

<p>ANHALTENDER SCHADEN HARM</p> <p>Dauer: Widerstehen beendet (3 ✗ = 1 Minute) Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 2 / 4 / 6 / 8 / 9 Attribute: Geschicklichkeit / Energie vs. Deckung, Vergehen vs. Zähigkeit</p> <hr/> <p>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 <i>Resistenz</i>).</p> <p>Schaden pro Runde: KL2 = 1d4, KL4 = 1d6, KL6 = 1d8, KL8 = 1d10, KL9 = 2d6.</p> <p>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.</p> <p>Normale Widerstandswürfe sind auch möglich.</p>	<p>ANNULLIEREN HARM</p> <p>Dauer: Augenblicklich Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 1 - 9 Attribute: Schutz vs. Entschlossenheit</p> <hr/> <p>Effekt: Du löst ein einziges Wohl mit einem Kraftlevel kleiner oder gleich dem Kraftlevel dieser Harmwirkung auf.</p> <p>KL 1-5: Aktiv gewirktes Wohl als Ziel. Charakter kann für 1min. nicht vom gleichen Wohl betroffen werden.</p> <p>KL 6-9: Zusätzlich zu den vorigen Effekten auch permanent oder passiv wirkende Wohle aufheben und das Wirken von Annulieren kann nicht verhindert werden.</p> <p>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.</p>	<p>BENOMMEN HARM</p> <p>Dauer: Widerstehen beendet (3 ✗ = 1 Minute) Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 7 Attribute: Einfluss vs. Entschlossenheit</p> <hr/> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>BETÄUBT HARM</p> <p>Dauer: Widerstehen beendet (3 ✗ = 1 Minute) Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 4 Attribute: Geschicklichkeit / Energie / Vergehen / Kraft vs. Zähigkeit</p> <hr/> <p>Effekt: Das Ziel kann in seinem Zug nur eine einzige große Aktion, Bewegungsaktion oder kleine Aktion ausführen.</p> <p>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.</p> <p>Besonders: Dieser Harm hat besondere Regeln für Boss-NPCs (siehe <i>Kapitel 8: Das Spiel leiten</i>). Ein Boss unterliegt dem Effekt von Betäubt nur in seinem normalen Zug in der Initiativereihenfolge. Er kann all seine Boss-Aktionen wie normal ausführen.</p>
<p>BEWUSSTLOS HARM</p> <p>Dauer: Widerstehen beendet (3 ✗ = 1 Minute) Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 5 / 7 / 9 Attribute: Geschicklichkeit / Vergehen vs. Zähigkeit, Einfluss vs. Entschlossenheit</p> <hr/> <p>Effekt: Das Ziel ist immobilisiert und bewusstlos. Es hat Nachteil 5 auf Wahrnehmungswürfe und kann sich nicht bewegen, weshalb es Gnadenstößen erleiden könnte.</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>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.</p>	<p>BEZAUBERT HARM</p> <p>Dauer: Wid. beendet (Bes.) (3 ✗ = 24 Stunden) Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 3 / 4 / 6 Attribute: Einfluss vs. Entschlossenheit</p> <hr/> <p>Effekt: Dieser Harm kann nur durch einen Harmangriff zugefügt werden und hat zwei Grade: oberflächlich & tief.</p> <p><i>Oberflächlich:</i> Das Ziel ändert seine Haltung zu dir moderat.</p> <p><i>Tief:</i> Du wählst, ob das Ziel sich in dich verliebt oder zu deinem treuesten Begleiter wird.</p> <p>KL 3: Tierische Intel. oberflächlich bezaubern. KL 4: Humanoide Intel. oberflächlich ODER tierische Intelligenz tief bezaubern. KL 6: Humanoide Intelligenz tief bezaubern.</p> <p>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.</p>	<p>DEMORALISIERT HARM</p> <p>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</p> <hr/> <p>Effekt: Das Ziel hat Nachteil anhand des Kraftlevels auf alle Aktionswürfe.</p> <ul style="list-style-type: none"> KL 3 - Nachteil 1 KL 6 - Nachteil 2 KL 8 - Nachteil 3 <p>Besonders: Diesem Harm zu Widerstehen ist eine kleine Aktion.</p> <p>Wird dieser Harm durch Geschicklichkeit oder Kraft gewirkt, kannst du die Reichweite mit der Tabelle <i>Nicht-körperliche Angriffsreichweite</i> aus <i>Kapitel 7: Kampf</i> bestimmen.</p>	<p>DOMINIERT HARM</p> <p>Dauer: Besonders Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 3 / 5 / 9 Attribute: Einfluss vs. Entschlossenheit</p> <hr/> <p>Effekt: Zwei Grade: oberflächlich & tief.</p> <p><i>Oberflächlich:</i> Das Ziel gehorcht 1 Befehl aus 1 Wort für 1 Zug. Danach endet der Harm sofort. <i>Tief:</i> 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).</p> <p>KL 3: Tierische Intel. oberflächlich dominieren. KL 5: Tierische Intel. oberflächlich ODER humanoide Intel. tief dominieren. KL 9: Humanoide Intelligenz tief dominieren.</p> <p>Besonders: An seinem Zugende erhält das Ziel einen kostenlosen Widerstandswurf hiergegen. Erfolgreiches Widerstehen durch Wurf = 24h gegen weitere Wirkungen durch dich immun.</p>

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*

<p>ENTWAFFNET HARM</p> <p>Dauer: Augenblicklich</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 3 / 6</p> <p>Attribute: Geschicklichkeit / Wandlung / Energie / Kraft / Bewegung vs. Deckung, Vergehen vs. Zähigkeit, Einfluss vs. Entschlossenheit</p> <hr/> <p>Effekt: Du zwingst einen Feind, die Kontrolle über ein Objekt zu verlieren, welches er hält.</p> <p>KL 3: Das Ziel lässt ein Objekt deiner Wahl an einem Punkt innerhalb von 15' von sich fallen.</p> <p>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 $10 + 2 \times \text{Attributwert}$ des den Harm wirkenden Charakters nutzen.</p>	<p>ERKRANKT HARM</p> <p>Dauer: Widerstehen beendet (3 \times = 1 Minute)</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 5</p> <p>Attribute: Vergehen vs. Zähigkeit</p> <hr/> <p>Effekt: Das Ziel hat Nachteil 1 auf alle Aktionswürfe und -1 auf alle Verteidigungen.</p>	<p>ERSCHÖPFT HARM</p> <p>Dauer: Besonders</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 5</p> <p>Attribute: Vergehen vs. Zähigkeit</p> <hr/> <p>Effekt: Jedes Erleiden erhöht das Harmlevel um 1 und fügt dem Ziel kummulative Effekte zu.</p> <p>Level 1: Nachteil 1 auf alle nicht-Angriffswürfe.</p> <p>Level 2: <i>Verlangsam</i>, bis <i>Erschöpft</i> aufgelöst ist.</p> <p>Level 3: Nachteil 1 auf alle Angriffswürfe.</p> <p>Level 4: Verlust von Attributboni auf Verteidigungen. Boni von Rüstungen, Fertigkeiten und andere Boni bleiben.</p> <p>Level 5: Bewusstlos & hilflos. Lvl. sinkt in 24h.</p> <p>Level 6: Tod.</p> <p>Besonders: Dem Harm kann nicht per Wurf widerstanden werden. Alle 24h mit wenig oder keiner Anstrengung lösen ein Level des Harms. <i>Wiederherstellung</i> mit Attributwert zur Wirkung unter 7 löst nur ein Level dieses Harms, 7 und darüber löst alle Level. Lösen durch <i>Wiederherstellung</i> nur einmal pro 24h möglich.</p>	<p>ERZWUNGENE BEWEGUNG HARM</p> <p>Dauer: Augenblicklich</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 2 / 4 / 6 / 8</p> <p>Attribute: Geschicklichkeit / Energie / Kraft / Bewegung vs. Deckung</p> <hr/> <p>Effekt: Das Ziel wird eine durch das Kraftlevel bestimmte Distanz gegen seinen Willen bewegt. Der Zielort der Bewegung wird durch den wirkenden Charakter bestimmt.</p> <p>KL 2: Das Ziel wird um 5' bewegt.</p> <p>KL 4: Das Ziel wird um 10' bewegt.</p> <p>KL 6: Das Ziel wird um 15' bewegt.</p> <p>KL 8: Das Ziel wird um 20' bewegt.</p>
<p>FERNSICHT HARM</p> <p>Dauer: 10 Minuten (Besonders)</p> <p>Wirkzeit: 10 Minuten KL: 5 / 6 / 7 / 9</p> <p>Attribute: Vorwissen vs. Entschlossenheit (Besonders)</p> <hr/> <p>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 ungesehenen Präsenz bewusst. Manche Kreaturen können deine Fernsicht genau identifizieren.</p> <p>KL 5: Reichweite von einer Meile oder weniger.</p> <p>KL 6: Reichweite von 100 Meilen oder weniger.</p> <p>KL 7: > 100 Meilen, gleiche Dimension / Ebene.</p> <p>KL 9: Jede Distanz, jede Dimension / Ebene.</p> <p>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.</p>	<p>FURCHT HARM</p> <p>Dauer: Besonders</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 5</p> <p>Attribute: Schöpfung / Vergehen / Einfluss / Kraft vs. Entschlossenheit</p> <hr/> <p>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.</p> <p>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 <i>Nicht-körperliche Angriffsreichweite</i> aus Kapitel 7: <i>Kampf</i> bestimmen.</p>	<p>GEBLENDET HARM</p> <p>Dauer: Widerstehen beendet (3 \times = 1 Minute)</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 5</p> <p>Attribute: Geschicklichkeit / Schöpfung / Energie vs. Deckung, Vergehen vs. Zähigkeit</p> <hr/> <p>Effekt: Das Ziel kann nicht sehen, solange der Effekt besteht.</p> <p>Das Ziel schlägt automatisch bei allen Wahrnehmungswürfen fehl, die sich nur auf seine Sehfähigkeit verlassen.</p> <p>Angriffswürfe und Wahrnehmungswürfe, die sich teilweise auf seine Sehfähigkeit verlassen erleiden Nachteil 5.</p> <p>Die Deckung des Ziels ist um 3 reduziert.</p>	<p>GEDANKENRAUB HARM</p> <p>Dauer: Widerstehen beendet (3 \times = 1 Minute)</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 2 / 4 / 6 / 8 / 9</p> <p>Attribute: Vorwissen vs. Entschlossenheit</p> <hr/> <p>Effekt: Du erhältst Zugang zu den Gedanken des Ziels. KL 2 trifft nur Kreaturen tierischer Intel..</p> <p>KL 2 & 4: Zugang zu momentanen Gedanken.</p> <p>KL 6: Mom. Gedanken und neue Erinnerungen. 1 Tag der Vergangenheit pro Runde des Harmes.</p> <p>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.</p> <p>KL 9: Mom. Gedanken und alle Erinnerungen, egal wann. Gleiche Alternative wie KL 8.</p> <p>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.</p>

**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*

<p>GEDÄCHTNISMANIPULATION HARM</p> <p>Dauer: Augenblicklich</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 5 / 6 / 8</p> <p>Attribut: Einfluss vs. Entschlossenheit</p> <hr/> <p>Effekt: Du manipulierst die Erinnerungen des Ziels bestimmt durch das Kraftlevel des Harms.</p> <p>KL 5: Kleinen Aspekt verändern, Original kehrt nach 1 Stunde zurück, Ziel bemerkt den Harm.</p> <p>KL 6: Letzte 5 Minuten löschen oder verändern. Weitere Nutzungen löschen weitere 5 Minuten.</p> <p>KL 8: Beliebigen Zeitraum löschen oder ändern.</p> <p>Dieser Harm kann nur durch einen Harmangriff zugefügt werden. Der wirkende Charakter erfährt nichts über die Erinnerungen und kann nur solche manipulieren, von denen er weiß oder die er begründet vermutet.</p> <p>Besonders: Wenn du bei deinem Aktionswurf zum Zufügen dieses Harms fehlschlägst, ist das Ziel für die nächsten 24 Stunden immun gegen weitere Versuche durch dich, es mit diesem Harm zu belegen.</p>	<p>IMMOBILISIERT HARM</p> <p>Dauer: Wid. beendet (Bes.) (3 ✕ = 1 Minute)</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 1</p> <p>Attribut: Geschicklichkeit / Wandlung / Kraft / Bewegung vs. Deckung, Schöpfung / Energie / Vergehen vs. Zähigkeit, Einfluss vs. Entschlossenheit</p> <hr/> <p>Effekt: Das Ziel kann sich von seinem momentanen Platz nicht bewegen.</p> <p>Falls du den Harm mit Kraft und im Nahkampf gewirkt hast, bist auch du immobilisiert. Du kannst eine erneute Wirkung versuchen. Bei Erfolg kannst du dich bis zu deiner normalen Geschwindigkeit bewegen und das Ziel mitnehmen. Bei Fehlschlag kannst du nur dich selbst bewegen, wenn du den Harm abbrichst.</p> <p>Du kannst den Harm als kostenlose Aktion abrechnen, was das Ziel sofort freigibt.</p> <p>Besonders: Bricht das Ziel den Harm mit einem Widerstandswurf, kann es sich bis zu 15' als kostenlose Aktion bewegen.</p>	<p>NIEDERGESCHLAGEN HARM</p> <p>Dauer: Augenblicklich</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 1</p> <p>Attribut: Geschicklichkeit / Energie / Kraft / Bewegung vs. Deckung</p> <hr/> <p>Effekt: Das Ziel fällt zu Boden.</p> <p>Ziele am Boden haben Nachteil 1 auf alle Angriffe, die sich ausführen.</p> <p>Charaktere, die am Boden liegen, haben +2 Deckung gegen Fernkampfangriffe und -2 Deckung auf Nahkampfangriffe.</p> <p>Aufzustehen bedarf einer Bewegungsaktion und kostet einen Charakter die Hälfte (abgerundet) seiner Geschwindigkeit für die Runde.</p>	<p>PHANTOM HARM</p> <p>Dauer: Besonders</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 1 - 9</p> <p>Attribut: Einfluss vs. Entschlossenheit</p> <hr/> <p>Effekt: Du erschaffst ein Phantom deiner Wahl, wobei KL kumulativ betroffene Sinne und Größe der Illusion bestimmt.</p> <p>KL 1: Geschmackssinn, 5' Würfel.</p> <p>KL 2: Geruch, Hören und Berührung, 5' Würfel.</p> <p>KL 3/4/5: Sehsinn, 5'/10'/15' Würfel.</p> <p>KL 6/7/8/9: Alle Sinne, 15'/20'/30'/50' Würfel.</p> <p>Besonders: Wurfergebnis vs. Entschlossenheit aller, die die Illusion wahrnehmen könnten. Bei Erfolg empfindet das Ziel das Phantom als real. Bei Fehlschlag nimmt das Wesen die Illusion nicht wahr. Beim Nachahmen von Vertrautem können Ziele erhöhte Entschlossenheit haben. Normale Widerstandswürfe sind möglich und bei Erfolg ist der Charakter 1 Stunde immun. Du musst jede Runde eine kleine Aktion nutzen, um das Phantom aufrechtzuerhalten.</p>
<p>POLYMORPH HARM</p> <p>Dauer: Widerstehen beendet (3 ✕ = 1 Stunde)</p> <p>Wirkzeit: 1 Minute KL: 5 / 6 / 8 / 9</p> <p>Attribut: Wandlung vs. Zähigkeit</p> <hr/> <p>Effekt: Du veränderst die Gestalt deines Ziels, wobei das Ausmaß vom KL abhängt. Falls du es in eine andere Kreatur verwandelst, nutzt das Ziel dessen Werte für Kraft, Geschicklichkeit, Konstitution und Wahrnehmung, allerdings mit Grenzen für die Veränderung.</p> <p>KL 5: Kreatur gleicher Größe, Werte max. -2.</p> <p>KL 6: Kreatur max. ÷/× 2 Größe, Werte max. -3.</p> <p>KL 8: Kreatur max. ÷/× 4 Größe ODER Objekt gleicher Größe, Attributwerte max. -5.</p> <p>KL 9: Kreatur beliebiger Größe ODER Objekt gleicher Größe, Attributwerte max. -7.</p> <p>Der vom Ziel erlittene Schaden bleibt durch die Verwandlung (oder Rückverwandlung) hinweg gleich. Nach der Verwandlung wird der Schaden vom neuen TP-Maximum abgezogen. Falls die TP so unter 1 fallen würden, werden sie 1.</p>	<p>PROVOZIERT HARM</p> <p>Dauer: Wid. (Klein) beendet (3 ✕ = 1 Minute)</p> <p>Wirkzeit: 1 kleine Aktion KL: 4 - 9</p> <p>Attribut: Geschicklichkeit / Schöpfung / Täuschung / Energie / Einfluss / Kraft / Überzeugung / Präsenz vs. Entschlossenheit</p> <hr/> <p>Effekt: Das Ziel hat Nachteil auf alle Angriffe, die nicht auf dich zielen. Bei mehrfachem <i>Provoziert</i> haben Angriffe keinen Nachteil, wenn sie irgendeinen <i>Provoziert</i> wirkenden Charakter angreifen. Dieser Harm kann bei einem Angriff gegen ein Ziel gewirkt werden, welches NICHT Ziel deines Angriffs ist. Dafür muss dein Wurf dessen Entschlossenheit übersteigen.</p> <p>Nachteil: Kraftlevel des Harms - 3</p> <p>Besonders: Diesem Harm zu Widerstehen ist eine kleine Aktion. Wird dieser Harm durch Geschicklichkeit oder Kraft gewirkt, kannst du die Reichweite mit der Tabelle <i>Nicht-körperliche Angriffsreichweite</i> aus Kapitel 7: <i>Kampf</i> bestimmen.</p>	<p>TAUB HARM</p> <p>Dauer: Widerstehen beendet (3 ✕ = 1 Minute)</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 4</p> <p>Attribut: Geschicklichkeit vs. Deckung, Energie / Vergehen vs. Zähigkeit</p> <hr/> <p>Effekt: Das Ziel kann nichts hören, solange der Harm anhält.</p> <p>Das Ziel schlägt automatisch bei Wahrnehmungswürfen fehl, die sich auf das Gehör verlassen.</p> <p>Wahrnehmungswürfe, die sich teilweise auf das Gehör verlassen erleiden Nachteil 3.</p>	<p>TOD HARM</p> <p>Dauer: Wid. beendet (Bes.) (3 ✕ = Permanent)</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 9</p> <p>Attribut: Geschicklichkeit / Vergehen vs. Zähigkeit</p> <hr/> <p>Effekt: Beim erfolgreichen Wirken des Harms wird das Ziel sofort immobilisiert, bewusstlos und kann keine Aktionen ausführen. Es hat Nachteil 5 auf alle Wahrnehmungswürfe und alle Angriffe gegen es zählen als Gnadenstoß.</p> <p>Falls das Ziel bei drei Widerstandswürfen gegen diesen Harm fehlschlägt, stirbt es. Der Tod ist permanent und kann nur auf Zustimmung des GM durch eine besondere Mission, Technologie oder Magie aufgehoben werden.</p> <p>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.</p>

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*

<p>VERLANGSAMT HARM</p> <p>Dauer: Widerstehen beendet (3 ⌘ = 1 Minute)</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 1</p> <p>Attribute: Geschicklichkeit / Energie / Vergehen / Kraft / Bewegung vs. Deckung</p> <hr/> <p>Effekt: Die Geschwindigkeit des betroffenen Ziels ist um die Hälfte reduziert, abgerundet zum nächsten Vielfachen von 5'.</p> <p>Das gilt für alle körperliche Bewegung (Flug, Laufen, Klettern, usw. ...).</p> <p>Falls das Ziel momentan einen magischen Effekt hat, der seine Geschwindigkeit erhöht, neutralisieren sich beide Effekte, solange sie auf das Ziel wirken.</p>	<p>VERSTUMMT HARM</p> <p>Dauer: Widerstehen beendet (3 ⌘ = 1 Minute)</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 2</p> <p>Attribute: Geschicklichkeit / Wandlung / Vergehen / Kraft vs. Zähigkeit</p> <hr/> <p>Effekt: Falls Kraft, Geschicklichkeit oder Vergehen benutzt wurden, um diesen Harm zu wirken, leidet der Charakter und Erwürgung und kann nicht sprechen.</p> <p>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.</p>	<p>WAHRHEITSGEBUNDEN HARM</p> <p>Dauer: 10 Minuten (Besonders)</p> <p>Wirkzeit: 10 Minuten KL: 5</p> <p>Attribute: Einfluss vs. Entschlossenheit</p> <hr/> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>ANIMIEREN WOHL</p> <p>Dauer: Permanent</p> <p>Wirkzeit: 8 Stunden KL: 6 / 8</p> <p>Attribute: Schöpfung, Vergehen, Logik</p> <hr/> <p>Effekt: Du kannst ein autonomes Wesen aus nichtlebendigen Materialien erschaffen. Erst am Ende der Wirkzeit machst du den Aktionswurf.</p> <p>Du kannst deine Schöpfung nicht direkt kontrollieren, sie ist aber von dir <i>Bezaubert</i>.</p> <p>Der GM entscheidet die Attribute und Fähigkeiten der Kreatur, wobei die meisten weniger als menschliche Intelligenz haben.</p> <p>KL 6: Eine Kreatur animieren. Dein genutztes Attribut muss gleich oder höher dem höchsten Wert der Kreatur sein. Die Kreatur entsteht unter <i>Oberflächlicher Bezauberung</i>.</p> <p>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 <i>Tiefer Bezauberung</i>.</p>
<p>AURA WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 4 / 6 / 8</p> <p>Attribute: Wandlung, Schöpfung, Energie, Vergehen, Einfluss, Bewegung, Präsenz, Vorwissen, Schutz</p> <hr/> <p>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.</p> <p><i>Harm:</i> Alle Kreaturen in der Aura außer dem Ziel erleiden eine Harmattacke mit dem Harm.</p> <p><i>Wohl:</i> Alle Verbündeten in der Aura erhalten das Wohl. Bei Verlassen der Aura verfällt es.</p> <p>Effekt der Aura max. einmal pro Runde pro Kreatur. „In der Aura“ = Kreatur betritt Fläche willentlich oder beendet ihren Zug in ihr.</p> <p>Besonders: Nicht alle Harme und Wohle können als Aura gewirkt werden.</p>	<p>BARRIERE WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 3 / 5 / 7 / 9</p> <p>Attribute: Schöpfung, Energie, Vergehen, Schutz</p> <hr/> <p>Effekt: Multi-Zielen für die Fläche der Barriere. Eigenschaften der Wand anhand des Kraftlevels.</p> <p>KL 3: 1 aus 1d4, Verbergend, Behindernd.</p> <p>KL 5: 2 aus 1d8, <i>vorige</i>, Harmvoll, Mobil.</p> <p>KL 7: 3 aus 1d10, <i>vorige</i>, Unpassierbar.</p> <p>KL 9: 4 aus 2d6, <i>vorige</i>.</p> <p><i>XdY:</i> Kreaturen erleiden Schaden nach Wurf.</p> <p><i>Verbergend:</i> Die Barriere ist undurchsichtig.</p> <p><i>Behindernd:</i> Halbe Geschwindigkeit in Barriere.</p> <p><i>Unpassierbar:</i> Kann nicht durchquert werden.</p> <p><i>Harmvoll:</i> Harm mit KL ≤ KL dieses Wohls wählen. Kreaturen erleiden Harmangriff.</p> <p><i>Mobil:</i> Große Aktion: Barriere bis 30' bewegen.</p> <p>Effekte nur einmal pro Runde pro Kreatur. Kreatur wird betroffen, falls sie die Fläche willentlich betritt oder ihren Zug darin beendet.</p>	<p>BLINDSICHT WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 5</p> <p>Attribute: Wandlung, Vergehen, Wahrnehmung, Vorwissen</p> <hr/> <p>Effekt: Das Ziel ist immun gegen den <i>Geblendet</i>-Harm und kann auch in Bedingungen mit wenig oder keinem Licht normal sehen.</p> <p>Blindsicht kann auch potentiell Unsichtbarkeit entgegenwirken, allerdings muss der GM hier entscheiden, ob die Quelle der Blindsicht tatsächlich die Quelle der Unsichtbarkeit invalidieren würde.</p>	<p>DETEKTION WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert</p> <p>Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 1</p> <p>Attribute: Vorwissen</p> <hr/> <p>Effekt: Wenn du dieses Wohl wirkst, musst du eine Art von Aura auswählen, die du wahrnehmen willst: <i>Heilig, Unheilig, Leben, Tod</i> oder <i>Magisch</i>. 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.</p> <p>Andere Arten Auras sind nach Abwägung des GM möglich.</p> <p>Besonders: Nur der wirkende Charakter kann Ziel dieses Wohls sein.</p>

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*

DUNKELHEIT **WOHL**
Dauer: Aufrechterhalten verlängert
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 1 - 9
Attribute: Vergehen, Einfluss

Effekt: 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 *Geblendet*-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.

DURCHBLICK **WOHL**
Dauer: Aufrechterhalten verlängert
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 5 - 9
Attribute: Vorwissen

Effekt: Du gibst dem Ziel die Fähigkeit, anhand des KL kumulativ wahrzunehmen, was normalerweise nicht möglich ist.

KL 5: 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.
KL 6: Wahrnehmung durchdringt natürliche und magische Dunkelheit.
KL 7: Wahrnehmung durchdring alle Illusionen (auch *Phantom*).
KL 8: Sicht durch feste Wände und Objekte. Sichtweite davon uneingeschränkt.
KL 9: Sicht in andere Dimensionen / Ebenen / Taschenräume. Sichtweite ist stark erhöht.

FLUG **WOHL**
Dauer: Aufrechterhalten verlängert
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 5 / 6 / 8
Attribute: Wandlung, Bewegung

Effekt: Das Ziel erhebt sich in die Luft und erhält eine Fluggeschwindigkeit anhand des Kraftlevels der Wirkung.

KL 5: Fluggeschwindigkeit von 10'.
KL 6: Fluggeschwindigkeit von 30'.
KL 8: Fluggeschwindigkeit von 60'.

Falls das Wohl annulliert wird, während das Ziel noch fliegt, beginnt es sofort, zu fallen.

GENESIS **WOHL**
Dauer: Augenblicklich
Wirkzeit: Besonders **KL:** 1 / 3 / 5 / 7 / 9
Attribute: Schöpfung

Effekt: Auf KL 1 kannst du bis zu 1 Kubikfuß pro Attributwert *temporäre*, nicht-lebendige Materie (Pflanzen, Erde, Wasser, ...) erschaffen, die 1 Stunde anhält. Wirkzeit: 10 Minuten.
KL 3: Du kannst Essen für 1 Person oder bis zu 1 Kubikfuß pro Attributwert *permanenter*, nicht-lebender Materie schaffen. Wirkzeit: 1 Stunde.
KL 5: Du kannst pro Attributwert bis zu 5 Kubikfuß *permanenter* nicht-lebender Materie erschaffen. Wirkzeit: 1 Stunde.
KL 7: Du kannst bis zu 1 Kubikfuß pro Wert *permanente*, komplexe nicht-lebendige Materie (Juwelen, Eisen, Marmor, ...) erschaffen. Deren Wohlstandswert ist max. 2. Wirkzeit: 8 Stunden.
KL 9: Du kannst auch *permanente* vollständige Gegenstände erschaffen. Ein Handwerker ist nötig, um das Resultat zu exzellenter Qualität weiterzuverarbeiten. Wirkzeit: 8 Stunden.

GESTALTWANDEL **WOHL**
Dauer: Aufrechterhalten verlängert
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 2 - 8
Attribute: Wandlung

Effekt: 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). Schaden bleibt erhalten. TP schlimmstenfalls 1. Kummulative Möglichkeiten nach Kraftlevel:
KL 2: Gleiche Größe und ähnliche Physiologie. Keine Bewegungen oder außergew. Attribute.
KL 3/4: Größe ÷/× 2/4, Bewegung außer Fliegen.
KL 5: Fliegende Bewegung falls vorhanden.
KL 6: Lebende Form anderer Physiologie.
KL 7: Außergewöhnliche Attribute der Form.
KL 8: Beliebige Größe.

Besonders: Verwandlung in spezifischen Charakter braucht Täuschungswurf. Bis KL 4 besondere Bewegungen halbiert.

HAST **WOHL**
Dauer: Aufrechterhalten verlängert
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 2 / 4 / 6 / 8
Attribute: Wandlung, Bewegung

Effekt: Die Geschwindigkeit des Ziels ist erhöht und auf hohen KL seine Fähigkeiten erweitert.

KL 2: Geschwindigkeit + 10'.
KL 4: Geschwindigkeit + 15'.
KL 6: 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.
KL 8: 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.

HEILUNG **WOHL**
Dauer: Augenblicklich
Wirkzeit: 1 große Aktion **KL:** 1 - 9
Attribute: Schöpfung, Lernen, Logik, Präsenz

Effekt: Die TP des Ziels werden um ein Wurfresultat anhand des Kraftlevels geheilt. Würfel explodieren normal.

KL 1: Heile 1d4.
KL 2: Heile 1d6.
KL 3: Heile 1d8.
KL 4: Heile 1d10.
KL 5: Heile 2d6.
KL 6: Heile 2d8.
KL 7: Heile 2d10.
KL 8: Heile 3d8.
KL 9: Heile 3d10.

Besonders: Dieses Wohl heilt keinen tödlichen Schaden.

KREATUR BESCHWÖREN **WOHL**
Dauer: Aufrechterhalten verlängert
Wirkzeit: 1 Fokusaktion **KL:** 4 - 9
Attribute: Wandlung, Schöpfung, Vergehen, Energie

Effekt: 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.

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

NPC handelt ab 2. Runde in deinem Zug. Max. Beschwörungen anhand Attribut der Wirkung.

Besonders: Beschworene Kreaturen sterben auf 0 TP, können *Kreatur beschwören* nicht nutzen. Multi-Zielen: Nachteil 2 pro weiterer Kreatur.

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*

<p>LEBENSRAUB WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 5 Attribute: Vergehen</p> <hr/> <p>Effekt: Während dieses Wohl anhält, heilt das Ziel sich selbst um die Hälfte (aufgerundet) des Schadens, den es mit jeder Attacke zufügt.</p> <p>Falls ein Angriff mehrere Feinde schädigt, heilt das Ziel sich um die Hälfte des gesamten Schadens, der allen Feinden zugefügt wurde.</p>	<p>LESUNG WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 5 - 9 Attribute: Vorwissen</p> <hr/> <p>Effekt: Du erhältst Informationen von einem Objekt oder Ort innerhalb deiner Reichweite:</p> <p>KL 5: Wage Ideen und Eindrücke, was in der letzten Stunde darum oder dort passiert ist. KL 6: Eine lebhaft Vision, was in der letzten Stunde darum oder dort passiert ist. KL 7: Letzten Besitzer oder letzte Person am Ort erkennen. Erlaubt <i>Fernsicht</i> der Person. KL 8: Wähle eins: Vision des letzten wichtigen Ereignisses ODER fragen, ob ein bestimmtes Ereignis sich besonders eingepägt hat. 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.</p>	<p>LICHT WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 kleine Aktion KL: 1 - 9 Attribute: Schöpfung, Energie</p> <hr/> <p>Effekt: Wähle einen Raum oder ein Objekt innerhalb deiner Reichweite.</p> <p>Außergewöhnliches Licht fließt vom Ziel aus bis zu einem Radius von 5' pro Kraftlevel des Wohls.</p> <p>Falls die Lichtfläche sich mit der Fläche eines Dunkelheitswohls überschneidet, wirkt das Wohl mit dem größeren Kraftlevel.</p> <p>Falls beide das gleiche Kraftlevel haben, herrschen in der von beiden betroffenen Fläche wieder das ohne die Wohle herrschende Lichtumstände.</p>	<p>OBJEKT ABSORBIEREN WOHL</p> <p>Dauer: Permanent Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 4 Attribute: Wandlung, Bewegung</p> <hr/> <p>Effekt: Du kannst ein Objekt in deinen Körper absorbieren und jederzeit wieder hervorholen.</p> <p>Das Objekt verbleibt vollständig vor der Wahrnehmung anderer verborgen, bis du es als kleine Aktion wieder hervorrufst.</p> <p>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.</p>
<p>REGENERATION WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 1 / 3 / 5 / 7 / 9 Attribute: Wandlung, Schöpfung</p> <hr/> <p>Effekt: Während das Wohl Regeneration aufrechterhalten wird, heilt das Ziel Trefferpunkte zu Beginn jedes Zugs des <i>das Wohl wirkenden Charakters</i>.</p> <p>Die Menge der Heilung wird durch das Kraftlevel des Wohls bestimmt.</p> <p>KL 1: Heile 1d4. KL 3: Heile 1d6. KL 5: Heile 1d8. KL 7: Heile 1d10. KL 9: Heile 2d6.</p> <p>Besonders: Dieses Wohl heilt keinen tödlichen Schaden.</p>	<p>RESISTENZ WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 3 / 5 / 7 / 9 Attribute: Wandlung, Energie, Bewegung, Schutz</p> <hr/> <p>Effekt: Wenn das Wohl gewirkt wird, wählt der wirkende Charakter eine Art von Angriff und erhält Resistenz dagegen.</p> <p>Die Arten umfassen Präzise, Kraftvoll, Feuer, Kälte, Blitz, Säure, Einfluss und Vergehen (andere Arten können mit Zustimmung des GM genutzt werden).</p> <p>Der Effekt der Resistenz wird durch das Kraftlevel des Wohls bestimmt (die Effekte sind nicht kummulativ):</p> <p>KL 3: Verteidigungen +3 gegen gewählte Art. KL 5: Verteidigungen +6 gegen gewählte Art. KL 7: Verteidigungen +9 gegen gewählte Art. KL 9: Das Ziel ist immun gegen Schaden und schadvolle Effekte durch Angriffe der Art.</p>	<p>SUBSTANZLOS WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 7 Attribute: Wandlung, Vergehen</p> <hr/> <p>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).</p> <p>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.</p> <p>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).</p>	<p>TELEKINESE WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 3 / 5 / 7 / 9 Attribute: Bewegung</p> <hr/> <p>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.</p> <p>Als Teil der Bewegung kannst du es auf simple Weise manipulieren (z.B. Drücken einer Klinke). Ein neues Ziel braucht eine neue Wirkung.</p> <p>Das KL des Wohls bestimmt Größe und das Gewicht des Objekts, das du bewegen kannst:</p> <p>KL 3: Kleiner als 1 Kubikfuß oder leichter als 10 Pfund. KL 5: Kleiner als 5 Kubikfuß oder leichter als 100 Pfund. KL 7: Kleiner als 10 Kubikfuß oder leichter als 1.000 Pfund. KL 9: Kleiner als 20 Kubikfuß oder leichter als 10.000 Pfund.</p>

**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*

<p>TELEPATHIE WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 3 / 5 / 6 / 7 Attribute: Einfluss, Vorwissen</p> <hr/> <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. KL 5: Telepathische Kommunikation zu einer einzigen Kreatur humanoider Intelligenz. KL 6: Gegenseitiges Kommunikationsnetzwerk mit bis zu fünf Kreaturen humanoider Intelligenz. KL 7: Telephatische Kommunikation mit allen Kreaturen jeder Intelligenz, die du sehen kannst.</p> <p>TODO</p>	<p>TELEPORTATION WOHL</p> <p>Dauer: Augenblicklich Wirkzeit: 1 Bewegungsaktion KL: 3 / 5 / 7 / 9 Attribute: Bewegung</p> <hr/> <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. 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. 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. 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>	<p>TRANSMUTATION WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 Minute KL: 3 / 5 / 7 / 8 / 9 Attribute: Wandlung</p> <hr/> <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. KL 5: <i>Temporär</i>, 1 aus Größe & Gewicht gleich, 1 50% größer / schwerer oder kleiner / leichter. KL 7: <i>Permanent</i>, gleiche Größe & Gewicht ODER <i>temporär</i>, 1 aus Größe & Gewicht gleich, 1 200% größer / schwerer oder kleiner / leichter. 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). KL 9: <i>Permanent</i>, simples Objekt zu einfachem oder komplexen Objekt machen (max. WW 2).</p>	<p>TREUSICHT WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 4 - 6 Attribute: Vorwissen</p> <hr/> <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. KL 5: Das Ziel muss innerhalb 1 Meile bleiben. 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>
<p>UNSICHTBAR WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 5 / 6 Attribute: Wandlung, Einfluss</p> <hr/> <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. KL 6: Vorteil 5, +5 / -4 Deckung bei Angriffen.</p> <p>MERKE: Dieses Wohl wurde durch <i>Verborgenheit</i> ersetzt.</p>	<p>VERBORGENHEIT WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 3 - 8 Attribute: Wandlung, Einfluss</p> <hr/> <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. KL 4: 1 bel. Sinn, Vorteil 1, +1 / -1 Deckung. KL 5: 1 bel. Sinn, Vorteil 3, +3 / -2 Deckung. KL 6: 2 Sinne gl., Vorteil 5, +5 / -4 Deckung. KL 7: 3 Sinne gl., Vorteil 5, +5/-4 Deckung. KL 8: Alle gleichz., Vorteil 5, +5 / -4 Deckung.</p> <p>MERKE: Dieses Wohl ersetzt <i>Unsichtbar</i>.</p>	<p>VERSORGUNG WOHL</p> <p>Dauer: 24 Stunden Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 3 / 4 / 5 / 7 / 9 Attribute: Wandlung, Schöpfung, Schutz</p> <hr/> <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, ...). KL 4: Eine biologische Notwendigkeit durch alternative Quelle erfüllbar (z.B. unter Wasser atmen, ungenießbares Essen verzehren, ...). KL 5: Das Ziel kann ohne täglich nötige Ressourcen wie Essen und Wasser auskommen. KL 7: Das Ziel kann ohne lebensnotwendige Ressourcen wie Luft zum Atmen auskommen. 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>	<p>VERSTÄRKEN WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 3 / 6 / 8 Attribute: Wandlung, Schöpfung, Vorwissen, Präsenz</p> <hr/> <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. KL 6: Vorteil 2. KL 8: Vorteil 3.</p>

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*

<p>VORAUSSICHT WOHL</p> <p>Dauer: 1 Runde Wirkzeit: 1 Minute KL: 1 / 3 / 5 / 7 Attribut: Vorwissen</p> <hr/> <p>Effekt: Du blickst in die Zukunft und erhältst Wissen darüber anhand des Kraftlevels.</p> <p>KL 1: Eine Frage zu einer in den nächsten 5min. geplanten Handlung. Einsicht durch wage Symbole, Eindrücke oder ein Wort wie „positiv“.</p> <p>KL 3: Gleiche Art Frage zu einer Handlung in der nächsten Stunde. Gleiche Art Einsicht.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>WIEDERHERSTELLUNG WOHL</p> <p>Dauer: Augenblicklich Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 1 - 9 Attribute: Schöpfung, Schutz</p> <hr/> <p>Effekt: Du kannst alle Harme auf einem Kraftlevel unter oder gleich dem Kraftlevel dieses Wohls auflösen, die auf deinem Ziel liegen.</p> <p>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 <i>Wohlfokus</i> erreicht werden). Der Herausforderungswert, um einen Harm höheren Kraftlevels zu lösen ist gleich $20 + 2 \times$ Kraftlevel des Harms. Ein Harm von Kraftlevel 9 kann also mit einem Wurf Ergebnis von 38 beim Aktionswurf für dieses Wohl aufgelöst werden, selbst wenn der wirkende Charakter keinen Attributwert von 9 im genutzten Attribut hat.</p>	<p>ZUNGEN WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 10 Minuten KL: 5 / 6 Attribut: Vorwissen</p> <hr/> <p>Effekt: Das Ziel erlangt die Fähigkeit zur Nutzung einer ihm fremden Sprache anhand des Kraftlevels des Wohles.</p> <p>KL 5: Das Ziel kann eine Sprache deiner Wahl verstehen und sprechen.</p> <p>KL 6: Das Ziel kann eine Sprache deiner Wahl verstehen, sprechen und lesen.</p>	<p>ANHALTENDER SCHADEN HARM</p> <p>Dauer: Widerstehen beendet (3 \times = 1 Minute) Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 2 / 4 / 6 / 8 / 9 Attribute: Geschicklichkeit / Energie vs. Deckung, Vergehen vs. Zähigkeit</p> <hr/> <p>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 <i>Resistenz</i>).</p> <p>Schaden pro Runde: KL2 = 1d4, KL4 = 1d6, KL6 = 1d8, KL8 = 1d10, KL9 = 2d6.</p> <p>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.</p> <p>Normale Widerstandswürfe sind auch möglich.</p>
<p>ANHALTENDER SCHADEN HARM</p> <p>Dauer: Widerstehen beendet (3 \times = 1 Minute) Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 2 / 4 / 6 / 8 / 9 Attribut: Geschicklichkeit / Energie vs. Deckung, Vergehen vs. Zähigkeit</p> <hr/> <p>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 <i>Resistenz</i>).</p> <p>Schaden pro Runde: KL2 = 1d4, KL4 = 1d6, KL6 = 1d8, KL8 = 1d10, KL9 = 2d6.</p> <p>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.</p> <p>Normale Widerstandswürfe sind auch möglich.</p>	<p>HEILUNG WOHL</p> <p>Dauer: Augenblicklich Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 1 - 9 Attribute: Schöpfung, Lernen, Logik, Präsenz</p> <hr/> <p>Effekt: Die TP des Ziels werden um ein Wurf Ergebnis anhand des Kraftlevels geheilt. Würfel explodieren normal.</p> <p>KL 1: Heile 1d4. KL 2: Heile 1d6. KL 3: Heile 1d8. KL 4: Heile 1d10. KL 5: Heile 2d6. KL 6: Heile 2d8. KL 7: Heile 2d10. KL 8: Heile 3d8. KL 9: Heile 3d10.</p> <p>Besonders: Dieses Wohl heilt keinen tödlichen Schaden.</p>	<p>HEILUNG WOHL</p> <p>Dauer: Augenblicklich Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 1 - 9 Attribut: Schöpfung, Lernen, Logik, Präsenz</p> <hr/> <p>Effekt: Die TP des Ziels werden um ein Wurf Ergebnis anhand des Kraftlevels geheilt. Würfel explodieren normal.</p> <p>KL 1: Heile 1d4. KL 2: Heile 1d6. KL 3: Heile 1d8. KL 4: Heile 1d10. KL 5: Heile 2d6. KL 6: Heile 2d8. KL 7: Heile 2d10. KL 8: Heile 3d8. KL 9: Heile 3d10.</p> <p>Besonders: Dieses Wohl heilt keinen tödlichen Schaden.</p>	<p>AURA WOHL</p> <p>Dauer: Aufrechterhalten verlängert Wirkzeit: 1 große Aktion KL: 4 / 6 / 8 Attribute: Wandlung, Schöpfung, Energie, Vergehen, Einfluss, Bewegung, Präsenz, Vorwissen, Schutz</p> <hr/> <p>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.</p> <p><i>Harm:</i> Alle Kreaturen in der Aura außer dem Ziel erleiden eine Harmattacke mit dem Harm. <i>Wohl:</i> Alle Verbündeten in der Aura erhalten das Wohl. Bei Verlassen der Aura verfällt es.</p> <p>Effekt der Aura max. einmal pro Runde pro Kreatur. „In der Aura“ = Kreatur betritt Fläche willentlich oder beendet ihren Zug in ihr.</p> <p>Besonders: Nicht alle Harme und Wohle können als Aura gewirkt werden.</p>

**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*