

Inhalt

Dämonische Fähigkeiten als Ergänzung für Signum.....	2
Nachteile	2
Wahn siehe Text, max -6 LT	2
Seelenabhängig -1LT/Seele am Tag, max -6.....	2
Essenzabhängig -6LT.....	2
Schadensanfällig -2/-4/-6 LT.....	2
Allgemeine Vorteile	2
Deine Macht ist Mein! Kosten 0.....	2
Immunität gegen [Schadenstyp] Kosten: 6LT.....	2
Heilung durch [Schadenstyp] Kosten 4LT, Setzt Immunität voraus	3
Körperliche Vorteile	3
Gewaltige Kraft 2LT	3
Natürliche Waffen (Klauen, Keulen,...) 1/3LT.....	3
Kontaktwaffen: Gifte, Elektrizität, Feuer etc. 3LT	3
Geistige Vorteile	3
Wissen Seele.....	3
Seelische Vorteile	3
Nur ein Meister! Kosten 6LT.....	4
Sphärisch Kosten 6LT.....	4
IMP-Vorteile	4
Der Meister kriegt mich nicht! Kosten 3LT.....	4
Der Meister sieht mich nicht! Kosten 3LT	4

Dämonische Fähigkeiten als Ergänzung für Signum

Nachteile

Wahn **siehe Text, max -6 LT**

Die geistige Gesundheit des Dämonen hat beim Übertritt in diese Sphaere stark gelitten. Er begreift seine Umwelt anders als die Anderen und handelt unvorhersehbar.

Jede Stunde zieht der Spieler aus einem Beutel 1 Murmel. In dem Beutel befinden sich 3 „gute“ und [Nachteilpunkte] „schlechte“ Murmeln. Erwischt er eine „schlechte“ greift er den nächsten Verbündeten mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln an. Versteckte Aktionen sind dabei nicht erlaubt.

Seelenabhängig **-1LT/Seele am Tag, max -6**

Der Dämon benötigt eine definierte Anzahl an Seelen, um in dieser Sphaere überleben zu können.

Um eine Seele zu assimilieren muss er das Opfer kampfunfähig stellen (betäuben, fesseln...) und dann auf möglichst grausame Art und Weise zu Tode bringen, was etwa 5 Minuten dauert.

Schafft er es nicht, die Anzahl an Seelen zu assimilieren, verliert er pro fehlender Seele 1LP, der bis zum Ende des Spiels nicht regeneriert werden kann.

Essenzabhängig **-6LT**

Der Dämon hat seine natürliche Regenerationsfähigkeit verloren, nur fremde Lebenskraft hält ihn am Leben. Verlorene LP können weder durch Schlaf noch durch eine Heilmethode (Heilkunde, Zauber etc.) wiederhergestellt werden. Der Dämon muss sich seine Lebenskraft von anderen Wesen stehlen, deren Wunden dann nur durch Schlaf geheilt werden können (siehe Blutmagie).

Schadensanfällig **-2/-4/-6 LT**

Der Dämon wird von Schaden aus einer bestimmten Quelle [Schadenstyp] schwerer geschädigt als es normalerweise der Fall wäre. Dadurch nimmt er x2/x3 so viel Schaden bzw. fällt ungeachtet jeder (auch magischer) Rüstung sofort auf 0.

Wurde der Vorteil Immunität gegen [Schadenstyp] gewählt, muss das Gegenelement als Schwäche gewählt werden.

Allgemeine Vorteile

Deine Macht ist Mein! **Kosten 0**

Tötet ein Dämon einen anderen Dämonen im rituellen Zweikampf kann er die Essenz des Gefallenen zum Teil übernehmen. Der Dämon erhält 1LT für je 3LT seines Gegner. Erfahrungspunkte oder Generierungspunkte zählen nicht!

Als „rituell“ gilt jeder Kampf, der nur von den beiden Kontrahenten bestritten wird- wobei der Kampf auch sehr einseitig durch ein meucheln aus dem Hinterhalt erfolgen kann.

Immunität gegen [Schadenstyp] **Kosten: 6LT**

Feuer	Wasser	
Erde (Eisen)	Luft (Blitz)	
Heilig	Unheilig	(entspricht dämonisch/celestial)

Der Dämon verliert durch REINEN Schaden dieser Quelle keine LP (seine Rüstung ist aber sehr wohl betroffen). Die Immunität ist durch eine entsprechende Schminke/Maske/ what ever erkenntlich zu machen.

Heilung durch [Schadenstyp]

Kosten 4LT, Setzt Immunität voraus

Der Dämon gewinnt durch Schaden des gewählten Typs Lebenspunkte hinzu. Dadurch kann sein Maximum nicht überschritten werden. Quellen, die keine definierte Menge an Schaden verursachen (Lagerfeuer, Brunnen etc.) werden von der SL Situationsabhängig mit einem Schadencode versehen. Diese Heilung hilft nicht gegen den Nachteil Essenzabhängig!

Körperliche Vorteile

Alle körperlichen Vorteile werden gegen das Attribut Körper (K) verrechnet.

Gewaltige Kraft

2LT

Der Dämon besitzt gewaltige körperliche Kräfte und kann diese im Kampf einsetzen. Er verursacht +1TP Schaden, allerdings sind seine Waffen nach jedem Kampf zerstört und müssen repariert werden. Als „ein Kampf“ zählen alle kämpferischen Handlungen, zwischen denen nicht mehr als 5 Minuten liegen.

Natürliche Waffen (Klauen, Keulen,...)

1/3LT

Eine (oder mehrere) Extremitäten des Dämons sind zu Waffen umfunktioniert. Diese fügen dämonisch/magischen Schaden zu und können nach den üblichen Regeln verbessert werden. Wird durch die Waffe eine Hand des Dämons unbrauchbar gilt der Nachteil „Einhändig“. Für diese Waffen ist ein Waffenskill nötig!

Kontaktwaffen: Gifte, Elektrizität, Feuer etc.

3LT

Der Körper des Dämons sondert eine schädigende Substanz ab, die sich auch auf die Waffen des Dämons erstreckt. Dies erhöht die angerichteten TP um +1 und gibt den Zusatz [Schadenstyp].

Geistige Vorteile

Alle geistigen Vorteile werden gegen das Attribut Geist (G) verrechnet.

Wissen Seele

Der Dämon verfügt über ein ausgefeiltes Wissen über die verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten von derischen Seelen. Er kann damit beispielsweise die Fähigkeiten Seelengefängnis, Phylakterium oder Seelenfeuer nutzen.

Seelengefängnis: Ein Dämon kann bis zu LP Seelen an sich binden und mit sich herumtragen, um sie später zu verwenden. Dazu muss er das noch lebende Opfer seiner Seele berauben – was etwa 10 Minuten grausamen Quälens dauert und diese dann in einen Gegenstand bannen (Voraussetzungen: Artefaktkunde, RK I)

Phylakterium: Der Dämon erschafft sich einen Seelensitz auf dieser Ebene. Sollte er erschlagen oder verbannt werden, kehrt seine Seele sofort in diesen Gegenstand zurück und regeneriert sich dort. Dies senkt den LT-Verlust bei Tod/Bannung um die Hälfte. Gleichzeitig ist das Phylakterium aber auch eine Quelle der Macht über den Dämonen. Das Gefäß beinhaltet den „Wahren Namen“ des Dämons und muss als magischer Gegenstand erkennbar sein. Das Phylakterium ist immer am Spielgelände aufzustellen.

(Voraussetzungen: Artefaktkunde, Artefaktherstellung I und II, Objekt von entsprechender Güte)

Seelenfeuer: Der Dämon kann Seelen „verbrennen“ um LP oder MP zu erhalten. Pro Seele erhält er 1LP/3MP, die er sich in einem Kurzritual zunutze machen kann. Sein LP/MP Maximum kann dabei überschritten werden.

Seelische Vorteile

Alle seelischen Vorteile werden gegen das Attribut Seele (S) verrechnet.

Nur ein Meister!**Kosten 6LT**

Der Dämon widersteht allen Zaubern/Fähigkeiten der Kategorie Behinderung. Gleichzeitig muss ein anderer Dämon (auf dem Spiel) den „Wahren Namen“ des Dämons kennen. Dessen Zaubern kann nicht widerstanden werden.

Sphärisch**Kosten 6LT**

Der Dämon besitzt keine feste Gestalt. Er ist als Schemen wahrnehmbar, kann aber diese Welt nicht mundan/körperlich beeinflussen. Dies behindert weder seine sprachlichen noch seine magischen Fähigkeiten.

Dafür kann er „mundane“ Gegenstände (Waffen, Tische etc.) und sogar Mauerwerk durchqueren. Astrale Wesen und magische/geweihte Waffen können ihn normal berühren und mit ihm interagieren.

IMP-Vorteile**Der Meister kriegt mich nicht!****Kosten 3LT**

Der IMP kann, um vor seinem MEISTER zu fliehen kurze (max 2 Minuten) Sprünge in den Astralraum unternehmen.

Der Meister sieht mich nicht!**Kosten 3LT**

Der IMP kann, um vor seinem MEISTER zu fliehen/ihm einen Streich zu spielen „Unsichtbarkeit“ wirken. Der Zauber hält maximal 5 Minuten an.