

Regeln für Beschwörer

Jordan Eichner

Inhaltsverzeichnis

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

<i>INHALTSVERZEICHNIS</i>	2
Anrufung	14
Klassen von Elementaren	15
Modifikation niederer Elementare	16
Effekte	17
Feuer	18
Licht	18
Hitze	18
Erde	19
Stabilität	19
Masse	19
Wasser	20
Kälte	20
Feuchtigkeit	20
Wind	21
Elektrizität	21
Windkraft	21

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.

Strahl

Liste der Modifikatoren

Defensive Beschwörungen

Formen

Wand

Sphäre

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.

Wasser

- 0 - Gischt** Eine Gestalt aus wässrigem Dunst, die kleine Feuer um sich löschen kann oder einem Gegner Wasser in die Augen sprühen kann.
- 1 - Eisblume** Bedeckt alles in einem Radius von 15cm mit einer dünnen Eisschicht, die nach einer Runde soweit angewachsen ist, dass beim Passieren man auszurutschen droht.

Erde

- 0 - Kiesel** Winzige Gestalt aus Geröll, die durch Erde traversieren kann und eine passierende Figur stolpern lassen kann
- 1 - Staubteufel** Ein Sandwirbel, der durch einen Sprung in die Augen blenden kann.

Große Elementare

Es gelten dieselben Regeln wie bei niederen Elementaren, sofern nicht anders ausgedrückt.

Erschaffung

Regeln, Eigenschaften

- Ein Beschwörer kann, maximal Komplexitätsklasse Charisma große selbstgemachte Elementare an sich binden. (Niedere Elementare zählen als $1/2$)
- Elementare verbrauchen, sofern sie sich nicht in der Nähe ihres Elementes befinden, Energie aus dem Fokuskristall, bis dieser geleert ist. Beachte, dass das Primärelement ebenfalls geladen werden muss.
- Alle Versuche die Verbindung zwischen Elementar und Beschwörer zu lösen sind um $10 \cdot (\text{Stufe des Elementars} + 1)$ erschwert.

Anrufung

Regel, Eigenschaften

- Die Probe um einen Elementar einen Befehl gegen seine Interesse zu geben ist die Probe um 10 erschwert. Selbstzerstörerische Anweisungen werden nicht ausgeführt.
- Angerufene Elementare muss der Beschwörer entweder an sich binden, wobei er Komplexitätsklasse Charisma $\cdot 2$ (niedere Elementare zählen als $1/2$) 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

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. Eisen verdampft
- 5 Gestein wird verdampft. Wolfram schmilzt.

Erde

Stabilität

- 0** Härte einer 3cm Schieferplatte
- 1** Härte eines Ziegels
- 2** Härte eines Eisenbarrens
- 3** Härte eines Stahlbarrens
- 4** Härte von Kohlenstoffnanoröhren.
- 6** Hält einem Meteor stand.

Masse

- 0** Staub
- 1** Ziegel
- 2** Halbe Tonne
- 3** 5 Tonnen
- 6** Nicht anhebar.

Wasser

Kälte

- 0 Wasser gefriert
- 2 Fleisch gefriert.
- 4 Luft wird flüssig.
- 6 Absoluter Nullpunkt

Feuchtigkeit

- 0 Leichte Gischt oder Benetzung der Umgebung.
- 1 10L Wasser oder leichter Nebel
- 2 100L Wasser oder schwerer Nebel.
- 3 1000L Wasser
- 4 10000L Wasser

Wind

Elektrizität

- 0 Balloon-Haar Interaktion
- 1 Spannung lässt Haut kribbeln.
- 2 Elektrische Entladung, die kleine Verbrennung hervorruft
- 4 Blitzbogen
- 5 Echter Blitz

Windkraft