



GEISTER CHEAT SHEET

Beschwöre einen **MINDEREN GEIST**, indem du diesen mit Magie/Beschwörung als Vorteil erschaffst!

Um einen **HÖHEREN GEIST** zu beschwören, würfle Magie/Beschwörung gegen die unmodifizierte Grundschwierigkeit *bei einer rituellen Beschwörung vor dem Run* oder gegen eine erhöhte Grundschwierigkeit für eine spontane Beschwörung *während des Runs*!

Gib einen Punkt **Ressourcen** aus für +2 Magie/Beschwörung für eine rituelle Beschwörung!

Nimm **Entzug** in Kauf, um aus einem Fehlschlag einen Erfolg mit einer Erfolgsstufe zu machen!

Die Anzahl der Erfolgsstufen gibt die Anzahl der **Dienste** an, die der beschworene Geist für dich leisten wird.

GRUNDWERTE eines höheren Geistes:

- 1 Aspekt
- Mäßige (+0) Kraftstufe
- Nahkampfangriffe mit Waffenstufe 1
- Rüstungsstufe 3 gegen nichtmagische körperliche Angriffe
- Schwere Konsequenz zum Ausgleich von nichtmagischem körperlichen Schaden

Die **GRUNDSCHWIERIGKEIT** ist Mäßig (+0). Erhöhe die Grundschwierigkeit um jeweils eine Stufe für **GEISTERKRÄFTE**:

Ein **zusätzlicher Aspekt**

Erhöhung der **Kraftstufe** um +1 bis maximal Gut (+3)

Granatwerfer (Raketen müssen separat beschafft werden)

Verbesserung der **Nahkampfangriffe** um eine Stufe bis maximal Waffenstufe 3

Übernatürliche Fähigkeiten entsprechend einer der Magiefertigkeiten (außer Magie/Beschwörung)

Flächeneffekt mit übernatürlichen Fähigkeiten für den Preis einer leichten geistigen Konsequenz

Selektive Zielauswahl (entsprechend den Regeln für Automatikfeuer) mit übernatürlichen Fähigkeiten für den Preis eines Punkts geistigen Schaden

Leichte Konsequenz

Mittlere Konsequenz (setzt leichte Konsequenz voraus!)

NAME: <input type="text"/>	
ASPEKT: <input type="checkbox"/> ASPEKT: <input type="text"/>	
KRAFTSTUFE: <input type="text"/>	NAHKAMPF [WAFFENSTUFE]: <input type="text"/>
Dienste: <input type="text"/>	
GEISTERKRÄFTE <i>Rüstung 3 gegen nichtmagische körperliche Angriffe</i>	
KONSEQUENZEN:	
<input type="checkbox"/> LEICHT:	
<input type="checkbox"/> MITTEL:	
SCHWER: (nur nichtmagischer körperl. Schaden)	

NAME: <input type="text"/>	
ASPEKT: <input type="checkbox"/> ASPEKT: <input type="text"/>	
KRAFTSTUFE: <input type="text"/>	NAHKAMPF [WAFFENSTUFE]: <input type="text"/>
Dienste: <input type="text"/>	
GEISTERKRÄFTE <i>Rüstung 3 gegen nichtmagische körperliche Angriffe</i>	
KONSEQUENZEN:	
<input type="checkbox"/> LEICHT:	
<input type="checkbox"/> MITTEL:	
SCHWER: (nur nichtmagischer körperl. Schaden)	

NAME: <input type="text"/>	
ASPEKT: <input type="checkbox"/> ASPEKT: <input type="text"/>	
KRAFTSTUFE: <input type="text"/>	NAHKAMPF [WAFFENSTUFE]: <input type="text"/>
Dienste: <input type="text"/>	
GEISTERKRÄFTE <i>Rüstung 3 gegen nichtmagische körperliche Angriffe</i>	
KONSEQUENZEN:	
<input type="checkbox"/> LEICHT:	
<input type="checkbox"/> MITTEL:	
SCHWER: (nur nichtmagischer körperl. Schaden)	