

# FAQ UND ERGÄNZUNGEN ZU ELEMENTARE GEWALTEN

FAQ und Ergänzungen zu **Elementare Gewalten** (2012). Bearbeitet von Eevie Demirtel und Alex Spohr mit Dank die Benutzer des Ulisses Forums und der Wiki Aventurica.

## DIENTSTE VON ELEMENTAREN

Für die in **Elementare Gewalten** beschriebenen Wesen sind *Bevorzugte Dienste* gelistet. Bei diesen ist die Kontrollprobe jeweils um 3 Punkte erleichtert. Alle weiteren in **Wege der Zauberei** für Elementarwesen genannten Dienste können ausgeführt werden. Laut **WdZ** (S. 180) sind bei Elementarwesen jedoch folgende Dienste nur als *Sonderdienste* zu doppelten Kosten möglich, so sie nicht als *Bevorzugte* oder *Mögliche Dienste* geführt werden: Kampf, Warte, Zurückschicken. Dem Element besonders ferne oder besonders widerstrebende Dienste (z.B. Heilung bei Eis) können nach Meisterentscheid als *Sonderdienste* behandelt oder alternativ mit Zuschlägen für die Kontrollprobe versehen werden. Die Dienste Diebstahl, Spionage, Verführung und Vernichtung müssen explizit bei den *Bevorzugten Diensten* genannt werden, um verfügbar zu sein.

## Mögliche Dienste für Elementarwesen:

Alchemistische Veredlung\*

Bann des eigenen Elements

Beratung (nur Dschinne und Elementare Meister)

Bereitstellung besonderer Fähigkeiten

Bewegung

Bindung

Elementare Manifestation

Elementare Reinheit

Kampf gegen Dämonen

Heilung

Kontrolle über das eigene Element

Körperliche Hilfe

Lastentransport

Schutz

Suche

Transport einer Person

Transport durch ein Element

Wache

Wahnsinn

Warte

Zauber

Zurückschicken

\*Der Dschinn setzt für seinen Beschwörer AsP zur Veredlung alchemistischer Tinkturen ein. Die Kosten dieses Dienstes entsprechen den eingesetzten AsP.

## ALLGEMEINES

### Golem oder Golemid: Was ist was?

Die Begriffe Golem und Golemid sind gleichbedeutend und werden synonym gebraucht. Bei einem Golem ist also nicht automatisch von einer Erschaffung mittels dämonischer Mächte auszugehen, genausowenig, wie man aus dem Begriff Golemid auf eine elementare Komponente schließen kann.

### Sind die Varianten der vorgestellten Zauber auch für Elementare möglich?

Reicht der ZfW des Wesens für eine solche Variante aus, liegt es im Ermessen des Meisters, eine solche Nutzung zuzulassen. Es ist jedoch davon auszugehen, dass Formeln, deren Wirkungsweise durch magische Forschung verändert wurden, deutlich seltener vorkommen, insbesondere dann, wenn die Veränderung für Elementarwesen wenig Sinn ergibt.

## SUMPFSTRUDEL (SEITE 105)

### Erleidet man Schaden, wenn man versucht, sich aus dem Morast zu befreien?

Ja, werden *Körperbeherrschungs*-Proben abgelegt, erleidet man 1W6 SP(A), ganz gleich, ob die Probe gelingt oder nicht.

### Erleidet man Schaden, wenn man einfach stillhält und nicht versucht, sich zu befreien?

Der Schaden fällt nur bei einem Befreiungsversuch, also einer abgelegten *Körperbeherrschungs*-Probe an. Fahrzeuge hingegen erleiden Strukturschaden wie angegeben.

## RITUALKENNTNIS PETROMANTIJE (SEITE 141F.)

### Gilt die Voraussetzung Merkmalskenntnis Elementar (Erz) bei Merkmalskenntnis Elementar (gesamt) als erfüllt?

Ja, die Voraussetzung gilt auch bei Kenntnis von Elementar (gesamt) als erfüllt.

## LEBENSCHAUCH (SEITE 144)

### Warum findet sich im Band kein Wesen, das den automatischen Dienst Lebenshauch beherrscht?

Bei Lebenshauch handelt es sich um eine Eigenschaft und keinen Dienst. Die Werte des Wesens, welches Lebenshauch besaß, waren mit einem elementaren Ort des Humus verknüpft, der letztendlich doch nicht mit Werten im Band gelandet ist. Lebenshauch ist am besten für elementare Meister oder mächtige Elementare geeignet und sollte sehr selten vorkommen.

## WILDWUCHS (SEITE 146)

### Kann diese Fähigkeit auch auf den Beschwörer oder

### andere Lebewesen angewandt werden?

Die Anwendung auf Lebewesen und Pflanzen ist möglich. Im Text sind entsprechende Modifikationen angegeben.

### Wenn ja, wird die Kleidung zerstört oder zerrissen beim Wachstum?

Ja, die Kleidung wird bei einer Veränderung um eine Größenkategorie erheblichen Schaden nehmen. Binnen 6 Aktionen ist jedoch genug Zeit, allzu starre Rüstungen zumindest soweit abzulegen, dass der Verwandelte keinen oder nur wenig Schaden erleidet.

Die Rüstung ist aber nach einer solchen Verwandlung nach Meisterentscheid leicht bis stark verbeult.

### Was kann das betroffene Wesen, das wächst, während des Wachstums normal handeln oder nicht?

Während der Verwandlung selbst sind keinerlei Handlungen möglich, abgesehen vom panischen Ablegen einer eventuellen Rüstung. Nach 6 Aktionen kann das betreffende Wesen jedoch normal agieren.

### ДСЧИППЕГБОРЕП (SEITE 146)

Wie ist zu verfahren, wenn durch die gewählte Rasse (z.B. Halbfelf) und eine entsprechende Profession (z.B. Alchimist) dreimal der Vorteil Viertelzauberer vergeben wird?

Bei doppelter Vergabe des Vorteils *Viertelzauberer* greift ganz normal die Regelung aus **WdH** S. 12.

Wird der Vorteil ein drittes Mal durch *Dschinnengeboren* vergeben, greift diese Regelung nicht. Hier empfehlen wir stattdessen, die einzelnen Komponenten von *Dschinnengeboren* (s. Berechnung) separat zu erwerben, um den Hintergrund abzubilden. Die Vergünstigung bei Halb- und Vollzaubererprofessionen entfällt hierbei.

Berechnung des Vorteils *Dschinnengeboren*

Gesamtkosten	5 GP
berechnet aus: Wahrer Name	-5 GP
Viertelzauberer	5 GP
Begabung Einzelement	8 GP
Ersparnis im Paket	3 GP

Halb- u. Vollzaubererprofessionen sind um 2 GP billiger zu erwerben.

### ГЕСЧЕПКЕ (SEITE 146)

Warum ist der Modifikator bei Geschenken lediglich bei der Kontrollprobe vermerkt?

Bei Beschwörungen bereitgestellte Geschenke wirken sich explizit nur auf die Kontrollprobe, nicht aber die Beschwörungsprobe aus.

### ЕЛЕМЕНТАРЕР РЕЙПНЕЙТСГРАД (SEITE 146)

Der Gesamtmodifikator wird mit +3 bis -3 angegeben. In *Wege der Zauberei* gilt ein +/-2-Modifikator pro Stufe Abweichung von rein. Welcher Modifikator ist richtig?

Der Gesamtmodifikator ist mit +3 bis -3 richtig angegeben. Für die einzelnen Reinheitsstufen

stellen sich die Modifikationen wie folgt dar:

besonders unedel	+3
unedel	+2
gemindert	+1
rein	+/- 0
konzentriert	-1
edel	-2
besonders edel	-3

Der Modifikator von -2 für die zehnfache Menge einer Substanz entfällt.

### ГЛЫПHE ДЕР ЕЛЕМЕНТАРЕП РЕЙПНЕЙТ УНД ГЛЫПHE ДЕР ЕЛЕМЕНТАРЕП ВАНДЛУНГ (BEIDE S. 153)

Wie lange dauert die Veredelung/Wandlung und wie lange hält sie vor?

Für die Glyphen gelten die Regeln zu Zauberzeichen aus **WdZ** S. 58: Die Erstellung benötigt Komplexität der Glyphen Zeiteinheiten. Die Wirkungsdauer beträgt  $RkW/2$  Tage. Wird das veredelte Objekt aus dem Bereich der Glyphen entfernt, endet die Wirkung.

Kann man mit der Glyphen der elementaren Wandlung also einfach einen Berg in ein anderes Element verwandeln?

Wird das Zusatzzeichen *Potenzierung* angebracht, so erreicht man laut *Wege der Alchimie* S. 152 durch *Potenzierung* maximal die Größe eines Berges – bei einer stattlichen Komplexität von 13 Punkten. Das Zeichen wäre aufgrund der Komplexität etwa 65 Schritt groß, was ganz sicher einer Lebensaufgabe gleichkommt.

### ЕЛЕМЕНТАРВЕЛЛЕНСПЕИУНГ (SEITE 154)

Was genau bedeutet „permanent wirkend“, insbesondere bei Zeichen wie *Singendes Zeichen*?

Das Aufladen nach Ablauf von  $RkW/2$  Tagen entfällt, da sich das Zeichen durch die Kraft der Elemente selbst wieder auflädt.

### ЕДЕЛСТЕЙНМАГИЕ (SEITE 155)

Es ist *nicht* möglich ...

... die gleiche materielle Komponente mehrfach zu nutzen. Kostenersparnis und Erleichterungen kommen jeweils nur einmal zum Tragen.

... mehrfach das gleiche Material für unterschiedliche Effekte zu nutzen.

... unterschiedliche Materialien für denselben Effekt zu nutzen.

Unterschiedliche Materialien für unterschiedliche Vergünstigungen einzusetzen, ist nach Meisterentscheid jedoch möglich.

Wie wirken sich verbrauchte Mengen des Materials auf den Schliff aus?

Sobald auch nur ein Karat eines Steins verbraucht wurde, ist der Schliff abgenutzt. Der Stein muss dann

neu geschliffen werden und verliert dabei folglich an Masse. Hierfür werden wir jedoch keine gesonderten Regeln vorgeben.

#### **Hat die Ersparnis durch Edelsteine Auswirkungen auf die pAsP-Kosten?**

Ja, die pAsP werden aus den tatsächlich anfallenden Kosten errechnet.

#### **Kann man als materielle Komponenten auch nur temporäres Material (bspw. einen von einem Dschinn kurzfristig geschaffenen Diamant) oder kurzfristig veredeltes Material verwenden?**

Kurzfristig erschaffene oder veredelte Materialien können nicht genutzt werden. Die Veränderung muss dauerhaft sein, damit der gewünschte Effekt eintritt.

#### **Kann die SF Edelsteinmagie während der Artefakt-Erschaffung verwendet werden (Spruchspeicher, Semipermanenz, Matrixgeber, Auxiliatoren)?**

Sie kann während der Artefakterschaffung verwendet werden, vorausgesetzt, man spricht einen Zauber mit entsprechendem Merkmal.

#### **Können Kristallomanten die SF Edelsteinmagie zusätzlich zu ihren eigenen Fähigkeiten nutzen?**

Nein, Kristallomanten nutzen nur Kristallomantie. Diese und die Effekte der Edelsteinmagie sind nicht kumulativ. Wahrscheinlich ist die Edelsteinmagie aus der Kristallomantie abgeleitet worden.

#### **Können materielle Komponenten auch bei Ritualen (Stabzauber, Schamanen-Rituale o.ä.) verwendet werden?**

Nein, das Verwenden von Edelsteinmagie ist nur bei Zaubern möglich.

#### **GLYPHE DES ELEMENTAREN WILLENS (SEITE 155)**

Den Vorteil *Eideitisches Gedächtnis* aus der Tabelle gegen *Gutes Gedächtnis* auszutauschen, löst ein entscheidendes Problem nicht: Die Steigerungsverbilligungen, die mit dem Vorteil einhergehen, bleiben in ähnlicher Form bestehen. Deswegen haben wir davon Abstand genommen, den Vorteil zu ersetzen.

Die Komplexität der Glyphe ist mit 6 recht hoch, was trotz einer moderaten Verbreitung für einen eingeschränkten Nutzen sorgt. Die Regeln zu Zauberzeichen ermöglichen zwar durch entsprechende Zusatzzeichen einen permanenten Nutzen sowie einen Einsatz auf größere Räume oder Flächen, jedoch steigt hierbei auch die Komplexität schnell an, was den Gebrauch weiter einschränkt. Zur einfacheren Handhabung im Spiel empfehlen wir, die Wirkung der Glyphe wie folgt auszulegen: Sie wirkt ähnlich wie der Zauber MEMORANS, und das Gelernte oder Erfahrene bleibt besonders gut im Gedächtnis haften. Sie können Lernende statt mit einer generellen Lernerleichterung mit der einen oder anderen *Speziellen Erfahrung* belohnen.

#### **SPIELWERTE DER ELEMENTARE (AB SEITE 156)**

#### **Wie sind Elementarwesen zu nutzen, bei denen es keinen Beschwörung- und keinen Beherrschungswert gibt?**

Es sind freie Elementarwesen, die in bestimmten Gegenden auftauchen können. Sie sind jedoch weder zu beschwören noch können sie beherrscht werden. Es ist aber sehr wohl möglich, sie um einen Gefallen zu bitten oder sogar Dienste mit ihnen auszuhandeln.

#### **SÄBELSCHWINGE (SEITE 166)**

**Es ist unklar, wie man die Säbelschwinge einsetzt. Ist sie als Waffe gedacht und würfelt man auf seinen eigenen PA- und AT-Wert mit den angegebenen Modifikatoren? Oder kämpft die Säbelschwinge alleine?** Säbelschwinge muss mit dem Talent *Schwerter* oder *Säbel* geführt werden. Hierfür ist der Dienst *Kampf* erforderlich.

#### **Wenn das Wesen als Waffe verwendet wird, welche Werte und Distanzklassenkategorie hat sie, oder ist es regeltechnisch ein Säbel?**

Säbelschwinge wird gehandhabt wie ein einfacher Säbel, es gelten jedoch die angegebenen Modifikatoren. Der Träger der Waffe kann außerdem die angegebenen Sonderfertigkeiten einsetzen, solange der Dienst *Kampf* währt, selbst dann, wenn er sie nicht selbst beherrscht.

#### **Welchen Sinn hat die Eigenschaft Artefaktbeseelung, wenn der Elementar die Form einer Waffe annimmt?**

Der Elementar kann auf Wunsch in ein Artefakt einfahren und dieses beseelen. Ob das Wesen eine andere Waffe als Schwert oder Säbel für würdig befindet oder nicht, hängt von der Laune des Elementarwesens ab und liegt somit im Ermessen des Meisters. Wird dieser Dienst ausgeführt, gelten jedoch nicht die angegebenen Modifikationen. Stattdessen können elementare Zauber, Effekte oder Verbesserungen bei der Erschaffung eines Artefakts (*Wege der Alchimie* S. 17f.) mit dem Elementar ausgehandelt werden.

#### **Kampf ist laut WdZ ein Sonderdienst und kostet somit 26 AsP für einen Gegner. Wie kann dieser Dienst ausgeführt werden, wenn es sich bei Säbelschwinge um einen Elementar handelt?**

Da *Kampf* bei Säbelschwinge unter *Bevorzugte Dienste* gelistet ist, ist es kein Sonderdienst. Es fallen also keine doppelten Kosten an.

#### **Kann die Eigenschaft Angriff mit Luft (3 Schritt) vom Träger genutzt werden?**

Nein, den Luftangriff kann nur der Elementar selbst anwenden, was er tun wird, wenn er sich verteidigen möchte.

#### **Gibt es solche Wesen auch in anderen elementaren Ausformungen und Waffenarten?**

Ganz sicher gibt es auch andere elementare Waffen, die sich auf diese Weise rufen lassen. Säbelschwinge kann als Schablone für entsprechende Neuschöpfungen dienen.