

Macht-Ressourcen

Ein Charakter kann 3 verschiedene Macht-Ressourcen besitzen: Fokus, Energie und Material.

Ressourcen-Typen

Fokus

Ein Charakter kann etwas tun, um Fokus auf einem Ziel oder sich zu bekommen. Fokus kann durch bestimmte Aktionen auch verloren werden.

Hat ein Charakter Fokus auf einem Ziel hat er den "andauernden"-Effekt der Macht. Wird Fokus verloren, aktiviert sich der "verbraucht"-Effekt der Macht.

Die Quelle legt fest, welche Aktionen Fokus geben und welche Sonderregeln beim Fokus gelten.

Energie

Energie ist etwas, das ein Charakter einsetzen kann, um unglaubliche Taten zu vollbringen. Unter bestimmten Umständen kann diese Energie übermächtig sein.

Setzt ein Charakter Energie ein, aktiviert sich der "verbraucht"-Effekt der Macht. So viele Male am Tag kann ein Charakter sich aufladen. Energie, die im aufgeladenen Zustand eingesetzt wird, hat auch den "geladen"-Effekt.

Ein Energiepunkt wird normalerweise innerhalb von 10min aufgeladen. Die Quelle legt fest, wie Energie schneller aufgeladen werden kann und welche Aktionen den Charakter aufgeladen machen.

Material

Material wird von einem Charakter gesammelt, erstellt oder mit Macht infusiert. Einige Materialien kann er bei Tagesbeginn aufladen und in Objekte umwandeln, die den Tag halten. Materialien können auch durch Aktionen in kurzlebige Objekte umgewandelt werden.

Eine Kreatur, die ein Macht-Objekt trägt, hält oder davon betroffen ist, hat den "andauernd"-Effekt der Macht. Ist das Objekt eins, welches den ganzen Tag hält, hat sie auch den "geladen"-Effekt der Macht.

Ein Material kann normalerweise innerhalb von 10min erstellt werden. Die Quelle legt fest, wie Materialien (auch geladene tägliche) schneller erstellt werden können.

Macht-Effekte

Der Pfad legt gewöhnlich fest, was beim "andauernd", "verbraucht" und "geladen"-Effekt passiert.

Revision #1

Created 2026-07-14 07:49:16 UTC by Philipp

Updated 2026-07-14 09:11:36 UTC by Philipp