

Elementarbeschwörung

Herbeirufungsprobe

Elementargeist	+4
Dschinn	+8
Elementarer Meister	+12
Begabung gerufenes Element	-2
Merkmalskenntnis ger. Element	-2
Begabung Gegenelement	+4
Merkmalskenntnis Gegenelement	+4
Ort elementarer Reinheit	-5 bis -7
Geschenk	Bis -2
Reinheit der Materialien	-6 bis +6
Richtige Gewandung	-2
Wahrer Name Qualität X	-X
Kraftknoten KS X	-KS/4
Mehrere Elementargeister	+4+Anzahl
Begabung Dämonisch	+2
Merkmalskenntnis Dämonisch	+2
Paktierer	+6
Langer Arm	+3
Lebenssinn	+4
Resistenz / Immunität Schaden	+5 / +10
Regeneration 1 / 2 W pro KR	+4 / +7
Resistenz / Immunität elem.	+3 / +7
Resistenz / Immunität magisch	+3 / +7
1 / 2 zus. Aktionen pro KR	+3 / +7

Kontrollprobe

Elementargeist	+2
Dschinn	+4
Elementarer Meister	+8
Begabung gerufenes Element	-2
Merkmalskenntnis ger. Element	-2
Begabung Gegenelement	+2
Merkmalskenntnis Gegenelement	+2
Ort elementarer Reinheit	-2
Geschenk	Bis -2
Reinheit der Materialien	0 bis -6
Richtige Gewandung	-2
Wahrer Name Qualität X	-X/3
Affinität zu Elementaren	-3
10fache Menge Substanz	-2
Gesinnung des Befehls	-3 bis +7
Begabung Dämonisch	+4
Merkmalskenntnis Dämonisch	+4
Paktierer	+9
Blutmagie	+12
Verhüllte Aura	+1
Schwache Ausstrahlung X	+X
Stigma	+0 bis +3
Bezahlung +20% bis +60% ASP	-1 bis -3
Dienstdauer (nicht gebunden)	+0 bis +4

Verwendung von ZfP*

Kontrollprobe um 1 leichter	3
1 ASP mehr zur Verfügung	1
1 Dienst um 10% billiger	3
LE +5	2
INI +1, RS +1, GS +1, MR +1	3
AT +1, PA +1, TP +1	4
Eigenschaft +1	5
TaW +2, ZfW +2	1

Zur Verfügung gestellte ASP

Elementargeist	15
Dschinn	30
Elementarer Meister	50

Kontrollwert: (MU+IN+CH+CH+ZfW) / 5

Kontrollprobe pro Dauer

Bis ein Kampf (ca. 50 KR)	0
Bis 1 SR	+1
Bis 1 Stunde	+2
Bis 8 Stunden	+3
Bis Sonnenauf- oder -untergang	+4

Zauber

Spruch	ASP	Menge	Element	Zeit
Elem. Diener	12	Eine Handvoll	1 SR	
Dschinnenruf	30	Halber Stein	6 SR	
Meister d. El.	48	Größere Menge	1 h	

Probe: MU/KL/CH

Modifikationen: Zauberdauer, Erzwingen, Kosten

Dienste

Bann des eigenen Elements

11 ASP / Schritt Radius (fix), 19 ASP / Schritt Radius (beweglich), jeweils pro 1 SR*

Beratung (nur Dschinne und Meister)

Je nach Art und Umfang 4 bis 17 ASP

Bereitstellung von Fähigkeiten

11 ASP (einmalig); 23 ASP / SR* (aufrecherh.)

Bewegung

1 ASP pro Strecke von GS Meilen

Bindung

7 ASP pro Woche*

Elementare Manifestation

3 ASP pro Stein und Stunde* (*rein*); pro Abweichung von *rein* +2 ASP / -1 ASP

Elementare Reinheit

4 ASP pro Stein (Veredelung) / 2 ASP pro Stein (Minderung); jeweils pro Tag*; nicht permanent

Heilung (nur Humus)

24 LeP / SR, max. 3 SR. LeP unter 0 zählen dreifach. Dienst ist Bereitstellung v. Fähigkeiten!

Kampf gegen Dämonen

7 ASP pro Gegner (20 KR)

Kampf (gegen nicht-Dämonen, Sonderdienst)

14 ASP pro Gegner (20 KR)

Kontrolle über das eigene Element

5 / 11 / 23 ASP (leicht / mittel / schwer), pro SR*

Körperliche Hilfe

7 ASP pro SR*

Schutz

6 ASP pro Angreifer + 2 ASP pro 50 KR*

Transport einer Person

11 ASP (Beschwörer anwesend) / 19 ASP + 4 ASP pro Person und GS Meilen

Transport durch ein Element

12 ASP (Beschwörer anwesend) / 24 ASP + 3 ASP pro Person und GS Meilen

Warte (Sonderdienst)

2 ASP / Stunde*

Zauber

ASP je nach Zauber; 20 ASP pro pASP

Zurückschicken (Sonderdienst)

0 ASP

* – „Basiszeit“, kann modifiziert werden

Veränderung Dienstzeiten

Zeitkosten des Dienstes werden pro Veränderung verdoppelt bzw. halbiert.
Skala: 50 KR / 1 SR / 1 h / 8 h / 1 Tag / 1 Woche / 1 Monat / 1 Jahr / permanent

Seiten in WdZ

Fähigkeiten u. Werte: S. 200 f.
Dienste: S. 180 f.
Eigenschaften: S. 231 f.
Elementare Reinheit: S. 382

Seiten im LC

Elementarer Diener: S. 80
Dschinnenruf: S. 68
Meister der Elemente: S.174