

Golembau

Übersicht vom Gedanken zum Golem: Die Schritte

1. Eigenschaften und Dienste festlegen
2. Thesis entwickeln
3. Konstruktion/Bau
4. Erhebung des Golems
5. Kontrollprobe und Gefolgschaft
6. Dienstbarkeit

1 Der Plan

1.1 Wählbare Eigenschaften:

Neue Eigenschaften erhöhen die Beschwörungsschwierigkeit/Komplexität des Golems.

Automatische Eigenschaften (Komplexität)	
Immunität Merkmal Form	+0
Empfindlichkeit leicht , geweiht e Objekte	+0
Empfindlichkeit mittel, geweiht Gegengott	+0
Mögliche Eigenschaften (Komplexität)	
Astralsinn	+5
Besonderer Angriff	+2
Folgeschaden	+4
Formlosigkeit I/II	+4/+7
Fortpflanzungsfähigkeit	+12
Gift	+Stufe
Individuelle Eigenschaft	var.
Lebenssinn	+4
Regeneration I/II	+4/+7
Resistenz/Immunität, Merkmal	+5/+10
Resistenz/Immunität, profane Angriffe	+3 - +13
Schreckgestalt I	+4
Suche nach dem Unbekannten	+7
Verbindung zum Beschwörer	+5
Verwundbarkeiten	autom.
Wasserwesen	autom.
Zusätzliche Aktion (nur eine möglich)	+9

1.2 Wählbare Dienste:

Der Golem führt automatisch **4 Dienste** aus. (5 mit SF GOLEMBAUER (Punkt 7.1)).

Jeder zusätzliche Dienst erhöht die Komplexität um **+3**. Damit Dienste ausgeführt werden, wird eine LO-Probe, die je nach Dienst erschwert ist, fällig.

Bei Sonderdiensten ist die LO-Probe doppelt erschwert. Hier ist schon der doppelte Aufschlag eingetragen.

Automatische Dienste (LO-Probe)	
Bewegung	+1*
Gefolgschaft	spez.**
Warte	-5/+0/+4 ⁶
Ein Dienst nach Wahl (2 mit SF GOLEMBAUER)	var.
Mögliche Dienste (LO-Probe)	
Beratung (wenn KL>6)	+4

Diebstahl	spez.***
Lastentransport	+0/+1****
Schutz	+2/Gegner
Suche	+0 bis +17
Spionage	+0/ 6 SR ⁵
Transport einer Person	s. Lastent.
Wache	-2/+4/+11 ⁶
Sonderdienste (LO-Probe)	
Bereitstellung von Fähigkeiten	+14
Kampf	+0 bis +14 ⁷
Körperliche Hilfe	+0

*Pro GS*100 Schritt.

**Unter Punkt 4.2 erläutert.

***Wie Dienst Suche. Pro misslungenem Versuch erneute Probe +1. Erschwernis verfällt nach 24h.

****Eine Probe pro GS des Golems in Meilen. +0 Bei Anwesenheit des Beschwörers, je +1 bei Abwesenheit.

⁵ Nicht notwendig bei Eigenschaft Verbindung zum Beschwörer. Vorweg geht immer der integrierte Dienst Suche.

⁶ Für Stunde/Tag/Monat (Woche bei Dienst Warte).

⁷ Je +0 bis +14 für die Stärke und Anzahl (+2 pro Feind) der Gegner.

1.3 Verwendetes Grundmaterial:

Das verwendete Baumaterial bestimmt die Komplexität wie folgt:

Material (Komplexität) WdZ. 198	
Grundmaterial	+0 bis +21
Affinität zum Erzdämon	-7 bis +21
Elementare Reinheit (nur Staub Wandle)	-6 bis +6*

*Rein = +0, Jede Stufe Abweichung +3; WdZ S. 382

Zudem gibt das Material noch Besonderheiten an, wie Verwundbarkeit gegen Feuer bei Holz und legt die Starteigenschaften fest.

Genauerer zu den Materialien findet sich auf **Seite 3**.

1.4 Größe des Golems:

Die Größe des Golems bestimmt die Komplexität und seine Eigenschaften.

Mit dem STAUB WANDLE! sind nur die Größen mittel, groß und sehr groß möglich.

Größe (Komplexität)	
Winzig/sehr klein	+3
Klein	+0
Mittel	+3
Groß	+6
Sehr groß	+9

Größe (Eigenschaften, Größenkategorie)			
	Mittel	Kleiner	Größer
TP	-	-1/2 (min 1W3)	+1/2
LE	-	-1/3	+1/3
GS	-	+1	-1
FF	-	+2	-2
GE	-	+2	-2
KO	-	-2	+2
KK	-	-2	+2

Größe (DK)	
Winzig/sehr klein	H
Klein	HN
Mittel	HN
Groß	NS
Sehr groß	NS

1.5 Attribute (WdZ S. 178 & 198)

Modifikation (Komplexität)	
LeP +5	+2
AuP +100	+1
INI/ RS/ GS/ MR +1	+3
AT/PA/TP +1	+4
Eigenschaft +1	+2
Neues Talent (passend zu Dienst) +5	+4
TaW +3	+1
Zusätzliches Gliederpaar	+7
Gliederpaar wird zu Flügeln	+4

Mit der SF Golembauer ist dies auch nach der Erhebung noch möglich, aber zu dreifachen Kosten.
Ein Talentwert kann nach der Beschwörung maximal auf das 1,5-fache erhöht werden.

2 Die Thesis (= Wahrer Name)

2.1 Funktion der Thesis

- Zwingend erforderlich.
- Entweder man lernt sie oder entwickelt sie selbst.
- Die Thesis beeinflusst die Beschwörungs- und die Kontrollprobe (Punkt 4 und 5).
- Sie gibt: **-Qualität | -Qualität/3**
- Kosten für das Erlernen: **Beschwörungsschw./2 in AP**

2.2 Entwicklung der Thesis: (WdZ. 196)

- Voraussetzung: Magiekunde 10+ und STEIN WANDLE! 7+
- Zeitaufwand: Kontrollschwierigkeit *3 ZE.
- Magiekundeprobe **+Komplexität/2**.
-3 mit SF GOLEMLBAUER.
- Qualität: TaP*/2, maximal 7.

2.3 Thesis Festhalten:

Magiekundeprobe und passende Handwerkstalentprobe +Qualität.

3 Die Konstruktion

- Bis zu 3 Proben auf ein oder mehrere passende Handwerkstalente.
- Erschwernisse je nach erforderlicher Kunstfertigkeit.
- Angesammelte TaP* erhöhen/senken die Komplexität um **-3 bis +3**.
- Legt der Golemant die Probe nicht selbst ab, ist sie für den Handwerker um **+3** erschwert.
- Proben um **-3** erleichtert für GOLEMLBAUER.

4 Die Erhebung

4.1 Beschwörungsprobe auf STEIN WANDLE! oder STAUB WANDLE!

+ Komplexität

- Thesisqualität

-3 bei Kenntnis von GOLEMLBAUER

Sonstige Erschwernisse/Erleichterungen wie bei Dämonen/Elementarbeschwörung.

4.2 Kosten:

Größe (Kosten STEIN bzw. STAUB WANDLE! in Asp)		
Winzig/sehr klein	6W6	-
Klein	8W6	-
Mittel	12W6	36
Groß	16W6	48
Sehr groß	20W6	120

Davon 1/20 permanent (1/50 mit SF GOLEMLBAUER). Die permanenten Kosten fallen nur bei erfolgreicher Erschaffung an.

Beim STAUB WANDLE! fallen keine permanenten Kosten an. Die Wirkungsdauer wird von permanent auf bis zur nächsten Sonnenwende gesenkt.

4.3 ZfP*nutzen:

- Je **3 ZfP*** können die **LO +1** heben.
- Maximal auf 21.
- Kenner der SF GOLEMLBAUER können dem Golem direkt nach der Beschwörung die links unter 1,5 aufgelisteten Modifikationen noch nachträglich und zu 3-fachen Kosten in ZfP* mitgeben.

5 Kontrollprobe und der Dienst Gefolgschaft

5.1 Erstmalig:

Nach der Erschaffung wird direkt eine Kontrollprobe für den Dienst Gefolgschaft abgelegt.

Erst nach gelungener Probe folgt der Golem dir.

W20 Probe auf **(MU+MU+KL+CH+ZfW)/5**

+ KL des Golems

+ 2 pro KL-Punkt >6

- Erleichterungen aus Beschwörungsprobe (Beschwörergewand, barfuß ...)

- Thesisqualität/3

Kosten: **0 Asp.**

Diese Probe entfällt bei Kenntnis der SF GOLEMLBAUER.

5.2 Weitere Proben:

Der Dienst Gefolgschaft kann weiter ausgeführt werden, um die LO zu heben.

Zusätzlich zu den unter Erstmalig genannten Modifikationen, **+4 pro LO +1**.

Kosten: **7 Asp.**

6 Dienstleister Golem GmbH

6.1 Bestimmung der LO:

- + **Start-LO** je nach Material. (Holz = 1W+7)
(Autom. Maximal bei SF GOLEMBAUER -> Holz = 13)
- + Eingesetzte **ZfP*** (siehe Punkt 4.)
- + Erhöhung durch **Gefolgschaft**
- 1 bei 2 gescheiterten Proben auf den gleichen Befehl innerhalb von 3 KR
- 2 bei Patzer
- **1W6 +1** bei bestätigtem Patzer

6.2 Der Dienst:

Damit der Golem einen der vor der Beschwörung festgelegten Dienste ausführt wird eine nach der Tabelle unter 1.2 **modifizierte LO-Probe** abgelegt.

7 Anhang: Nützliches aus WdZ

7.1 Die SF Golembauer

Voraussetzungen: MU 15, Magiekunde 11, STEIN WANDLE oder STAUB WANDLE 11.

Verbreitung: 2. Kosten: 250 AP

- Komplexität selbst geschaffener Golems -3
- Golem erhält automatisch. 2 extra Dienste (also insgesamt 5 statt 4)
- Handwerksproben für den Bau -3
- Magiekundeproben zum Thesis erstellen -3
- Die permanenten Kosten sinken auf 1/50
- Die Startloyalität ist automatisch maximal
- Der Golembauer kann gerade beschworenen Golems noch besondere Eigenschaften mitgeben. (Punkt 1.5)

7.3 Material und Affinität zur Domäne

Material (Komplexität)	
Holz	+0
Stein	+3
Lehm	+7
Metall	+9
Koschbasalt, Rauch	+21
Affinität zur Domäne (Komplexität)	
Wasser bei Charyptoroth	+0
Bernstein bei Blakharaz	+21
Sehr starke Affinität	bis -7
Domäne (Materialien)	
Blakharaz	Asche, Rauch, Ruß, glühende Kohlen
Belhalhar	Blut, möglichst frische Fleischfetzen
Charyptoroth	Säuren, Wasser, Algen
Lolgramoth	Materialien unbeständiger Konsistenz (z.B. Quecksilber)
Thargunitoth	Knochen, totes Fleisch, Körperteile
Amazeroth	Glas, Kristalle, Spiegelscherben, Nebel, spekulativ auch Licht
Belshirash	Eis, Schnee, gefrorene Luft
Asfaloth	leicht wandelbare Materialien (Lehm, Wachs), organisches Material (Holz, Leder, Chitin)
Tasfarel	Edelsteine, Edelmetalle
Belzorash	verrottendes Pflanzenmaterial, vergammelndes Fleisch
Agrimoth	Erz, Stein, Glut, mechanisches Gerät
Belkelel	möglichst frische Leichenteile von intelligenten Lebewesen, Pferden oder Hunden, Geschlechtsteile beliebiger Wesen.

7.2 Startwerte für humanoide Golems nach Materialien

Material	INI	AT	PA	TP	LE	AU	RS	GS	MR	Besonderheiten	
Holz	8	8	4	2W6	60	200	3	6	10	Verwundbarkeit (Feuer)	
Lehm	7	6	2	2W6+2	90	300	3	5	15	Immun (Feuer, Stich)	
Stein	6	6	2	2W6+3	90	300	5	2	15	Immun (Feuer, Stich)	
Metall	4	5	1	2W6+8	120	400	7	1	20	Immun (Feuer, Stich)	
Sand	11	14	4	2W6	50	200	4	3	15	Immun (Feuer, Stich), Verwundbar (Schnitt)	
Material	MU		KL,IN,CH		FF		GE		KO	KK	Startloyalität
Holz	10		je 1		6		10		15	12	1W6+7
Lehm	12		je 1		4		10		18	14	1W6+8
Stein	14		je 1		2		8		20	18	1W6+9
Metall	16		je 1		1		6		24	20	1W6+10
Sand	12		je 2		8		12		14	12	1W6+7