

FERTIGKEITEN UND PHÄNOMENE

EFFEKTIVWERTE BEI OBSESSIONSFERTIGKEITEN:

Fertigkeitswert	Reale Erfolgchance
10	18
20	34
30	50
40	63
50	74
60	83
70	90
80	95
90	98

STEIGERUNGEN

Sofortige Steigerung: Würflest du einen erfolgreichen oder misslungenen Pasch bei einem *entscheidenden* Fertigkeitewurf, so verbessert sich die betreffende Fertigkeit sofort um 1% (je Sitzung jedoch nur einmal je Fertigkeit).

Erfahrungspunkte: Eine Fertigkeit um 1% zu erhöhen, kostet 1 EP. Ein Attribut um 1% zu erhöhen, kostet 2 EP. Jedoch darfst du in einer Sitzung nicht mehr als 3 EP auf eine einzelne Fertigkeit und nicht mehr als 2 EP auf ein Attribut verteilen.

Die einzige Ausnahme hierbei sind neue Fertigkeiten. Eine neue Fertigkeit zu lernen, kostet 10 EP. Diese beginnt mit einem Anfangswert von 10%.

UNSCHARFE FERTIGKEITSWÜRFE

von Fertigkeit

Bei einem einfachen Wurf

- Erkennt der Charakter keine unmittelbare Bedrohung.
- Besteht kein großer Zeitdruck bei der Bewältigung der Aufgabe.
- Gibt es kein besonderes Risiko, falls der Charakter versagt.
- Spielt Kompetenz keine Rolle bei der Bewältigung der Aufgabe.
- Birgt die Frage von Erfolg oder Misserfolg keine besondere Dramatik.

Bei einem ehrgeizigen Wurf

- Erkennt der Charakter keine unmittelbare Bedrohung
- Besteht merklicher Zeitdruck, aber Zeitlimit ist nicht allzu eng
- Gibt es ein bedeutendes, aber nicht verheerendes Risiko, falls der Charakter versagt.
- Erleichtert besondere Kompetenz die Aufgabe, ist aber nicht unabdingbar.
- Birgt die Frage von Erfolg oder Misserfolg einige Dramatik in sich, erschüttert aber nicht das gesamte Spiel.

Bei einem entscheidenden Wurf

- Erkennt der Charakter eine Bedrohung
- Gibt es ein deutliches, knappes Zeitlimit.
- Ist Versagen mit einem schweren Risiko verbunden
- Ist die Aufgabe ohne besondere Kompetenz kaum zu schaffen
- Hat Erfolg oder Scheitern immense dramatische Konsequenzen für das gesamte Spiel.

ÜBERNATÜRLICHE PHÄNOMENE Adepten-Magie

- schwache Ladung: 25% Chance für schwaches Phänomen im Umkreis von Seele/3 Meter
- starke Ladung: 50% für starkes Phänomen im Umkreis Seele in Meter oder 10 schwache Phänomene
- mächtige Ladung einsetzt: 75% für mächtiges Phänomen im Umkreis Seele in km oder bis zu 10 starke oder 100 schwache Phänomene

Artefakte

- schwaches Artefakt: 25% für schwache Phänomene in unmittelbarer Umgebung alle paar Wochen
- starkes Artefakt: 50% für starke Phänomene in der unmittelbaren Umgebung ungefähr vierteljährlich auf.
- mächtiges Artefakt: 75% für mächtige Phänomene alle zwei bis drei Jahre in der unmittelbaren Umgebung

Übernatürliche Wesenheiten

- schwache Wesenheit: 25% für schwache Phänomene in unmittelbarer Umgebung alle paar Stunden
- starke Wesenheit: 50% für starke Phänomene in unmittelbarer Umgebung einmal pro Woche
- mächtige Wesenheit: 75% Chance für mächtige Phänomene in unmittelbarer Umgebung einmal vierteljährlich

Schwache übernatürliche Phänomene

Kalter Fleck: Ein kalter Fleck ist eine örtlich fixierte, dreidimensionale Stelle, an der die Luft merklich kühler als in der Umgebung ist.

Schwache Sinnestäuschungen: jede Art von Halluzinationen

Feuchte Stellen: feuchter Fleck oder Rinnsale tauchen auf

Technikfehler: Irgendetwas läuft falsch mit technischen Gerät

Schwache Telekinese: kleines Objekt bewegt/zerstört sich

Starke übernatürliche Phänomene

Verlorene Zeit: Eine einzelne Person oder eine kleine Gruppe verschwinden für einige Minuten oder sogar Stunden aus der Realität

Starke Sinnestäuschungen: sehr plastische geisterhafte Erscheinungen, schrecklich dröhnender Lärm, Geisterstimmen aus dem Radio

Plötzliche Wunden: unerklärliche, aber nicht lebensbedrohliche Wunden, die Leute in der Umgebung plötzlich bekommen.

Starke Telekinese: Auto wird von der Straße gedrängt, sämtliches Geschirr fliegt aus den Schränken, Puppen beginnen zu laufen

Visionen: Vision über den auslösenden Effekt

Mächtige übernatürliche Phänomene

Tod: Jemand stirbt. Die Gründe dafür mögen ein Herzinfarkt oder ein Schlaganfall sein – oder ein unerklärlicher Selbstmord oder Mord.

Heimsuchung: Die Seele eines Verstorbenen wird aus dem Totenreich zurückgeholt und gegen ihren Willen an einen Ort gebunden.

Lücken in der Realität: Person, Ereignis oder Gegenstand, die in Verbindung zum Effekt steht, wird aus der Realität gelöscht.

Mächtige Sinnestäuschungen: enorm starke, glaubwürdige Halluzinationen, die sich nicht mehr von der Realität unterscheiden lassen.

Mächtige Telekinese: Die Gesetze der Physik spielen verrückt: