

Beschwörung (S. 184ff)

- Geister: Naturgeister** (S. 184) Nur ein Schamane kann Naturgeister innerhalb ihrer Domäne herbeirufen und kontrollieren.
 → In jeder Domäne kann ein Schamane nur einen Naturgeist herbeirufen.
 → Ende aller Dienste und verbleibende Dienste verfallen: Sonnenunter- oder -aufgang, Beschwörer bewusstlos oder tot
 Befohlenen Dienst wird zu Ende ausgeführt und verbleibende Dienste verfallen: Beschwörer verlässt Domäne
- Beschwören Entzug** (S. 186) exklusive komplexe Handlung: Beschwörung(Kraft des Geistes)-Probe + Totemmodifikatoren → ein Dienst pro Erfolg
 (S. 162/188) Charisma(Kraft des Geistes)-Probe + zurückgehaltene Beschwörungswürfel
 Schadensniveau = Vergleich Beschwörer-Charisma mit Geister-Kraft
- Elementare** (S. 186) Nur ein Magier kann einen Elementar innerhalb eines hermetischen Kreises herbeirufen und kontrollieren.
 → Maximale Anzahl beschworener und kontrollierter Elementare = Charisma.
 → Elementar fessellos: Beschwörer bewusstlos oder tot → Kraft(6)-Probe: ein Erfolg und Elementar verschwindet wieder
 Befohlenen Dienst wird zu Ende ausgeführt und verbleibende Dienste verfallen:
 Wenn Distanz vom Elementar zum Beschwörer > (Willenskraft + Charisma + Magie) x 10 Meter
- Beschwören** (S. 186) Beschwörung(Kraft des Geistes)-Probe → ein Dienst pro Erfolg / Beschwörungs-Dauer: Kraft des Elementar in Stunden
 Ausrüstung: Hermetischer Kreis und Beschwörungsbibliothek mit mind. der Kraftstufe des Elementars
 Verbrauchs-Materialkosten: Kraft des Geistes x 1000 Nuyen + Quelle des Elementes
 (S. 162/188) Charisma(Kraft des Geistes)-Probe + zurückgehaltene Beschwörungswürfel
 Schadensniveau = Vergleich Beschwörer-Charisma mit Geister-Kraft
- Entzug**
 Verlängerter Elementardienst: (Z S. 98) Erneute Beschwörung(Kraft des Geistes)-Probe → ein zusätzlicher Dienst pro Erfolg
- Astrale Gestalt** (S. 188) Alle astralen Attribute = Kraft / Initiative = 1W6 + Kraft + 20 / Bewegung: Kraft x 5 Meter/Runde (Max: Kraft x 1000 km/h)
- Physische Gestalt** (S. 188) körperlichen Attribute siehe Beschreibung (S. 260) → Dualwesen/Panzerung = 2xKraft/Initiative = 1W6 + Reaktion + 10
 → Verletzbar durch Nahkampfangriff mit Willenskraft (Reichweite gilt) ohne Kampfpool → (Charisma) M Betäubung
 Schadenwiderstandprobe nur mit Kraft **ohne** Kampfpool und Panzerung
- Heilung von Geistern** (Z S. 98) → Jede Minute in der ein Geist nicht kämpft, regeneriert er automatisch ein Schadenskästchen
 → Beschwörer kann kompletten körperlichen Schaden eines Geistes auf Kosten eines Dienstes heilen. =Komplexe Handlung
 → Sobald ein Geist auf seine Heimatebene zurückkehrt, sind alle seine Wunden geheilt.
- Watcher / Dergels** (Z S. 100) Jeder Zauberer mit Beschwörungsfertigkeit kann Watcher beschwören. (= exklusive Handlung)
 Nur **Astrale Gestalt**
Beschwören
 Alle astralen Attribute = Kraft / Im Astralkampf verursachen Watcher (Kraftstufe) L Betäubungsschaden
 Beschwörung(Kraft des Watchers)-Probe → Lebensspanne: 1 Stunde pro Erfolg
 max. Kraft = $\frac{1}{2}$ Beschwörer Magieattribut max. Anzahl = Beschwörer Charisma-Attribut
 Charisma(Kraft + Lebensspanne des Watchers in Stunden)-Probe Schadensniveau = L Betäubung
- Entzug**
 Langzeit Watcher (Z S. 100) Verbrauchs-Materialkosten: Lebensspanne des Watchers in Wochen x 1000 Nuyen
 Astrales Aufspüren Dem Beschwörer bekannte Personen (2h/ Erfolge), magischen Gegenstände (4h/ Erfolge), oder Orte (6h/ Erfolge) aufspüren:
 Watcherkraftstufe(9-Beschwörerintelligenz)-Probe eigener Beschwörer: Kraftstufe(6-Beschwörerintelligenz)-Probe
- Beherrschen** (S. 189) Angreifer: Beschwörung(Kraft des Geistes)-Probe + Totemmodifikatoren + Foki (exklusive komplexe Handlung)
 Verteidiger: Beschwörung(Kraft des Geistes)-Probe + Charismawürfel + Totemmodifikatoren + Foki
 → Verteidiger > Erfolge → Keine Änderung / Angreifer Entzugswiderstandprobe als wenn Geist beschworen
 → Angreifer > Erfolge → Angreifer erhält Kontrolle / Beide Entzugswiderstandprobe als wenn Geist beschworen
 → Verteidiger = Angreifer = 0 Erfolge → Geist fessellos oder verschwindet / Beide Entzugswiderstandprobe
- Verdrängen** (Z S. 98) Geist: stoffliche Gestalt im physischen Kampf zerstört / Tödlicher Betäubungsschaden im Astralkampf
 → (28 - Kraft des Geistes) Tage keine Rückkehr möglich
- Verbannen** (S. 189) exklusive komplexe Handlung: Beschwörung(Kraft des Geistes)-Probe [+ Charismawürfel für Beschwörer]
 Geist: Kraft(Magieattribut des Verbanners)-Probe
 → Gewinner senkt Kraft/Magieattribut des Gegners um 1 und entscheidet über Fortsetzung des Kampfes.
- Beschwörung entdecken:** (S. 162) Wahrnehmung(4 + Magieattribut des Zaubersenden - Geisterkraftstufe + Modifikator)-Probe
- Astraler Abdruck:** (S. 172) Beschwörungen hinterlassen astrale Signaturen (magischer Fingerabdruck) für Kraft Stunden ab Ende der Beschwörung.
 Signatur lesen/wiedererkennen: Drei Erfolge beim Askennen beschworenen Geist erkennen: 5 Erfolge
 Signatur löschen: Beschwörung(Kraft des Geistes)-Probe → - 1 Stunde pro Erfolg
 Entzug: (Kraft des Geistes) L Dauer: (Kraft des Geistes) Komplexe Handlungen
- Spruchabwehr:** (S. 162) Exklusive Handlungen schließen die Spruchabwehr zugunsten Dritter aus.
- Exklusive Handlungen:** (S. 162) Exklusive Spruchzauberei, Zauberspeicher laden, Beschwörungen, Elementare rufen, Bannen, Beherrschen, Übergang oder Beenden der astralen Projektion
- Beschwörungs Bibliothek:** (S. 167) Größe: Stufe x Stufe x 100 MP / Kosten: Stufe x Stufe x 1000 Nuyen
 Nutzungsgebühr fremder Bibliotheken: Stufe der Bibliothek x 100 Nuyen pro Stunde
- Der Hermetische Kreis:** (S. 167) **nicht permanent:** Durchmesser: Stufe Meter / Kosten: Stufe x Stufe Nuyen / Zeichnen: Kraftstufe Stunden
permanent: Durchmesser: Stufe Meter / Kosten: Stufe x Stufe x 100 Nuyen / Zeichnen: Kraftstufe Tage

Foki (S. 189)	Karmapreis Kraft x	Nuyen Kraft x 60 000 (Reichweite+1) x 100 000 +Kraft x 90 000	Summe der max. gleichzeitig aktivierten Fokuskraftpunkte = Intelligenz
Geisterfokus	2		Zusatzwürfel für Beschwörung
Waffenfokus	(3+Reichweite)		magische Nahkampfwaffe

Beschwörung entdecken: (S. 162) + Wahrnehmungsmodifikatoren (S. 232)	
Situation	Modifikator
Beobachter ist erwacht	-2
Beobachter askennt (S. 172)	-2
Die Maske des Schamanen ist sichtbar (S. 163)	-2
Schamane wirkt Magie innerhalb seiner Totemboni	-1
Beschwörer benutzt Foki	-1

Der Entzug bei Beschwörungen (S. 187)	
Die Kraft des Geistes ist	Entzugsniveau
$\frac{1}{2}$ Charisma des Beschwörers oder weniger	L
Charisma des Beschwörers oder weniger	M
Größer als das Charisma des Beschwörers	S
Mehr als $1\frac{1}{2}$ x Charisma des Beschwörers	T
Magieattribut des Beschwörers oder weniger	Betäubungsschaden
Größer als das Magieattribut des Beschwörers	Körperlicher Schaden

Aufgaben für Watcher/Dergels (S. 101 ff)	
Ärgernis	Verbales und visuelles Problem
Alarm	Astralpatrouille (max. 10 000 m ²)
Astralüberwachung	Zauberer verfolgen und sobald möglich (Projektion/Askennen) astral angreifen
Kurier	Überbringt gesprochene Nachricht und einfache Bilder + Rückantwort
Wachhund	Bewacht Stelle im Astralraum und greift astrale Eindringlinge sofort an
Wanze	Beobachtung und Berichterstattung

(S. 266)	Erde <	> Luft	Feuer <	> Wasser	Geister des Menschen	Geister des Wassers	Geister des Landes
Konstitution	K+4	K-2	K+1	K+2	K+1	K+2	K+4
Panzerung	(K x 2) / (K x 2)						
Schnelligkeit	K-2	K+3	K+2	K	K+2	K	K-2
Laufmultiplikator	x2	x4	x3	x2	x3	x2	x2
Stärke	K+3	K-3	K-2	K	K-2	K	K+4
Intelligenz	K	K	K	K	K	K	K
Willenskraft	K	K	K	K	K	K	K
Reaktion	K-2	K+2	K+1	K+1	K+1	K-1	K-2
Initiative	1W+K+8	1W+K+12	1W+K+11	1W+K+11	1W+K+11	1W+K+9	1W+K+8
Physischer Angriff	K-2	-	K+1	K+1	K+1	K-1	K-2
Reichweite	+1	-	-	-	-	-	-
Schaden	(K+4)S	-	(K-2+2)M	(K)S Bet.	(K-2)M	(K)S Bet.	(K+4)S
Kampfpool	$1\frac{1}{2}$ K-1	$1\frac{1}{2}$ K+1	$1\frac{1}{2}$ K+1	$1\frac{1}{2}$ K	$1\frac{1}{2}$ K+1	$1\frac{1}{2}$ K	$1\frac{1}{2}$ K-1
Bewegungsmultiplikator	xK	xK	-	xK	-	xK	xK
Verschlingen Angriff	K-2	K+3	K+2	K	-	K	-
Schaden	(K)S	(K)S Bet.	(K+2)M	(K+2)M	-	(K+2)M Bet.	-
effektive Panzerung	Stoß	-	Stoß	-	-	-	-
Flammenwerfer Angriff	-	-	K	-	-	-	-
Schaden	-	-	(K)M	-	-	-	-
Schutz vor Unfall	-	-	ja	-	ja	ja	ja
Unfall S oder I (K)-Probe	-	-	-	-	ja	ja	(ja)
Suche	-	-	-	-	ja	ja	(ja)
Verschleierung	-	-	-	-	ja	ja	ja
Verwirrung Modifikator	-	-	-	-	(ja)+K	(ja)+K	(ja)