

SHADOWCORE - GEISTER-WORKSHEET

Aktion mit Magie/Beschwören gegen Mäßige (+) Schwierigkeit unter Idealbedingungen, ansonsten gegen höhere Schwierigkeit nach Ermessen des Spielleiters.

Bei der rituellen Beschwörung eines Höheren Geistes kannst du einen Punkt Ressourcen für spezielle Materialien ausgeben, um einen Bonus von +2 auf die Beschwörung zu bekommen.

Grundwerte eines höheren Geistes:

- Ein Aspekt: _____
- Mäßige (+0) Kraftstufe
- Nahkampfangriffe zählen als leichte Waffe
- Schwere Rüstung (nur gegen nichtmagische körperliche Angriffe)
- Schwere Konsequenz (nur für nichtmagischen körperlichen Schaden)

Für jede Erfolgsstufe beim Beschwören kannst du einem höheren Geist eine der folgenden Geisterkräfte verleihen. In der Liste eingerückt stehende Geisterkräfte setzen die jeweils voranstehende Geisterkraft voraus:

- ☐ Durchschnittliche (+1) Kraftstufe
 - ☐ Ordentliche (+2) Kraftstufe
 - ☐ Gute (+3) Kraftstufe
- ☐ Nahkampfangriffe zählen als mittlere Waffe
 - ☐ Nahkampfangriffe zählen als schwere Waffe
- ☐ Magischer Fernkampfangriff, gegen den mit ☐ Stärke ☐ Willenskraft verteidigt wird
- ☐ Geisterkraft, die einer konkreten Anwendung von Illusions- oder geistiger oder physischer Manipulationsmagie entspricht:

- ☐ Geisterkraft, die einer konkreten Anwendung von Illusions- oder geistiger oder physischer Manipulationsmagie entspricht:

- ☐ Geisterkraft, die einer konkreten Anwendung von Illusions- oder geistiger oder physischer Manipulationsmagie entspricht:

- ☐ Du kannst mit einer Geisterkraft alle Ziele innerhalb einer Zone angreifen oder beeinflussen. Dafür erleidest du pro Aktion einen Punkt Stress.

- ☐ Leichte Konsequenz
 - ☐ Mittlere Konsequenz