eines Trolls, die Modifikationen eines Supersoldaten oder die Fähigkeit Energie zu kanalisieren um dauerhaft Wunden zu heilen.

Effekt:

Während der Buff aufrechterhalten wird heilt sich das Ziel jeweils zu Beginn des Zugs des Anwenders um den folgenden Wert:

- Power Level 1 - 1d4
- Power Level 3 - 1d6
- Power Level 5 - 1d8
- Power Level 7 - 1d10
- Power Level 9 - 2d6

Spezial: Heilt keinen tödlichen Schaden.

Reinigung

Dauer: Sofort
Auslösungszeit: 1 Große Aktion
Power Level: 1/ 2/ 3/ 4/ 5/ 6/ 7/ 8/ 9
Mögliche Attribute: Erschaffung, Schutzkraft

Beschreibung:

Dieser Buff negiert alle schädlichen Effekte auf dem Ziel. Z.B. kann ein Priester Verzauberungen brechen, ein Ingenieur Nanobots zur Reparatur/Heilung freisetzen oder anderes.

Effekt:

Du kannst alle Debuffs auf dem Ziel entfernen je nach Power Level:

- Power Level 1-9 – Entferne Debuffs des Power Levels 1-9 oder geringer.

Spezial:

Du kannst Debuffs über dem Level dieses Buffs entfernen. Dazu MUSS der Buff mit einem Aktionswurf aktiviert werden (Buff-Fokus Meisterschaft automatischer Erfolg zählt nicht). Der Herausforderungswert beträgt 20 + 2x Debuff Power Level.

Resistenz

Dauer: Aufrechterhaltung
Auslösungszeit: 1 Große Aktion
Power Level: 3/ 5/ 7/ 9
Mögliche Attribute: Umformungskraft, Energie, Bewegung, Schutzkraft

Beschreibung:

Das Ziel wird resistent gegen einen bestimmten Schadentyp, z.B. durch ein Schild, Rüstung oder Mutation.

Effekt:

Wenn der Buff gewirkt wird wählt der Auslöser einen Angriffstyp gegen den das Ziel resistent wird. Der Spielleiter entscheidet ob der gewählte Angriffstyp in Ordnung ist (Bsp: Feuer, Kälte, Elektrizität, Stoßschaden, Stichschaden). Die Erhöhung der Verteidigung ist abhängig vom Power Level:

- Power Level 3 – Verteidigung des Ziels ist um 3 erhöht.
- Power Level 5 - Verteidigung des Ziels ist um 6 erhöht.
- Power Level 7 - Verteidigung des Ziels ist um 9 erhöht.
- Power Level 9 – Ziel ist immun gegen den gewählten Angriffstyp.

Stärkung

Dauer: Aufrechterhaltung
Auslösungszeit: 1 Große Aktion
Power Level: 3/ 6/ 8
Mögliche Attribute: Umformungskraft, Erschaffung, Vorahnung, Ausstrahlung

Beschreibung:

Du erhöhst die Chancen des Ziels auf Erfolg durch Dinge wie Inspiration, Heilige Segnung, oder anderes.

Effekt:

Wähle ein Attribut. Das Ziel erhält Vorteil auf Aktionswürfe mit diesem Attribut:

- Power Level 3 - Vorteil 1.
- Power Level 6 - Vorteil 2.
- Power Level 8 - Vorteil 3.

Telekinese

Dauer: Aufrechterhaltung

Auslösungszeit: 1 Große Aktion

Power Level: 3/ 5/ 7/ 9

Mögliche Attribute: Bewegung

Beschreibung:

Kontrolle eines Objekts ohne es zu berühren durch magische, psychische oder technologische Mittel.

Effekt:

Wenn der Buff ausgelöst wird und zu jeder Runde die der Buff aufrechterhalten wird kann das Objekt um 1,5m [1] pro Attributsstufe bewegt werden. Für ein neues Objekt muss der Buff neu ausgelöst werden.

- Power Level 3 – Das Objekt muss kleiner als ein 30cm Würfel oder leichter als 5 Kg sein.
- Power Level 5 - Das Objekt muss kleiner als ein 1,5m Würfel oder leichter als 50 Kg sein.
- Power Level 7 - Das Objekt muss kleiner als ein 3m Würfel oder leichter als 500 Kg sein.
- Power Level 9 - Das Objekt muss kleiner als ein 6m Würfel oder leichter als 5000 Kg sein.

Telepathie

Dauer: Aufrechterhaltung

Auslösungszeit: 1 Große Aktion

Power Level: 3/ 5/ 6/ 7

Mögliche Attribute: Einflusskraft, Vorahnung

Beschreibung:

Mentale Verbindung zu einem willigen Ziel wird aufgebaut. Kann telepathische Fähigkeit oder Signalübertragung über Quantumvibrationen sein.

Effekt:

Anwender und Ziel können über Gedanken kommunizieren. Dies erhöht nicht die Intelligenz der Kreatur, würde also bei Tieren ohne weitere Fähigkeiten nicht funktionieren. Außerdem überbrückt Telepathie keine Sprachbarrieren.

- Power Level 3 – Du kannst mit einer Kreatur niedrigerer Intelligenz kommunizieren. (Nur Konzepte, die die Kreatur verstehen kann) Spielleiter entscheidet hier!
- Power Level 5 – Du kannst mit einer Kreatur menschlicher Intelligenz kommunizieren.
- Power Level 6 – Bis zu 5 Kreaturen gleichzeitig.
- Power Level 7 – Kein Limit auf Kreaturen. Muss in Sichtweite sein.

Teleportation

Dauer: Sofort
Auslösungszeit: 1 Move Action
Power Level: 3/ 5/ 7/ 9
Mögliche Attribute: Bewegung

Beschreibung:

Beispiele: De- und Rekonstruktion des Körpers, Magischer Transport, Schritt durch Dimensionen

Effekt:

- Power Level 3 – Ziel kann 1,5m [1] pro Bewegung Attributspunkt teleportiert werden. Zielpunkt muss im Sichtfeld sein.
- Power Level 5 - Ziel kann 1,5m [1] pro Bewegung Attributspunkt teleportiert werden. Zielpunkt muss nicht im Sichtfeld sein. Ist Zielpunkt blockiert taucht Ziel am nächstmöglichen Punkt auf und ist 1 Runde desorientiert.
- Power Level 7 – Du kannst dich entscheiden die Auslösungszeit zu verlängern. Für jede Minute kannst du das Ziel 2 km teleportieren bis zu einem max. von 2x Bewegung Attribut km. Solange du dich konzentrierst musst du jede Runde eine Fokusaktion verwenden bis du den Buff auslöst. Das Ziel wird um den gewählten Wert in die gewählte Richtung teleportiert.
- Power Level 9 – Mit 1 min Auslösungszeit kann das Ziel überallhin teleportiert werden, solange du den Ort schon einmal gesehen hast.

Umwandlung

Dauer: Aufrechterhaltung
Auslösungszeit: 1 Minute
Power Level: 3/ 5/ 7/ 8/ 9
Mögliche Attribute: Umformungskraft

Beschreibung:

Du kannst Größe, Form und Zusammensetzung von physischer Materie die du berührst verändern. Verwandle Stein in Gold, eine Wand in eine Tür oder einen Brocken Metall in eine geladene Waffe.

Effekt:

Möglichkeiten sind abhängig vom Power Level. Ist die Verwandlung temporär muss der Buff jede Runde aufrechterhalten werden. Die Menge des zu verwandelnden Stoffes ist begrenzt durch das Volumen eines 1,5m Würfels multipliziert mit der Attributsstufe.

- Power Level 3 – Verwandle ein Objekt temporär in ein anderes gleicher Größe und Gewichts.
- Power Level 5 - Verwandle ein Objekt temporär in ein anderes gleicher Größe und 0,5 – 2x Gewicht, oder gleichen Gewichts und 0,5 – 2x Größe.
- Power Level 7 - Verwandle ein Objekt permanent in ein anderes gleicher Größe und Gewichts. Verwandle ein Objekt temporär in ein anderes gleicher Größe und 0,25 – 3x Gewicht, oder gleichen Gewichts und 0,25 – 3x Größe
- Power Level 8 - Verwandle ein Objekt permanent in ein anderes von 0,5 – 2x Größe und/oder Gewichts. Verwandle ein Objekt temporär in ein anderes mit mittelmäßiger Komplexität. Das Objekt muss von Vermögensstufe 2 oder niedriger sein.
- Power Level 9 - Verwandle ein Objekt permanent in ein anderes mit mittelmäßiger bis hoher Komplexität. Das Objekt muss von Vermögensstufe 2 oder niedriger sein.

Verflüchtigung

Dauer: Aufrechterhaltung
Auslösungszeit: 1 Große Aktion
Power Level: 7
Mögliche Attribute: Umformungskraft, Entropie

Beschreibung:

Wenn eine Kreatur sich verflüchtigt ist sie nicht länger durch physische Barrieren gebunden. Beispiele sind Geister und Kreaturen, die zwischen Dimensionen springen können.

Effekt:

Das Ziel erhält die Fähigkeit sich durch physische Barrieren zu bewegen als wären diese nicht vorhanden. Das Ziel wird immun gegen alle Angriffe die Schutz oder Zähigkeit angreifen, kann jedoch auch keine solchen durchführen.

Wenn die Konzentration während der Ausübung der Fähigkeit gestört wird und sich das Ziel innerhalb einer festen Struktur befindet entscheidet der Spielleiter was mit dem Ziel geschieht.

Verschleierung

Dauer: Aufrechterhaltung
Auslösungszeit: 1 Große Aktion
Power Level: 3/ 4/ 5/ 6/ 7/ 8
Mögliche Attribute: Umformungskraft, Einflusskraft

Beschreibung:

Das Ziel wird schwerer wahrzunehmen, zum Beispiel durch die Brechung des Lichts, eine Illusion oder anderweitige Beeinflussung der Umgebung.

Effekt:

Der Anwender wählt ein Element der Wahrnehmung (Geruch, Geräusch, Sicht, Wärme, etc.). Das gewählte Element wird im 1,5m Umkreis um das Ziel durch übernatürliche Kräfte unterdrückt, wodurch dieses schwer zu entdecken ist. Das Ziel erhält Vorteil entsprechend dem Power Level des Buffs auf Verstecken bzw. unentdeckt bleiben. Es kann nicht Ziel von Gelegenheitsangriffen werden, es sei denn der Angreifer hat spezielle Fähigkeiten, um das Ziel zu sehen. Je nach Situation kann der Spielleiter Nachteil auf Gelegenheitsangriffe durch spezielle Wahrnehmung geben. Der Power Level beeinflusst den Buff außerdem wie folgt:

- Power Level 3 – Anwender kann entweder Geruch oder Geräusch verschleiern. Vorteil 1 auf Verstecken, +1 auf Schutz gegen Fern- und Nahkampfangriffe, sowie -1 auf Schutz für Kreaturen, die das Ziel nicht sehen.
- Power Level 4 – Anwender kann 1 beliebiges Element der Wahrnehmung verschleiern.
- Power Level 5 - Vorteil 3 auf Verstecken, +3 auf Schutz gegen Fern- und Nahkampfangriffe, -2 auf Schutz für Kreaturen, die das Ziel nicht sehen.
- Power Level 6 - Vorteil 5 auf Verstecken, +5 auf Schutz gegen Fern- und Nahkampfangriffe, -4 auf Schutz für Kreaturen, die das Ziel nicht sehen.
- Power Level 7 – Anwender kann bis zu 3 Elemente der Wahrnehmung verschleiern.
- Power Level 8 – Anwender kann alle Elemente der Wahrnehmung gleichzeitig verschleiern.

Vergangenes spüren

Dauer: Aufrechterhaltung

Auslösungszeit: 1 Große Aktion

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

Mögliche Attribute: Vorahnung

Beschreibung:

Durch übernatürliche oder magische Wahrnehmung baust du eine Verbindung zu einem Objekt oder Ort auf und erhältst die Fähigkeit übrige Informationen vergangener Ereignisse zu finden und zu erschließen, was in der Vergangenheit an diesem Ort geschehen ist.

Effekt:

Du erhältst Informationen über ein Objekt oder einen Ort wie folgt:

- Power Level 5 – Das Ziel erhält vage Ideen oder Impressionen was an dem Ort/Objekt in der letzten Stunde passiert ist.
- Power Level 6 – Das Ziel sieht eine lebhaft Vision, wie eine Aufnahme, was in der letzten Stunde passiert ist.
- Power Level 7 – Das Ziel kann den letzten Besitzer des Objekts oder die letzten Personen, die an dem Ort waren bestimmen. Dies gibt genug Information um den Spionieren-Debuff auf die Person(en) anzuwenden.
- Power Level 8 – Wähle eins: Das Ziel sieht eine Vision des letzten wichtigen Ereignisses welches nahe an dem Objekt oder Ort stattgefunden hat – ODER – das Ziel fragt, ob ein spezifisches Ereignis an dem Objekt oder Ort stattgefunden hat.
- Power Level 9 – Das Ziel ist fähig, wenn es genug Zeit hat, alle Erinnerungen die an dem Gegenstand oder Ort hängen zu lesen. Du musst die Konzentration aufrechterhalten und alle 10 min erhältst du eine neue Vision. Der Spielleiter entscheidet ob bestimmte Ereignisse mehr Zeit benötigen.

Versorgung

Dauer: 24 Stunden

Auslösungszeit: 1 Große Aktion

Power Level: 3/ 4/ 5/ 7/ 9

Mögliche Attribute: Umformungskraft, Erschaffung, Schutzkraft

Beschreibung:

Das Ziel wird vor Umwelteinflüssen geschützt. Beispiele: Unterwasseratmung, Modifikationen um Kälte zu überstehen, keinen Hunger haben ohne zu essen durch heilige Kraft

Effekt:

Der Power Level bestimmt die Anwendbarkeit:

- Power Level 3 – Das Ziel ist geschützt vor schädlichen Umwelteinflüssen (Hitze, Kälte, Strahlung).
- Power Level 4 – Das Ziel kann einen biologischen Bedarf durch eine Alternative ersetzen (z.B. Sauerstoff aus Wasser, kann radioaktiv verseuchtes Wasser trinken, Hunger durch etwas normalerweise nicht essbares stillen)
- Power Level 5 – Ziel kann ohne Wasser und Nahrung überleben.
- Power Level 7 – Ziel kann ohne absolut notwendige Substanzen, wie z.B. Luft überleben.
- Power Level 9 – Ziel kann ohne alle biologischen Bedürfnisse überleben (Luft, Wärme, Wasser, Nahrung, etc.)

Spezial:

Dieser Buff kann nur einmal aktiv sein. Wird er ein weiteres Mal gewirkt wird der bereits aktive gelöscht.

Vorahnung

Dauer: 1 Runde
Auslösungszeit: 1 Minute
Power Level: 1/ 3/ 5/ 7
Mögliche Attribute: Vorahnung

Beschreibung:

Du blickst in die Zukunft und erhältst Einblick in die Folgen einer Aktion, ein Ereignis, eine Person oder einen Ort. Z.B. ein Wahrsagen, übernatürliche Lösungsfindungsfertigkeiten eines Detektivs oder den Anruf einer höheren Macht.

Effekt:

- Power Level 1 – Das Ziel stellt eine Frage über die Folgen einer Aktion die sie in den nächsten 5 Minuten ausführen wollen. Der Spielleiter kommuniziert die Vorahnung über vage Symbole, Eindrücke oder ein einziges Wort (positiv/ negativ)
- Power Level 3 - Das Ziel stellt eine Frage über die Folgen einer Aktion die sie in der nächsten Stunde ausführen wollen. Der Spielleiter kommuniziert die Vorahnung über vage Symbole, Eindrücke oder ein einziges Wort (positiv/ negativ)
- Power Level 5 – Das Ziel stellt eine Frage über ein bestimmtes Ereignis, Entscheidung, Person, Ort, etc. Der Spielleiter gibt aussagekräftige (nicht vage, aber kurz!) Erklärung in ein oder zwei Sätzen als direkte Antwort auf die Information, die das Ziel sucht. Nur eine Frage kann über ein bestimmtes Thema pro Woche gestellt werden.
- Power Level 7 – Das Ziel wählt ein bestimmtes Ereignis, Entscheidung, Person, Ort, etc. Nach dem Auslösen erhält das Ziel immer wieder besondere Begegnungen (Visionen, Trance, Träume, außerkörperliche Erfahrung) durch die der Spielleichte detaillierte Informationen über das gewählte Thema weitergibt. Nur eine solche Vision kann aufrechterhalten werden und wird fortgeführt, bis das Ziel sich entweder entschließt es zu beenden oder den Fokus ändert.

Wahrheitssicht

Dauer: Aufrechterhaltung
Auslösungszeit: 1 Große Aktion
Power Level: 5/ 6/ 7/ 8/ 9
Mögliche Attribute: Vorahnung

Beschreibung:

Erhalte die Fähigkeit Dinge zu sehen, die dem normalen Auge verborgen bleiben. Dies kann die Fähigkeit geben durch Dunkelheit, feste Objekte, Illusionen und Barrieren zu sehen.

Effekt:

- Power Level 5 – Das Ziel sieht die Präsenz übernatürlicher Effekte wie Magie, Verschleierungstechnologie, etc. Es hat Vorteil 1 auf das Entdecken einfach versteckter Dinge (verborgene Wege, Lagerräume, Fallen, etc.).
- Power Level 6 – Das Ziel kann in Dunkelheit, egal ob übernatürlich oder natürlich, sehen.
- Power Level 7 – Das Ziel sieht durch alle Illusionseffekte und erlaubt ihm Illusionen der illusions-Debuffs als das zu sehen was sie sind.
- Power Level 8 – Das Ziel kann durch feste Objekte sehen.
- Power Level 9 – Das Ziel kann in andere Dimensionen blicken, die sich mit unserer überlagern und hat eine stark erhöhte Sichtweite.