

Geisterbeschwörer

Rassen: keine Windlinge

Kreis 1

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

Kreis 2

Angst Einflößen (D)
Astralsicht
Unempfindlichkeit (4/3)

Kreis 3

Geistersprache (D)
Zaubermatrix (Geisterbeschwörung)

Kreis 4

Außerweltliche Kontrolle: für 1 ÜB kann der Geisterbeschwörer eine zusätzliche Probe machen um Furcht, Angst oder anderen Effekten die seine Gefühle beeinflussen oder manipulieren zu widerstehen.

Willensstärke (D)
Zaubermatrix (Geisterbeschwörung)

Kreis 5

Karma für Wahrnehmung

Verspotten (D)
Tiere Bändigen

Kreis 6

MWSK + 1
Erweiterte Matrix (Geisterbeschwörung)
Geisterpferd

Kreis 7

Karma für Willenskraft

Löwenherz
Schutzgeist (D)

Kreis 8

Astralgesicht: für 2 ÜB kann der Geisterbeschwörer für 3 KR das Astralgesicht auflegen, wodurch seine Gesichtshaut silbrig oder Schwarz wird. Solange das Gesicht aufgelegt ist erhält der Beschwörer + 1 Stufe auf Fadenweben, Spruchzauberei und die Wirkung seiner Zauber. Für je weitere 2 ÜB den der Geisterbeschwörer weiter auf sich nimmt erhöht sich dieser Bonus um weitere 1.

Erweiterte Matrix (Geisterbeschwörung)
Kreisender Spion

Kreis 9

Karma für alle Angst und furcht Effekten die der Geisterbeschwörer verursacht oder widerstehen möchte.

SWSK +1

Arkanes Gefasel
Gepanzerte Matrix (Geisterbeschwörung)
Wundenübertragung (D)

Kreis 10

Geister Beschwören: der Geister Beschwörer kann nach den Regeln der Zusatzregeln Geister Beschwören.

Zauber Neutralisieren
Gepanzerte Matrix (Geisterbeschwörung)

Kreis 11

Karma für Probe eines kontrollierten Geistes/Tieres

MWSK + 1

Gepanzerte Matrix (Geisterbeschwörung)
Astrales Schild

Kreis 12

Ewiges Astralgesicht: Wenn der Geisterbeschwörer auf eine erholungsprobe verzichtet erhält er das Astralgesicht für einem Tag. Es kann nur der Grundbonus von +1 so Verlängert werden der weitere Effekt bleibt kurzfristig.

SWSK +1

Geistwandeln (D)
Vertrauten Verbessern

Kreis 13

+1 Erholungsprobe
KWSK + 1

Einfluss Entdecken (D)
Summenmatrix (Geisterbeschwörung)

Kreis 14

Karmamaximum + 25
MWSK + 1

Vertrauten Stärken
Schnelles Weben

Kreis 15

Geist zurückführen: Der Geisterbeschwörer kann den Geist einer Person in seinen Körper zurückführen, die Person darf nicht länger als ein Tag Tot sein. Es ist dazu ein einstündiges Ritual nötig und kostet 13 ÜB (auf mal). Dadurch sinkt der Schaden auf einen Punkt vor der Todesschwelle. Der SL kann beschließen das die Leiche zu verstümmelt ist um wiederbelebt zu werden, z.b. wenn der Kopf fehlt oder in der Mitte zerteilt ist.

SWSK + 1
MWSK +1

Metamagie (D)
Summenmatrix (Geisterbeschwörung)

Variationen:

1-4:
Bücher Gedächtnis, Fluch aufheben, Starsinn, Tieranalyse

5-8:
Ätherhaut, Erweiterte Matrix (Geisterbeschwörung), eleganter Abgang, Magisches Gespür

9-12:
Chamäleon, Gedanken Verbergen, Falschheit erkennen, Gedanken Verbergen

13-15:
Ätherwaffe, Tödlicher Schlag (Zauberei)

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Alchemie, Kräuterkunde, Psychologie

Wissensfertigkeiten:
Geisterwesen, Magietheorie

Besonderes:
Kann mittels Halbmagie Geister Beschwören.

Geisterbeschwörer sind Zauberer, die sich auf die Magie der Niederwelten spezialisiert haben. Ihre Magie konzentriert sich auf andere Gefilde, und sie haben Zugang zu den Geistern und Wesen, die in jenen Gefilden hausen. Die meisten Leute empfinden Geisterbeschwörer als auf eine unheimliche Art und Weise „anders“ und Anhänger dieser Disziplin dürften wohl kaum je einen Popularitätswettbewerb gewinnen.

Wichtige Attribute: Wahrnehmung und Willenskraft.
Beschränkungen der Rassen: Windling.

Karmaritual: Die Karmarituale der Geisterbeschwörer sind eine ruhige Angelegenheit, bei der der Geisterbeschwörer mit einem Geisterdiener oder einem anderen Wesen aus den Niederwelten Tee trinkt und sich mit ihm über das Leben jenseits der bekannten Welt unterhält. Das Ritual ist beendet, wenn der Geisterbeschwörer den letzten Tropfen seiner zweiten Tasse Tee trinkt.

Spezialisierungen:

Geisterbeschwörer spezialisieren sich nicht ihre, Variation kommt über die Geistervertrauten.

Besondere Form der Spruchmagie:

Blutmagier

-3 Stufen auf alle Folgen beim Roh Zaubern und für 1 extra Wunde beim Zaubern mittels Blutmagie kann der Geisterbeschwörer eine Probe auf Fadenweben, nur einmal je Zauber und KR.

Vertraute:

Beliebig viele Geister

Disziplinsverletzungen:

Totenklagen führen natürlich zu einer Krise.

Aber auch Selbstzweifel und furcht oder Angst zu verspüren. (Das kann schon bei Angst Effekten von Gegnern ausgelöst werden).

Geselle Nur Menschen

Kreis 1

Der Geselle erhält als Disziplin-Talent **Karmaritual** und fünf weitere Talente seiner Wahl

Kreis 2

Der Geselle erhält 2 Talente seiner Wahl. Und Lernt Unempfindlichkeit (6/5), unabhängig, von welcher Disziplin er es lernt.

Kreis 3

Der Geselle erhält 2 Talente seiner Wahl

Kreis 4

Improvisation: Für 1ÜB kann der Geselle eines seiner Talente zu einem Disziplintalent machen, bis zum Ende der Runde (Richtig erkannt, der Geselle hat sonst keine Disziplintalente.

Der Geselle erhält als Disziplin-Talent **Fadenweben (Gesellenweben)** und ein weiteres Talente seiner Wahl

Kreis 5:

Karma auf ein Attribut nach Wahl
Der Geselle erhält 2 Talente seiner Wahl

Kreis 6:

Eine Widerstandskraft nach Wahl +1
Der Geselle erhält 2 Talente seiner Wahl

Kreis 7:

Karma auf ein Attribut nach Wahl
Der Geselle erhält 2 Talente seiner Wahl

Kreis 8

Talent Variation: Der Geselle kann Kniffe für Talente so erlernen als sei ihr Rang 3 höher.

Der Geselle erhält 2 Talente seiner Wahl

Kreis 9

Karma auf ein Attribut nach Wahl
Eine Widerstandskraft nach Wahl +1

Der Geselle erhält 3 Talente seiner Wahl

Kreis 10

Der Geselle kann eine Disziplinsfertigkeit eine anderen Disziplin des Kreises 4 erlernen.

Der Geselle erhält 2 Talente seiner Wahl

Kreis 11

Karma auf ein Attribut nach Wahl
Eine Widerstandskraft nach Wahl +1

Der Geselle erhält 2 Talente seiner Wahl

Kreis 12

Der Geselle kann eine Disziplinsfertigkeit eine anderen Disziplin des Kreises 4 oder 8 erlernen.

Eine Widerstandskraft nach Wahl +1

Der Geselle erhält 2 Talente seiner Wahl

Kreis 13

Eine Widerstandskraft nach Wahl +1
+1 Erholungsprobe

Der Geselle erhält 2 Talente seiner Wahl

Kreis 14

Karmamaximum +25
Eine Widerstandskraft nach Wahl +1

Der Geselle erhält 2 Talente seiner Wahl

Kreis 15

Talent Schub: für 2 Blutschaden erhält der Geselle für ein Jahr und ein Tag +1 auf ein Talent, welches er beherrscht. Er kann die Talent Schub mehrfach anwenden, auch mehrfach auf das gleiche Talent.
Das Talent Unempfindlichkeit kann so nicht gesteigert werden.

Zwei Widerstandskräfte nach Wahl +1

Der Geselle erhält 2 Talente seiner Wahl

Variationen:
Keine

Halbmagie Beispiele:

Fertigkeiten:
Handwerker, Künstler, Konversation

Wissensfertigkeiten:
Barsaivische Geschichte, Legenden und Helden



Adepten der Disziplin Geselle sind selten in Barsaive. Diese nur Menschen offenstehende Disziplin macht sich die Vielseitigkeit und Anpassungsfähigkeit dieser Rasse zunutze und befähigt sie, außerhalb des vergleichsweise engen Spektrums einer Standarddisziplin mächtige Magie anzuwenden.

Die Disziplin eines Adepten wirkt quasi wie ein Filter, durch den der Charakter die Welt sieht. Indem er sich dieser Weltsicht gemäß verhält, kann er Magie besser anwenden. Der Geselle sieht die Welt als Feld magischer Möglichkeiten, von denen er eine begrenzte Anzahl zu nutzen lernen kann. Statt neue Talente von immer fortgeschritteneren Anhängern einer einzelnen Disziplin zu lernen, studiert der Geselle bei Meistern eine Vielfalt von Disziplinen und lernt von jeder etwas Besonderes.

Von allen Disziplinen ist die des Gesellen die seltenste und schwierigste. Adepten, die diesen Pfad wählen, müssen mit bestimmten einzigartigen Beschränkungen fertig werden: Sie können nur eine bestimmte Anzahl von Talenten lernen und müssen jedes Talent meistern, ehe sie neue lernen können.

Beschränkungen der Rassen: nur Menschen

Karmaritual: Der Geselle sitzt allein am kahlsten Fleck der näheren Umgebung. Er stellt sich vor, er sähe die Welt nacheinander so, wie sie von allen anderen Disziplinen gesehen wird, und denkt über den begrenzten Blickwinkel seiner Weltsicht nach. Dann stellt er sich wieder die Welt vor, diesmal mit den Augen seiner eigenen Disziplin, und erinnert sich an die wahre Vielfalt der Welt. Er erhebt sich und ahmt das gemeinsame Tun von Adepten nach, die den Disziplinen folgen, deren Talente er erlernt hat. Er kann beispielsweise gestikulieren wie ein Schwertmeister, wenn er Nahkampfwaffen gelernt hat, oder wie ein Magier, wenn er Spruchzauberei gelernt hat. Das Ritual endet, wenn der Geselle ein Talent jeder Disziplin, die er studiert hat, nachgeahmt hat.

Sonderregeln

Die Disziplin Geselle erlaubt jedem Spieler, die genauen Einzelheiten der Disziplin auf den gewünschten Charaktertyp zuzuschneiden. Statt genaue Talente und Charakteristika anzugeben, umreißt diese Disziplinbeschreibung, was der Spieler bedenken sollte, wenn er an dieser Disziplin arbeitet, einschließlich ihrer Vorzüge und Beschränkungen.

Spezialisierungen:

Keine möglich

Vertraute:

Ein Tier, elementar oder Geist nach Wahl.

Disziplinsverletzungen:

Als Freigeist können alle Handlungen die eine feste Struktur bevorzugen oder einseitiges Denken können Disziplinskrisen verursachen

