

DIE MACHT

MACHTTALENTE

Machttalente sind jene Fähigkeiten, die es den Machtnutzern erlauben, die Macht auf meist subtile Weise zu manipulieren und zu erfassen. Manchmal passiert dies instinktiv und unbewusst, meist aber werden diese willentlich eingesetzt.

Diese Kräfte folgen den normalen Regeln für Talente, mit dem Unterschied, dass sie gegen bestimmte, von der Macht unbeeinflussbare Wesen (wie Hutten) keine Wirkung haben. Machttalente sind mit ◻ zu Beginn im Titel gekennzeichnet. Sie können nur von Wesen mit einem Machtwert von 1 und mehr benutzt werden.

MACHTKFÄHIGKEITEN

Machtfähigkeiten sind die Fäden, mit denen Machtnutzer die Macht manipulieren. Die Macht erlaubt es Dinge zu vollbringen, die von anderen als fantastisch angesehen wird. Jede Machtkraft fokussiert sich auf einen bestimmten Aspekt, mit dem die Macht manipuliert werden kann. Die Eröffnung einer Machtfähigkeit kostet EP wie dort jeweils angegeben und erfordert einen bestimmten Machtwert. Einmal die Basisform erworben, kann durch das Erlernen der Zweige (den sogenannten Erweiterungen) dieser Kraft diese weiter verstärkt, individualisiert und verbessert werden. Die Kosten hierfür sind je nach Kraft verschieden.

AKTIVIEREN VON MACHTFÄHIGKEITEN

Wenn nicht anders angegeben erfordert das Aktivieren einer Machtfähigkeit eine Aktion. Dann würfelt er eine Anzahl an ◻ gleich seinem Machtwert (abzüglich derer, die er für andauernde Effekte abgestellt hat). Jedes ◯ gewährt 1 ●, den der Machtnutzer für seine Kraft einsetzen kann. ● gewährt für Nutzer der Macht der Hellen Seite keine Punkte. **Jedoch kann ein Machtnutzer die Dunkle Seite der Macht nutzen**, indem er einen Schicksalspunkt umdreht und eine Anzahl an Erschöpfung sowie Konflikt gleich den ●, die er in ● umwandeln möchte, hin- nimmt. Die Langzeitkonsequenzen des Bedienens an der Dunklen Seite liegen beim Spielleiter, jedoch sollte jedem klar sein, dass die Dunkle Seite sich von Angst, Hass und anderen negativen Gefühlen nährt.

Hat der Held seine ● generiert, so konsultiert er nun die Machtfähigkeit und entscheidet, wie er diese Punkte verteilen möchte. Wenn nicht anders angegeben, kann er jede Fähigkeit mehrmals mit ● pro Anwendung aktivieren – dies ist aber nicht der Fall bei angelegten ◻ (die immer nur einmal aktiviert werden können). Der Einsatz einer Machtfähigkeit ist immer erfolgreich, selbst wenn keine Punkte generiert wurden.

Die meisten Machtfähigkeiten dauern nur eine bestimmte Zeit lang an – manchmal nur für die Dauer der Aktion, einige Runden, Minuten, Stunden oder Tage. Dies sollte gemeinsam mit Spielleiter und Machtnutzer bestimmt werden. Jedoch gibt es auch Fähigkeiten mit andauernden Effekten.

ANDAUERENDE EFFEKTE

Im Gegensatz zu anderen Machtfähigkeiten halten andauernde Effekte an, bis diese vom Machtnutzer willentlich abgesetzt werden. Für die Aktivierung einer solchen Fähigkeit muss der Machtnutzer eine Anzahl an ◻ zuweisen. Jeder so zugewiesene ◻ kann, solange dieser Kraft aufrechterhalten wird, nicht mehr anderweitig genutzt werden. Ein andauernder Effekt kann am Ende der Runde des machtsensitiven Helden als Nebenhandlung von diesem beendet werden.

MACHTKFÄHIGKEITEN WIDERSTEHEN

Der Spielleiter kann es Helden und bestimmten Nichtspielercharakteren gestatten, Machtfähigkeiten widerstehen. Dabei macht der Machtnutzer gemeinsam mit seiner Machtprobe eine auf eine bestimmte Fertigkeit – im Zweifelsfall wird dies Disziplin sein, bei der Kraft Suchen könnte es Wachsamkeit sein und bei Beherrschung womöglich Charme oder Täuschung. Die Schwierigkeit wird hierbei durch die angewendete Kraft festgelegt, in den meisten Fällen ist es die Disziplins-Fertigkeit des Widerstehenden (insbesondere bei Machtanwendern), bei Telekinese ist es Athletik, falls derjenige entwaffnet werden, oder Widerstandskraft, wenn er selbst gegen seinen Willen bewegt werden soll. *Der Spielleiter kann es Machtanwendern, die Machtfähigkeiten widerstehen wollen, gestatten, dass sie ihren Machtwert an ◻ beim Widerstand hinzuwürfeln und deren ◯ die erzielten ● des Kraftanwenders negieren.* Dabei muss die Fertigungsprobe mindestens einen Netto-★ auf Seiten des agierenden Machtanwenders aufweisen, damit er die Machtfähigkeit erfolgreich einsetzen kann.

Ist zum Aktivieren der Kraft eine Disziplinsprobe erforderlich, so ist diese auch die Probe, der geworfen wird, um zu sehen, ob jemand der Kraft widerstehen kann.

NUTZER DER DUNKLEN SEITE DER MACHT

Wesen, welche sich der dunklen Seite der Macht bedienen (also eine Moralität von weniger als 30 besessen und sich nicht wieder der hellen Seite der Macht zugewandt haben), können die Macht genauso nutzen wie andere. Der einzige Unterschied besteht darin, dass bei der Auswertung ○ als generierte Machtpunkte ● genutzt und ● ignoriert werden (es sei denn, bei der Machtfähigkeit sind explizit auch ○ als Option zur Verwendung angegeben). Das Wesen erhält für jeden durch ○ generierten ● 1 Konflikt. Will ein solches Wesen die Ergebnisse der hellen Seite nutzen, so muss er ebenfalls einen Schicksalspunkt umdrehen und Erschöpfung gleich der zu nutzenden ●. Mehr zu Konflikt und Nutzern der dunklen Seite der Macht findet sich bei *Moralität*.

AUFSCHLÜSSELUNG DER MACHTFÄHIGKEITEN

Jede Machtfähigkeit besteht aus der Basisform und ihren Erweiterungen. Sobald eine Basisform erworben wurde, kann der Machtnutzer nach und nach die Erweiterungen erlernen und sich kaufen. Diese Erweiterungen modifizieren die Basiskraft oder gewähren neue Aspekte. Sie lassen sich meist in folgende Aspekte unterteilen (die sich aber von den Auswirkungen je nach Machtfähigkeit unterscheiden):

- **Stärke:** Diese verstärken den Basiseffekt.
- **Ausmaß:** Erweiterungen dieser Art erhöhen die Anzahl an Zielen (Objekten oder Wesen), die mit der Basiskraft beeinflusst werden können.
- **Wirkungsdauer:** Dauer-Erweiterungen erhöhen die Wirkungsdauer der Machtkraft.
- **Reichweite:** Hierdurch wird die Entfernung, bis zu welcher hin die Machtkraft gewirkt werden kann, erhöht.
- **Kontrolle:** Diese gewähren neue Effekte oder modifizieren bereits bestehende.
- **Meisterschaft:** Dies ist die Krönung der Machtfähigkeit und stellt eine ganz besondere Kraft dar.

BEHERRSCHUNG

Erfordert: Machtwert 1+

Andere durch die Macht zu beeinflussen ist nichts, was leichtfertig gewirkt werden sollte. Zu leicht ist die Verführung der schnellen Manipulation anderer, die zur dunklen Seite der Macht führt. Denn mächtig ist diese Kraft, kann man damit doch die Sinne anderer täuschen oder einen aufgebracht Mob beruhigen, einfach ist es aber auch, sich gedankenlos die Willen anderer zu unterwerfen.

Widerstandsprobe: Disziplin, Charme oder Täuschung gegen Disziplin

■ Basisform: Beherrschung (10 EP)
 Du kannst ● einsetzen, um Verspannungen im Geist des Ziels in Nahkampfreichweite zu bewirken, was bei diesem 1 Erschöpfung verursacht. Dies kann mehrmals für jeweils 1 Erschöpfung je ● genutzt werden.

Spezialregel bezüglich ○/●: Wenn du Gedanken leitest und formst, so können nur ● benutzt werden, um negative Emotionen hervorzurufen (wie Hass, Angst oder Zorn). ○ können nur für die Erschaffung von positiven Gefühlen wie Frieden, Ruhe oder Freundlichkeit eingesetzt werden. Andere Gefühle wie Verwirrung können sowohl mit ○ wie auch mit ● erzeugt werden.

■ Reichweite (5 EP) ▶
 Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Ausmaß (5 EP) ▶
 Du kannst ● einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen mit zu beeinflussen.

■ Kontrolle 1 (10 EP)
 Du und ein Ziel in Nahkampfreichweite können eine Disziplinsprobe gegeneinander machen, wobei du deinen Machtfähigkeitspool auf Beherrschung hinzunimmst. Wenn du einen ● einsetzen kannst und Erfolg hast, so darfst du das Ziel dazu zwingen, einen Gefühlszustand nach deinen Wünschen anzunehmen oder etwas zu glauben, was eigentlich unwahr ist, was für eine Kampfrunde oder 5 Minuten anhält. Wird eine Gruppe solchermaßen beeinflusst (durch Ausmaß-Verbesserungen), so legt der höchste Disziplinspool den gegnerischen Pool fest.

■ Kontrolle 2 (15 EP)
 Wenn du eine Probe auf Charme, Täuschung, Führungsqualitäten oder Verhandeln machst, kannst du deinen Machtfähigkeitspool auf Beherrschung mit zum eigentlichen Pool dazu würfeln. Du kannst dabei ● als ☆ oder ☹ einsetzen.

■ Stärke (10 EP)
 Du kannst stärkere Verspannungen im Geist des Ziels hervorrufen, wodurch die Basisform 2 Erschöpfung bei Zielen verursacht.

■ Reichweite (10 EP) ▶
 Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Ausmaß (5 EP) ▶
 Du kannst ● einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen mit zu beeinflussen.

■ Wirkungsdauer (5 EP) ▶
 Setze ● ein, um die Dauer der Kraft um eine Anzahl an Runden (oder zu je 5 Minuten) gleich den Wirkungsdauer-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Wirkungsdauer (5 EP) ▶
 Setze ● ein, um die Dauer der Kraft um eine Anzahl an Runden (oder zu je 5 Minuten) gleich den Wirkungsdauer-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Reichweite (10 EP) ▶
 Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Ausmaß (10 EP) ▶
 Du kannst ● einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen mit zu beeinflussen.

■ Wirkungsdauer (5 EP) ▶
 Setze ● ein, um die Dauer der Kraft um eine Anzahl an Runden (oder zu je 5 Minuten) gleich den Wirkungsdauer-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Wirkungsdauer (5 EP) ▶
 Setze ● ein, um die Dauer der Kraft um eine Anzahl an Runden (oder zu je 5 Minuten) gleich den Wirkungsdauer-Aufwertungen zu erhöhen.

DURCHDRINGEN

Erfordert: Machtwert 2+

So wie die Macht alles Lebende durchdringt, ist es dem Machtnutzer möglich den Fluss der Kraft zu verändern und dadurch Verbündete zu stärken.

■ Basisform: Durchdringen (15 EP)

Du leihst Verbündeten Kraft und verbesserst hierdurch ihre Eigenschaften.

Setze ●● ein, um bei einem Ziel innerhalb Nahkampfreichweite eine Eigenschaft um 1 bis Ende deiner nächsten Runde zu erhöhen (bis hin zu einem Wert von 6). Pro Begegnung und Charakter kann dies nur einmal benutzt werden. Hast du ● zum Generieren von ● genutzt, so kann das Ziel eine zweite Eigenschaft um 1 bis Ende deiner nächsten Runde steigern (auch hier bis höchstens 6), allerdings erhalten du und das Ziel jeweils 3 Erschöpfung.

■ Stärke (5 EP) ▶

Wurden keine ● zum Generieren von ● genutzt, so wird der Wurf zum Bestimmen kritischer Wunden, die das Ziel erleidet oder verteilt, um 10 x die Anzahl an Stärke kategorien gesenkt.

Wurden keine ○ zum Generieren von ● genutzt, so wird der Wurf zum Bestimmen kritischer Wunden, die das Ziel erleidet oder verteilt, um 10 x die Anzahl an Stärke kategorien erhöht.

■ Kontrolle 1 (10 EP)

Gib ● aus, damit das Ziel in einer Fertigkeit so viele Ränge für die Wirkungsdauer besitzt, wie du.

■ Reichweite (5 EP) ▶

Gib ●● aus, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Reichweite (10 EP) ▶

Gib ●● aus, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Reichweite (15 EP) ▶

Gib ●● aus, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Stärke (10 EP) ▶

Wurden keine ● zum Generieren von ● genutzt, so wird der Wurf zum Bestimmen kritischer Wunden, die das Ziel erleidet oder verteilt, um 10 x die Anzahl an Stärke kategorien gesenkt.

Wurden keine ○ zum Generieren von ● genutzt, so wird der Wurf zum Bestimmen kritischer Wunden, die das Ziel erleidet oder verteilt, um 10 x die Anzahl an Stärke kategorien erhöht.

■ Meisterschaft (25 EP)

Von dieser Machtkraft beeinflusste Eigenschaften werden um 2 gesteigert (bis hin zu einem Maximum von 7) anstelle von 1.

■ Dauer (10 EP)

Andauernder Effekt: ○○ werden als Nebenhandlung zugewiesen: Du kannst diese Kraft aufrechterhalten, solange sich das Ziel in Reichweite befindet. Dies kann nur einmal aktiviert werden.

■ Reichweite (15 EP) ▶

Gib ●● aus, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Stärke (20 EP) ▶

Wurden keine ● zum Generieren von ● genutzt, so wird der Wurf zum Bestimmen kritischer Wunden, die das Ziel erleidet oder verteilt, um 10 x die Anzahl an Stärke kategorien gesenkt.

Wurden keine ○ zum Generieren von ● genutzt, so wird der Wurf zum Bestimmen kritischer Wunden, die das Ziel erleidet oder verteilt, um 10 x die Anzahl an Stärke kategorien erhöht.

■ Dauer (20 EP)


Andauernder Effekt: ○ wird als Nebenhandlung zugewiesen: Du kannst diese Kraft aufrechterhalten, solange sich das Ziel in Reichweite befindet. Dies kann nur einmal aktiviert werden.


EBBE / FLUT


Erfordert: Machtwert 1+


Einige Machtnutzer vergleichen die Macht mit einem Meer, welches mal ruhig ist und mal wild und unberechenbar. Lässt sich ein Machtanwender von ihr in seinen Handlungen leiten, fühlt er in jedem Moment die Macht durch ihn hindurchfließen. Dies erfrischt und stärkt ihn, wenngleich dies von seinen Gegnern die Kraft nimmt.


■ Basisform: Ebbe / Flut (10 EP)
 Deine Handlungen können dir selbst neue Kraft gewähren oder diese von deinen Gegnern zerrén.


Ebbe: Wenn du eine Fertigungsprobe ablegst, kannst du deine Ebbe-Machtprobe dazu würfeln. Du kannst  einsetzen und 1 Erschöpfung erleiden, damit jeder innerhalb Nahkampfreichweite ebenfalls 1 Erschöpfung erleidet. Dies kann nur einmal aktiviert werden.





Flut: Wenn du eine Fertigungsprobe ablegst, kannst du deine Flut-Machtprobe dazu würfeln. Du kannst  einsetzen und 1 Erschöpfung heilen. Dies kann nur einmal aktiviert werden.




■ Ausmaß (5 EP) ▶
 Gib  aus, um eine Anzahl an Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen vom Effekt ausschließen zu können.


■ Reichweite (10 EP)
 Gib  aus, um jeden innerhalb kurzer Reichweite zu beeinflussen.





■ Stärke 1 (10 EP)
 Du kannst  einsetzen, damit die erlittene oder geheilte Erschöpfung sich um 1 erhöht.




■ Kontrolle 1 (10 EP)
 Setze  ein, um dem Spielleiter einmal je Begegnung eine einzelne mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantwortende Frage zu stellen, die einen Bezug auf die aktuellen Ereignisse hat. Der Spielleiter muss die Frage wahrheitsgemäß beantworten, wenngleich die Antwort womöglich irreführend sein kann.








■ Kontrolle 2 (10 EP)
Ebbe: Beim Ablegen der kombinierten Ebbe-Machtprobe kannst du  einsetzen, damit jedes beeinflusste Ziel einen  bei Proben bis Ende der nächsten Runde erhält.
Flut: Beim Ablegen der kombinierten Flut-Machtprobe kannst du  einsetzen, damit du einen  bei Proben bis Ende deiner nächsten Runde erhältst.



■ Stärke 2 (10 EP)
 Du kannst  einsetzen, damit sich die addierten  oder  um 1 erhöhen.

■ Ausmaß (5 EP) ▶
 Gib  aus, um eine Anzahl an Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen vom Effekt ausschließen zu können.

■ Kontrolle 3 (10 EP)
Ebbe: Beim Ablegen der kombinierten Ebbe-Machtprobe kannst du  einsetzen, damit jedes beeinflusste Ziel einen  bei Proben bis Ende der nächsten Runde erhält.
Flut: Beim Ablegen der kombinierten Flut-Machtprobe kannst du  einsetzen, damit du einen  bei Proben bis Ende deiner nächsten Runde erhältst.

■ Stärke 2 (10 EP)
 Du kannst  einsetzen, damit sich die addierten  oder  um 1 erhöhen.

■ Kontrolle 4 (10 EP)
 Andauernder Effekt:  wird als Nebenhandlung bis Ende der Begegnung zugewiesen: Bis zum Ende der Begegnung darfst du einen  all deinen Pools hinzufügen. Jedes  oder  addiert entweder  oder  zur Probe, bei  erleidest du zudem 1 Erschöpfung und erhältst 1 Konflikt.

■ Kontrolle 5 (20 EP)
Ebbe: Wenn ein Ziel mindestens 5 Erschöpfung durch diese Kraft erlitten hat, kannst du einmal je Spielsitzung diesem Ziel eine automatische  zu seiner nächsten Probe hinzufügen.
Ebbe: Hast du durch diese Kraft mindestens 5 Erschöpfung geheilt, kannst du einmal je Spielsitzung deiner nächsten Probe einen automatischen  hinzufügen.

FERNSICHT

Erfordert: Machtwert 1+

Machtanwender können ihre visuellen Sinne weit darüber hinaus nutzen, was eigentlich möglich wäre, so dass ihnen nur wenig entgeht. Sie können in vollständiger Finsternis sehen, durch Objekte hindurch blicken und an Orten sehen, die für das normale Auge nicht mehr erfassbar sind. Für blinde Wesen oder solche, die keinen Sehsinn besitzen, ist diese Kraft besonders praktisch.

<p>■ Basisform: Fernsicht (5 EP) Durch die Verbindung mit der Macht kannst du deinen Sehsinn erweitern. Setze ● ein, um die Auswirkungen von Dunkelheit und Blindheit bis hin zu mittlerer Entfernung bis Ende deiner Runde (oder 1 Minute) ignorieren zu können – so als ob helllicher Tag wäre. .</p>			
<p>■ Kontrolle 1 (5 EP) Setze ● ein, um auch mikroskopisch kleine Details bei einem einzelnen Objekt in Nahkampfreichweite wahrnehmen zu können.</p>	<p>■ Kontrolle 2 (5 EP) Setze ● ein, um durch ein einzelnes Objekt innerhalb mittlerer Reichweite zu sehen, als ob dieses durchscheinend wäre.</p>	<p>■ Kontrolle 3 (5 EP) Setze ● ein, um auch feinere Details bei einem Objekt innerhalb mittlerer Reichweite wahrnehmen zu können.</p>	<p>■ Dauer (5 EP) Setze ● ein, um die Dauer dieser Fähigkeit um eine Anzahl gleich der Dauer-Aufwertungen in Runden zu erhöhen.</p>
<p>■ Reichweite (10 EP) ▶ Gib ● aus, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.</p>	<p>■ Dauer (5 EP) Setze ● ein, um die Dauer dieser Fähigkeit um eine Anzahl gleich der Dauer-Aufwertungen in Runden zu erhöhen.</p>	<p>■ Kontrolle 4 (10 EP) Wenn du eine Probe auf Wahrnehmung oder Wachsamkeit ablegst, kannst du deinen Machtfähigkeitspool auf Fernsicht mit zum eigentlichen Pool dazu würfeln. Du kannst dabei ● als ✨ oder ☹ einsetzen.</p>	<p>■ Reichweite (10 EP) ▶ Gib ● aus, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.</p>
<p>■ Kontrolle 5 (15 EP) Andauernder Effekt: Ein ◻ wird nach erfolgreicher Aktivierung der Basisform zugewiesen: Dein Rang in Wahrnehmung wird um 1 erhöht.</p>	<p>■ Kontrolle 6 (10 EP) Setze ●● ein, um in jede Richtung gleichzeitig zu sehen, was dir eine 360°-Sicht gewährt.</p>	<p>■ Meisterschaft (20 EP) Setze ●● ein, um von einem Punkt aus zu sehen, der sich zu dir innerhalb von kürzester Entfernung (Planetenmaßstab) befindet.</p>	

FESTHALTEN

Erfordert: Machtwert 2+

Der Machtanwender ist in der Lage, telekinetisch andere daran zu hindern, sich zu bewegen oder zu handeln. Dies kann sehr gut zu Verteidigungszwecken eingesetzt werden, aber manchmal wird ein Empfindsamer auch dazu verführt, den wehrlosen Gegner einfach zu zerquetschen.

Widerstandsprobe: Disziplin gegen Disziplin oder Widerstandskraft

<p>■ Basisform: Festhalten (15 EP) Du kannst andere in deiner Nähe festhalten. Setze ① ein, um dein Ziel innerhalb kurzer Reichweite bis Ende deiner nächsten Runde zu <i>lähmen</i> (es kann keine Manöver einsetzen und durchführen). Hast du ② zum Generieren von ① beim Wirken dieser Kraft benutzt, so erleidet das Ziel pro generiertem ② eine Wunde (Absorption wird ignoriert). Dies kann nur einmal aktiviert werden.</p>			
<p>■ Reichweite (10 EP) ▶ Setze ① ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.</p>	<p>■ Ausmaß (15 EP) ▶ Du kannst ①① einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen mit zu beeinflussen.</p>	<p>■ Stärke (5 EP) ▶ Setze ① ein, um das Ziel für eine Anzahl an Runden gleich den Stärke-Aufwertungen zu <i>desorientieren</i> (es erhält für diese Zeit einen ■ auf alle Proben).</p>	<p>■ Kontrolle 1 (10 EP) Setze ① ein: immer, wenn ein von Binden beeinflusstes Ziel eine Aktion unternimmt, erleidet es Erschöpfung gleich deiner Willenskraft.</p>
<p>■ Reichweite (15 EP) ▶ Setze ① ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.</p>	<p>■ Ausmaß (20 EP) ▶ Du kannst ①① einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen mit zu beeinflussen.</p>	<p>■ Stärke (10 EP) ▶ Setze ① ein, um das Ziel für eine Anzahl an Runden gleich den Stärke-Aufwertungen zu <i>desorientieren</i> (es erhält für diese Zeit einen ■ auf alle Proben).</p>	<p>■ Dauer (15 EP) Andauernder Effekt: ○○○ werden als Nebenhandlung zugewiesen: Du kannst diese Kraft bei jedem beeinflussten Ziel aufrechterhalten. Verlässt ein Ziel die Reichweite, so wirkt die Kraft für die übrigen Ziele noch immer. Dies kann nur einmal aktiviert werden. Diese Dauer betrifft nur die Status <i>Gelähmt</i> und <i>Handlungsunfähig</i>.</p>
<p>■ Kontrolle 2 (10 EP) Setze ① ein, um das Ziel augenblicklich eine Reichweitenkategorie näher zu dir oder von dir weg zu bewegen. Dies kann nur einmal aktiviert werden.</p>	<p>■ Ausmaß (25 EP) ▶ Du kannst ①① einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen mit zu beeinflussen.</p>	<p>■ Stärke (15 EP) ▶ Setze ① ein, um das Ziel für eine Anzahl an Runden gleich den Stärke-Aufwertungen zu <i>desorientieren</i> (es erhält für diese Zeit einen ■ auf alle Proben).</p>	
<p>■ Reichweite (20 EP) ▶ Setze ① ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.</p>	<p>■ Meisterschaft (25 EP) Falls die Probe nicht bereits gegen Widerstand war, so musst du mit deiner Aktivierungsprobe eine Disziplinsprobe gegen die des Ziels machen. Gelingt dir die Erzeugung dieser Kraft und die Probe, kannst du diese Aufwertung hervorrufen: Hast du <u>keine</u> ② bei der Probe generiert, so wird das Ziel auch <i>handlungsunfähig</i> bis zum Ende deiner nächsten Runde. Hast du dabei ② generiert, so erleidet das Ziel augenblicklich eine Kritische Wunde mit einem Bonus von +10 auf den Wurf für jeden für diesen Effekt eingesetzten ①.</p>		

GESPÜR

Erfordert: Machtwert 1+

Indem der Machtnutzer seinen Geist für die Macht öffnet, enthüllt sie ihm Dinge, die er nie ohne diese Sicht wahrgenommen hätte. Die Gedanken und Handlungen anderer werden ihm offenbart, so dass er Angriffen leichter entkommen kann oder aber klarere Einblicke in Situationen erhält.

Widerstandsprobe: Disziplin gegen Disziplin

■ Basisform: Gespür (10 EP)

Du kannst spüren, wie die Macht um dich herum mit der Welt interagiert.

Du kannst ● ausgeben, um alle Lebewesen innerhalb kurzer Reichweite zu spüren (egal ob empfindungsfähige Aliens oder Tiere). Dies kann nur einmal aktiviert werden.

Du kannst ● ausgeben, um den derzeitigen Gefühlszustand eines lebenden Ziels in Nahkampfreichweite zu spüren. Dies kann nur einmal aktiviert werden.

■ Kontrolle 1 (10 EP)

Andauernder Effekt: Ein ◻ wird zugewiesen: Wenn du Ziel eines Angriffs bist, kannst du einmal pro Runde die Schwierigkeit des gegnerischen Pools um 1 Stufe aufwerten.

Dies kann nur einmal aktiviert werden.

■ Kontrolle 2 (10 EP)

Effekt: Gib ● aus: Du spürst die derzeitigen, oberflächlichen Gedanken eines lebenden Ziels in Nahkampfreichweite.

Dies kann nur einmal aktiviert werden.

■ Wirkungsdauer (10 EP)

Die andauernden Effekte von Gespür können ein zusätzliches Mal pro Runde eingesetzt werden.

■ Reichweite (5 EP) ▶

Gib ● aus, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweiteaufwertungen zu erhöhen.

■ Ausmaß (5 EP) ▶

Du kannst ● ausgeben, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaßaufwertungen mit zu beeinflussen.

■ Stärke (10 EP)

Wenn du die andauernden Effekte von Gespür verwendest, kannst du die Pools um 2 Stufen aufwerten anstelle von nur einmal.

■ Reichweite (10 EP) ▶

Gib ● aus, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweiteaufwertungen zu erhöhen.

■ Ausmaß (10 EP) ▶

Du kannst ● ausgeben, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaßaufwertungen mit zu beeinflussen.

■ Kontrolle 3 (10 EP)

Andauernder Effekt: Ein ◻ wird angelegt: Einmal pro Runde kannst du deinen Angriffspool um 1 Stufe aufwerten.

Dies kann nur einmal aktiviert werden.

■ Reichweite (10 EP) ▶

Gib ● aus, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweiteaufwertungen gleich den Reichweiteverbesserungen zu erhöhen.

■ Ausmaß (10 EP) ▶

Du kannst ● ausgeben, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaßaufwertungen mit zu beeinflussen.

HEILUNG / VERLETZUNG

Erfordert: Machtwert 1+

Diese Kraft spiegelt wieder, wie die Macht die Lebenskraft von Lebewesen manipulieren kann.

Widerstandsprobe: Disziplin gegen Disziplin oder Widerstandskraft

■ Basisform: Heilung / Verletzen (15 EP)

Heilung (nur für Helden der hellen Seite der Macht): Setze ○ ein, um eine Anzahl an Wunden gleich deinem Intelligenzrang bei einem lebenden Ziel in Nahkampfreichweite oder dir zu heilen. Dies zählt wie der Einsatz 1 Stimpacks.

Verletzung: Setze ● ein, um bei einem lebenden Ziel in Nahkampfreichweite eine Anzahl an Wunden gleich deiner Intelligenz zu verursachen (dies ignoriert die Absorption). Du erhältst 1 Konflikt.

Beide Basisformen können nur jeweils einmal aktiviert werden.

■ Reichweite (15 EP) ▶

Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Ausmaß (5 EP) ▶

Du kannst ●● einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen mit zu beeinflussen.

■ Ausmaß (5 EP) ▶

Du kannst ●● einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen mit zu beeinflussen.

■ Kontrolle 1 (20 EP)

Heilung: Haben ● keine ● generiert, so heilt das Ziel Erschöpfung gleich der geheilten Wunden.

Verletzung: Wunden zum Aktivieren nur ● generiert, so erleidet d. Ziel Erschöpfung gleich der bewirkten Wunden.

■ Reichweite (20 EP) ▶

Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Ausmaß (10 EP) ▶

Du kannst ●● einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen innerhalb der Reichweite gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen mit zu beeinflussen.

■ Stärke (15 EP) ▶

Gib ● aus, um:
Heilung: ...die Menge geheilter Wunden um die Anzahl an Stärke-Aufwert. zu erhöhen.

Verletzen: ...die Menge verurs. Wunden um Anzahl an Stärke-Aufwert. zu erhöhen.

■ Kontrolle 2 (20 EP)

Setze ● ein, um:
Heilung: ...einen Status (wie *Desorientiert*) vom Ziel zu entfernen.

Verletzung: ...dir Wunden in Höhe der erlittenen Wunden des Ziels zu heilen, du erhältst 1 Konflikt.

■ Kontrolle 3 (20 EP)

Heilung: Heile eine Anzahl zusätzlicher Wunden gleich deinem Rang in Medizin.

Verletzung: Verursache den Verlust von zusätzlichen Wunden gleich deinem Medizin-Rang.

■ Kontrolle 4 (20 EP)

Heilung: Würfle bei der Aktivierung zusätzlich auf ◆◆◆ Medizin. Bei erfolgreicher Probe und Aktivierung kannst du bei einem Ziel eine kritische Wunde heilen.

Verletzung: Würfle bei der Aktivierung einen Wurf auf Medizin gegen die Widerstandskraft des Ziels (falls dies eh nicht schon geschah). Bei erfolgreicher Aktivierung und Probe kann er bei einem der Ziele eine kritische Wunde mit einem Bonus von +10 für je ●● beim Wurf verursachen.

■ Meisterschaft (20 EP)

1x je Sitzung möglich:
Heilung: Gib 4 ● aus, um ein seit deiner letzten Runde verstorb. Wesen zu reanimieren.

Verletzung: Falls du mit „Verletzen“ ein Wesen getötet hast, kannst du eines in RW: Nah reanimieren, das in der Begegnung starb. Beide erhalten 10 Konflikt.

■ Stärke (15 EP) ▶

Gib ● aus, um:
Heilung: ...die Menge geheilter Wunden um die Anzahl an Stärke-Aufwert. zu erhöhen.

Verletzung: ...die Menge verursachter Wunden um die Anzahl an Stärke-Aufwert. zu erhöhen.

HELLSICHT

Erfordert: Machtwert 1+

Du kannst die Macht um dich herum fließen sehen und erhältst Eindrücke, was ist und was sein wird. Je nach Kenntnis in dieser Machtfähigkeit kann er nur seine eigene Zukunft oder aber auch die nächsten Schritte der Wesen in seiner Umgebung erblicken. Jedoch sind die Bilder meist nicht klar und eindeutig, und keinesfalls so zu verstehen, dass sie eintreffen, wie du sie gesehen hast.

<p>■ Basisform: Hellsicht (10 EP) Du kannst 1 ausgeben, um vage Hinweise von zukünftigen Ereignissen zu erhaschen, die höchstens einen Tag in der Zukunft liegen. Diese erscheinen als verschwommene Bilder, kurze Eindrücke oder einfache Gefühle.</p>			
<p>■ Kontrolle 1 (10 EP) Wenn du eine Probe zur Bestimmung der Initiative durchführst, kannst du eine Vorhersehen-Machtprobe zum Pool hinzunehmen. Du kannst dabei 1 als 2 einsetzen.</p>		<p>■ Stärke (5 EP) ▶ Du kannst 1 ausgeben, um spezifische Details in der Vorhersehung gleich der Anzahl an Stärke-Aufwertungen wahrzunehmen. Er kann auch mehrere 1 einsetzen, um mehr Details zu erkennen.</p>	
<p>■ Ausmaß (5 EP) ▶ Du kannst 1 ausgeben, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen mit zu beeinflussen.</p>	<p>■ Reichweite (5 EP) ▶ Gib 1 aus, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.</p>	<p>■ Kontrolle 2 (10 EP) Du kannst 1 bei der Bestimmung der Initiative einsetzen, um ✨ zu erhalten (wenn er mehrere 1 einsetzt, kann er sich entscheiden, ob er je 1 einen ✨ oder 2 erhält).</p>	<p>■ Dauer (5 EP) ▶ Du kannst 1 ausgeben, um eine zusätzliche Anzahl an Tagen gleich der Anzahl an Dauer-Aufwertungen in die Zukunft sehen zu können.</p>
<p>■ Ausmaß (5 EP) ▶ Du kannst 1 ausgeben, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen mit zu beeinflussen.</p>	<p>■ Reichweite (5 EP) ▶ Gib 1 aus, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.</p>	<p>■ Reichweite (5 EP) ▶ Gib 1 aus, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.</p>	<p>■ Stärke (5 EP) ▶ Du kannst 1 ausgeben, um spezifische Details in der Vorhersehung gleich der Anzahl an Stärke-Aufwertungen wahrzunehmen. Er kann auch mehrere 1 einsetzen, um mehr Details zu erkennen.</p>
<p>■ Kontrolle 3 (15 EP) Wenn du eine Vorhersehen-Machtprobe zur Bestimmung der Initiative durchführst, kannst du 1 ausgeben, damit alle beeinflussten Ziele vor Beginn der ersten Kampf- runde ein freies Manöver durchführen können. Dies kann nur einmal aktiviert werden.</p>			<p>■ Dauer (5 EP) ▶ Du kannst 1 ausgeben, um eine zusätzliche Anzahl an Tagen gleich der Anzahl an Dauer-Aufwertungen in die Zukunft sehen zu können.</p>

IRREFÜHRUNG

Erfordert: Machtwert 1+

Du kannst Illusionen und Trugbilder um dich herum erschaffen und so andere verbergen.

Widerstandsprobe: Disziplin, Heimlichkeit oder Täuschung gegen Disziplin oder Wachsamkeit

■ Basisform: Irreführung (15 EP)
 Setze ● ein, um zu verursachen, dass ein Ziel innerhalb kurzer Reichweite ein bestimmtes Objekt oder eine spezifische Person mit höchstens Silhouette 1 bis zum Ende deines nächsten Zugs nicht mehr wahrnehmen kann. Dies kann nur einmal aktiviert werden.

■ Reichweite (5 EP) ▶
 Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Dauer (5 EP)
 Andauernder Effekt: ein ◻ wird als Nebenhandlung angelegt: Du kannst diese Kraft aufrechterhalten, solange sich das Ziel in Reichweite befindet.

■ Stärke (5 EP) ▶
 Gib ●● aus, um die maximale Silhouette des zu verschleiern- den Objekts oder Wesens um eine Anzahl gleich der Stärke-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Kontrolle 1 (10 EP)
 Du kannst die wahrgenommene Erscheinung des gewählten Objekts oder der spezifischen Person ändern, anstelle sie nur zu verbergen.

■ Ausmaß (10 EP) ▶
 Gib ● aus, um eine Anzahl zusätzlicher Ziele gleich deines Charisma-Wertes pro Ausmaß-Aufwertung zu beeinflussen.

■ Ausmaß (10 EP) ▶
 Gib ● aus, um eine Anzahl zusätzlicher Ziele gleich deines Charisma-Wertes pro Ausmaß-Aufwertung zu beeinflussen.

■ Stärke (10 EP) ▶
 Gib ●● aus, um die maximale Silhouette des zu verschleiern- den Objekts oder Wesens um eine Anzahl gleich der Stärke-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Kontrolle 2 (15 EP)
 Du kannst diese Kraft einsetzen, damit das Ziel eine einzelne illusionäre Person oder Trugbild-Objekt mit höchstens Silhouette 1 wahrnehmen kann. Dabei muss dir zusätzlich zur Machtprobe noch eine Probe auf Täuschung gegen die Wachsamkeit des Ziels gelingen. Jeder für diese Probe eingesetzte ● verursacht 1 Erschöpfung beim Ziel.

■ Reichweite (10 EP) ▶
 Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Kontrolle 3 (15 EP) ▶
 Andauernder Effekt: ein oder mehrere ◻ werden zugewiesen: je angelegtem ◻ erhalten Gegner einen ☞ bei Kampfproben gegen dich.

■ Stärke (15 EP) ▶
 Gib ●● aus, um die maximale Silhouette des zu verschleiern- den Objekts oder Wesens um eine Anzahl gleich der Stärke-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Meisterschaft (20 EP)
 Gib ●● aus, um eine zusätzliche Anzahl an Objekten oder Wesen gleich der Summe deiner List und Täuschung zu verschleiern.

■ Reichweite (15 EP) ▶
 Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Stärke (15 EP) ▶
 Gib ●● aus, um die maximale Silhouette des zu verschleiern- den Objekts oder Wesens um eine Anzahl gleich der Stärke-Aufwertungen zu erhöhen.

JERSERRAS BEHERRSCHUNG

Erfordert: Machtwert 2+

Diese berüchtigte Machtfähigkeit spielt mit den ureigensten Ängsten von Lebewesen und ruft schreckliche Bilder in deren Verstand hervor und gilt als der dunklen Seite der Macht sehr zugetan.

Widerstandsprobe: Disziplin gegen Disziplin

<p>■ Basisform: Jerserras Beherrschung (10 EP) Du kannst schreckliche Visionen bei Gegnern hervorrufen und sie ihren größten Ängsten aussetzen.</p> <p>Du kannst ● einsetzen, damit ein Ziel innerhalb kurzer Reichweite augenblicklich eine ◆◆ Angstprobe als Nebenhandlung außerhalb der eigenen Runde ablegen muss.</p>			
<p>■ Reichweite (5 EP) ▶ Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweiteaufwertungen zu erhöhen.</p>	<p>■ Stärke (10 EP) ▶ Setze ● ein, um die Schwierigkeit der Angstprobe um eine Anzahl den Stärkeaufwertungen zu erhöhen.</p>		
<p>■ Kontrolle 1 (10 EP) Erleidet ein Ziel Erschöpfung infolge dieser Machtfähigkeit, so regenerierst du die gleiche Menge an Erschöpfung.</p>	<p>■ Reichweite (10 EP) ▶ Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweiteaufwertungen zu erhöhen.</p>	<p>■ Kontrolle 2 (10 EP) Beim Ablegen einer Angstprobe kannst du deinen Beherrschung-Aktivierungspool hinzu nehmen und ● als ✨ oder ☺ einsetzen.</p>	<p>■ Ausmaß (10 EP) ▶ Du kannst ● einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen innerhalb der Reichweite gleich der Anzahl an Ausmaßaufwertungen mit zu beeinflussen.</p>
<p>■ Ausmaß (10 EP) ▶ Du kannst ● einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen innerhalb der Reichweite gleich der Anzahl an Ausmaßaufwertungen mit zu beeinflussen.</p>	<p>■ Stärke (10 EP) ▶ Setze ● ein, um die Schwierigkeit der Angstprobe um eine Anzahl den Stärkeaufwertungen zu erhöhen.</p>	<p>■ Kontrolle 3 (15 EP) Andauernder Effekt: Lege ◻ an: Du erhöhst deine Willenskraft-Eigenschaft um 1 (bis zu einem Maximum von 6)</p>	<p>■ Reichweite (15 EP) ▶ Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweiteaufwertungen zu erhöhen.</p>
<p>■ Meisterschaft 1 (15 EP) Du kannst mit einem Ziel innerhalb kurzer Reichweite eine Probe auf Disziplin gemeinsam mit der Einfluss-Machtfähigkeitsprobe gegen dessen Disziplin durchführen. Bei Erfolg und wenn du ein ● einsetzen kannst, darfst du einen ◻ anlegen. Das Ziel muss ebenfalls einen ◻ anlegen. Beide ◻ bleiben angelegt, bis du dies wieder auflöst oder die Begegnung endet.</p>		<p>■ Meisterschaft 2 (15 EP) Einmal je Spielsitzung darfst du, nachdem ein Ziel einen Fehlschlag bei einer durch diese Machtfähigkeit ausgelösten Angstprobe erlitten hat, bestimmen, dass dieses Ziel eine Aktion außerhalb der eigenen Runde nach deinem Wunsch durchführt. Du erhältst 3 Konflikt.</p>	

KAMPFMEDITATION

Erfordert: Machtwert 2+

Indem der Machtnutzer seinen eigenen Platz im Universum und die Macht um ihn herum spürt, kann er die Verbündeten im Kampf um sich herum führen, sie koordinieren und anleiten, Dinge zu vollbringen, die sonst unmöglich erschienen wären. Dies kann aber leicht zu vollständiger Kontrolle führen, so dass der Held stets eine Balance zwischen sanften Stoßen in die richtige Richtung und Tyrannei finden muss.

■ Basisform: Kampfmeditation (15 EP)
 Du kannst eine Gruppe dazu bringen, effektiver zusammen zu arbeiten.
 Gib ① aus, um einen automatischen ✨ zu allen Proben zu addieren, welche eine Gruppe aus bis zu so vielen Wesen bestehen kann, die deinem Charismawert entspricht. Dies hält bis zum Ende deiner nächsten Runde an. Erschaffst du diese Kraft auch mithilfe – oder allein durch – generierte ●, so reduziert sich bis zum Ende der Begegnung die Willenskraft jedes Ziels um 1 (Minimal auf 1).

■ Ausmaß (5 EP) ▶
 Gib ① aus, um eine Anzahl zusätzlicher Ziele gleich deines Charisma-Wertes pro Ausmaß-Aufwertung zu beeinflussen.

■ Reichweite (5 EP) ▶
 Setze ① ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Kontrolle 1 (10 EP)
 Beim Aktivieren dieser Kraft kannst du eine Führungsqualitätsprobe machen. Gelingt die Probe und wird auch Kampfmeditation aktiviert, so kannst du telepathisch den beeinflussten Zielen einfache Befehle geben. Diese Befehle sind nicht verbindlich, die Ziele verstehen sie aber auch, selbst wenn sie nicht die gleiche Sprache wie du sprechen.

■ Ausmaß (10 EP) ▶
 Gib ① aus, um eine Anzahl zusätzlicher Ziele gleich deines Charisma-Wertes pro Ausmaß-Aufwertung zu beeinflussen.

■ Reichweite (10 EP) ▶
 Setze ① ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Stärke (10 EP)
 Setze ①① ein, damit die beeinflussten Ziele einen zusätzlichen ✨ bei ihren Würfeln unter dem Einfluss dieser Kraft erhalten.

■ Ausmaß (15 EP) ▶
 Gib ① aus, um eine Anzahl zusätzlicher Ziele gleich deines Charisma-Wertes pro Ausmaß-Aufwertung zu beeinflussen.

■ Reichweite (15 EP) ▶
 Setze ① ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Dauer (25 EP)
 Andauernder Effekt: ⬡⬡⬡ werden als Nebenhandlung zugewiesen: Du kannst diese Kraft aufrechterhalten, solange sich die Ziele in Reichweite befinden. Verlässt ein Ziel die Reichweite, so wirkt die Kraft für die übrigen Ziele noch immer. Dies kann nur einmal aktiviert werden.

■ Ausmaß (20 EP) ▶
 Gib ① aus, um eine Anzahl zusätzlicher Ziele gleich deines Charisma-Wertes pro Ausmaß-Aufwertung zu beeinflussen.

■ Kontrolle 2 (20 EP) ▶
 Vor dem Versuch, diese Kraft zu aktivieren, kannst du 4 Erschöpfung erleiden, damit die Reichweiteebene auf Raumschiffebene geändert wird (anstelle von Personenebene). Sämtliche Reichweite-Aufwertungen gelten dann auch als Raumschiffebene.

■ Meisterschaft (25 EP)
 Hast du keine ● zum Generieren von ① beim Wirken dieser Kraft benutzt, so wähle eine Fertigkeit aus. Jedes beeinflusste Ziel hat die gewählte Fertigkeit auf dem gleichen Rang wie jenes Ziel der beeinflussten Gruppe, welches den höchsten Rang darin besitzt. Hast du ● zum Generieren von ① beim Wirken dieser Kraft benutzt, so muss jedes Ziel eine ⬠ Disziplinsprobe machen, um – falls von ihm erwünscht – deinen Befehlen beim Einsatz von Kampfmeditation zu widerstehen.

MANIPULIEREN

Erfordert: Machtwert 1+

Während viele Machtkräfte sich mit lebenden Wesen oder der Verbesserung des eigenen Körpers beschäftigen, beeinflusst diese Fähigkeit Maschinen und modifiziert diese auf einer molekularen Ebene. Ein Held kann hiermit Droiden oder Fahrzeuge reparieren oder gar ein Raumschiff noch steuern, welches schon als sicher zerstört gelten würde.

Widerstandsprüfung: Disziplin, Mechanik oder Computertechnik gegen Disziplin oder Widerstandskraft

<p>■ Basisform: Manipulieren (10 EP) Du kannst Maschinen auf molekularer Ebene formen, so dass sich diese einfacher reparieren und behandeln lassen.</p> <p>Du kannst ● einsetzen, damit ein Fahrzeug oder Raumschiff oder Droide in Nahkampfreichweite zu dir 1 Systembelastung regenerieren kann. Dies kann mehrmals aktiviert werden.</p>			
<p>■ Kontrolle 1 (5 EP) Andauernder Effekt: ein ◻ wird angelegt: Eine beschädigte Waffe oder Gegenstand wird als nicht beschädigt behandelt. Dies kann mehrmals eingesetzt werden.</p>	<p>■ Stärke (5 EP) ▶ Beim Einsatz dieser Fertigkeit kannst du ● einsetzen, damit Ziele zusätzliche Erschöpfung oder Systembelastung oder Wunden gleich der Aufwertungen regenerieren.</p>	<p>■ Kontrolle 2 (10 EP) Andauernder Effekt: ein oder mehrere ◻ werden zugewiesen: für jeden angelegten ◻ erhöht sich die Systembelastung eines Raumschiffs oder Fahrzeugs in Nahkampfreichweite zu dir um 3.</p>	
<p>■ Kontrolle 3 (10 EP) Wenn du eine Mechanikprobe machst, kannst du deinen Manipulieren-Machtfähigkeitswürfelvorrat zum Pool hinzunehmen. Du kannst dabei ● als ✨ oder ⚡ ausgeben.</p>	<p>■ Reichweite (10 EP) Setze ● ein, um die Maximalreichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.</p>	<p>■ Kontrolle 4 (10 EP) Setze ● ein, um bei einem Droiden in Nahkampfreichweite eine Anzahl an Wunden gleich deiner Intelligenz zu heilen.</p>	<p>■ Kontrolle 5 (10 EP) Wenn du eine Kampfprobe gegen einen Droiden, Raumschiff, Fahrzeug oder anderes mechanisches Konstrukt in Nahkampfreichweite machst, kannst du deinen Manipulieren-Machtfähigkeitswürfelvorrat zum Pool hinzunehmen. Für jeden eingesetzten ● erleidet das Ziel 1 Erschöpfung oder Systembelastung.</p>
<p>■ Kontrolle 6 (15 EP) Andauernder Effekt: ein oder mehrere ◻ werden angelegt: für jeden angelegten ◻ erhöht sich das Hüllenschadenslimit eines Raumschiffs oder Fahrzeugs in Nahkampfreichweite zu dir um 3.</p>		<p>■ Reichweite (10 EP) ▶ Setze ● ein, um die Maximalreichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.</p>	<p>■ Stärke (10 EP) ▶ Beim Einsatz dieser Fertigkeit kannst du ● einsetzen, damit Ziele zusätzliche Erschöpfung oder Systembelastung oder Wunden gleich der Aufwertungen regenerieren.</p>
<p>■ Kontrolle 7 (15 EP) Andauernder Effekt: Ein ◻ wird zugewiesen: Einmal pro Runde kannst du eine Probe auf Mechanik oder Computertechnik um 1 Stufe aufwerten. Dies kann nur einmal aktiviert werden.</p>	<p>■ Reichweite (15 EP) ▶ Setze ● ein, um die Maximalreichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.</p>	<p>■ Meisterschaft (20 EP) Wenn du eine Mechanikprobe machst, kannst du deinen Manipulieren-Machtfähigkeitswürfelvorrat zum Pool hinzunehmen. Du kannst dabei ●● als ⚡ ausgeben. Dies kann nur einmal aktiviert werden.</p>	

SCHÜTZEN / ENTFESSELN

Erfordert: Machtwert 3+

Machtnutzer können die Energie um sich herum lenken oder aber voll negativer Energie auf andere schleudern.

Widerstandsprobe: Disziplin gegen Disziplin

■ Basisform: Beschützen / Entfesseln (20 EP)

Schützen: Du kannst den Energiefluss um dich und andere herum lenken. Lege eine erfolgreiche ♦♦ Disziplinsprobe mit deinem Machtfähigkeitspool ab. Bei Erfolg kannst du ⓪⓪ einsetzen. Wirst du oder ein Ziel in Nahreichweite (bei Nutzern der Dunklen Seite nur du) bis zum Anfang deines nächsten Zugs von einem Angriff mit Energieschaden (z.B. Angriffe mit Lichtschwert oder Blaster) getroffen, so wird der Schaden um deinen Rang in Willenskraft +1 je ☆ reduziert. Dies hilft nur gegen einen einzelnen Angriff während der Wirkungsdauer.

Entfesseln: Du kannst eine Welle aus negativer emotionaler Energie auf andere schleudern. Setze ⓪⓪ ein und führe eine ♦♦ Disziplinsprobe als Fernkampfangriff mit kurzer Reichweite durch. Der Angriff hat einen Basisschaden gleich deiner Willenskraft und einer krit. Trefferschwelle von 4. Du erhältst 1 Konflikt.

■ Reichweite (5 EP) ▶

Setze ⓪⓪ ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Stärke (5 EP) ▶

Schützen: Setze ⓪ ein, um den reduzierten Schaden 1 Einsatzes um die Anzahl der Stärke-Aufwertungen zusätzlich zu senken.

Entfesseln: Setze ⓪ ein, um den Basischaden um die Anzahl der Stärke-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Stärke (10 EP) ▶

Schützen: Setze ⓪ ein, um den reduzierten Schaden 1 Einsatzes um die Anzahl der Stärke-Aufwertungen zusätzlich zu senken.

Entfesseln: Setze ⓪ ein, um den Basischaden um die Anzahl der Stärke-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Kontrolle 1 (10 EP)

Schützen: Setze ⓪ ein, um pro ausgegebenen ⓪ die Verteidigung des Ziels um 1 für die Dauer zu erhöhen.

Entfesseln: Setze ⓪ ein, um je eingesetzten ⓪ das Ziel 1 Erschöpfung erleiden zu lassen (ohne Absorption).

Aktivierung nur 1x mögl.

■ Reichweite (10 EP) ▶

Setze ⓪⓪ ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Ausmaß (10 EP) ▶

Du kannst ⓪ einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen mit zu beeinflussen.

■ Reichweite (10 EP) ▶

Setze ⓪⓪ ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Kontrolle 2 (15 EP)

Schützen: Setze ⓪ ein, damit diese Kraft gegen alle Angriffsarten schützen kann.

Entfesseln: Setze ⓪ ein, um dem Angriff *Verstricken 2* zu geben.

Kann nur einmal aktiviert werden.

■ Ausmaß (20 EP) ▶

Du kannst ⓪ einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen mit zu beeinflussen.

■ Stärke (15 EP) ▶

Schützen: Setze ⓪ ein, um den reduzierten Schaden 1 Einsatzes um die Anzahl der Stärke-Aufwertungen zusätzlich zu senken.

Entfesseln: Setze ⓪ ein, um den Basischaden um die Anzahl der Stärke-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Stärke (20 EP) ▶

Schützen: Setze ⓪ ein, um den reduzierten Schaden 1 Einsatzes um die Anzahl der Stärke-Aufwertungen zusätzlich zu senken.

Entfesseln: Setze ⓪ ein, um den Basischaden um die Anzahl d. Stärke-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Dauer (15 EP)

Schützen: Haben ⓪ keine ⓪ generiert, so reduziert sich der eingehende Schaden aller Angriffe gegen das Ziel.

Entfesseln: Wurden zum Aktivieren nur ⓪ generiert, so erhält der Angriff *Verbrennen 2*.

■ Kontrolle 3 (25 EP)

Schützen: Dienst du der hellen Seite der Macht, so kannst du einmal pro Spielsitzung 1 Schicksalspunkt umdrehen, um diese Kraft außerhalb deiner Runde als Nebenhandlung einsetzen zu können.

Entfesseln: Dienst du der dunklen Seite der Macht, so kannst du 1x pro Spielsitzung 1 Schicksalspunkt umdrehen, um diese Kraft als Manöver zu nutzen.

■ Meisterschaft (25 EP)

Schützen: Ein Anhänger der hellen Seite kann ⓪⓪ einsetzen, um auf 0 Schaden vor der Absorption reduzierte Angriffe, auf ihre Quelle zurückzuwerfen. Der Angriff richtet den gleichen, ursprüngl. Schaden an.

Entfesseln: Ein Anhänger der dunklen Seite kann Machtblitze werfen: er kann ⓪ einsetzen, um die kritische Trefferschwelle des Angriffs auf 1 zu senken.

SUCHEN

Erfordert: Machtwert 1+

Mit dieser Kraft kann der Held seine Gedanken nach außen schweifen lassen und etwas suchen, was verloren, verborgen oder vergessen war. Dabei ist die Reichweite meist nebensächlich, ebenso, wie lange schon etwas verloren geglaubt war.

Widerstandsprobe: Wachsamkeit gegen Disziplin oder Heimlichkeit

■ Basisform: Suchen (10 EP)

Du kannst deine Sinne nutzen, um Dinge zu spüren, selbst wenn sie Planeten entfernt sind, und um durch Sinnes-täuschungen zu blicken.

Du kannst ●● einsetzen, um eine Einsicht über den derzeitigen Aufenthaltsort (z.B. in welchem System er sich befindet) oder eine ungefähre Richtung einer Person oder eines Objektes, mit welchem er schon Kontakt hatte, er-langen, egal, wie weit dies von ihm entfernt ist. Diese Information ist eher vage. Diese Basisform kann nur einmal aktiviert werden.

Du kannst ● einsetzen und eine Wachsamkeitsprobe (evtl. gegen die Disziplin des Ziels, falls Trugbilder von jemand anderem erschaffen wurden) machen, um durch alle Irreführungen und Illusionen zu blicken, die ihm begegnen – egal, ob die Quelle technologisch oder mystisch ist. Er könnte ebenso durch ein generiertes Tarnfeld, Machtillu-sionen, Hologramme oder sogar Verkleidungen blicken und die Wahrheit dahinter erkennen. Gesprochene oder ge-schriebene Täuschungen werden davon aber nicht betroffen.

■ Ausmaß (5 EP) ▶

Setze ● ein, um ein zusätzliches Detail pro erworbe-ne Ausmaß-Aufwertung wahrzunehmen. Dies könnte in Bildern kommen, aber auch andere Sinne betreffen.

■ Kontrolle 1 (10 EP)

Andauernder Effekt: ein oder mehrere ◻ werden zu-gewiesen: Proben auf Wahrnehmung und Wachsam-keit werden je angelegtem ◻ einmal aufgewertet.

■ Stärke (10 EP) ▶

Setze ● ein, um eine machtbasierende Illu-sion mit einer Stärke gleich der Aufwertun-gen zu zerstören.

■ Ausmaß (5 EP) ▶

Setze ● ein, um ein zusätzliches Detail pro erworbe-ne Ausmaß-Aufwertung wahrzunehmen. Dies könnte in Bildern kommen, aber auch andere Sinne betreffen.

■ Ausmaß (5 EP) ▶

Setze ● ein, um ein zusätzliches Detail pro erworbene Ausmaß-Aufwertung wahrzu-nehmen. Dies könnte in Bildern kommen, aber auch andere Sinne be-treffen.

■ Kontrolle 2 (15 EP)

Setze ● ein, um ein zusätzliches Ziel ver-folgen zu können.

■ Stärke ▶ (15 EP)

Setze ● ein, um eine machtbasierende Illusion mit einer Stärke gleich der Aufwertungen zu zerstören.

■ Ausmaß (15 EP) ▶

Setze ● ein, um ein zusätzliches Detail pro erworbene Ausmaß-Aufwertung wahrzu-nehmen. Dies könnte in Bildern kommen, aber auch andere Sinne be-treffen.

■ Dauer (20 EP)

Andauernder Effekt: Lege ◻ an, nachdem du die Basisform von Suchen aktiviert hast, um Ziele auch dann verfolgen zu können, wenn sie sich bewe-gen.

■ Kontrolle 3 (15 EP)

Andauernder Effekt: ◻◻◻ werden zugewiesen: Deine Angriffe erhalten die Waffeneigenschaft Durch-bohrend mit einem Wert gleich deiner List und deinen Rängen in Wahrnehmung, oder die schon vorhande-ne Waffeneigenschaft wird um die gleiche Summe erhöht. Dies kann nur einmal aktiviert werden.

■ Meisterschaft (20 EP)

Mach eine Suchen-Machtprobe und setze ●●● ein, um ⊕ zu Kampfproben gegen das Ziel bis zum Ende der Begegnung zu er-halten. Dies kann nur einmal aktiviert werden.

TELEKINESE

Erfordert: Machtwert 1+

Die Fähigkeit, Dinge oder Lebewesen durch Gedankenkraft zu bewegen ist eine der eindrucksvollsten und sichtbarsten Kräfte. Hiermit können vom kleinsten Stein bis hin zu einem Raumschiff bewegt werden, so man den Le-genden glauben möchte. Sie lässt sich sehr vielseitig und kreativ einsetzen.

Im Kampf oder unter großer Anstrengung wirkt diese Machtfähigkeit nur für 1 Runde – möchte der Machtnutzer sie länger einsetzen, so kann der Spielleiter verlangen, dass dieser dafür einen oder mehrere ◻ zuweisen muss. Auch kann der Spielleiter es als erforderlich ansehen, dass der Machtnutzer bei großen Objekten, die er bewegen möchte (Silhouette 2 oder größer) 1 oder mehr Erschöpfung pro Runde gleich der Silhouette investieren muss.

Widerstandsprobe: Disziplin gegen Disziplin, Widerstandskraft oder Athletik (bei Kontrolle 2)

■ Basisform: Telekinese (10 EP)

Du kannst kleine Objekte mittels der Macht bewegen, ohne sie berühren zu müssen.

Du kannst ● einsetzen, um Objekte mit Silhouette 0 innerhalb kurzer Reichweite bis zur Maximalreichweite zu be-wegen. Die Maximalreichweite dieser Kraft ist ohne Aufwertungen kurz. Dies kann nur einmal aktiviert werden.

■ Ausmaß (5 EP) ▶

Du kannst ● einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen -gen mit zu beeinflus-sen.

■ Stärke (10 EP) ▶

Du kannst ● einsetzen, um die mögliche Größe der Silhouette des Zielobjekts um eine Anzahl gleich der An-zahl an Stärke-Aufwertungen zu erhö-hen.

■ Reichweite (5 EP) ▶

Setze ● ein, um die Maximalreichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkatego-rien gleich den Reich-weite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Reichweite (5 EP) ▶

Setze ● ein, um die Maximalreichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhö-hen.

■ Ausmaß (5 EP) ▶

Du kannst ● einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen -gen mit zu beeinflus-sen.

■ Stärke (10 EP) ▶

Du kannst ● einsetzen, um die mögliche Größe der Silhouette des Zielobjekts um eine Anzahl gleich der An-zahl an Stärke-Aufwertungen zu erhö-hen.

■ Kontrolle 1 (10 EP)

Du kannst Gegenstände auf andere Ziele schleudern. Dabei machst du eine Fernangriffsprobe (mit diesbe-züglichen Modifikationsmöglichkeiten, wie zielen) mit einem Pool aus deinem Disziplins- und deinem Macht-fähigkeitspool von Telekinese gegen eine Schwierig-keit gleich der Silhouette des geworfenen Objekts zu-sätzlich zur Verteidigung des Ziels u.ä.; Schaden ent-spricht dem 10fachen der Silhouette oder 5 bei Silhou-ette 0. Die Entfernung zum Ziel des geworfenen Ob-jekts modifiziert die Probe nicht, muss aber innerhalb der Reichweite liegen.
Möchtest du mehrere Ziele auf einmal treffen, so ist in der Regel ein großes Wurfobjekt notwendig und der Wurf wird modifiziert und behandelt wie vollautomati-sches Feuer.

■ Ausmaß (10 EP) ▶

Du kannst ● einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen mit zu beeinflussen.

■ Stärke (15 EP) ▶

Du kannst ● einsetzen, um die mögliche Größe der Silhouette des Zielobjekts um eine Anzahl gleich der An-zahl an Stärke-Aufwertungen zu erhö-hen.

■ Kontrolle 2 (5 EP)

Du kannst Objekte aus den Griffen anderer oder sicherer Verankerung reißen.

■ Reichweite (15 EP) ▶

Setze ● ein, um die Maximalreichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhö-hen.

■ Ausmaß (10 EP) ▶

Du kannst ● einsetzen, um eine Anzahl an zusätzlichen Zielen gleich der Anzahl an Ausmaß-Aufwertungen mit zu beeinflussen.

■ Stärke (20 EP) ▶

Du kannst ● einsetzen, um die mögliche Größe der Silhouette des Zielobjekts um eine Anzahl gleich der An-zahl an Stärke-Aufwertungen zu erhö-hen.

■ Kontrolle 3 (15 EP)

Du kannst nun feinmotorische Manipulationen bei Ob-jekten durchführen, so dass du alles aus der Ferne machen kannst, was du auch mit deinen Händen und Fingern durchführen könntest, solange es innerhalb der Reichweite dieser Kraft liegt.

UNTERDRÜCKEN

Erfordert: Machtwert 1+

Durch ein Gespür des Flusses der Macht und dem Wahrnehmen feindlicher Strömungen kann ein Machtanwender diese Kräfte ablenken und so Verbündete vor Schaden schützen. Meister dieser Kraft können sogar andere machtbasierende Angriffe gänzlich auflösen.

■ Basisform: Unterdrücken (10 EP)
 Du kannst die Effekte herannahender Machtfähigkeiten um dich herum dämpfen und so dich und deine Verbündeten vor deren Einfluss schützen. Diese Kraft geht davon aus, dass die Spielercharaktere und wichtige Nichtspielercharaktere Machtkräften widerstehen können (siehe Beginn dieses Kapitels).

Du kannst ● einsetzen, um einen automatischen ▼ bis zum Ende deiner nächsten Runde zu Machtfähigkeitsproben hinzu zu gewähren, welche gegen dich oder Verbündete in bis zu kurzer Reichweite gerichtet sind.

■ Stärke (5 EP)
 Setze ● ein, um feindlichen Machtfähigkeiten eine zusätzliche Anzahl an ▼ gleich der Anzahl an Stärke-Aufwertungen zu geben.

■ Dauer (5 EP)
 Andauernder Effekt: Ein ◻ wird angelegt, um die Auswirkungen dieser Machtfähigkeit andauern zu lassen, solange sich die Ziele innerhalb der Reichweite befinden.

■ Reichweite (5 EP) ▶
 Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Kontrolle 1 (10 EP)
 Lege einen oder mehrere ◻ an: Wirst du das Ziel einer Machtfähigkeit, reduziert sich die Anzahl an generierten ● dieser Kraft um ein Anzahl gleich deiner hierbei angelegten ◻.

■ Reichweite (5 EP) ▶
 Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Stärke (10 EP)
 Setze ● ein, um feindlichen Machtfähigkeiten eine zusätzliche Anzahl an ▼ gleich der Anzahl an Stärke-Aufwertungen zu geben.

■ Kontrolle 2 (10 EP)
 Du kannst einmal pro Spielsitzung einen Schicksalspunkt einsetzen, um diese Machtfähigkeit als Nebenhandlung außerhalb deiner Runde aktivieren zu dürfen.

■ Reichweite (5 EP) ▶
 Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.

■ Meisterschaft (20 EP)
 Du kannst eine Unterdrücken-Machtfähigkeitsprobe gemeinsam mit einer Probe mit deiner Disziplin gegen die eines anderen Machtanwenders in kurzer Entfernung machen. Kannst du ●● einsetzen und hast bei der Probe Erfolg, sind all seine angelegten ◻ frei und alle andauernden Effekte von Machtfähigkeiten oder Machttalenten gelten als beendet.

■ Kontrolle 3 (15 EP)
 Immer, wenn ein Machtanwender jemanden, der unter dem Einfluss von Unterdrücken steht, mit einer Machtfähigkeit zu beeinflussen versucht, und ● nutzt, um ● zu generieren, erleidet er Erschöpfung in Höhe deines Disziplin-Rangs.

VERSTÄRKEN

Erfordert: Machtwert 1+

Durch diese Machtfähigkeit kann der Nutzer die Energie und Kraft in seinem Körper steigern und so unglaubliche Sprünge oder ähnliche körperliche Leistungen vollbringen. Damit ist es ihm möglich, die eigenen Grenzen seines Körpers zu überwinden.

<p>■ Basisform: Verstärken (10 EP) Wenn du eine Athletikprobe machst, kannst du deinen Verstärken-Machtfähigkeitspool zum Pool hinzunehmen. Du kannst dabei ● als ✨ oder 🌀 ausgeben.</p>		
<p>■ Kontrolle 1 (5 EP) Verbessern kann nun auch bei Körperbeherrschungsproben genutzt werden.</p>	<p>■ Kontrolle 2 (5 EP) Verbessern kann nun auch bei Widerstandskraftproben genutzt werden.</p>	<p>■ Kontrolle 8 (10 EP) Du kannst einen Machtsprung machen: du kannst eine Verstärken-Machtprobe als Aktion durchführen und ● ausgeben, um horizontal zu jedem Ort in kurzer Reichweite zu springen. Damit kannst du auch Hindernisse überwinden. Es ist mit Machtsprung nicht möglich, sich aus Nahkampfreichweite hinaus- oder hinein zu bewegen.</p>
<p>■ Kontrolle 3 (5 EP) Verbessern kann nun auch bei Proben auf Pilot (Planetar) genutzt werden.</p>	<p>■ Kontrolle 4 (5 EP) Verbessern kann nun auch bei Handgemengeproben genutzt werden.</p>	<p>■ Kontrolle 9 (10 EP) Wenn du einen Machtsprung durchführst, kannst du sowohl horizontal wie auch vertikal springen.</p>
<p>■ Kontrolle 5 (5 EP) Verbessern kann nun auch bei Proben auf Pilot (Weltraum) genutzt werden.</p>	<p>■ Kontrolle 6 (10 EP) Andauernder Effekt: Ein ◻ wird zugewiesen: Deine Stärke erhöht sich um 1 (höchstens auf Wert 6.)</p>	<p>■ Reichweite 10 (10 EP) ▶ Gib ● aus, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweiteaufwertungen zu erhöhen.</p>
<p>■ Kontrolle 7 (10 EP) Andauernder Effekt: Ein ◻ wird zugewiesen: Deine Gewandtheit erhöht sich um 1 (höchstens auf Wert 6.)</p>		<p>■ Kontrolle 11 (10 EP) Du kannst Machtsprung als Manöver einsetzen.</p>

WARDE'S VORSEHUNG

Erfordert: Machtwert 1+

Der Jedi-Ritter Suljo Warde war sehr begabt in der Kunst der Vorsehungen und es gelang ihm, seine Befähigung darin so zu verfeinern, dass er die Handlungen einzelner Wesen erahnen konnte, noch ehe diese überhaupt daran dachten.

Dies ist aber ein zweiseitiges Schwert, da diese Kraft nicht die einzig mögliche Wahrheit zeigt. Die Zukunft wandelt sich ständig und selbst die eigenen Handlungen könnten dazu führen, dass sich ein Ziel dieser Kraft wie vorhergesehen benimmt oder aber auch nicht. Und auch wenn die Zukunft anders ausfällt als durch diese Kraft wahrgenommen, so könnte sie dennoch dem Anwender eine gewisse Wahrheit oder Einsicht gewährt haben.

Widerstandsprüfung: Disziplin oder Wahrnehmung gegen Disziplin, Heimlichkeit oder Täuschung

<p>■ Basisform: Warde's Vorsehung (10 EP) Du kannst ● einsetzen, um Hinweise zu erlangen, was ein Ziel-Wesen innerhalb kurzer Reichweite wahrscheinlich in der nahen Zukunft (bis zum Ende der Begegnung) machen wird.</p>			
<p>■ Reichweite (5 EP) ▶ Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.</p>	<p>■ Kontrolle 1 (10 EP) Wenn du eine Probe zur Bestimmung der Initiative durchführst, kannst du eine Warde's Vorsehung-Machtprobe zum Pool hinzunehmen. Du kannst dabei jedes ● als automatischen ✨ bei deiner ersten Probe während dieser Begegnung nutzen.</p>		
<p>■ Stärke (10 EP) Setze ●● ein, um □ gleich der Stärke-Aufwertungen zu deinem nächsten Wurf gegen das Ziel zu addieren.</p>	<p>■ Kontrolle 2 (10 EP) Einmal pro Begegnung kannst du die Basisform als Manöver einsetzen.</p>	<p>■ Dauer (10 EP) ▶ Du kannst ●● ausgeben, damit die Boni durch diese Machtfähigkeit eine zusätzliche Anzahl an Runden gleich der Dauer-Aufwertungen anhalten.</p>	<p>■ Dauer (10 EP) ▶ Du kannst ●● ausgeben, damit die Boni durch diese Machtfähigkeit eine zusätzliche Anzahl an Runden gleich der Dauer-Aufwertungen anhalten.</p>
<p>■ Reichweite (5 EP) ▶ Setze ● ein, um die Reichweite der Kraft um eine Anzahl an Reichweitenkategorien gleich den Reichweite-Aufwertungen zu erhöhen.</p>	<p>■ Dauer (10 EP) ▶ Du kannst ●● ausgeben, damit die Boni durch diese Machtfähigkeit eine zusätzliche Anzahl an Runden gleich der Dauer-Aufwertungen anhalten.</p>	<p>■ Kontrolle 3 (15 EP) Wenn du Warde's Vorhersehung-Machtprobe zur Bestimmung deiner Initiative hinzu nimmst, kannst du ● als automatischen 🌀 bei deinem ersten Wurf während dieser Begegnung nutzen.</p>	<p>■ Ausmaß (10 EP) Wenn du Warde's Vorhersehung-Machtprobe zur Bestimmung deiner Initiative hinzu nimmst, kannst du ● als automatischen ✨ oder 🌀 beim ersten Wurf eines Verbündeten während dieser Begegnung nutzen.</p>
<p>■ Stärke (10 EP) ▶ Setze ●● ein, um □ gleich der Stärke-Aufwertungen zu deinem nächsten Wurf gegen das Ziel zu addieren.</p>	<p>■ Kontrolle 4 (15 EP) Wenn du Warde's Vorhersehung-Machtprobe zur Bestimmung deiner Initiative hinzu nimmst und keine ● zum Generieren von ● genutzt hast, erhält jeder Verbündete einen ✨ zu Initiativwürfen hinzu. Hast du ● zum Generieren von ● genutzt, erhält jeder Gegner einen ✨ zum Initiativwurf hinzu, du kannst aber vor Beginn der Auseinandersetzung eine freie Aktion durchführen.</p>		