

Elementarist

Rassen: alle

Kreis 1

Fadenweben (Elementarismus) (D)
Karmaritual
Spruchzauberei (D)
Zauberbücher Verstehen (D)
Zaubermatrix (Elementarismus)
Zaubermatrix (Elementarismus)

Kreis 2

Heilendes Feuer (D)
Unempfindlichkeit (4/3)
Zaubermatrix (Elementarismus)

Kreis 3

Elementarsprachen (D)
Windkissen

Kreis 4

Elementar Geschenk: für 1 ÜB kann der Elementarist ein kleines Stück eines der 4 Elementen in seiner Hand herbeirufen. Es verbleibt dort für max. 1 min. Es ist eine Aktion und verursacht keinen weiteren Schaden beim Elementarist.

Astralsicht (D)
Zaubermatrix (Elementarismus)

Kreis 5

Karma für Wahrnehmung

Reinigende Kälte
Willensstärke

Kreis 6

MWSK + 1

Erweiterte Matrix (Elementarismus)
Fluch aufheben

Kreis 7

Karma für Charisma

Verformung
Magisches Gespür (D)

Kreis 8

Großes Elementar Geschenk:
Für 2 ÜB wird die Größe des elementaren Geschenkes auf Menschenkopfgroßen geändert und das Stück erscheint vor den Füßen des Elementaristen und verbleibt für 5 min.

Erweiterte Matrix (Elementarismus)
Sicherer Pfad (D)

Kreis 9

Karma für Willenskraft
SWSK +1

Gepanzerte Matrix (Elementarismus)
Resistenz (D)
Falschheit erkennen

Kreis 10

Der Elementarist kann Elemente Herbei rufen.
Siehe hierzu das entsprechende Regelwerk.

Schutzgeist (D)
Vertrauten verbessern

Kreis 11

Karma für die Wirkung von Zaubern die weder schaden noch Heilung verursachen.
MWSK + 2

Gepanzerte Matrix (Elementarismus)
Schadensverteilung

Kreis 12

Elemente Gabe: Der Elementarist erhält einen Bonus von +5 Stufen auf alle nicht kämpferischen Proben für den Umgang mit einem Element. Und Seine Zauberelemente verursachen 3 Stufen mehr Schaden gegen Dämonen und Konstrukte.

SWSK + 1

Gepanzerte Matrix (Elementarismus)
Zorn des Himmels

Kreis 13

+ 1 Erholungsprobe
KWSK + 1

Element betreten (D)
Einfluss Entdecken

Kreis 14

MWSK +1
Karmamaximum + 25

Summenmatrix
Vertrauten Stärken

Kreis 15

Erschöpfendes Zaubern: der Elementarist kann eine eigene Erholungsprobe opfern um die Stufe seiner Erholungsprobe + 15 auf eine Fadenweben, Spruchzauberei oder Wirkwurf eines Zaubers zu erhalten. Der Bonus muss in derselben Aktion genutzt werden.

SWSK + 1
MWSK +1

Metamagie (D)
Summenmatrix (Elementarismus)

Variationen:

1-4:
Feuerblut, Artefaktgeschichte, Eiserner Wille, Geistersprache

5-8:
Erweiterte Matrix (Elementarismus), Kreisender Spion, Löwenherz, Untrügerischer Blick

9-12:
Gefestigter Geist, Astraler Schild, Geistwandeln, Zauber Neutralisieren

13-15:
Tödlicher Schlag, Zweite Chance

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Alchemie, Kräuterkunde, Naturkunde

Wissensfertigkeiten:
Magietheorie, Elementare

Besonderes:

Sie können als Halbmagie auch eine Fähigkeit Wählen um Elemente zu Beschwören.



Ein Elementarist ist ein Zauberer, der alles über die fünf magischen Elemente Luft, Erde, Feuer, Wasser und Holz lernt und Macht über sie gewinnt. Die Talente des Elementaristen beeinflussen sowohl die physischen Elemente, als auch die Geister, die sie verkörpern.

Wichtige Attribute: Wahrnehmung und Willenskraft.

Beschränkungen der Rassen: Keine.

Karmaritual: Um ein Karmaritual zu vollziehen, zeichnet der Elementarist ein Dreieck auf den Boden. Er setzt sich in das Dreieck und bringt einen Topf Wasser zum Kochen, wobei er singt, um das Feuer zu schüren. Der Elementarist löscht das Feuer und wirft dann Erde in den Topf. Wenn der so entstandene Schlamm abgekühlt ist, schmiert sich der Elementarist damit eine Art Kriegsbemalung ins Gesicht, um dann zum Wind zu singen und eine leichte Brise herbeizurufen. Wenn der Wind den Schlamm getrocknet hat, bröckelt ein Großteil davon ab und hinterlässt eine Reihe komplizierter, wirbelnder Muster. Das Ritual ist beendet, sobald die Muster zu erkennen sind.

Kunsthandwerk: Roben Besticken, Steinbearbeitung, Bildhauen

Besonderes:

Die Regeln für das Orichalkumzentel wurden gestrichen.

Besondere Form der Spruchmagie:

Elementarmagie

Die Sprüche werden genau wie Talente einzelnen Elementen zugeordnet, Vorteile und Nachteile dadurch siehe Spezialisierung und Disziplinsverletzung.

Disziplinsverletzungen:

Ein Elementarist lebt im Einklang mit der Natur und den Elementen. Wenn er ein Element bevorzugt, also nur die ihm zugeordnete Talente oder Zauber verwendet, begeht er eine Disziplinsverletzung.

Spezialisierte Elementaristen dürfen ihrem Element den Vortritt geben, müssen aber drauf achten die anderen Elemente nicht völlig zu vernachlässigen

Spezialisierungen:

Es kann sich auf ein Element spezialisiert werden. Dadurch steigen alle Talente, Spruchzauberei und Fadenweben die sich auf das Element beziehen um 3. Allerdings sinken die Stufen aller anderen Talente, Spruchzauberei und Fadenweben im Zusammenhang mit anderen Talenten um 1.

Vertraute:

Ein Elementar jeder Art.

Spezialisierte Elementaristen dürfen nur ein Element als vertrauten Wählen, das ihres Elementes. Dafür erhalten sie 3 Stufen Bonus im Umgang mit dem Element und Talente die sich auf das Element beziehen zählen so als ob sie 3 Stufen höher sind.

Ermittler

Rassen: alle

Kreis 1

Nahkampfaffen
Karmaritual
Magisches Spurenlesen (D)
Manövrieren
Erster Eindruck (D)
Lautloser Gang (D)

Kreis 2

Magische Maske
Unempfindlichkeit (6/5)
Beweisanalyse (D)

Kreis 3

Taschendiebstahl
Dietrich

Kreis 4

Aushorchen: Für 2ÜB kann der Ermittler in einer „Unterhaltung“ zwischen den Zeilen lesen. Er muss die gesuchte Info vorher eingrenzen. Der Gesprächspartner muss natürlich auch im Besitz der Info sein, sonst ist kein Erfolg möglich. Erfolgswurf: Halbmagie (WAH) gegen Soziale Widerstandskraft des Ziels – Info je nach Erfolg mehr oder weniger genau – gilt aber als Aktion. Die gesuchte Information muss etwas mit dem Gesprächsthema zu tun haben.

Fadenweben (Ermittlerweben) (D)
Starrsinn (D)

Kreis 5

Karma Wahrnehmung
Stimme Imitieren
Fremdsprachen

Kreis 6

SWSK +1
Entwaffnen
Bücher Gedächtnis

Kreis 7

Karma für Charisma
Stählener Blick (D)
Gassenwissen

Kreis 8

Verhör: für 3 ÜB kann die SWSK eines Zieles um 2 gesenkt werden. Hält 1 KR und zählt nur für den Ermittler.

Asrallsicht (D)
Hypnotisieren

Kreis 9

Karma für Geschicklichkeit, inklusive Ini
MWSK +1

Klingen jonglieren
Verspotten
Falschheit erkennen (D)

Kreis 10

Magisches Verhör: für 3 ÜB kann die MWSK eines Zieles um 2 gesenkt werden. Hält 1 KR und zählt nur für den Ermittler.

Festnageln
Flinke Hand

Kreis 11

Karma für Willenskraft
SWSK +1

Nachdenkliche Mine
Gedanken Verbergen

Kreis 12

Gedankensonde: durch eine mehr Minütig anhaltende Berührung, die für das Opfer Schmerhaft ist, können Gedanken gelesen werden. der Ermittler muss dazu 2 ÜB ausgeben und eine Halbmagie (WAH) gegen die SWSK des Ziels machen. Nach SL Entscheidung kann auch ein besserer Erfolg als ein durchschnittlicher nötig sein.

MWSK +1

Tiegersprung
Kreisender Spion (D)

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
+ 1 KWSK

Untrügerischer Blick

Kampfsinn

Kreis 14:
Karmamaximum +25
SWSK +1

Chamäleon
Einfluss entdecken (D)

Kreis 15

Weg der Korruption:

Durch eine Berührung und gegen Abgabe von 2 ÜB kann der Ermittler den Dämon aufspüren, der die Zielperson korrumpiert hat. Der Ermittler muss eine Halbmagie (WAH) gegen die MWSK des Dämonen ablegen und behält je nach Erfolg einen Eindruck über seinen gegenwertigen Aufenthaltsort.

SWSK +1
MWSK +1

Zweite Change
Geistwandeln (D)

Variationen:

1-4:

Feilschen, Hieb ausweichen, Angst einflößen,
Wurfaffen

5-8:

Ablenkung, Dekapo, Eleganter Abgang,
Magisches Gespür

9-12:

Astralnetz, Matrixschlag, Schuld Abwälzen,
Verteidigung

13-15:

Ätherwaffe, Aurarüstung

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:

Konversation, Bestechung, Lautloser Gang

Wissensfertigkeiten:

Kneipen und Tavernen, Legenden und Helden

Der Ermittler versucht Verbrechen gegen
Rechtssysteme oder durch Dämonen aufzudecken. Er
handelt meist im Namen eines Herrschers oder auf
eigene Faust, dann aber meist mit dem Ziel die
Verbrechen der Dämonen aufzudecken.

Karmaritual

Der Ermittler muss eine halbe Stunde eine Gruppe
Personen beobachten und versuchen ihre Motive
oder Verhältnisse untereinander zu ergründen.

Wichtige Attribute:

Charisma und Wahrnehmung

Kunsthandwerk:
Zeichnen/ Malen, Gedichte

Spezialisierungen:

Es ist keine Variante des Ermittlers bekannt.

Vertraute:

Ein Tier nach Wahl, meist Wach- oder Suchtiere

Disziplinsverletzungen:

Ein Ermittler erleidet eine Disziplinskriese, wenn er
Hinweisen nicht nachgeht. Dazu muss er nicht mal ein
Fall angenommen haben, es reicht wenn im
Glaubhafte Gerüchte zu Ohren kommen. Dadurch ist
er meist mit etwas beschäftigt oder auf Reisen.
Der Ermittler wird sehr schnell lernen was glaubhaft
ist oder was nicht.

