

Bewegung

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Der Geist kann mit dieser Kraft die Bewegungsrate eines Ziels beeinflussen. Dazu wird die Schnelligkeit mit der Essenz des Geistes multipliziert oder durch sie dividiert. Diese Kraft beeinflusst nicht die Initiative, sondern wirkt sich nur auf die Bewegungs-Schnelligkeit aus !

Bindung

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF o. Ber. **Dauer:** Sofort

Mit dieser Kraft kann der Geist sein Opfer an sich selbst oder an eine Oberfläche in seinem Terrain ‚festkleben‘. Um sich zu lösen, muss dem Opfer eine Stärkeprobe gegen (2x Essenz) gelingen. Nur ein Versuch pro Kampfrunde.

Flammenaura

Art: P **Handlung:** Frei
Reichweite: selbst. **Dauer:** Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann der Geist seine „Haut“ mit heißen Flammen versehen. Das Powerniveau seiner Nahkampfangriffe erhöht sich dadurch um +2.

Erfolgreiche Nahkampfangriffe gegen den Geist erzeugen körperlichen Schaden in Höhe (Essenz)M, gegen den die halbe Stoßpanzerung wirkt. Gegenstände, die den Geist berühren, können je nach Stärke der Kraft zu brennen anfangen oder sogar schmelzen.

Grauen

Art: Mana **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** speziell

Der Geist kann durch diese Kraft eine panische Angst vor sich selbst oder vor einem Teil seiner Umgebung verursachen (innerhalb der Domäne). Die Nettoerfolge bei einer vergleichenden Probe zwischen der Willenskraft des Opfers und der Essenz des Geistes spiegeln die Stärke des Grauens wieder. Die Angst hält im allgemeinen für die Dauer von (Nettoerfolge) Kampfrunden an.

Immunität (Feuer)

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: selbst **Dauer:** immer

Der Geist erhält gegen alle Angriffe auf Basis dieses Elements (=Feuer) eine normale Panzerung in Höhe seiner doppelten Essenz. Dies bezieht sich auf sowohl auf direkte Angriffe mit Feuer und Hitze, als auch auf Zaubersprüche die elementare Manipulation (Feuer) verwenden.

Magischer Schutz

Art: Mana **Handlung:** Frei / Auto
Reichweite: BF / selbst **Dauer:** Aufrechterhalten

Diese Kraft wirkt wie die Spruchabwehr eines Zauberers, für die (Essenz) Würfel zur Verfügung stehen, die der Geist zugunsten anderer verwenden kann..

Für den Geist selber wirkt die Kraft wie ein Schild. Alle Mindestwürfe werden um +(Essenz) erhöht und der Geist hat zusätzlich (Essenz) Würfel für die Widerstandprobe zur Verfügung.

Materialisierung (alle)

Art: P **Handlung:** exkl. Einfach
Reichweite: Selbst **Dauer:** Sofort

Alle Geister können in der physischen Welt feste Gestalt annehmen. Ein materialisierter Geist besitzt die Kraft der IMMUNITÄT GEGEN NORMALE WAFFEN, die ihm gegen alle normalen Angriffe einen Panzer in Höhe der doppelten Essenz verleiht.

Naturgeister und Geister der Elemente können jeweils nur bis zum nächsten Sonnenaufgang oder –untergang materialisiert bleiben.

Natürlicher Zauberspruch**Art:** P **Handlung:** Komplex**Reichweite:** BF **Dauer:** Sofort

Diese Kraft wirkt wie ein elementarer Zauber. Anstelle von Hexerei verwendet der Geist seine Essenz, und der Schadenscode entspricht (Essenz)M. Der Geist muss keinem Entzug widerstehen.

Aufrechterhaltene Zauber sind flächenwirksam mit einem Radius von (Essenz) m und ziehen einen Entzug von (Essenz)S nach sich.

Psychokinese**Art:** P **Handlung:** Komplex**Reichweite:** BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Der Geist kann durch diese Kraft ähnlich dem Zauberspruch „Zauberfinger“ kinetische Effekte auslösen. Die Stärke und Schnelligkeit entspricht dabei seiner Essenz.

Schutz**Art:** P **Handlung:** Komplex**Reichweite:** BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Durch diese Kraft kann ein Geist innerhalb seiner Domäne jeden Unfall vermeiden. Der Kraft UNFALL wirkt SCHUTZ mit der Essenz des Geistes entgegen.

Suche**Art:** P **Handlung:** exkl. Komplex**Reichweite:** BF **Dauer:** Speziell

Ein Geist mit dieser Kraft kann nach jeder Person, jedem Ort und jedem Gegenstand innerhalb seiner Domäne suchen. Um etwas zu finden, muss der Geist bei einer vergleichenden Probe zwischen seiner doppelten Essenz und der Intelligenz der Person, bzw. dem Objektwiderstand (SR, S.182) erfolgreich sein.

Die Kraft VERSCHLEIERUNG wirkt der SUCHE entgegen und erhöht den Mindestwurf des suchenden Geistes um die Essenz der verschleiernenden Kreatur.

Übler Atem**Art:** P **Handlung:** Komplex**Reichweite:** Berührung **Dauer:** Sofort

Ein Geist mit dieser Kraft kann einen ekelregenden Gestank erzeugen, der das Opfer lähmt. Die Kraft verursacht einen Schaden von (Essenz)S Betäubung, dem mit dem höheren Wert von Willenskraft oder Konstitution widerstanden werden kann.

Atemgeräte, Filter oder interne Lufttanks, etc. reduzieren den Schaden nicht !

Unfall**Art:** P **Handlung:** Komplex**Reichweite:** BF **Dauer:** Sofort

Durch diese Kraft kann der Geist bei einem Ziel einen normalen Unfall herbeiführen, es sei denn, dem Opfer gelingt ein Erfolg bei einer Probe auf Schnelligkeit oder Intelligenz (höherer Wert) gegen die Essenzstufe des Geistes. Andernfalls verliert das Opfer seine komplette nächste Handlungsphase und stolpert, bzw. fällt hin. Fahrzeuge müssen stattdessen eine Crashprobe zu bestehen.

Die Kraft SCHUTZ reduziert den Mindestwurf um die Essenz der schützenden Kreatur.

Verschleierung**Art:** P **Handlung:** Einfach**Reichweite:** BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Ein Geist der diese Kraft einsetzt, kann sich, andere Personen oder Gegenstände in seiner Domäne vor den Blicken anderer verstecken. Dabei wird der MW der Wahrnehmungsprobe um die Höhe der Essenz des verschleiernenden Geistes erhöht.

Gegen Kreaturen mit der Kraft SUCHE wirkt die Kraft VERSCHLEIERUNG entgegen.

Verschlingen**Art:** P **Handlung:** exkl. Komplex**Reichweite:** Berührung **Dauer:** Aufrechterhalten

Die Kraft erlaubt es dem Geist, ein Opfer in sich selbst hineinzuziehen. Der Verschlingungsangriff ist ein Nahkampfangriff und wird mit der Schnelligkeit des Geistes ausgeführt. Gelingt dem Verteidiger keine erfolgreiche Parade, so ist er verschlungen und muss sich erst wieder befreien.

Verschlingen**Art:** P **Handlung:** exkl. Komplex**Reichweite:** Berührung **Dauer:** Aufrechterhalten

Die Kraft erlaubt es dem Geist, ein Opfer in sich selbst hineinzuziehen. Der Verschlingungsangriff ist ein Nahkampfangriff und wird mit der Schnelligkeit des Geistes ausgeführt. Gelingt dem Verteidiger keine erfolgreiche Parade, so ist er verschlungen und muss sich erst wieder befreien.

Das Opfer erleidet sofort und in jeder weiteren Handlungsphase des Geistes Schaden, der sich je nach Art des Geistes unterschiedlich auswirkt:

Erde / Boden: (Kraft)S Schaden; nur Stoßpanzerung zählt**Feuer / Flammen:** (Kraft)M Schaden, Stoßpanzerung**Luft / Wind:** (Kraft)S Betäubungsschaden, keine Panzerung**Wasser / Wellen:** (Kraft)M Betäubungsschaden, keine Panzerung. Das Powerniveau steigt in jeder Phase um +1 an.**Holz:** (Kraft)S Betäubungsschaden, Stoßpanzerung

Das Opfer kann in jeder seiner eigenen Handlungsphasen versuchen, sich zu befreien. Dazu muss ihm bei einer vergleichende Probe zwischen seiner Stärke und der Kraftstufe des Geistes mindestens ein Nettoerfolg gelingen.

Verwirrung**Art:** Mana **Handlung:** Komplex**Reichweite:** BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Die Kraft verwirrt das Opfer und raubt ihm den Orientierungssinn, bzw. seine Entschlusskraft. Der Mindestwurf für den Einsatz von Fertigkeiten oder von Wahrnehmung wird um die Essenz des Geistes erhöht. Eine bewusste Entscheidung erfordert eine erfolgreiche Probe auf Willenskraft gegen die Essenz des Geistes. Gelingt diese nicht, so bleibt das Opfer unentschlossen stehen, bis ein äußerer Anlass es zu einer weiteren Probe veranlasst.

Verwundbarkeit

Diese Schwäche verursacht erhöhten Schaden bei dem getroffenen Geist.

Alle Angriffe mit einer Substanz, gegen die der Geist die Verwundbarkeit zeigt haben ein um eine Stufe erhöhtes Schadensniveau. D.h. ein Angriff mit einer Holzwanne, die 4M Schaden verursacht, hat gegen eine Luftpfeilelementar einen Schaden von 4S.

Dabei ist zu beachten, dass das Powerniveau nicht mit Stärke sondern anhand der Willenskraft ermittelt wird !