

Regeln für Beschwörer

Jordan Eichner

Inhaltsverzeichnis

Grundlagen	3
Die Profession des Beschwörers	4
Stufen	4
Offensive Beschwörungen	5
Formen	6
Detonation	6
Liste der Modifikatoren	7
Defensive Beschwörungen	8
Autonome Beschwörungen	9
Einführung	10
Niedere Elementare	11
Erschaffung	11
Anrufung	11
Klassen von Elementaren	12
Große Elementare	13
Modifikation niederer Elementare	14

<i>INHALTSVERZEICHNIS</i>	2
---------------------------	---

Effekte	15
----------------	-----------

Feuer	16
Licht	16
Hitze	16

Erde	17
Stabilität	17
Masse	17

Wasser	18
Kälte	18
Kinetische Energie	18

Wind	19
Elektrizität	19
Windkraft	19

Grundlagen

Die Profession des Beschwörers

Stufen

Stufe 0: Beschwörungen(Einsatz von offensiven und defensiven Beschwörungen ohne Möglichkeit der Selektion)

Stufe 1: Selektive Beschwörungen 1(Ziele können gegen Aufschlag in Höhe der Selektionsgröße ausgewählt werden, der Rahmen sei dabei zu Ungunsten des Beschwörers zu wählen)

Stufe 2: Novize des fünftes Element(Erschaffung niederer Elementare und Herbeirufung selbiger, sowie großer Elementare);

Stufe 3: Selektive Beschwörungen 2(Rahmen wird zugunsten des Beschwörers gelegt. Alternativ kann der Beschwörer einen beliebigen Bereich(mit Aufschlag von 5 einen weiteren und so fort) aus der Gleichung für Selektion und Arealberechnung herausnehmen);

Stufe 4: Meister des Fünften Elements(Erschaffung großer Elementare, sowie Modifikation niederer Elementare);

Offensive Beschwörungen

Formen

Detonation

Wirkung breitet sich von einem Fixpunkt in alle Richtungen aus und nimmt mit zunehmender Reichweite(jeweils in fixen Intervallen) an Stärke ab. Als Stufe 4 Beschwörer kann anstatt eines Ausgangspunkte, ein Bereich gewählt werden. Mögliche Modifikationen sind:

Gepresste Schockwelle Anstatt einer Kugel, breitet sich die Energie primär entlang einer Achse aus(z.B. als Welle). Durch die Bündelung werden die Reichweitensegmente verdoppelt.

Streckung Durch einen Mehraufwand an Energie wird ein Segment in seiner Größe erweitert.

Implosion Effekt beginnt als Sphäre, die in sich zusammenfällt.

Liste der Modifikatoren

Defensive Beschwörungen

Autonome Beschwörungen

Einführung

Neben den vier Grundelementen, welche jeder Beschwörer zu Beginn seiner Ausbildung verwenden kann. Existiert für jene mit mehr Erfahrung die Möglichkeiten das Fünfte Element, Lyrium, zu benutzen um ihrer Magie Verstand zu geben. Dabei kann der Beschwörer entweder aus Lyrium, elementarer Energie und einem Teil seines eigenen Verstandes einen Elementaren Erschaffen, oder einen bereits vorhandenen mittels Lyrium in seinen Dienst zwingen.

Niedere Elementare

Erschaffung

Regeln, Eigenschaften

- Neugeschaffene Elementare haben keine eigene Persönlichkeit und folgen blind jedem Befehl, auch solche die ihren eigenen Tod bedeuten würden.
- Ein Beschwörer kann, maximal Komplexitätsklasse Charisma * 2 niedere selbstgemachte Elementare an sich binden.
- Elementare verbrauchen, sofern sie sich nicht in der Nähe ihres Elementes befinden, Energie aus dem Fokuskristall, bis dieser gelehrt ist. Beachte, dass das Primärelement ebenfalls geladen werden muss.
- Alle Versuche die Verbindung zwischen Elementar und Beschwörer zu lösen sind um $5 * (\text{Stufe des Elementars} + 1)$ erschwert.

Anrufung

Regel, Eigenschaften

- Ein Elementar muss für seine Dienste mit Lyrium bezahlt werden und wenn er gegen seine Interessen handelt muss der Beschwörer eine Probe ablegen.
- Angerufene Elementare muss der Beschwörer entweder an sich binden, wobei er Komplexitätsklasse Charisma * 4 Elementare an sich binden kann, wodurch diese ebenfalls von der Energie des Fokuskristalls leben, oder sie können nicht die Nähe ihres Elementes verlassen. Durch Erschaffung an den Beschwörer gebundene Elementare zählen nicht gegen dieses Limit.

Klassen von Elementaren

Feuer

- 0 - Glühwürmchen:** Eine kleine schwebende Lichtquelle von der Stärke einer Fackel.
- 1 - Irrlicht:** Ein kleiner Ball aus Licht und Feuer, welcher Dinge entflammen kann.

Wind

- 0 - Echo:** Ein Lufthauch, welcher ein Geräusch der Länge 10 Sekunden einfangen und später mit der Lautstärke einer normalen Stimme wiedergeben kann.
- 1 - Briesling** Ein Luftwirbel, ein Objekt mit der Masse eines halben Pfunds bewegen kann.

Große Elementare

Modifikation niederer Elementare

Niedere Elementare sind aufgrund ihrer einfachen Wesens wesentlich einfacher zu kontrollieren als ihre großen Geschwister. Ein Stufe 4 Beschwörer kann die relativ geringe Stärke dieser Wesen in gewissen Aspekten verstärken, sodass sie in diesen ihren Großen Geschwistern ähneln. Beispielsweise kann ein Briesling mit genügend Stärke ausgestattet werden, dass er auch sehr viel schwerer Objekte tragen kann.

Effekte

Feuer

Licht

- 0 Erzeugt Helligkeit in der Größenordnung einer Fackel.
- 1 Ein Taghelles Licht.
- 2 Blendende Helligkeit, die für W4 Runden jeden der seine Augen nicht bedeckt hat, die Sicht raubt.
- 3 Magische Dunkelheit und mit ihr assoziierte Kreaturen werden negiert, bzw. nehmen Schaden.

Hitze

- 0 Körpertemperatur eines normalen Menschen.
- 1 Bringt Wasser zum Kochen. Schwere Verbrennungen
- 2 Heiß genug um Holz sofort zu entflammen.
- 3 Eisen schmilzt.
- 4 Gestein schmilzt

Erde

Stabilität

0 Härte einer 3cm Schieferplatte

1

Masse

Wasser

Kälte

Kinetische Energie

Wind

Elektrizität

Windkraft