

## EXPERIMENTALSUBSTANZEN



3

Magieart: Technomantie

Reichweite: Berührung

Schwierigkeit: Speziell

Dauer: Bis zum Spielende

Wirkungsbereich: Eine verbündete Dirzfigur

Frequenz: 1

Wähle vor der Magieprobe eine der im folgenden beschriebenen Substanzen aus. Von der Art des Serums hängen die Effekte und die Schwierigkeit des Zaubers ab.

**Mycosymbiose / Schwierigkeit 8:**  
Ein gelbliches Gas entsteht in den Lungen des Klons. Sobald dieser nicht mehr atmen kann, entweicht das Gas. Sobald das Opfer SOFORT TOT ist, legst Du eine Karte dahin, wo es stand, mit der Figur als Zentrum der Karte. An dieser Stelle hängt eine Gaswolke in der Luft. Die Wolke bewegt sich nicht und versperrt wie ein Hindernis die Sicht. Sie kann von Kämpfern durchquert werden und verhindert keine Nahkämpfe.

**Zorn des Djarran / Schwierigkeit 8:**  
Eine Zorneswelle überschwemmt den Geist des Klons und verwandelt ihn in eine blutrünstige Kampfmaschine. Die Zielfigur bekommt die Fähigkeit Geborener Kämpfer, erleidet aber am Ende jeder Runde automatisch eine Leichte Verletzung.

**Adrenalinausbruch / Schwierigkeit 10:**  
Das Wesen verspürt plötzlich einen stechenden Schmerz, gegen das nur ein extrem starker Stimulus hilft, wie beispielsweise grobe Lust oder ein noch größerer Schmerz. Das empfindliche Gleichgewicht des Wesens kippt, so dass der Tod der einzige mögliche Ausweg zu sein scheint. Die Zielfigur wird schwer verletzt, bekommt aber die Fähigkeit Verzweifelt verliehen. Die Stärke wird um 5 Punkte gesteigert.

Erzeugt von <http://www.thedarksite.net/>

Die Experimentalsubstanzen können nur Dirz-Milizen oder Dirz Soldaten eingesetzt werden.

Original Karten von Rackham sp. Iter Rackham Entertainment, Frankreich. Letzter bekannter Vertrieb in DE/A/CH durch Universal Cards sp. Iter Universal Trends.

PDF-Erzeugung mit Hilfe von tFPDF von Ian Back (open source unter LGPL-Lizenz):  
<http://www.fpdf.org/en/script/script92.php>