

# ELEMENTARE MEISTER



## Meister des Eises

Die mächtigsten Elementare, die sich herbeirufen lassen, sind die Meister der Elemente. Der Meister des Eises kann sich zwar auch in humanoider Gestalt als große Eisskulptur zeigen, sieht es jedoch nicht als seine Aufgabe an, auf das einzugehen, was dem herbeirufenden Zauberer angenehm ist. Schneeberge oder Eisblöcke sind ebenso häufige Manifestationen. Meister des Eises müssen durch einen Zauberer herbeigerufen werden. Sie haben einen eiskalten Verstand und zeichnen sich durch einen lebensverachtenden Scharfsinn aus. Einen Meister des Eises sollte man nicht leichtfertig rufen, bemerken sie doch jegliche Lücke in der Formulierung ihrer Dienste und legen dies im Zweifel zuungunsten aller Lebewesen aus.

### Meister des Eises

**Größe:** 2,40 bis 5,00 Schritt Körpergröße

**Gewicht:** 150 bis 800 Stein

**MU 18 KL 17 IN 17 CH 16**

**FF 12 GE 19 KO 16 KK 15**

**LeP 100 AsP 150 KaP – INI 20+1W6**

**VW 12 SK 6 ZK 6 GS 15**

**Eishand:** AT 19 TP 4W6+4 RW mittel

**RS/BE:** 5/0

**Aktionen:** 3 (max. 3 x Eishand)

**Sonderfertigkeiten:** Finte I-III, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen

**Talente:** Einschüchtern 16, Klettern 7, Körperbeherrschung 16, Kraftakt 17, Menschenkenntnis 7, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 17, Sinnesschärfe 16, Überreden 7, Verbergen 15, Willenskraft 14

**Zauber:** Manifesto 15, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Eis auf 18

**Größenkategorie:** groß

**Typus:** Elementar (Eis), nicht humanoid

**Anrufungsschwierigkeit:** -6

**Beute:** keine

**Kampfverhalten:** Ein Meister des Eises nutzt meistens seine Eishand, um Gegner zu vernichten. Bei mehreren Gegnern nutzt er aber auch flächenwirksame Zauber.

**Flucht:** Verlust von 75 % der Lebensenergie

### Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☞ QS 1: Elementare Meister sind die mächtigsten Elementarwesen, die sich herbeirufen lassen.
- ☞ QS 2: Die Klugheit und Gerissenheit eines Meisters des Eises darf niemals unterschätzt werden.
- ☞ QS 3+: Einige Elementare Meister geben sich den Anschein eines einfachen Dschinns, um mit weniger Anstrengung wieder aus dem Dienst des Herbeirufenden entlassen zu werden.

## Meister des Erzes

Einen der riesigen Meister des Erzes herbeizurufen, gilt als Meisterstück der elementaren Beschwörung. In humanoider Form zeigen sie sich als gewaltige Erscheinung, die aus grobem Geröll, feinem Marmor, Erzadern, Edelsteinen und sogar Metall bestehen kann. Ohne die Herbeirufung durch einen Zauberer finden sie nie ihren Weg in die Dritte Sphäre. Meister des Erzes sind noch schwerfälliger als ihre kleineren Verwandten. Schnelle Gespräche oder Handlungen sind von ihnen nicht zu erwarten. Eine einmal von ihnen gefasste Meinung zu verändern, kann eine langwierige Aufgabe sein, welche die Lebensspanne so mancher Kulturschaffender weit übersteigt.

### Meister des Erzes

**Größe:** 3,00 bis 8,00 Schritt Körpergröße

**Gewicht:** 300 bis 1.200 Stein

**MU 18 KL 11 IN 15 CH 14**

**FF 12 GE 14 KO 20 KK 22**

**LeP 100 AsP 150 KaP – INI 14+1W6**

**VW 8 SK 6 ZK 8 GS 8**

**Steinfaust:** AT 16 TP 4W6+12 RW mittel

**RS/BE:** 14/0

**Aktionen:** 2 (max. 2 x Steinfaust)

**Sonderfertigkeiten:** Finte I+II, Haltegriff, Hammer Schlag, Schildspalter, Wuchtschlag I-III, Zu Fall bringen

**Talente:** Einschüchtern 16, Klettern 2, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 22, Menschenkenntnis 7, Schwimmen – (keine Probe erlaubt, Meister des Erzes können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 14, Überreden 7, Verbergen 14, Willenskraft 14

**Zauber:** Manifesto 15, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Erz auf 18

**Größenkategorie:** groß

**Typus:** Elementar (Erz), nicht humanoid

**Anrufungsschwierigkeit:** -6

**Beute:** keine

**Kampfverhalten:** Ein Meister des Erzes nutzt meistens seine Steinfaust, um Gegner zu vernichten. Bei mehreren Gegnern nutzt er aber auch flächenwirksame Zauber.

**Flucht:** Verlust von 75 % der Lebensenergie

### Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☞ QS 1: Elementare Meister sind die mächtigsten Elementarwesen, die sich herbeirufen lassen.
- ☞ QS 2: Ein Elementarer Meister des Erzes ist schier unverwundlich, aber ein guter Läufer mag es schaffen, vor ihm davonzulaufen.
- ☞ QS 3+: Elementare Meister beugen sich meist nur ungern dem Willen ihrer Beschwörer, erfüllen aber doch meist ihren Dienst, weil er oft weniger aufwendig ist, als gegen den Zauberer zu rebellieren.

## Meister des Feuers

Die furchteinflößenden Meister des Feuers treten häufig als drei Schritt große Person aus Lava oder Flammen auf. Sie können jedoch auch jede beliebige andere Gestalt annehmen. Meister des Feuers kommen auf Dere nicht vor, ohne dass sie herbeigerufen wurden. Sie sind aufbrausende Wesenheiten, die dafür aber der Neugierde, die sie wie ihre kleineren Verwandten plagt, besser widerstehen können. Manch ein Beschwörer musste zu seinem Leidwesen lernen, dass sie schwierige Verhandlungspartner sind, die nichts unversucht lassen, um ihrem Trieb nach Zerstörung nachgeben zu dürfen.

### Meister des Feuers

**Größe:** 2,40 bis 5,00 Schritt Körpergröße

**Gewicht:** 150 bis 600 Stein

**MU 18 KL 13 IN 15 CH 15**

**FF 12 GE 18 KO 15 KK 16**

**LeP 100 AsP 150 KaP – INI 20+1W6**

**VW 12 SK 7 ZK 5 GS 14**

**Flammenhand:** AT 19 TP 4W6+8 RW mittel

**RS/BE:** 4/0

**Aktionen:** 3 (max. 3 x Flammenhand)

**Sonderfertigkeiten:** Finte I-III, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen

**Talente:** Einschüchtern 16, Klettern 6, Körperbeherrschung 16, Kraftakt 16, Menschenkenntnis 7, Schwimmen – (keine Probe erlaubt, Meister des Feuers können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Überreden 7, Verbergen 14, Willenskraft 14

**Zauber:** Manifesto 15, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Feuer auf 18

**Größenkategorie:** groß

**Typus:** Elementar (Feuer), nicht humanoid

**Anrufungsschwierigkeit:** –6

**Beute:** keine

**Kampfverhalten:** Ein Meister des Feuers nutzt meistens seine Flammenhand, um Gegner zu vernichten. Bei mehreren Gegnern nutzt er aber auch flächenwirksame Zauber.

**Flucht:** Verlust von 75 % der Lebensenergie

#### Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☛ QS 1: Elementare Meister sind die mächtigsten Elementarwesen, die sich herbeirufen lassen.
- ☛ QS 2: Ein Meister des Feuers lässt sich nur schwer kontrollieren, stürzt sich jedoch mit Freude in einen Kampf, wenn man es ihm befiehlt.
- ☛ QS 3+: Manche Elementare Meister sind schnell beleidigt, wenn man ihnen allzu einfache Dienste aufzwingt. Ihre Rache sollte nicht auf die leichte Schulter genommen werden.

## Meister des Humus

So manch ein Meister des Humus mag bereits mit einem Waldschrat verwechselt worden sein, denn ihre bevorzugte Gestalt auf Dere gleicht zu großen Teilen einem beseelten Baum. Jedoch erscheint er nur, wenn er heraufbeschworen wurde, und zur Erfüllung seiner Dienste wählt er auch gern die Form eines riesigen Tieres. Meister des Humus betrachten die Welt und alles in ihr Enthaltene, inklusive des Beschwörers, als Teil eines lebendigen Ganzen. Auf die Bedürfnisse des Einzelnen einzugehen, fällt ihnen dabei schwerer als ihren kleineren Verwandten, auch wenn sie deren empathisches Wesen teilen.

### Meister des Humus

**Größe:** 2,40 bis 5,00 Schritt Körpergröße

**Gewicht:** 150 bis 800 Stein

**MU 17 KL 11 IN 18 CH 17**

**FF 12 GE 17 KO 14 KK 17**

**LeP 150 AsP 150 KaP – INI 16+1W6**

**VW 9 SK 6 ZK 6 GS 12**

**Rankenstoß:** AT 18 TP 4W6 RW mittel

**RS/BE:** 5/0

**Aktionen:** 2 (max. 2 x Rankenstoß)

**Sonderfertigkeiten:** Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Wuchtschlag I-II, Zu Fall bringen

**Talente:** Einschüchtern 14, Klettern 16, Körperbeherrschung 17, Kraftakt 15, Menschenkenntnis 16, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 14, Überreden 7, Verbergen 17, Willenskraft 12

**Zauber:** Manifesto 15, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Humus auf 18

**Größenkategorie:** groß

**Typus:** Elementar (Humus), nicht humanoid

**Anrufungsschwierigkeit:** –6

**Beute:** keine

**Kampfverhalten:** Ein Meister des Humus nutzt meistens seinen Rankenstoß, um Gegner zu vernichten. Bei mehreren Gegnern nutzt er aber auch flächenwirksame Zauber.

**Flucht:** Verlust von 75 % der Lebensenergie

#### Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☛ QS 1: Elementare Meister sind die mächtigsten Elementarwesen, die sich herbeirufen lassen.
- ☛ QS 2: Als Wesen des Humus schätzt auch der Elementare Meister des Humus das Leben in all seinen Formen und zieht vor, es zu schützen als ein Lebewesen zu bekämpfen.
- ☛ QS 3+: Die große Macht der Elementaren Meister führt nicht selten dazu, dass sie bei der Erfüllung ihrer Dienste über die ihnen gesetzten Ziele hinausschießen.

## Meister der Luft

Ein Meister der Luft manifestiert sich gern als haushoher Sturm oder als fliegendes Wesen aus Wind und unterschiedlichen Luftschichten. Ohne eine Herbeirufung durch einen Zauberer manifestiert sich in der Regel keiner von ihnen in der Dritten Sphäre. Meister der Luft wirken oft hektisch und ungeduldig. Sie sind mitunter leicht erregbar und sprechen schneller, als viele Sterbliche folgen können. Lange Verhandlungen langweilen die Luftelementare, sie fassen rasche Entschlüsse und handeln sofort danach.

### Meister der Luft

**Größe:** 2,00 bis 5,00 Schritt Körpergröße

**Gewicht:** kein Gewicht

**MU 16 KL 13 IN 16 CH 16**

**FF 12 GE 22 KO 14 KK 15**

**LeP 50 AsP 150 KaP – INI 28+1W6**

**VW 14 SK 6 ZK 6 GS 18**

**Luftstoß:** AT 19 TP 4W6–3 RW mittel

**RS/BE:** 0/0

**Aktionen:** 3 (max. 3 x Luftstoß)

**Sonderfertigkeiten:** Finte I-III, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen

**Talente:** Einschüchtern 12, Fliegen 22, Körperbeherrschung 22, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 7, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 15, Sinnesschärfe 16, Überreden 7, Verbergen 17, Willenskraft 10

**Zauber:** Manifesto 15, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Luft auf 18

**Anzahl:** 1

**Größenkategorie:** groß

**Typus:** Elementar (Luft), nicht humanoid

**Anrufungsschwierigkeit:** –6

**Beute:** keine

**Kampfverhalten:** Ein Meister der Luft nutzt meistens seinen Luftstoß, um Gegner zu vernichten. Bei mehreren Gegnern nutzt er aber auch flächenwirksame Zauber.

**Flucht:** Verlust von 75 % der Lebensenergie

#### Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☞ QS 1: Elementare Meister sind die mächtigsten Elementarwesen, die sich herbeirufen lassen.
- ☞ QS 2: Meister der Luft sind unberechenbar. Sie wechseln blitzschnell ihr Ziel oder ändern ihre Vorgehensweise.
- ☞ QS 3+: Je länger ein Elementarer Meister in der Dritten Sphäre gehalten wird, desto stärker scheint sein Verhalten von einer individuellen Persönlichkeit bestimmt zu werden.

## Meister des Wassers

Nur die mächtigsten Wasserelementaristen vermögen es, einen Meister des Wassers nach Dere zu rufen. Dieser manifestiert sich für gewöhnlich als mehrere Schritt hohe Welle aus Salz-, Süß- und Brackwasser, aus der häufig die unterschiedlichsten Gestalten auszubrechen scheinen, nur um bald wieder zu verschwinden. Frei halten sich Meister des Wassers nicht in der Dritten Sphäre auf. Sie sind nicht nur tiefgründig, sondern ihre Gedanken für einen Sterblichen oft kaum mehr zu begreifen. Wie ihre Form kann auch ihr Charakter mitten im Gespräch wechseln, was die Verständigung nicht gerade vereinfacht.

### Meister des Wassers

**Größe:** 2,20 bis 4,50 Schritt Körpergröße

**Gewicht:** 120 bis 700 Stein

**Meister des Wassers**

**MU 17 KL 13 IN 16 CH 15**

**FF 12 GE 18 KO 15 KK 16**

**LeP 100 AsP 150 KaP – INI 18+1W6**

**VW 12 SK 6 ZK 6 GS 16**

**Wasserstoß:** AT 19 TP 4W6+6 RW mittel

**RS/BE:** 4/0

**Aktionen:** 3 (max. 3 x Wasserstoß)

**Sonderfertigkeiten:** Finte I+II, Haltegriff, Schildspalter, Zu Fall bringen

**Talente:** Einschüchtern 16, Klettern 6, Körperbeherrschung 16, Kraftakt 16, Menschenkenntnis 7, Schwimmen 22, Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 16, Überreden 7, Verbergen 16, Willenskraft 14

**Zauber:** Manifesto 15, alle Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Wasser auf 18

**Anzahl:** 1

**Größenkategorie:** groß

**Typus:** Elementar (Wasser), nicht humanoid

**Anrufungsschwierigkeit:** –6

**Beute:** keine

**Kampfverhalten:** Ein Meister des Wassers nutzt meistens seinen Wasserstoß, um Gegner zu vernichten. Bei mehreren Gegnern nutzt er aber auch flächenwirksame Zauber.

**Flucht:** Verlust von 75 % der Lebensenergie

#### Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☞ QS 1: Elementare Meister sind die mächtigsten Elementarwesen, die sich herbeirufen lassen.
- ☞ QS 2: Der sich stets wandelnden äußeren Form eines Meister des Wassers steht sein ständig im Wandel befindlicher Charakter in nichts nach.
- ☞ QS 3+: Ihre außerordentlichen magischen Fähigkeiten verschaffen Elementaren Meistern eine Auffassungsgabe für viele derische Belange, die Ratsuchenden als überaus profunde Weisheit vorkommen mag.