Die Kunst der Invokation

Hausregelspielhilfe zur Dämonenbeschwörung

1 Intention

Diese Spielhilfe ist eine Neufassung der Regeln zur Dämonenbeschwörung in DSA aus der Hausregelsammlung von Harteschale und Sumaro, basierend auf dem DAS 4/4.1 Regelwerk.

Mit schnellen, simplen, effektiven Regeln zur Beschwörung und Beherrschung soll die Invocatio schnell von der Hand gehen.

Dabei bleiben großzügige Freiräume für die Ausgestaltung des Spielleiters und optional vertiefende Regeloptionen.

2 Hintergründe

Dämonen sind Wesen des reinen Chaos.

Sie stammen - anders als Elementare - nicht aus der Schöpfung, sondern sind Eindringlinge von "Außen", der siebten Sphäre, die nur mittels Beschwörung oder durch chaotische Fremdeinflüsse in die Welt gelangen können.

In diesem Chaos, das ihre Essenz bildet, liegt zugleich die große Macht aber auch die große Gefahr, die von der Beschwörung von Dämonen ausgeht.

Dämonen sind in der Lage die Naturgesetze zu überwinden und stellen furchterregende Gegner dar, auf der anderen Seite sind sie jedoch nur schwerlich vollkommen zu kontrollieren.

3 Die Beschwörung im Spiel

Wer sich der Beschwörung von Dämonen zuwendet und diese hohe Kunst der Zauberei studiert, der lässt sich auf einen der dunkelsten, gefährlichsten und teilweise auch geächtetsten Pfade der Magie ein, der Preis der dabei jedoch winkt ist große Macht - so viel Macht wie sie keine andere Magiespielart bieten kann.

Es gibt unzählige Dämonen im Chaos der siebten Sphäre und ein kundiger Beschwörer kann fast jeden davon rufen, vorausgesetzt er besitzt genug Kraft und Wissen.

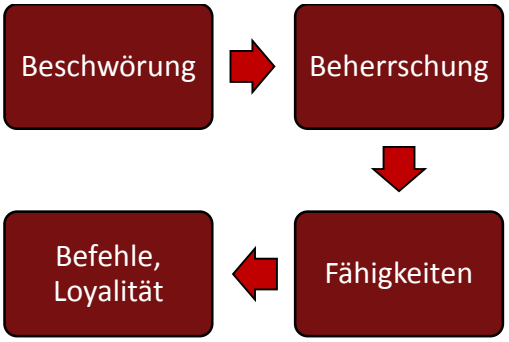
Wer nicht beherrschen kann, was er ruft, den kann ein grausames Schicksal ereilen. Deswegen nutzen achtsame Beschwörer auch sorgfältig Schutz- und Bannkreise und beschränken ihre Beschwörungen auf das Nötigste an Macht und Gefährlichkeit. Unachtsame (oder gierige, fanatische, verblendete) Beschwörer hingegen können Schrecken in die Welt rufen, derer sie außer durch Glück nicht Herr werden und stellen in ihrer meist kurzen Existenz eine Bedrohung für sich und die Umgebung dar.



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der UlissesSpiele-Markenzeichen nicht gestattet. Grafiken von Verena Schneider unter der Creative Commons BY-NC-Lizenz

Regeln

4 Regeln - Überblick



In diesem Überblick sind schematisch die grundlegenden Schritte der Beschwörung qualitativ aufgelistet. Exakte Werte, Zahlen und Regeln finden sich in den weiteren Kapiteln.

4.1 Beschwörungsprobe

Der Beschwörer legt eine Probe auf seinen ZfW ab. Diese ist erschwert je nach Dämon, erleichtert durch Vorbereitung und Sonderfertigkeiten:

ZfW + Dämon – Vorbereitung – SF + Ansage

(Optional kann die Probe mit einer Ansage abgelegt werden um Fähigkeiten und Werte zu verbessern.)

Je machtvoller der Dämon, desto mehr AsP Initialkosten müssen aufgewendet werden. Gelingt die Probe, erscheint der Dämon.

4.2 Beherrschungsprobe

Erscheint der Dämon, legt der Beherrscher nun eine Median-Probe auf seinen MU-Wert ab. Diese ist – wie die Beschwörungsprobe – erleichtert durch Vorbereitung und Sonderfertigkeiten und erschwert je nach Dämon. Dazu kann eine Ansage getroffen werden, um die Loyalität des Dämons über seinen Startwert zu erhöhen:

MU + Dämon – Vorbereitung – SF + Ansage

Gelingt die Beherrschungsprobe, steht der Dämon prinzipiell unter der Kontrolle des Beschwörers. Misslingt sie, ist der Dämon ohne jegliche Kontrolle – und der Beschwörer hat hoffentlich dafür Schutzmechanismen vorbereitet.

4.3 Festlegung der Fähigkeiten

Dieser Schritt kann schnell oder detailliert abgehandelt werden.

Der Dämon verfügt basismäßig über alle Fähigkeiten und Werte wie in *Wege der Zauberei* (WdZ S. 205ff) angegeben.

Zusätzlich erhält jeder Dämon 1W20 Punkte *Rohe Macht*, welche die chaotische Essenz abbildet (siehe „Rohe Macht“).

Rohe Macht verbessert alle Werte des Dämons und verleiht ihm zufällige Fähigkeiten.

(Optional wurde die Beschwörungsprobe mit einer Ansage abgelegt, um die *Rohe Macht* zu erhöhen oder um *Geformte Macht* zu generieren.)

4.4 Befehle und Loyalität

Wurde der Dämon erfolgreich beherrscht, gibt der Loyalitäts-Wert (LO) an, wie viel Kontrolle der Beschwörer exakt über ihn hat.

LO = Basis-LO + Ansage

Während man niedere Dämonen oft schon mit soliden Grundkenntnissen und einigen Tagen Vorbereitung fast absolut beherrscht, muss selbst ein sehr fähiger Beschwörer bei höheren gehörnten Dämonen davon ausgehen, dass der Dämon - falls überhaupt - nur widerwillig gehorcht.

Je machtvoller der Dämon, desto mehr AsP Unterhalt benötigt er je Tag.

Tabelle 1 Dämonen - Kategorien

Vorbereitung (Erleichterung im Verhältnis zur investierten Vorbereitungszeit)									
keine	KR	SR	Stunden	Tage	Wochen	Monate	Jahre	Jahrhunderte	Jahrtausende
0	-3	-6	-9	-12	-15	-18	-21	-24	-27

Kategorie	Mindere	Niedere	Schwache Gehörnte	Gehörnte	Machtvolle Gehörnte	Sehr machtvolle	Außer Wertung
Beispiel	Difar	Zant	Haquom	Shruuf	Nachtdämon	Arjunoor	Karmoth
Modifikator	6	12	18	24	30	36	-/-
Basis-LO	15	12	9	6	3	0	-/-
Max LO	24	21	18	15	12	9	-/-
Initialkosten	5	15	30	50	75	110	-/-
Kosten/Tag	1	3	6	10	15	21	-/-

5 Regeln – Grundlegendes

Pauschale Modifikatoren halten die Regeln schnell und effektiv. D.h. dutzende Einzelposten (*wie Paraphernalia, Sternenkonstallation, exakte Qualität eines wahren Namens, Beschwörergewand, Qualität der Kreide, Qualität der Kerzen, Reinigung des Ortes etc.*) werden zusammengefasst zu einem einzigen Modifikator – Vorbereitung, siehe Tabelle 1 Dämonen – Kategorien.

Sonderfertigkeiten für Dämonen fassen die Gesamtheit der anwendbaren Fähigkeiten des Beschwörers abstrakt zusammen. Daher zählen alle sonstigen SF zählen nicht.

> Wie die Modifikatoren aus Vorbereitung und Sonderfertigkeiten exakt zusammenkommen kann der Spieler frei ausgestalten:
>
> Der Charakter könnte z.B. besonders gründlich zeichnen, immer passende Gewandung mitführen und über eine gute Quelle für Donaria verfügen oder aber ein Standardwerk memoriert haben und ein Händchen für Sternenkonstellationen besitzen.

Dämonen – Kategorien fassen Dämonen zu Gruppen zusammen, für welche einheitliche Erschwernisse, Kosten und Loyalitätswerte gelten.

Loyalität (=LO) gibt an, wie viel Kontrolle über das Wesen besteht, je höher desto besser.
Bei <u>jedem</u> erteilten Befehl wird mit 1W20 auf LO geprobt.
Befehle die dem Charakter des Dämons besonders entsprechen oder zuwiderlaufen können die Probe im Rahmen von -9 bis +9 modifizieren.
Misslingt die LO-Probe so liegt es im Ermessen des Spielleiters, wie der Dämon reagiert sowie ob und wann der Beschwörer weitere Befehle erteilen kann.

Höhere Kategorien entsprechen <u>viel</u> höherer Macht und Risiko.
Ein Shruuf ist zum Beispiel im Kampf viel, viel machtvoller als drei Zantim, die ähnlich viele AsP kosten – dafür ist seine Chance sich gegen den Beschwörer zu wenden auch ungleich höher und gefährlicher.
Da die Auswirkungen einer Beschwörung hoch sind, empfehlen wir vor Spielbeginn Absprachen in der Spielrunde zu ihrem Einsatz zu treffen („Gruppenvertrag“).

Anpassung der Modifikatoren können durch den Spielleiter meist im Rahmen von einer halben Kategorie abgehandelt werden. Ein eingehörnter Dämon könnte um -3 Punkte leichter zu beschwören und beherrschen sein als ein Haquom, eine dämonisch affine Umgebung die Intialkosten und Unterhaltskosten senken.

6 Regeln - Beschwörung

Zur Beschwörung des Dämons wird eine modifizierte ZfW-Probe abgelegt.

- Je Stufe Vorbereitung -3
- Je Stufe SF Beschwörung -3
- Affinität Dämonen -3
- Invocatio Integra -3
- Kategorie des Dämons s. Tabelle 1
- *Optional:* *+Ansage*

Beispiel: Ein Zant (+12) wird beschworen. Der Beschwörer verfügt über eine halbe Stunde Vorbereitung (SR, -6) und über die Sonderfertigkeit Beschwörung II (-6). Insgesamt ist die Probe also +0.

Anstelle der Zauberkosten nach LCD müssen die nur Initialkosten des Dämons aufgewendet werden.

Es können mehrere gleichartige Dämonen zugleich beschworen werden, z.B. drei Zantim mit einer Beschwörung.

Gelingt die Probe, erscheint der Dämon. Misslingt sie, fallen dennoch die vollen Kosten des Zaubers an, jedoch nicht die Initialkosten.

Optional kann bei Kenntnis der Sonderfertigkeiten Rohe Macht und Geformte Macht die Probe erschwert werden um den Dämon zu stärken.

7 Regeln - Beherrschung

Die Beherrschung eines erfolgreich beschworenen Dämons erfordert eine modifizierte Median MU-Probe. Erhöhungen des MU-Wertes (aus Attributo, MU-Elexier etc.) sind explizit möglich – und sinnvoll.

(Anmerkung: Bei einer Median-Probe werden 3W20 gewürfelt und der höchste sowie niedrigste Würfel entfernt.

Nach Hausregeln kann zudem der MU-Wert nur mit Sonderfertigkeiten oder karmalen Mitteln über den anderthalbfachen Basiswert angehoben werden.)

- Je Stufe Vorbereitung -3
- Je Stufe SF Beschwörung -3
- Affinität Dämonen -3
- Invocatio Integra -3
- Kategorie des Dämons s. Tabelle 1
- Erhöhung der LO +Ansage

Mit einer Ansage kann die Loyalität des Dämons erhöht werden. Jeder Punkt LO bis zum Maximum erschwert die Probe um +1, jeder Punkt über das Maximum hinaus um +3.

Beispiel: Der beschworene Zant (+12) soll kontrolliert werden. Mit einigen SR Vorbereitung (-6) und Beherrschung II (-6) ist die MU-Probe insgesamt +0. Zantim sind reißende Bestien, der Beschwörer ist also gut beraten mit einer Ansage die Basis-LO von 12 weiter zu erhöhen.

Gelingt die Probe, steht der Dämon mit der entsprechenden LO unter der Kontrolle des Beschwörers.

8 Regeln – Fähigkeiten

Ist der Dämon erschienen, wird in diesem Schritt festgelegt, über welche Fähigkeiten er verfügt.

Da Dämonen meist spielerisch und dramaturgisch bedeutsam eingesetzt werden und als Wesen des reinen Chaos kein Dämon dem Anderen gleicht, bieten die Regeln mit *Roher Macht* und *Geformter Macht* Gestaltungsraum.

Während die Regeln zu Beschwörung, Beherrschung und Befehlen schnell und abstrakt sind, bietet dieser Abschnitt absichtlich die Möglichkeit zur detaillierten Ausgestaltung.

Soll es schnell und simpel gehen, können diese Abschnitte ausgelassen oder vom Spielleiter abgeschätzt werden.

8.1 Grundausstattung

Alle Dämonen besitzen standardmäßig die Manöver Wuchtschlag, Niederwerfen und Gegenhalten und die Sonderfertigkeit Initiative I; sie verfügen über *Astralsinn* (TaW 15) *Geisterpanzer Paraphysikalität I, Resistenz profane Waffen, Regeneration im Limbus I.*

Sie sind *immun* gegen Zauber mit den Merkmalen *Heilung, Eigenschaften, Einfluss, Form, Heilung, Herrschaft, Illusion, Objekt, Telekinese, Umwelt, Verständigung.*

Gifte und Krankheiten sind wirkungslos.

Dazu kommen die Fähigkeiten des Dämons aus Wege der Zauberei, mit einer Ausnahme: *Immunität Profan* wird hierbei zu *Resistenz Profan (75%)*

8.2 Rohe Macht

Um die chaotisch-machtvolle Natur der Dämonen als gestaltgewordenes Chaos regelseitig darzustellen, erhält jeder Dämon 1W20 Punkte *Rohe Macht.*

Je 10 Punkte *Rohe Macht* steigen alle Werte (LE, MR, RS, GS, AT, PA, INI, TaW, ZfW, TP, AE) um je 10% an.

Zudem erhalten sie zufällige (auswürfeln oder nach Spielleiterentscheid) Besonderheiten in voller Höhe der Rohen Macht.

Dabei kann der Spielleiter auf die vorgefertigten Besonderheiten in Tabelle 2 zurückgreifen.

Für die stimmungsvolle Umsetzung der chaotischen Natur allgemein und der Domäne im Besonderen empfiehlt es sich aber, (auch) eigene Fähigkeiten zu entwerfen. So könnte ein Zant Wunden schwer heilende Wunden schlagen, verstärkte Angriffe gegen Rondrageweihte besitzen, sich für durch vergossenes Blut stärken oder seine Opfer ihrerseits in Blutrausch versetzen.

Optional: Die Menge an Roher Macht kann durch Ansagen aus der Beschwörung erhöht sein.

8.3 Geformte Macht

Als Geber der Gestalt kann der Beschwörer der chaotischen Essenz des Dämons seinen Willen aufzwingen, wenn er über die SF Geformte Macht verfügt.

Die Punkte darf er frei auf Besonderheiten seiner Wahl verteilen, ungenutzte Punkte verfallen.

Tabelle 2 Besondere Fähigkeiten

Zusätzliches Manöver	Je 3
Angriff mit pervert. Element (Ausw. +8, Schild-PA +12)	6
Ausweichen in den Limbus	6
Durch [Element] gehen	6
Fluch	Variabel
Folgeschaden (1W6 SP)	3
Formlosigkeit I/II	6/9
Infektion mit [Krankheit]	Stufe
Langer Arm	3
Lebenssinn TaW 10/je +5 TaW	6 / je 3
Mutation	3
Paraphysikalität I / II	3/12
Präsenz I/II/III	6/12/18
Raserei 1W6 / je weiterer 1W6 (INI und GS mal 2, immun Ausfall, AT steigt um volle Würfelsumme, TP um die Halbe, PA sinkt um den vollen Betrag. Zwang zum Kampf, kämpft auch gegen Beschwörer und Verbündete, wenn keine Gegner mehr übrig sind. LO-Probe +0 zum Abbrechen, 1 mal je KR mögl.)	15 / je 3
Regeneration 1W6 / je zus. W6	12 / je 3
Resistenz gegen [Merkmal] (Zauber wirken nur, wenn ZfP*/2 größer als MR sind; nicht möglich für Antimagie)	6
Resistenz Profan/Magie (50%)	9
Dito, von 50% auf 75%	18

Resistenz gegen einzelne profane/magische Schadensart (z.B. profan Schnitt, 50%)	3
Dito, von 50% auf 75%	6
Schreckgestalt I / II	6/9
Unsichtbarkeit I / II	12/15
Verbindung zum Beschwörer	6
Verwundbarkeit	Variabel
Zusätzliche Aktion	Je 15
Individuelle Eigenschaften	Variabel

Sofern nicht anders angegeben, entsprechen die Fähigkeiten Wege der Zauberei S. 232 ff.

Nicht aufgeführte Besonderheiten aus WdZ können Dämonen nur automatisch erhalten.

Das betrifft Existenz (gilt automatisch als manifestiert, regeneriert +1W6 AsP/Tag), Geisterpanzer, Limbusreisender, Resistenz Karma, Immunität [Merkmal], Immunität [Profan/Magie/Karma], Wasserwesen, Lichtscheu/-empfindlich, Tarnung, Kritische Konsistenz, Rudel (siehe „Varianten der Dämonologie“), Körperlosigkeit, Schaden auf (un)belebte Materie, Lebensraub

Resistenz / Immunität Antimagie ist auch weiterhin für Dämonen unmöglich zu erhalten.

9 Regeln – Befehle

Ist der Dämon beherrscht und steht der Loyalitätswert (LO) fest, kann der Beschwörer dem Dämon nun Befehle erteilen. Prinzipiell kann der Beschwörer dem Dämon alles befehlen, was dieser ausführen kann. Praktisch beschränken sich die Befehle meist auf die angegebenen Dienste.

Wie im Kapitel Grundlegendes beschrieben, erfordert jeder Befehl eine Probe auf die Loyalität. Die Anzahl an Befehlen ist dabei nicht beschränkt. Befehle, die sich über mehr als einen Tag erstrecken erfordern in regelmäßigen Abständen nach Spielleiterentscheid ebenfalls LO-Proben.

Für jeden Tag den der Dämon auf Dere verbringen soll, muss der Beschwörer Unterhaltskosten leisten – diese Kraft muss der Beschwörer persönlich zu Mitternacht geben, er kann auch im Vorraus zahlen. Werden die Kosten nicht aufgewendet, so ist der Dämon frei und verschwindet häufig zurück in seine Sphäre, da er seine widernatürliche Existenz auf Dere nicht aufrechterhalten kann. Häufig versucht er dabei, sich am Beschwörer zu rächen, die Ordnung der Welt zu stören oder die Agenda des Erzdämons voranzutreiben.

Optional: Der Beschwörer kann Dämonen manifestieren, d.h. stärker an die Welt binden. Der Dämon muss dazu in WdZ über „Manifestation“ verfügen und wird an ein Objekt oder eine Person gebunden. Dadurch sinken die Unterhaltskosten um eine Kategorie, wenn der Dämon aktiv ist, in inaktiven Phasen entfallen sie. Der Dämon verliert jedoch Paraphysikalität I und Resistenz Profan, zusätzlich muss der Beschwörer entweder die Intialkosten doppelt zahlen oder je 10 AsP Initialkosten einen pAsP.

Stirbt die Person oder wird der Gegenstand zerstört, verliert der Dämon seinen Anker in der Welt und verschwindet.

10 Sonderfertigkeiten

Sofern nicht anders angegeben kosten die folgenden SF 150/300/450/600/750 AP und benötigen ZfW 5/10/15/20/25 sowie die angegebene Eigenschaft (MU, KL oder CH) auf 10/12/15/18/21.

Sie können für halbe Kosten eingeschränkt erworben werden, z.B. nur für niedere Dämonen oder nur für die Domäne des Agrimoth.

Dämonen: Beschwörung I/II/III/IV/V (KL)

Je Stufe der SF erhält der Beschwörer eine Erleichterung von 3 Punkten auf Proben um Dämonen zu beschwören.

Zudem sind Proben zum Bannen (REVERSALIS INVOCATIO, PENTAGRAMMA) um je -3 erleichtert.

Dämonen: Beherrschung I/II/III/IV/V (MU)

Je Stufe der SF erhält der Beschwörer eine Erleichterung von 3 Punkten auf Proben um Dämonen zu beherrschen.

Dämonen: Befehle I/II/III/IV/V (CH)

Je höher die Stufe dieser SF, desto detailliertere und komplexere Handlungsmuster und Taktiken können dem Dämon vermittelt werden im Rahmen seiner Möglichkeiten und desto weniger handelt er nach chaotischen Impulsen. Bei minderen Dämonen gleicht dies einem zunehmend abgerichtetem/dressierten Tier, bei Dämonen mit mehr Macht und Intelligenz zunehmend einer Ausbildung und Indoktrination.

Zusätzlich steigen Start-LO und Maximale LO um je +1.

Dämonen: Kosten I/II/III/IV/V (CH)

Die AsP-Kosten für Unterhalt und Initialkosten von Dämonen sinken um je 10%.

Dämonen: Rohe Macht I/II/III/IV/V (MU)

Der Beschwörer darf eine Ansage auf die ZfW-Probe bis zu 1/2/3/4/5-mal für je +5 treffen. Jede Ansage +5 gewährt dem Dämon +1W20 Punkte *Rohe Macht*.

Dämonen: Geformte Macht I/II/III/IV/V (KL)

Der Beschwörer darf eine Ansage auf die ZfW-Probe bis zu 1/2/3/4/5-mal für je +5 treffen. Jede Ansage +5 gewährt dem Dämon +1W6 Punkte *Geformte Macht*.

Zudem darf er 1/2/3/4/5-mal einen W6 neu würfeln, das bessere Ergebnis zählt.

Bann- und Schutzkreise gegen mindere und niedere Dämonen (150 AP, RkW 5)

Es wird eine Probe auf RkW abgelegt. Wirkt gegen mindere und niedere Dämonen, deren Beherrschungsschwierigkeit höchstens RkP* mal 2 beträgt. Beinhaltet die nötige Fähigkeit zum Malen und Zeichnen der Bann- und Schutzkreise.

Bann- und Schutzkreise gegen gehörnte Dämonen (300 AP, RkW 10)

Dito, schwache gehörnte und gehörnte Dämonen.

Bann- und Schutzkreise gegen machtvolle gehörnte Dämonen (450 AP, RkW 15)

Dito, machtvolle gehörnte und sehr machtvolle gehörnte Dämonen.

INVOCATIO INTEGRA (450 AP, RkW 15, Magiekunde (Dämonen) 15)

Beschwörungen mit mindestens stundenlanger Vorbereitung erhalten einen Bonus von -3 auf Beschwörung und Beherrschung.

Exorzist (300 AP, Magiekunde TaW 10)

Alle RkW-Proben um Schutz- und Bannkreise anzufertigen sind um -5 erleichtert, der RkW um +2 erhöht (entsprechend einer vertieften Talent-spezialsierung)

Zauber zur Austreibung von Dämonen, (sowie Geistern und Elementaren) sind um -3 erleichtert je 5 Punkte TaW Magiekunde. (Dies betrifft vor allem PENTAGRAMMA, REVERSALIS INVOCATIO.)

Meister der Dämonen (600 AP, MU 18, KL 18, Magiekunde (Dämonen) 20)

LO-Proben für Dämonen dürfen (müssen nicht!) auf 3W6 anstatt 1W20 gewürfelt werden. (Anmerkung: Ergebnisse höher als

15 sind sehr unwahrscheinlich, höher als 18 unmöglich)

Dito Beherrschungsproben.

11 Varianten der Dämonologie

11.1 Rudelbeschwörung

Dämonen mit der Besonderheit „Rudel“ können als gesamte Meute beschworen und beherrscht werden.

Das gesamte Rudel zählt als ein einziger um zwei Kategorien machtvollerer Dämon (hat also erhöhte Beschwörungs- und Beherrschungsschwierigkeit und erhöhte Initial- und Unterhaltskosten).

Das Rudel agiert als Verbund, die Dämonen arbeiten gut zusammen aber können nicht einzeln eingesetzt werden.

Sofern vom Spielleiter nicht anders festgelegt erscheinen 2W6+3 Dämonen. (Anmerkung: Das entspricht einem Drittel der AsP-Kosten für die Einzelbeschwörung, zudem fallen viel weniger LO-Proben an, dafür ist die LO niedriger)

11.2 Blutmagie

Erleichtert die Beschwörungsprobe um -6 Punkte, erschwert die Beherrschungsprobe um den gleichen Betrag.

Die Verwendung von Blutmagie erlaubt, die Kosten für Invocatio, Initialkosten sowie die Unterhaltskosten (auch im Vorraus) vollständig mit Blut statt eigener AE zu speisen.

Blut von Tieren wird im Verhältnis von 5 LE zu 1 AsP oder schlechter umgewandelt, von intelligenten Lebewesen (Menschen, Orks, Goblins, Achaz, Zwerge) 2 LE zu 1 AsP, Zauberer 1 LE zu 1 AsP; dieser Prozess führt meist zum Tod.

Prinzipiell kann auch der Beschwörer oder Freiwillige einen Teil eigenen Blutes opfern, praktisch kommt das kaum vor – der Malus auf die Beherrschungsprobe ist gravierend genug, dass er eigentlich nur durch eine große Menge an Blut-AsP zu rechtfertigen ist.

11.3 Artefaktmagie

Bei einer in ein Artefakt gespeicherten Beschwörung muss Anzahl und Art der Dämonen sowie alle Ansagen beim Erstellen des Artefakts festlegt werden.

Diese Dämonen erscheinen nicht sofort nach der Auslösung des Artefakts, die Mindestdauer von 2W20 bzw. 5W20 Aktionen bei Invocatio Minor und Invocatio Maior bis zum Erscheinen der Dämonen können nicht unterschritten werden.

Somit kann zwar die Beschwörung vollständig gespeichert werden (Kosten für Zauber und Intialkosten), die Beherrschung (und Unterhaltskosten) jedoch erfolgt in dem Moment, wenn der Dämon erscheint – mit den Boni, Mali und Umständen die dann herrschen.

Sinnvollerweise sollte der Auslöser des Artefakts sich also angemessen Vorbereitet haben bevor er das Artefakt nutzt und tendenziell schwächere Dämonen einsetzen. „Mal eben“ in einem Kampf einen Shruuf herbeiholen und beherrschen ohne Boni aus Vorbereitungszeit, Invocatio Integra, Schutzkreis und MU-Elixier gelingt nur in Glücksfällen oder bei Großmeistern.

11.4 Bindung von Dämonen

Keine Artefaktmagie im eigentlichen Sinne ist die Bindung von Dämonen an Objekte oder Personen. Wie in „Regeln – Befehle“ ausgeführt, können einige Dämonen optional auch für doppelte Initialkosten oder permanente AsP an Objekte oder Personen gebunden werden.

12 Dämonen Bannen

Das Bannen von Dämonen (mit magischen Mitteln) erfolgt meist mit Pentagramma oder Reversalis Invocatio.

Prinzipiell können auch andere Methoden wie Schadenszauber eingesetzt werden, Dämonen sind aber oft so gefährlich und die antimagischen Werkzeuge so effektiv, dass diese fast immer die beste Wahl darstellen.

Meist sichert sich der Exorzist dazu mit Gardianum *Schild gegen Dämonen*, Schutz- oder Bannkreis, Fortifex oder Kämpfern ab.

Gegen besonders machtvolle Dämonen bietet es sich an, die Spontane Modifikation Erzwingen zu nutzen beim Pentagramma, sowie den Unitatio, wenn möglich mit der SF Zauber Vereinigen.

Pentagramma

Der Zauber wird wie in LCD abgehandelt, mit folgenden Änderungen:

Kosten: 1 AsP je 10 LE des Dämons

Erschwernis: Wie Beschwörung (d.h. +Mod des Dämons, - 3 Stufe Vorbereitung, -3 je Stufe der SF Beschwörung, -3 falls Affinität); dazu sind weitere Erleichterungen nutzbar (Exorzist, SF Antimagie, Erzwingen, Fokus).

Existenz oder Manifestation erschweren die Probe zusätzlich um +9.

Zusätzlich ist der Zauber um -1 erleichtert je 10% fehlender LE des Dämons.

13 Changelog

Hier stichpunktartig aufgelistet finden sich die Änderungen zu der Hausregel-sammlung von Harteschale und Sumaro.

- Neuer Ansagemechanismus der Beschwörung
- Explizite Kostentabelle der Fähigkeiten nach WdZ
- Rohe Macht leicht geändert
- Automatische Nachteile des Dämons gestrichen
- Immunität profan wird zu Resistenz (75%) außer bei Körperlosigkeit II
- SF Beschwörung gibt nun auch Boni aufs Bannen
- SF Befehle durch LO-Steigerungen verbessert und mit anderen Regelteilen (Chimären, Golems) harmonisiert
- SF Rohe Macht deutlich geändert, viel lohnenswerter auf niedrigen Stufen, dazu weniger Rechnerei
- SF Geformte Macht geändert, weniger Rechnerei, Wirkung kann viel klarer abgeschätzt werden, nützlicher auf niedrigen Stufen
- SF Exorzist hinzugefügt
- Grundausstattung der Dämonen explizit ausgeführt
- Bei Grundausstattung statt Resistenz Einfluss, Herrschaft, Hellsicht Immunität gegen ebendiese Merkmale
- Astralsinn von 12 auf 15 erhöht
- Regeln zu Manifestation eingebaut
- *Existenz* geregelt
- Pentagramma angepasst
- Vorraussetzungen für SF festgelegt
- Integra, Schutz- und Bannkreise verfügen automatisch über die notwendigen Kenntnisse in Malen/Zeichnen, das Talent muss dafür nicht separat gelernt werden
- Vorraussetzungen Integra vereinfacht
- Rudelbeschwörung geändert
- Artefaktmagie überarbeitet
- Raserei an die aktuellsten Errata zu den Hausregeln angepasst
- Die Initialkosten ersetzen die Beschwörungskosten nach LCD.

ANHANG I – „CHEATSHEET“

BESCHWÖRUNG

ZfW + Dämon – Vorber. – SF + Ansage

-3 je Stufe SF Beschwörung, -3 falls Affinität, -3 falls Invocatio Integra; +5 je Ansage aus SF Geformte Macht und Rohe Macht.

Initialkosten ersetzen AsP nach LCD.

BEHERRSCHUNG

MU + Dämon – Vorber. – SF + Ansage

-3 je Stufe SF Beschwörung, -3 falls Affinität, -3 falls Invocatio Integra; Ansage +1 je Punkt LO über Startwert, +3 je Punkt LO über Max-LO.

FÄHIGKEITEN UND WERTE

Grundausstattung

SF: Wuchtschlag, Niederwerfen, Gegenhalten, Initiative I

Besonderheiten: *Astralsinn* (TaW 15)
Geisterpanzer, Paraphysikalität I, Resistenz profane Waffen, Regeneration im Limbus I.

Immun Merkmale: *Heilung, Eigenschaften, Einfluss, Form, Heilung, Herrschaft, Illusion, Objekt, Telekinese, Umwelt, Verständigung*

Gifte / Krankheiten wirkungslos, weitere Bsonderheiten wie WdZ; *Immunität Profan* in WdZ wird zu *Resistenz Profan (75%)*

Rohe Macht (optional)

1W20 Punkte Rohe Macht Basis, +1W20 je Ansage zu Rohe Macht.

Je 10 Punkte +10% auf alle Dämonenwerte, volle Punktzahl für zufällige Fähigkeiten nach Tabelle oder vom Spielleiter gestaltet.

Geformte Macht (optional)

1W6 Punkte je Ansage aus Geformte Macht. Darf mit den Punkten Besonderheiten frei wählen, aus Tabelle oder Vorschläge vom Spielleiter.

Zusätzliches Manöver	Je 3	Raserei 1W6 /+1W6	15/je 3
Angr. m. perv. Element	6	Reg. 1W6 /+1W6	12 / 3
Ausw. i.d. Limbus	6	Resistenz [Merkmal]	6
Durch [Element] gehen	6	Resistenz Profan/Magie (50%)	9
Fluch	Variabel	Dito, 50% →75%	18
Folgeschaden (1W6 SP)	3	Dito, einzeln (z.B. profan Schnitt, 50%)	3
Formlosigkeit I/II	6/9	Dito, 50% →75%	9
Infektion m.[Krankheit]	Stufe	Schreckgestalt I / II	6/9
Langer Arm	3	Unsichtbarkeit I / II	12/15
Lebenssinn TaW 10/je +5 TaW	6 / je 3	Verbindung zum Beschwörer	6
Mutation	3	Verwundbarkeit	Variabel
Paraphysikalität I / II	3/12	Zusätzliche Aktion	Je 15
Präsenz I/II/III	6/12/18	Indiv. Eigenschaften	Variabel

BEFEHLE

LO Wert aus Beherrschung gilt.
Jeder Befehl probt auf LO, bis zu +/- 9 falls besonders wenig/stark Charakter des Dämons entsprechend.
Jeden Tag werden pauschale Kosten fällig, außer bei *Existenz* oder manifestierten Dämonen.

Vorbereitung (Erleichterung im Verhältnis zur investierten Vorbereitungszeit)									
keine	KR	SR	SR	Stunden	Tage	Wochen	Monate	Jahre	Jahrhund.
0	-3	-6	-9	-12	-15	-18	-21	-24	-27

Kategorie	Mindere	Niedere	Schwache Gehörnte	Gehörnte	Machtvolle Gehörnte	Sehr machtvolle	Außer Wertung
Beispiel	Difar	Zant	Haquom	Shruuf	Nachtdämon	Arjunoor	Karmoth
Modifikator	6	12	18	24	30	36	-/-
Basis-LO	15	12	9	6	3	0	-/-
Max LO	24	21	18	15	12	9	-/-
Initialkosten	5	15	30	50	75	110	-/-
Kosten/Tag	1	3	6	10	15	21	-/-