Periodische Elementare

von „Bruder Grimm“ Mathias
Ein optionales Quellenwerk für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz
Mit bestem Dank an Greifenklaue fürs Korrekturlesen!
Bei Risiken und Nebenwirkungen würfeln Sie eine „Gift trotzen“-Probe und hoffen Sie auf einen Immersieg

Die Elementarwesen der vier klassischen Elemente sind ein kaum wegzudenkender Bestandteil typischer Fantasy-Welten.
Doch sind es wirklich die einzig möglichen Elemente? Andere mystische Systeme können mehr oder weniger oder gar ganz andere Elemente behaupten.
Und dann gibt es da noch die Wissenschaft…

Elementarwesen, die auf den Elementen des Periodensystems beruhen, mögen nicht in jede Fantasy-Welt passen. Vorstellbar wäre ein Setting, dessen Magie sich eng mit alchimistischen Kenntnissen verzahnt. Dort wären periodische Elementare allerdings eher auf einige der altbekannten Elemente beschränkt, wie z.B. verschiedene Metalle (Gold, Blei, Eisen, Zinn) und einige elementare Reagenzien, vor allem Schwefel und Phosphor, eventuell noch Arsen etc.
Eine größere Fülle, mit der Option, immer noch weitere zu entdecken, würde ein magisch durchdrungenes Steampunk-Setting bieten. Aber am ehesten zu erwarten wären periodische Elementare wohl in einem Setting der „Modern Fantasy“ oder gar in einem Science-Fiction-Setting, in dem High-Tech neben Magie koexistiert (oder konkurriert).

Natürlich wäre es ein wenig vermessen, für jedes einzelne Element des Periodensystem eine komplett eigene Elementarkreatur zu entwerfen, noch dazu in drei verschiedenen Machtstufen (das wären beim derzeitigen Kenntnisstand über das Periodensystem 354 verschiedene Kreaturen – so bekloppt bin nicht mal ich!). Deswegen basiert jeder periodische Elementar auf einem System von vier Elementar-Grundtypen, die jeweils den Aggregatzustand repräsentieren, die der Elementar bei einer Begegnung mit seinem Herbeirufer und bei der Bewältigung seiner Aufgaben am wahrscheinlichsten hat.

Aber damit dennoch jedes einzelne Element des Periodensystems seinen eigenen Elementar mit zumindest halbwegs distinktivem Charakter aufweist, erhält jeder Elementar eines bestimmten Elements ein kleines Paket an Sonderfähigkeiten, die seinem Basistyp hinzugefügt werden.

Dieses Paket basiert größtenteils auf chemischen und physikalischen Eigenschaften des Elements, ist aber auch teilweise mystifiziert! Das bedeutet, dass die Fähigkeiten auf Anwendungsgebiete des Elements anspielen können, dass sie Kräfte beinhalten können, die man dem Element nachsagt, die es chemisch und physikalisch gar nicht hat, oder dass bestimmte Eigenschaften, für die das Element bekannt ist, stark betont werden, andere Eigenschaften jedoch ignoriert. Als Beispiel: Blei ist als schweres Element geradezu sprichwörtlich, deswegen wird sich seine Schwere in den Fähigkeiten eines Blei-Elementars auf jeden Fall niederschlagen, obwohl es andere Elemente gibt, die deutlich schwerer sind. Trotzdem kann es sein, dass deren Elementare tatsächlich keine Kräfte haben, die mit besonderer Schwere zusammenhängen, einfach weil dieses Element „metaphorisch“ nicht so stark mit Schwere verbunden wird. (Und teilweise hat es auch damit zu tun, Elementare unterschiedlicher Elemente dann doch nicht zu ähnlich zu machen oder ihr Fähigkeitenpaket übermäßig zu füllen.)

Am Ende jeden Pakets ist außerdem natürlich aufgeführt, wie die zusätzlichen Fähigkeiten den EP-Wert und die Gegnerhärte (letztere in Klammern) gegenüber dem Grundtyp erhöhen, und

zwar für jede Elementarstufe (I, II und III), jeweils durch Schrägstriche getrennt.

ATOMMODELLE

Die Fähigkeit, einen periodischen Elementar herbeizurufen, ist eine Variante des Zaubers *Elementar herbeirufen* (DS GRW, S. 53). Jedem einzelnen Element dabei seine eigene Variante des Zaubers zuzuweisen, könnte aber in den meisten Settings zu einschränkend wirken (obwohl dies in einem alchimistischen Magie-Setting mit nur einigen wenigen periodischen Elementaren funktionieren könnte). Je nach Setting dürfte entweder *Periodischen Elementar herbeirufen* ein einziger Zauber sein, der alle periodischen Elementare herbeirufen kann, oder die Fülle der Elementare könnte unterteilt werden nach den sogenannten *Gruppen* des Periodensystem, so dass man mit einem Zauber alle Elemente der entsprechend nummerierten Gruppe (sowohl Haupt- als auch Nebengruppe) herbeirufen könnte. Der Zauber *Periodischen Elementar herbeirufen (Gruppe 8)* wäre also in der Lage Elementare der Edelgase und einiger sehr interessanter Nebengruppenmetalle herbeizurufen.
Nach dieser Version wären pro Zauber die möglichen Elementare

Gruppe 1	Americium, Caesium, Europium, Francium, Gold, Kalium, Kupfer, Lawrencium, Lithium, Lutetium, Natrium, Roentgenium, Rubidium, Silber, Wasserstoff
Gruppe 2	Barium, Beryllium, Cadmium, Calcium, Copernicium, Curium, Gadolinium, Magnesium, Quecksilber, Radium, Strontium, Zink
Gruppe 3	Actinium, Aluminium, Berkelium, Bor, Gallium, Indium, Lanthan, Nihonium, Scandium, Terbium, Thallium, Yttrium
Gruppe 4	Blei, Californium, Cer, Dysprosium, Flerovium, Germanium, Hafnium, Kohlenstoff, Rutherfordium, Silizium, Thorium, Titan, Zinn, Zirconium
Gruppe 5	Antimon, Arsen, Bismut, Dubnium, Einsteinium, Holmium, Moscovium, Niob, Phosphor, Praseodym, Protactinium, Stickstoff, Tantal, Vanadium
Gruppe 6	Chrom, Erbium, Fermium, Livermorium, Molybdän, Neodym, Polonium, Sauerstoff, Schwefel, Seaborgium, Selen, Tellur, Uran, Wolfram
Gruppe 7	Astat, Bohrium, Brom, Chlor, Fluor, Iod, Mangan, Mendelevium, Neptunium, Promethium, Rhenium, Technetium, Tenness, Thulium
Gruppe 8	Argon, Darmstadtium, Eisen, Hassium, Helium, Iridium, Kobalt, Krypton, Meitnerium, Neon, Nickel, Nobelium, Oganesson, Osmium, Palladium, Platin, Plutonium, Radon, Rhodium, Ruthenium, Samarium, Xenon, Ytterbium

Zu beachten ist, dass hierbei die Lanthaniden und Actiniden nach ihrer Reihenfolge auf die Gruppen verteilt wurden. Ansonsten wäre Gruppe 3 einfach zu riesig geworden…

SELTENE ERDEN

Die Erschaffung eines Elementarportals für periodische Elementare („Nexus“ genannt) stellt etwas andere Anforderungen als die für einen klassischen Elementar. Insbesondere hängt die Nexusstufe, die die maximale Stufe des herbeizurufenden Elementars bestimmt, von der Größe des Nexus ab, nicht von seiner Reinheit – ansonsten wäre es für einige Elemente völlig unmöglich, einen Elementar zu rufen. Der Nexus ist eine Substanzmenge, die zumindest Spuren des gewünschten

Elements enthält. Die Stufe des Nexus ist also davon abhängig, wie viel element-haltige Substanz man für die Herbeirufung zur Verfügung hat.

SUBSTANZMENGE	NEXUSSTUFE
Probe: Etwa eine Hand voll	I
Charge: Etwa die Füllmenge eines Eimers	II
Fuhre: Ungefähr die Menge einer Fassfüllung	III

Die Reinheit des Elements im Nexus dagegen gibt einen Herbeirufungsbonus (HB).

REINHEIT	HB
A: Nexus besteht zu über 90% aus dem reinen Element	+2 (oder Nexusstufe +I; max. III)
B: Nexus besteht zu über 50% aus dem reinen Element	+1
C: Nexus besteht zu weniger als 50% aus dem Element, es liegt aber in Reinform vor ODER Nexus besteht zu über 90% aus chemischen Verbindungen des Elements	+0
D: Nexus besteht zu über 50% aus chemischen Verbindungen des Elements	-1
E: Nexus enthält weniger als 50% chemische Verbindungen des Elements	-2
F: Das Element ist prinzipiell im Nexus nachweisbar	-4
X: Spuren - Rein statistisch sollten zumindest ein paar Atome des Elements im Nexus vorhanden sein	-6
SONSTIGES	**HB**
Nexusstufe um +I erhöhen (max. III)	je -4

Bei jedem Element wird im Folgenden angegeben, welche Reinheitsstufe ein Nexus aus natürlichen Quellen für das entsprechende Element hätte, und zwar stets für die natürlichen Quellen: Atmosphäre, Meerwasser, Trinkwasser, Erdboden (oberflächennah, z.B. Ackererde), Felsgestein, tierischer Organismus, pflanzlicher Organismus. Nach Maßgabe des Spielleiters kann Felsgestein eine Reinheitsstufe höher sein als angegeben, wenn der Herbeirufer sich besondere Mühe gemacht hat, Gestein mit besonders hohem Elementgehalt (z.B. Erzgestein) aufzutreiben.

Ideal ist es natürlich, das Element in Reinform zu erhalten, oder zumindest eine hochreine Verbindung. Bei jedem Element wird unter der Rubrik „Reinform“ eine Preiskategorie aufgeführt, zu der das Element erhältlich ist, sowie ggf. einige sinnhafte chemische Verbindungen und je einer entsprechenden Preiskategorie für eben diese.

EIN OPFER FÜR DIE WISSENSCHAFT

Da viele Elemente auch in lebenden Organismen vorkommen, ist es absolut möglich, ein Lebewesen als Elementarnexus einzusetzen, gleichsam einem „Blutopfer“. Allerdings geht es dabei rein um die chemische Zusammensetzung des Körpers, sonstige Qualitäten eines dargebotenen „Opfers“ sind Elementaren ziemlich egal, daher spielt es keine Rolle, ob das Opfer noch am Leben ist. Der Frischezustand kann unter Umständen von Bedeutung sein, da manche Elemente in unterschiedlichen Phasen der Verwesung unterschiedlich stark in einem organischen Körper konzentriert sind. Regeltechnisch relevant ist jedoch in erster Linie die Größe des Körpers, der in diesem Fall die Nexusstufe vorgibt: GK wi = Nexusstufe I, GK kl = Nexusstufe II, GK no und größer = Nexusstufe III.

	MIN. KOSTEN FÜR NEXUSSTUFE		
PREISSTUFE	**I**	**II**	**III**
A - Allgegenwärtig: Das Material ist überall praktisch kostenfrei zu erhalten	0 GM	0 GM	0 GM
B – Leicht erhältlich: Das Material ist leicht zu beschaffen und kostet nicht viel	15 SM	20 GM	1200 GM
C – Aufwändig: Die Gewinnung des Materials erfordert mehr oder weniger aufwändige Aufbereitungsprozesse	10 GM	100 GM	8000 GM
D – Kostspielig: Das Material sehr schwierig zu gewinnen, sehr gefragt oder gefährlich	120 GM	1500 GM	100 000 GM
E – Teuer: Das Material gilt als kostbare oder sehr seltene Substanz oder ist ohne hohen technischen oder magischen Aufwand nur schwer zu gewinnen oder aufzubewahren	600 GM	10 000 GM	750 000 GM
F – Rarität: Das Material ist kaum erhältlich, und wenn, dann nur zu einem exorbitanten Preis. Seine Gewinnung ist ohne Einsatz von Magie (oder hoch fortschrittlicher Technologie) praktisch nicht möglich.	35 000 GM	400 000 GM	50 000 000 GM

Eine römische Zahl hinter der Preisstufe gibt an, welche Nexusstufe die maximal bei einem Einkauf erhältliche Menge ermöglicht.

Ist die Herbeirufung erfolgreich, entsteht aus dem Nexus ein Elementar. Dabei entzieht er dem Nexus sämtliche Atome seines Elements. Was er für seine Gestalt an zusätzlicher elementarer Masse benötigt, bildet er anscheinend aus dem Nichts. Wird ein periodischer Elementar getötet oder entlassen, zerfällt seine Gestalt in ionisiertes Gas, das sich großflächig in der Umgebung verteilt und sich dabei vermutlich mit den Gasen der Luft, den Mineralien des Bodens, den Molekülen des Wassers und den Zellen der Lebewesen verbindet. Seine Substanz zurückzugewinnen ist also technisch genau so aufwendig, wie das entsprechende Element aus einer beliebigen Luft-, Boden- oder Wasserprobe zu gewinnen. Bis dahin hält der Elementar seine Substanz absolut stabil, selbst wenn sie andernfalls beispielweise sofort mit der Luft reagieren oder innerhalb von Sekundenbruchteilen radioaktiv zerfallen würde.

Ein elementarer Nexus ist immer auf ein bestimmtes Element eingestimmt. Es ist also nicht möglich, mit einmaligem Wirken einer Herbeirufung Elementare unterschiedlicher Elemente herbeizurufen.

ACHTUNG: GEEIGNETE SCHUTZBRILLE UND SICHERHEITSKLEIDUNG TRAGEN!

Entsteht ein periodischer Elementar in einem Nexus, der hauptsächlich (über 50%) aus chemischen Verbindungen seines Elementes besteht, reagieren die zurückbleibenden Reduktionsprodukte meist unter starker Hitzeentwicklung mit der umgebenden Luft (genau genommen üblicherweise mit dem Sauerstoff). Im Moment des Erscheinens des Elementars oder der Elementare bildet sich in einem Abstand von Nexusstufe in Metern um den größten Elementar herum ein Reaktionsring aus chemischem Feuer, der unmittelbar eine Anzahl von Metern weit nach außen explodiert, die der Gesamtstufe der herbeigerufenen Elementare entspricht und ebensoviele W20 an nicht abwehrbarem Feuerschaden in diesem Bereich anrichtet.

FREIE RADIKALE

Natürlich kann es möglich sein, dass sich periodische Elementare nicht nur durch Herbeirufung manifestieren, sondern – ganz wie ihre klassischen Vettern – sich auch von selbst in Regionen mit starker Konzentration ihres Elements erheben, üblicherweise wenn diese Regionen abgelegen und unberührt sind. Dabei muss es sich nicht einmal um reine Vorkommen des fraglichen Elements handeln. So können zum Beispiel Natrium- und Chlor-Elementare ihr Unwesen in isolierten natürlichen Salzpfannen ihr Unwesen treiben, Silizium-Elementare in tiefsten Wüstentälern umherstreifen oder Gold-Elementare in lange verlassenen Minen entstehen. Solche freie Elementare sind unlimitiert in ihrer Lebensdauer und betrachten sich oftmals als Beschützer ihrer Geburtsregion, was bedeutet, dass sie auf Eindringlinge meist eher unfreundlich reagieren. Manche wünschen sich jedoch auch, dass ihr Element genutzt wird und warten auf – oder suchen nach – einem Würdigen, den sie zu der Quelle ihres Daseins führen können.

„Würdig“ kann dabei allerdings viel bedeuten: So aggressiv und gefährlich ein Phosphor-Elementar auch wirken mag, kann es doch sein, dass er eher auf friedliche Bauern hofft, die seine Geburtsregion ertragreich bestellen (und die er dann mit all seiner Macht beschützt). Ein Eisen-Elementar könnte jedoch nach einem Kriegsherren suchen, der Waffen zur Eroberung anderer Länder aus seiner Erzader schmiedet.

Da derartige freie Elementare eine verlängerte bewusste Existenz führen und eigene Erfahrungen machen, haben sie oft auch höhere Werte in GEI, AU und VE als ihre beschworenen Artgenossen. Werte über 4 sind jedoch auch hier eher selten.

ORDNUNGSZAHLEN

FESTSTOFF-ELEMENTAR I

KÖR:	11	AGI:	3	GEI:	1
ST:	3	BE:	1	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

Bewaffnung:	Panzerung:
Harte Pranke (WB +3)	Solider Körper (PA+3)

Schleudern: Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, für den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.

GH:	7	GK	kl	EP	50

FESTSTOFF-ELEMENTAR II

KÖR:	16	AGI:	3	GEI:	1
ST:	4	BE:	1	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

Bewaffnung:	Panzerung:
Harte Pranke (WB +3)	Solider Körper (PA+3)

Schleudern: Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, für den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.

GH:	13	GK	kl	EP	75

FESTSTOFF-ELEMENTAR III

KÖR:	20	AGI:	3	GEI:	1
ST:	5	BE:	1	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

Bewaffnung:	Panzerung:
Harte Pranke (WB +3)	Solider Körper (PA+3)

Schleudern: Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, für den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.

GH:	20	GK	gr	EP	121

Feststoff-Elementare sind massive Brocken aus spröder kristalliner Substanz, die sich auf zwei, manchmal auch drei oder vier stämmigen Beinen fortbewegen. An den Seiten bilden sie ebenso massige und massive Arme aus, die üblicherweise in dreifingrigen Pranken enden. In den kristallinen Strukturen der Vorderseite

lassen sich manchmal Muster erkennen, die einem Gesicht ähneln.
Wenn ein Feststoff-Elementar spricht, klingt es, als würden sich Brocken harter Substanz unter großem Druck gegenseitig zermalmen.

FLÜSSIG-ELEMENTAR I					
KÖR:	**6**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
10	17	10	6	10	15
Bewaffnung:			Panzerung:		
Flüssiger Hieb (WB+1) Elementarstrahl (WB+3)			Keine Feste Gestalt (PA+8)		
GH:	3	GK	kl	EP	46

FLÜSSIG-ELEMENTAR II					
KÖR:	**9**	**AGI:**	**13**	**GEI:**	**1**
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	5	AU:	0
23	21	13	7,5	14	22
Bewaffnung:			Panzerung:		
Flüssiger Hieb (WB+1) Elementarstrahl (WB+4)			Keine Feste Gestalt (PA+8)		
GH:	8	GK	no	EP	71

FLÜSSIG-ELEMENTAR III					
KÖR:	**12**	**AGI:**	**15**	**GEI:**	**1**
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	7	AU:	0
54	25	15	8,5	18	27
Bewaffnung:			Panzerung:		
Flüssiger Hieb (WB+1) Elementarstrahl (WB+5)			Keine Feste Gestalt (PA+8)		
GH:	15	GK	kl	EP	46

Flüssige Elementare sehen aus wie abgerundete Flüssigkeitssäulen, die sich aus einem pfützenartigen Fuß erheben, meist in eine Richtung geneigt, die sie als ihre Vorderseite betrachten. Auf dem pfützenartigen Fuß gleiten sie elegant dahin, aus den Seiten der Säule entspringen meist zwei, manchmal mehr, tentakel- oder pseudopodienartige Arme.

Ein Gesicht ist nicht zu erkennen, aber wenn ein Flüssig-Elementar spricht, entstehen konzentrische Wellen im oberen Ende seiner Flüssigkeitssäule. Es klingt dann wie Tropfen von Flüssigkeit, die eine Oberfläche durchbrechen und echoartig nachschwingen.

GAS-ELEMENTAR I					
KÖR:	**6**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
9	16	14	6	10	14
Bewaffnung:			Panzerung:		
Gasfaust (WB+1) Odemwaffe (WB+2)			Keine Feste Gestalt (PA+8)		
			Odem (Hochdruck-Gas): Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GEx5m langer Kegel (am Ende GEx3m breit)		
			Schweben: Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion „Rennen" ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.		
GH:	5	GK	kl	EP	66

GAS-ELEMENTAR II					
KÖR:	**9**	**AGI:**	**13**	**GEI:**	**1**
ST:	4	BE:	6	VE:	0
HÄ:	2	GE:	4	AU:	0
27	19	19	7,5	14	20
Bewaffnung:			Panzerung:		
Gasfaust (WB+1) Odemwaffe (WB+3)			Keine Feste Gestalt (PA+8)		
			Odem (Hochdruck-Gas): Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GEx5m langer Kegel (am Ende GEx3m breit)		
			Schweben: Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion „Rennen" ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.		
GH:	11	GK	no	EP	112

GAS-ELEMENTAR III					
KÖR:	**12**	**AGI:**	**15**	**GEI:**	**1**
ST:	5	BE:	8	VE:	0
HÄ:	2	GE:	6	AU:	0
48	22	23	8,5	18	25
Bewaffnung:			Panzerung:		
Gasfaust (WB+1) Odemwaffe (WB+4)			Keine Feste Gestalt (PA+8)		

	Odem (Hochdruck-Gas): Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GEx5m langer Kegel (am Ende GEx3m breit)
	Schweben: Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion „Rennen“ ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.

GH:	17	GK	gr	EP	159

Gas-Elementare sind schlangenhafte Gebilde, zusammengefügt aus kugelrunden Gasblasen unterschiedlichster Größe, die aber in der Regel aufrecht stehend in der Luft schweben. Blasenketten, die sie aus ihren Körperseiten abzweigen, dienen ihnen bei Bedarf als Arme.

Gas-Elementare scheinen kein Gesicht zu haben, und wenn sie sprechen, klingt es wie Dampf oder Gas unter Hochdruck, das durch schmale Spalten oder Ventile entweicht.

METALL-ELEMENTAR I

KÖR:	9	AGI:	7	GEI:	1
ST:	3	BE:	1	VE:	0
HÄ:	3	GE:	1	AU:	0

Bewaffnung:	Panzerung:
Metallklaue (WB+2, GA-2)	Metallwesen (PA+5)

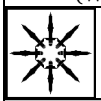
Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Klauenangriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.

GH:	6	GK	kl	EP	74

METALL-ELEMENTAR II

KÖR:	13	AGI:	8	GEI:	1
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0

Bewaffnung:	Panzerung:
Metallklaue (WB+3, GA-3)	Metallwesen (PA+5)



Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Klauenangriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.

GH:	12	GK	no	EP	112

METALL-ELEMENTAR III

KÖR:	17	AGI:	9	GEI:	1
ST:	5	BE:	3	VE:	0
HÄ:	5	GE:	3	AU:	0

Bewaffnung:	Panzerung:
Metallklaue (WB+4, GA-4)	Metallwesen (PA+5)

Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Klauenangriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.

GH:	20	GK	gr	EP	170

Metall-Elementare sehen wie metallene Konstrukte aus mit schlanker humanoider Gestalt. Nur haben sie keine Gelenke, sondern biegen ihre metallenen Gliedmaßen mit geschmeidiger Kraft ganz nach Bedarf. Der Kopf eines Metall-Elementars scheint nur eine blanke gesichtslose Sphäre zu sein ohne erkennbaren Zweck. Dennoch scheinen sich seine Sinne hier zu konzentrieren, und auch seine Stimme hat hier ihren Ursprung.

Sollte ein Metall-Elementar einmal sprechen, klingt seine Stimme wie federndes, vibrierendes oder angeschlagenes Metall.

1: WASSERSTOFF (H)

Gruppe: Hauptgruppe 1
Basistyp: Gas
Aussehen: unsichtbar
Vorkommen: Atmosphäre D-E, Meerwasser B, Trinkwasser B, Erdboden E, Felsgestein E, tierischer Organismus C, pflanzlicher Organismus C
Reinform: C-D III, Wasser A III
Fähigkeiten:
Anfällig - Erhält doppelten Schaden durch Blitz- und Feuerangriffe
Explosiv – Erhält der Elementar durch einen einzelnen Blitz- oder Feuerangriff mehr Schaden als seine HÄ oder wird durch einen Blitz- oder Feuerangriff auf unter 0 LK gebracht, explodiert er unmittelbar in einem Umkreis entsprechend seiner Elementarstufe x 2 Metern, wobei er in diesem Bereich W20 x Elementarstufe nicht abwehrbaren Feuerschaden verursacht.
Fliegen – Kann mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug

ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
Unsichtbar – Alle Angriffe auf den Elementar erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Angreifer keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Alle Abwehrwürfe gegen Angriffe des Elementars erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Verteidiger keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Der Elementar erhält +8 auf alle Würfe, um seine Anwesenheit zu verbergen.
EP (GH) I/II/III: +36 (+2)/+46 (+2)/+56 (+3)

2: HELIUM (HE)

Gruppe: Hauptgruppe 8
Basistyp: Gas
Aussehen: unsichtbar
Vorkommen: Atmosphäre C, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C-D III
Fähigkeiten:
Fliegen – Kann mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
Immun – Erhält keinen Schaden durch Blitz- oder Feuerangriffe
Unsichtbar – Alle Angriffe auf den Elementar erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Angreifer keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Alle Abwehrwürfe gegen Angriffe des Elementars erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Verteidiger keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Der Elementar erhält +8 auf alle Würfe, um seine Anwesenheit zu verbergen.
EP (GH) I/II/III: +31 (+1)/+31 (+1)/+ 31 (+1)

3: LITHIUM (LI)

Gruppe: Hauptgruppe 1
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig weißgrau
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser E, Trinkwasser F, Erdboden E, Felsgestein E, tierischer Organismus F, pflanzlicher Organismus F
Reinform: D II, Lithiumchlorid C III
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Feuer- und Klingenangriffe. Wasser verursacht Schaden wie Säure (DS GRW S. 84).
Beruhigen – Kann als Aktion auf Berührung geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind beenden.
Entflammbar – Erhält bei Feuerschaden Flammenaura. Diese verursacht pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden am Elementar in Höhe seiner Elementarstufe (unbeeinflusst von Anfällig), erhöht seine Angriffswerte um seine Elementarstufe x 2, und verursacht bei Immersieg zusätzlichen Schaden in Höhe von W20 x Elementarstufe.
Entflammt verwendet die Kreatur die Werte eines Flüssig-Elementars gleicher Stufe.
Extra-Leicht – Der Elementar erhält einen Bonus in Höhe seiner Elementarstufe auf Laufen und BE (und somit auch auf Initiative).
Geistesimmun – Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.
EP (GH) I/II/III: +22 (+2)/+26 (+2)/+30 (+2)

4: BERYLLIUM (BE)

Gruppe: Hauptgruppe 2
Basistyp: Metall
Aussehen: weiß-grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden F, Felsgestein E, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: D-E II, Beryll E I
Fähigkeiten:
Extra-Hart – Der Elementar erhält seine Elementarstufe auf seine Abwehr und reduziert jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe.
Extra-Leicht – Der Elementar erhält einen Bonus in Höhe seiner Elementarstufe auf Laufen und BE (und somit auch auf Initiative).
Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Unauffindbar – Erkenntnismagie (z.B. *Unsichtbares entdecken* oder *Verborgenes entdecken*) spricht auf den Elementar nicht an, sondern liefert stattdessen, die entsprechenden Informationen über das nächstmögliche in gerader Linie hinter dem Elementar liegende gültige Ziel, sofern eines in Reichweite vorhanden ist.
EP (GH) I/II/III: +24 (+1)/+38 (+2)/+52 (+2)

5: BOR (B)

Gruppe: Hauptgruppe 3
Basistyp: Feststoff
Aussehen: glänzend braun-schwarz
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser F, Erdboden F, Felsgestein E, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus F
Reinform: D-E II
Fähigkeiten:
Extra-Hart – Der Elementar erhält seine Elementarstufe auf seine Abwehr und reduziert

jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe.
Waffen beschädigen – Bei einem Schlagen-Patzer gegen den Elementar werden WB und GA-Abzug der verwendeten Waffe um die Elementarstufe vermindert. Dabei kann der WB unbegrenzt negativ und der GA-Abzug unbegrenzt positiv werden. Gilt nicht für unbewaffnete und natürliche Angriffe. Die Beschädigung kann repariert werden.
Rüstung beschädigen – Bei einem Schlagen-Immersieg des Elementars wird die PA eines zufällig bestimmten Rüstungsteil des Verteidigers um die Elementarstufe vermindert (Minimum 0). Gilt nicht für natürliche Rüstung. Die Beschädigung kann repariert werden.
EP (GH) I/II/III: +6 (+0)/+12 (+1)/+18 (+1)

Bor ist quasi der kleine Bruder des Kohlenstoffs und in Reinform fast so hart wie Diamant
Von W. Oelen - http://woelen.homescience.net/science/index.html, CC BY-SA 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=15553847

6: KOHLENSTOFF (C)

Gruppe: Hauptgruppe 4
Basistyp: Feststoff
Aussehen: matt schwarz
Vorkommen: Atm osphäre F, Meerwasser E, Trinkwasser E, Erdboden C-D, Felsgestein C-D, tierischer Organismus C, pflanzlicher Organismus C
Reinform: B III, Diamant E I (oder C II, wenn nicht in Juwelenqualität); Kalk, Zucker, Holz, Petroleum uvm. B III
Fähigkeiten:
Allotropie – Der Elementar verfügt über fünf verschiedene Formen, die er als Aktion annehmen kann. Bei jedem Allotropiewechsel heilt er dabei das Ergebnis einer KÖR+HÄ-Probe in LK.
Kohle (Basisform, die der Elementar bei Herbeirufung stets hat)***:***
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuer- und Klingenangriffe.
Reinigen – Kann den Zauber *Reinigen* nach Belieben mit automatischem Erfolg auf Flüssigkeiten wirken.
Fulleren
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuer- und Klingenangriffe.
Gaskatalyse – Der Elementar kann als Aktion in einem Umkreis von Elementarstufe x 2 Metern alle giftigen oder schädlichen Gase zersetzen.
Graphit
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Klingenangriffe.
Extra-Geist – Erhält doppelte Elementarstufe als Bonus auf GEI.
Extra-Verstand – Erhält Elementarstufe als Bonus auf VE.
Schreiben – Kann pro Minute eine Buchseite kopieren oder nach Vorgabe schreiben
Nanofaser
Extra-Beweglich – Erhält Elementarstufe als Bonus auf GE und BE (und damit auf Initiative).
Faserpeitsche – Schießen-Angriff mit WB und GA-Abzug entsprechend Metallklauen-Angriff (maximale Reichweite 10 Meter).
Struktureller Umbau – Verwendet Werte eines Metall-Elementars gleicher Stufe in dieser Form
Diamant
Diamantklauen – Abwehrwürfe gegen den Schlagen-Angriff des Elementars werden mit einem Abzug von -3 ausgeführt.
Energiefänger – Erhält der Elementar Energieschaden beliebiger Art, kann er einmalig den Zauber *Lichtlanze* mit einem PW entsprechend seiner Elementarstufe x 10 wirken. Danach kann er den Zauber erst dann wieder erneut wirken, wenn er weiteren Energieschaden erhält.
Der Elementar braucht auf den Zauber niemals zu wechseln.
Extra-Hart – Der Elementar erhält seine Elementarstufe auf seine Abwehr und reduziert jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe.
EP (GH) I/II/III: +50 (+2)/+57 (+2)/+63 (+3)

7: STICKSTOFF (N)

Gruppe: Hauptgruppe 5
Basistyp: Gas
Aussehen: unsichtbar
Vorkommen: Atmosphäre B, Meerwasser E, Trinkwasser E, Erdboden E, Felsgestein E, tierischer Organismus C, pflanzlicher Organismus C
Reinform: A III (flüssig D II); Salpeter B III, Ammoniak C II
Fähigkeiten:
Aggregatswechsel – Erleidet der Elementar Schaden durch einen Kälteangriff, verwendet er für eine Anzahl von Runden gleich dem verursachten Schaden die Werte eines Flüssig-Elementars gleicher Stufe. Er verliert seine

Kreaturenfähigkeiten *Ersticken* und *Unsichtbar* (s.u.), aber gewinnt die folgende:

> ***Frostwaffe*** – Die Angriffe des Elementars erhalten einen Bonus entsprechend seiner Elementarstufe. Ein Immersieg friert den Gegner für eine Kampfrunde ein wie durch den Zauber *Halt!*.

Ersticken – Kann als Aktion durch Berühren oder mit seiner Odemwaffe Feuer seiner Größenkategorie löschen. Schlagen- oder Odemwaffen-Immersieg hüllt Kopf einer Kreatur von Größenkategorie +1 oder kleiner in Stickstoff ein. Betroffene Kreaturen können die Luft anhalten, um Schaden zu vermeiden, nach den gleichen Regeln wie für Ertrinken (DS GRW S. 84), und jede Runde als Aktion AGI+HÄ-Elementarstufe würfeln, um die Stickstoffwolke abzuschütteln.

Resistent – Erhält nur halben Schaden durch Blitz- oder Feuerangriffe

Unsichtbar – Alle Angriffe auf den Elementar erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Angreifer keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Alle Abwehrwürfe gegen Angriffe des Elementars erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Verteidiger keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Der Elementar erhält +8 auf alle Würfe, um seine Anwesenheit zu verbergen.

EP (GH) I/II/III: +55 (+2)/+56 (+2)/+57 (+3)

8: SAUERSTOFF (O)

Gruppe: Hauptgruppe 6
Basistyp: Gas
Aussehen: blass bläulich
Vorkommen: Atmosphäre C, Meerwasser C, Trinkwasser C, Erdboden C-D, Felsgestein C-D, tierischer Organismus C, pflanzlicher Organismus C
Reinform: A III (flüssig D II); Wasser A III, Tonerde A–B III, Sand A–B III
Fähigkeiten:

Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.

Vitalisieren – Kann als Aktion einmal pro Kampf Verbündeten in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern einen Bonus in Höhe seiner Elementarstufe auf alle Kampfwerte verleihen (inkl. Laufen und LK). Der Effekt hält für KÖR des Elementars in Kampfrunden.

Brandförderung – Feuereffekte im Bereich der Odemwaffe sind in ihrer Schadenswirkung verdoppelt. (Ein Zauberwirker kann beispielsweise die Aktion des Elementars abwarten, um zeitgleich mit diesem einen Feuereffekt in dessen Odemwaffe zu wirken).

Rost – Jeder Treffer der Gasfaust und der Odemwaffe reduziert die PA eines zufälligen, metallischen nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um die Elementarstufe. Gleiches gilt für den WB nichtmagischer Metallwaffen, die die Kreatur treffen.

Unsichtbar – Alle Angriffe auf den Elementar erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Angreifer keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Alle Abwehrwürfe gegen Angriffe des Elementars erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Verteidiger keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Der Elementar erhält +8 auf alle Würfe, um seine Anwesenheit zu verbergen.

EP (GH) I/II/III: +42 (+2)/+68 (+3)/+94 (+4)

ENERGETISCHES GLEICHGEWICHT?

Neeeinnn, spieltechnische Balance stand nicht wirklich im Vordergrund bei der Ausarbeitung von 118 verschiedenen Elementarwesen. Das wäre selbst mir zu viel Arbeit gewesen. Um die teilweise doch beträchtlichen Unterschiede in der Mächtigkeit vor allem für Elementarbeschwörer mit einzubeziehen, könnte man den GH-Modifikator eines zu beschwörenden Elementars als weitere Erschwernis auf die Beschwörungsprobe anrechnen, evtl. sogar in doppelter Höhe.
Aber dies ist eine Entscheidung, die ich jedem Spielleiter selbst überlassen möchte.

9: FLUOR (F)

Gruppe: Hauptgruppe 7
Basistyp: Gas
Aussehen: blass gelb
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser E, Trinkwasser E-F, Erdboden E, Felsgestein E, tierischer Organismus F, pflanzlicher Organismus F
Reinform: E-F II, Kalidünger, Flussspat C III
Fähigkeiten:

Aggressiv – Proben, um mit BÄNDIGER dem Elementar seinen Willen aufzuzwingen, sind um die doppelte Elementarstufe erschwert. Nach der ersten Runde eines Kampfes erhält der Elementar seinen Elementarstufe als Bonus auf seine Schlagen-Angriffe und als Malus auf seine Abwehr.

Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe. Wasser verursacht Schaden wie Säure (DS GRW S. 84).

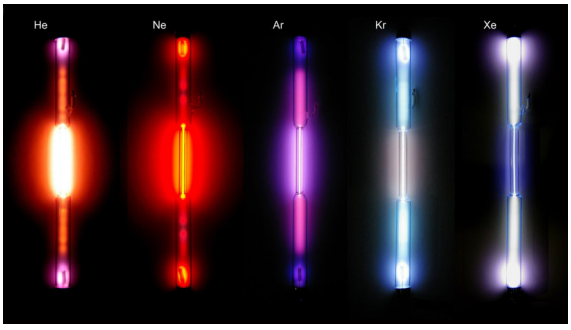
Flouridieren – Kann einen Metallgegenstand völlig resistent gegen Feuer, Säure und Rost machen. Benötigt dafür 10 Minuten für einen Gegenstand seiner Größenkategorie -2, plus 10 Minuten pro Größenkategorie darüber.

Gift – Wird Schaden (auch mit Odemwaffe) verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang

die doppelte Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Rost – Jeder Treffer der Gasfaust und der Odemwaffe reduziert die PA eines zufälligen nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um die Elementarstufe. Gleiches gilt für den WB nichtmagischer Waffen, die die Kreatur treffen. (***Achtung:*** Betrifft alle Materialien!)
Vernichtende Berührung – Die Gasfaust des Elementars gilt gleichzeitig als Säure- und Feuerangriff und gibt einen Abzug entsprechend der Elementarstufe auf Abwehrwürfe gegen den Angriff.
Vernichtender Odem – Die Odemwaffe des Elementars gilt gleichzeitig als Säure- und Feuerangriff.
EP (GH) I/II/III: +40 (+2)/+70 (+3)/+100 (+5)

10: NEON (NE)

Gruppe: Hauptgruppe 8
Basistyp: Gas
Aussehen: unsichtbar
Vorkommen: Atmosphäre D-E, Meerwasser F, Trinkwasser F, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E II
Fähigkeiten:
Immun – Erhält keinen Schaden durch Feuer- oder Säureangriffe
Neonlicht – Wird durch erlittenen Blitzschaden sichtbar für eine Anzahl an Kampfrunden entsprechend dem erlittenen Schaden und leuchtet mit der Helligkeit eines Lagerfeuers in rotem Licht. Erhält in dieser Zeit einen Schießen-Angriff, der Lichtschaden verursacht, mit einem WB entsprechend der Elementarstufe.



Verschiedene Edelgase, wenn man sie unter Strom stellt
Von Alchemist-hp www.pse-mendelejew.de - Eigenes Werk, CC BY-SA 2.0 de, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=7601144

Resistent – Erhält nur halben Schaden durch Blitzangriffe
Unsichtbar – Alle Angriffe auf den Elementar erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Angreifer keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Alle Abwehrwürfe gegen Angriffe des Elementars erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Verteidiger keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Der Elementar erhält +8 auf alle Würfe, um seine Anwesenheit zu verbergen.
EP (GH) I/II/III: +16 (+1)/+16 (+1)/+16 (+1)

11: NATRIUM (NA)

Gruppe: Hauptgruppe 1
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig weißgrau
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser E, Trinkwasser F, Erdboden E, Felsgestein D-E, tierischer Organismus E, pflanzlicher Organismus E
Reinform: D I, Salz B III
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuer-, Klingen- und Säureangriffe. Wasser verursacht Schaden wie Säure (DS GRW S. 84).
Entflammbar – Erhält bei Feuer- oder Wasserschaden Flammenaura. Diese verursacht pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden am Elementar in Höhe seiner Elementarstufe (unbeeinflusst von Anfällig), erhöht seine Angriffswerte um seine Elementarstufe x 2, und verursacht bei Immersieg zusätzlichen Schaden in Höhe von W20 x Elementarstufe.
Entflammt verwendet die Kreatur die Werte eines Flüssig-Elementars gleicher Stufe.
Laugenangriff – Bei einem erfolgreichen Angriff wird ein getroffener Gegner für eine Anzahl von Kampfrunden gleich der Elementarstufe weiter verätzt und erhält automatisch Schaden in Höhe des Ergebnisses einer Probe mit dem PW: 10 + Elementarstufe x 3. Dieser Schaden darf ohne PA-Boni durch Gegenstände abgewehrt werden. Dies ist ***kein*** Säureschaden; entsprechende Schutzeffekte sind unwirksam.
EP (GH) I/II/III: +53 (+2)/+58 (+3)/+63 (+3)

12: MAGNESIUM (MG)

Gruppe: Hauptgruppe 2
Basistyp: Metall
Aussehen: weiß-grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser E, Trinkwasser E, Erdboden E, Felsgestein D-E, tierischer Organismus E, pflanzlicher Organismus D
Reinform: B-C II; Magnesiumoxid, -chlorid oder –carbonat (häufig vorkommende Minerale) B III
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuer- und Säureangriffe.
Blenden – Erleidet der Elementar Feuerschaden durch einen Angriff (nicht durch seine Fähigkeit *Magnesiumfackel*; s.u.), müssen alle Kreaturen in Umkreis von Elementarstufe x 5 Metern AGI+HÄ – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen ist eine

Kreatur geblendet wie durch den Zauber *Blenden* (DS GRW, S. 51) für eine Anzahl von Kampfrunden entsprechend dem Schaden, den der Elementar erlitten hat.
Vorgewarnte Kreaturen können kurz vor einem Feuerangriffs den Blick abwenden und erhalten somit nur -4 auf alle Proben die Sicht erfordern für 1 Kampfrunde.
Extra-Leicht – Der Elementar erhält einen Bonus in Höhe seiner Elementarstufe auf Laufen und BE (und somit auch auf Initiative).
Magnesiumfackel – Kann durch Kontakt mit Feuer Teile von sich kontrolliert entzünden, wodurch der Elementar pro Kampfrunde 1 nicht-abwehrbaren Schaden erleidet. Die Kreatur spendet dadurch Licht wie eine Fackel, auch unter Wasser.
Entzündet der Elementar seine Metallklauen, erhöht sich dadurch deren WB um seine Elementarstufe, und bei einem Immersieg verursachen sie 1W20 pro Elementarstufe zusätzlichen Schaden.
EP (GH) I/II/III: +12 (+0)/+16 (+0)/+20 (+1)

13: ALUMINIUM (AL)

Gruppe: Hauptgruppe 3
Basistyp: Metall
Aussehen: metallisch bläulich grau-weiß
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser E, Trinkwasser X, Erdboden C-D, Felsgestein C-D, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C III; Tonerde A–B III, Korund D II, Rubin, Saphir E-F I
Fähigkeiten:
Extra-Leicht – Der Elementar erhält einen Bonus in Höhe seiner Elementarstufe auf Laufen und BE (und somit auch auf Initiative).
Resistent – Erhält nur halben Schaden durch Feuer- und Säureangriffe
Tragflächen – Aus der Rückseite des Elementars entspringen metallene Schwingen. Kann mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
EP (GH) I/II/III: +17 (+0)/+19 (+1)/+21 (+1)

14: SILIZIUM (SI)

Gruppe: Hauptgruppe 4
Basistyp: Feststoff
Aussehen: dunkelgrau metallisch glänzend
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser E, Trinkwasser X, Erdboden C-D, Felsgestein C-D, tierischer Organismus F (Meeresschwämme: D), pflanzlicher Organismus F (harte Gräser: E)
Reinform: C II; Sand A-B III
Fähigkeiten:
Extra-Hart – Der Elementar erhält seine Elementarstufe auf seine Abwehr und reduziert jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe.
Extra-Geist – Erhält doppelte Elementarstufe als Bonus auf GEI.
Extra-Verstand – Erhält Elementarstufe als Bonus auf VE.
Zauber lernen – Kann Zauber lernen in einer Gesamtstufenzahl gleich seiner Elementarstufe, auf gleiche Weise wie ein Zauberwirker (DS GRW, S. 9)
EP (GH) I/II/III: +7 (+0)/+14 (+0)/+21 (+1)

15: PHOSPHOR (P)

Gruppe: Hauptgruppe 5
Basistyp: Feststoff
Aussehen: holzartig faserig schwarz, spröde kristallin rot oder violett, wachsartig gelblich weiß
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser E, Trinkwasser E-F, Erdboden E, Felsgestein E, tierischer Organismus E, pflanzlicher Organismus E
Reinform: D-E II; Phosphatsalz (Dünger) B III
Fähigkeiten:
Allotropie – Der Elementar verfügt über vier verschiedene Formen, die er als Aktion annehmen kann. Bei jedem Allotropiewechsel heilt er dabei das Ergebnis einer KÖR+HÄ-Probe in LK.
Schwarz (Basisform, die der Elementar bei Herbeirufung stets hat)***:***
Resistent – Erhält nur halben Schaden durch Blitz-, Feuer-, Kälte- und Säureangriffe
Phosphordüngung – Kann den Zauber *Feldsegen* (Grimmoire IV) als Aktion mit automatischem Erfolg wirken. Der Radius beträgt dabei Elementarstufe x 100 Meter, und der Elementar muss die Abklingzeit ganz normal beachten.
Rot
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.
Phosphorfackel – Kann durch Kontakt mit Feuer Teile von sich kontrolliert entzünden, wodurch der Elementar pro Kampfrunde 1 nicht-abwehrbaren Schaden erleidet. Die Kreatur spendet dadurch Licht wie eine Fackel.
Entzündet der Elementar seine Pranke, erhöht sich dadurch deren WB um seine Elementarstufe, und bei einem Immersieg verursacht sie 1W20 pro Elementarstufe zusätzlichen Schaden.
Violett
Resistent – Erhält nur halben Schaden durch Blitz-, Feuer-, Kälte- und Säureangriffe
Weiß
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.
Entflammbar – Erhält bei erstem Kontakt mit Luft Flammenaura. Diese verursacht pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden am Elementar in Höhe seiner Elementarstufe (unbeeinflusst von Anfällig), erhöht seine

Angriffswerte um seine Elementarstufe x 2, und verursacht bei Immersieg zusätzlichen Schaden in Höhe von W20 x Elementarstufe.
Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Klebriges Feuer – Bei Schlagen-Immersieg des Elementars bleibt eine Portion brennenden Phosphors am getroffenen Gegner zurück und verursacht pro Kampfrunde 1W20 Schaden. Die Phosphor-Ladung zu entfernen kostet eine ganze Aktion.
Wachsweich – Die Kreatur hat keinen natürlichen PA-Bonus
EP (GH) I/II/III: +58 (+1)/+73 (+3)/+88 (+5)

V. l. n. r.: Weißer Phosphor, roter Phosphor als Pulver, roter Phosphor als Stück, violetter Phosphor (nein, nicht sonderlich violett, aber so sieht er nun mal aus)
By Weißer_Phosphor.JPG: BXXXD at German WikipediaPhosphor_rot.jpg: Tomihahndorf at German WikipediaPhosphor-rot-violett.jpg: Maksimderivative work: Materialscientist (talk) - This file was derived from:Weißer Phosphor.JPGPhosphor rot.jpgPhosphor-rot-violett.jpg, CC BY-SA 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=7275993

16: SCHWEFEL (S)

Gruppe: Hauptgruppe 6
Basistyp: Feststoff
Aussehen: kristallin kräftig gelb
Vorkommen: Atmosphäre F, Meerwasser E, Trinkwasser E-F, Erdboden E, Felsgestein D-E, tierischer Organismus E, pflanzlicher Organismus E
Reinform: B III; Gips B III
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.
Gestank – Wer einen Umkreis von 1 Meter pro Elementarstufe um die Kreatur herum betritt, muss KÖR+HÄ – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen erleidet man einen Abzug in Höhe der Elementarstufe auf alle Proben aufgrund des Schwefelgestanks.
Schwefelfackel – Kann durch Kontakt mit Feuer Teile von sich kontrolliert entzünden, wodurch der Elementar pro Kampfrunde 1 nicht-abwehrbaren Schaden erleidet. Die Kreatur spendet dadurch Licht wie eine Fackel.
Entzündet der Elementar seine Pranke, erhöht sich dadurch deren WB um seine Elementarstufe, und bei einem Immersieg verursacht sie 1W20 pro Elementarstufe zusätzlichen Schaden.
EP (GH) I/II/III: +19 (+1)/+30 (+1)/+41 (+2)

17: CHLOR (CL)

Gruppe: Hauptgruppe 7
Basistyp: Gas
Aussehen: gelblich grün
Vorkommen: Atmosphäre F, Meerwasser E, Trinkwasser E-F, Erdboden E-F, Felsgestein D-E, tierischer Organismus E, pflanzlicher Organismus E
Reinform: C-D II, Salz B III
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe. Wasser verursacht Schaden wie Säure (DS GRW S. 84).
Reinigen – Kann den Zauber *Reinigen* nach Belieben mit automatischem Erfolg auf Flüssigkeiten wirken. (Allerdings schmeckt die Flüssigkeit dann nach Chlor.)
Gift – Wird Schaden (auch mit Odemwaffe) verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Rost – Jeder Treffer der Gasfaust und der Odemwaffe reduziert die PA eines zufälligen nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um die Elementarstufe. Gleiches gilt für den WB nichtmagischer Waffen, die die Kreatur treffen. (***Achtung:*** Betrifft alle Materialien!)
Säurefaust – Die Gasfaust des Elementars gilt als Säureangriff und gibt einen Abzug entsprechend der Elementarstufe auf Abwehrwürfe gegen den Angriff.
Säureodem – Die Odemwaffe des Elementars gilt als Säureangriff.
EP (GH) I/II/III: +36 (+2)/+66 (+3)/+96 (+5)

18: ARGON (AR)

Gruppe: Hauptgruppe 8
Basistyp: Gas
Aussehen: unsichtbar
Vorkommen: Atmosphäre C, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C-D III
Fähigkeiten:
Immun – Erhält keinen Schaden durch Feuer- oder Säureangriffe
Argonlicht – Wird durch erlittenen Blitzschaden sichtbar für eine Anzahl an Kampfrunden entsprechend dem erlittenen Schaden und leuchtet mit der Helligkeit eines Lagerfeuers in blauem Licht.
Feuer löschen – Die Odemwaffe des Elementars bringt nicht magische Feuer in ihrem Wirkungsbereich automatisch zum Erlöschen. Einem magischen Feuereffekt (oder einen Drachenodem) im Moment des Wirkens entgegen

gesetzt, reduziert sie dessen Probenergebnis um das Probenergebnis der Odemwaffe.
Auf bestehende magische Feuer hat sie keine Wirkung.
Resistent – Erhält nur halben Schaden durch Blitzangriffe
Unsichtbar – Alle Angriffe auf den Elementar erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Angreifer keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Alle Abwehrwürfe gegen Angriffe des Elementars erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Verteidiger keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Der Elementar erhält +8 auf alle Würfe, um seine Anwesenheit zu verbergen.
Verfall aufhalten – Kann als Aktion die Haltbarkeit eines Gegenstandes mit einer Größenkategorie gleich der des Elementars +1 oder kleiner um 1W20 Tage pro Elementarstufe verlängern. Der Effekt kann nicht mehrmals auf einen Gegenstand angewandt, aber am Ende der Wirkungsdauer wiederholt werden, wobei die Verlängerung dann aber nur halb so lange ausfällt, dann ein Viertel so lange usw.
Erzielt man auf diese Weise einmal ein Ergebnis von weniger als einem Tag Verlängerung, kann der Effekt nicht mehr auf den Gegenstand angewandt werden.
Die Fähigkeit ist auch in der Lage, den Zeitraum zu verlängern, in dem ein Verstorbener mit Hilfe von *Wiederbelebung* wiedererweckt werden kann.
EP (GH) I/II/III: +34 (+1)/+34 (+1)/+43 (+1)

19: KALIUM (K)

Gruppe: Hauptgruppe 1
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig weißgrau
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser E, Trinkwasser E-F, Erdboden E, Felsgestein E, tierischer OrganismusE, pflanzlicher Organismus E
Reinform: C-D I; Kalidünger B-C III
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuer-, Klingen- und Säureangriffe. Wasser verursacht Schaden wie Säure (DS GRW S. 84).
Entflammbar – Erhält bei Feuer- oder Wasserschaden Flammenaura. Diese verursacht pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden am Elementar in Höhe seiner Elementarstufe +1 (unbeeinflusst von Anfällig), erhöht seine Angriffswerte um seine Elementarstufe x 2, und verursacht bei Immersieg zusätzlichen Schaden in Höhe von W20 x Elementarstufe.
Entflammt verwendet die Kreatur die Werte eines Flüssig-Elementars gleicher Stufe.
Giftbann – Kann auf Berührung als Aktion den Zauber *Giftbann* mit automatischem Erfolg wirken.
Laugenangriff – Bei einem erfolgreichen Angriff wird ein getroffener Gegner für eine Anzahl von Kampfrunden gleich der Elementarstufe weiter verätzt und erhält automatisch Schaden in Höhe des Ergebnisses einer Probe mit dem PW: 10 + Elementarstufe x 3. Dieser Schaden darf ohne PA-Boni durch Gegenstände abgewehrt werden. Dies ist ***kein*** Säureschaden; entsprechende Schutzeffekte sind unwirksam.
EP (GH) I/II/III: +23 (+1)/+28 (+1)/+33 (+2)

20: CALCIUM (CA)

Gruppe: Hauptgruppe 2
Basistyp: Metall
Aussehen: stumpf grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser E, Trinkwasser E-F, Erdboden D-E, Felsgestein D, tierischer Organismus E (Organismen mit Skelett oder Kalkschale: D), pflanzlicher Organismus E
Reinform: C I, Kalk A-B III
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuer- und Säureangriffe. Wasser verursacht Schaden wie Säure (DS GRW S. 84).
Härte verleihen – Kann auf Berührung als Aktion die HÄ einer Kreatur um die Elementarstufe für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe erhöhen.
Entflammbar – Erhält bei Feuerschaden Flammenaura. Diese verursacht pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden am Elementar in Höhe seiner Elementarstufe (unbeeinflusst von Anfällig), erhöht seine Angriffswerte um seine Elementarstufe x 2, und verursacht bei Immersieg zusätzlichen Schaden in Höhe von W20 x Elementarstufe.
Laugenangriff – Bei einem erfolgreichen Angriff wird ein getroffener Gegner für eine Anzahl von Kampfrunden gleich der Elementarstufe weiter verätzt und erhält automatisch Schaden in Höhe des Ergebnisses einer Probe mit dem PW: 10 + Elementarstufe x 3. Dieser Schaden darf ohne PA-Boni durch Gegenstände abgewehrt werden. Dies ist ***kein*** Säureschaden; entsprechende Schutzeffekte sind unwirksam.
EP (GH) I/II/III: +23 (+1)/+36 (+2)/+61 (+3)

21: SCANDIUM (SC)

Gruppe: Nebengruppe 3
Basistyp: Metall
Aussehen: metallisch glänzend grau
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E II
Fähigkeiten:

Extra-Leicht – Der Elementar erhält einen Bonus in Höhe seiner Elementarstufe auf Laufen und BE (und somit auch auf Initiative).
Scandiumlampe – Alle Lichtzauber, die in einem Radius von 1 Meter pro Elementarstufe um den Elementar gewirkt werden, haben eine um die Elementarstufe reduzierte Abklingzeit.
Metall verbessern – Kann auf Berührung als Aktion den WB von metallischen Waffen und den PA-Wert von metallischen Rüstungen sowie den Initiative-Modifikator von beiden um seine Elementarstufe verbessern (Waffen gelten als magisch). Andere metallische Gegenstände geben einen Bonus in Höhe der Elementarstufe auf Würfe zu ihrer Anwendung. Ein berührtes Metallwesen erhält die Elementarstufe auf seine Abwehr und Initiative. Der Elementar kann die Fähigkeit nicht auf sich selbst anwenden.
In allen Fällen verbleibt der Effekt für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe.
EP (GH) I/II/III: +15 (+0)/+18 (+0)/+21 (+1)

22: TITAN (Ti)

Gruppe: Nebengruppe 4
Basistyp: Metall
Aussehen: schwarzgrau oder bläulich weißgrau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C-D III
Fähigkeiten:
Energie trotzen – Kann den Schaden durch einen Energieangriff oder –effekt völlig ignorieren, verliert dadurch aber jedesmal einen Punkt PA. Kann Fähigkeit nicht anwenden, wenn PA-Bonus +0 ist. Verändert sein Aussehen durch Anwendung der Fähigkeit immer mehr in krümelig weiße Struktur.
Extra-Hart – Der Elementar erhält seine Elementarstufe auf seine Abwehr und reduziert jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe.
Extra-Leicht – Der Elementar erhält einen Bonus in Höhe seiner Elementarstufe auf Laufen und BE (und somit auch auf Initiative).
Immun – Erhält keinen Schaden durch Kälteangriffe
Metall verbessern – Kann auf Berührung als Aktion den WB von metallischen Waffen und den PA-Wert von metallischen Rüstungen sowie den Initiative-Modifikator von beiden um seine Elementarstufe verbessern (Waffen gelten als magisch). Andere metallische Gegenstände geben einen Bonus in Höhe der Elementarstufe auf Würfe zu ihrer Anwendung. Ein berührtes Metallwesen erhält die Elementarstufe auf seine Abwehr und Initiative. Der Elementar kann die Fähigkeit nicht auf sich selbst anwenden.
In allen Fällen verbleibt der Effekt für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe.
EP (GH) I/II/III: +16 (+0)/+20 (+1)/+24 (+1)

23: VANADIUM (V)

Gruppe: Nebengruppe 5
Basistyp: Metall
Aussehen: metallisch bläulich grau glänzend
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X (Tunikaten: F), pflanzlicher Organismus X (Pilze: F)
Reinform: C-D II
Fähigkeiten:
Extra-Leicht – Der Elementar erhält einen Bonus in Höhe seiner Elementarstufe auf Laufen und BE (und somit auch auf Initiative).

Ja, viele Metalle sehen so aus. Das hier ist aber garantiert Vanadium.
Von W. Oelen - http://woelen.homescience.net/science/index.html, CC BY-SA 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=15360222

Metall verbessern – Kann auf Berührung als Aktion den WB von metallischen Waffen und den PA-Wert von metallischen Rüstungen sowie den Initiative-Modifikator von beiden um seine Elementarstufe verbessern (Waffen gelten als magisch). Andere metallische Gegenstände geben einen Bonus in Höhe der Elementarstufe auf Würfe zu ihrer Anwendung. Ein berührtes Metallwesen erhält die Elementarstufe auf seine Abwehr und Initiative. Der Elementar kann die Fähigkeit nicht auf sich selbst anwenden.
In allen Fällen verbleibt der Effekt für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe.
Tragflächen – Aus der Rückseite des Elementars entspringen metallene Schwingen. Kann mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.
EP (GH) I/II/III: +24 (+1)/+26 (+1)/+28 (+1)

24: CHROM (CR)

Gruppe: Nebengruppe 6
Basistyp: Metall
Aussehen: glänzend silbrig weiß
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden F-X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C-D II
Fähigkeiten:
Aura verleihen – Kann auf Berührung als Aktion die AU einer Kreatur um die Elementarstufe für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe erhöhen. Kann die Fähigkeit auf sich selbst anwenden
Chrombestie – Kann sich als Aktion in eine vierbeinige Gestalt verwandeln. Aktuelle und permanente LK erhöhen sich dadurch jeweils um 50%, Laufen verdoppelt sich, allerdings verliert die Kreatur die Fähigkeit Mehrere Angriffe. Der Elementar greift in dieser Gestalt mit einem Bissangriff an, der den gleichen Schaden verursacht wie seine Metallklaue.
Bei der Rückverwandlung – ebenfalls eine Aktion – wird die aktuelle LK augenblicklich um ein Drittel reduziert und die permanente LK auf ihren Ursprungswert zurückgesetzt.

Glänzt irre, ist erstaunlich hart und wird angeblich von einigen Barbarenstämmen als Gott verehrt[citation needed] – Chrom!
Von Alchemist-hp (talk) (www.pse-mendelejew.de) - Eigenes Werk, FAL, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=10125753

Extra-Hart – Der Elementar erhält seine Elementarstufe auf seine Abwehr und reduziert jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe.
Immun – Rostangriffe haben keinen Effekt auf die Kreatur
Rostschutz – Kann auf Berührung als Aktion einen metallischen Gegenstand oder ein Metallwesen für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe immun gegen Rostangriffe machen.
Zauberspiegel – Feindliche Zauber, die direkt auf die Kreatur gewirkt werden, werden ohne Wirkung am Elementar zu entfalten auf den Zauberwirker zurückgelenkt und betreffen diesen mit voller Wirkung. Hat keinen Effekt auf Flächenzauber, in deren Wirkungsbereich der Elementar sich einfach nur befindet, oder auf Zauber mit Reichweite Berührung.
EP (GH) I/II/III: +38 (+2)/+44 (+2)/+68 (+3)

25: MANGAN (MN)

Gruppe: Nebengruppe 7
Basistyp: Metall
Aussehen: stumpf grau mit blasiger Oberfläche
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden F-X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus F-X
Reinform: C II
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Angriffe mit Wuchtwaffen
Metall verbessern – Kann auf Berührung als Aktion den WB von metallischen Waffen und den PA-Wert von metallischen Rüstungen sowie den Initiative-Modifikator von beiden um seine Elementarstufe verbessern (Waffen gelten als magisch). Andere metallische Gegenstände geben einen Bonus in Höhe der Elementarstufe auf Würfe zu ihrer Anwendung. Ein berührtes Metallwesen erhält die Elementarstufe auf seine Abwehr und Initiative reduziert jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe. Der Elementar kann die Fähigkeit nicht auf sich selbst anwenden.
In allen Fällen verbleibt der Effekt für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe.
Wundheilung – Kann auf Berührung als Aktion einer lebenden Kreatur LK zurückgeben in Höhe des Probenergebnisses auf einen Wert von 5 + Elementarstufe x5 (also 10/15/20).
EP (GH) I/II/III: +22 (+1)/+27 (+1)/+32 (+1)

26: EISEN (FE)

Gruppe: Nebengruppe 8
Basistyp: Metall
Aussehen: metallisch grau glänzend
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser E, Trinkwasser F, Erdboden F, Felsgestein E, tierischer Organismus F (Wirbeltier, Ringelwurm: E), pflanzlicher Organismus F
Reinform: B III
Fähigkeiten:
Brutaler Hieb – Kann das Talent BRUTALER HIEB auf einem Rang gleich der Elementarstufe verwenden.
Magnetisieren – Kann sich als Aktion magnetisch machen (bzw. als Aktion wieder entmagnetisieren). Zwar erhalten alle Angriffe mit Metallwaffen auf den Elementar einen Bonus in Höhe der Elementarstufe,

aber der Elementar erhält den gleichen Bonus auf Angriffe gegen andere Metallwesen und Träger von Metallrüstungen, und er ergreift solche Gegner bei einem Immersieg mit einer freien Metallklaue (der Elementar kann mit dieser solange nicht angreifen). Der ergriffene Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält -2 auf alle Proben pro Elementarstufe. (**Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Elementars. Der Elementar kann das Opfer jederzeit wieder frei geben.)
Außerdem muss ein Gegner, der mit einer Metallwaffe einen Patzer oder einen Immersieg gegen den Elementar erzielt, AGI+ST – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen und bleibt am Elementar haften.
Metallwerker – Kann metallene Gegenstände bearbeiten, reparieren und fertigen (nicht nur Eisen), als hätte der Elementar stets das passende HANDWERK-Talent mit einem Rang gleich seiner Elementarstufe.
Werteverlust – Ist der Elementar von einem Rosteffekt betroffen, wird pro schadensverursachendem Treffer des Elementars AGI um 1 gesenkt (bei AGI Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers *Allheilung* wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.
EP (GH) I/II/III: +25 (+1)/+30 (+1)/+35 (+2)

27: COBALT (CO)

Gruppe: Nebengruppe 8
Basistyp: Metall
Aussehen: metallisch bläulich grau
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden F-X, Felsgestein F, tierischer Organismus F, pflanzlicher Organismus F
Reinform: C-D II
Fähigkeiten:
Anfällig – Jegliche Magie, die direkt auf den Elementar gewirkt wird, erhält einen Bonus von +2 pro Elementarstufe.
Immun – Erhält keinen Schaden durch Feuerangriffe
Feuerschutz – Kann eine andere Kreatur als Aktion durch Berührung für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe immun gegen Feuer machen.
Magnetisieren – Kann sich als Aktion magnetisch machen (bzw. als Aktion wieder entmagnetisieren). Zwar erhalten alle Angriffe mit Metallwaffen auf den Elementar einen Bonus in Höhe der Elementarstufe, aber der Elementar erhält den gleichen Bonus auf Angriffe gegen andere Metallwesen und Träger von Metallrüstungen, und er ergreift solche Gegner bei einem Immersieg mit einer freien Metallklaue (der Elementar kann mit dieser solange nicht angreifen). Der ergriffene Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält -2 auf alle Proben pro Elementarstufe. (**Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Elementars. Der Elementar kann das Opfer jederzeit wieder frei geben.)
Außerdem muss ein Gegner, der mit einer Metallwaffe einen Patzer oder einen Immersieg gegen den Elementar erzielt, AGI+ST – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen und bleibt am Elementar haften.
EP (GH) I/II/III: +16 (+0)/+16 (+0)/+16 (+0)

28: NICKEL (NI)

Gruppe: Nebengruppe 8
Basistyp: Metall
Aussehen: metallisch gräulich weiß
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden F-X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C III
Fähigkeiten:
Allergen – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es für den Rest des Kampfes einen Abzug in Höhe der Elementarstufe auf alle Proben. Der Effekt kann vorzeitig durch alle Effekte beendet werden, die Gift oder Krankheit heilen.
Immun – Erhält keinen Schaden durch Feuer- oder Säureangriffe
Säureschutz – Kann eine andere Kreatur als Aktion durch Berührung für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe immun gegen Säure machen.
Säureschutz – Kann einen Gegenstand oder ein Metallwesen als Aktion durch Berührung für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe immun gegen Säure und Rost machen.
Magnetisieren – Kann sich als Aktion magnetisch machen (bzw. als Aktion wieder entmagnetisieren). Zwar erhalten alle Angriffe mit Metallwaffen auf den Elementar einen Bonus in Höhe der Elementarstufe, aber der Elementar erhält den gleichen Bonus auf Angriffe gegen andere Metallwesen und Träger von Metallrüstungen, und er ergreift solche Gegner bei einem Immersieg mit einer freien Metallklaue (der Elementar kann mit dieser solange nicht angreifen). Der ergriffene Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält -2 auf alle Proben pro Elementarstufe. (**Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Elementars. Der Elementar kann das Opfer jederzeit wieder frei geben.)
Außerdem muss ein Gegner, der mit einer Metallwaffe einen Patzer oder einen Immersieg gegen den Elementar erzielt, AGI+ST – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen und bleibt am Elementar haften.
EP (GH) I/II/III: +21 (+1)/+32 (+1)/+43 (+2)

29: KUPFER (CU)

Gruppe: Nebengruppe 1
Basistyp: Metall
Aussehen: metallisch glänzend bräunlich rot
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser E, Trinkwasser F, Erdboden E-F, Felsgestein E, tierischer Organismus F (Gliederfüßer und Weichtiere E), pflanzlicher Organismus F
Reinform: C III
Fähigkeiten:
Abkupfern – Der Elementar kann einmal pro Runde aktionsfrei ein Talent, dessen Anwendung er beobachtet, zu seinen Fähigkeiten hinzufügen, und zwar mit einem Talentrang entsprechend seiner Elementarstufe. Er behält dieses Talent, bis er ein anderes zu seinen Fähigkeiten hinzufügt. Hat ein Talent tägliche Anwendungen, gelten diese für diesen Tag als verbraucht, wenn sich der Elementar ein neues Talent hinzufügt, selbst wenn er das Talent später erneut hinzufügt.
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Blitzangriffe.
Leitfähig – Kann einen Blitzangriff, den der Elementar erlitten hat, auf ein weiteres Ziel im Umkreis von 5 Metern x Elementarstufe weiterleiten für den halben Schaden, den der Elementar erlitten hat. (Abwehrbar je nachdem, ob der Originalangriff abwehrbar war).
Hitzespeicher – Nimmt der Elementar Feuerschaden, erhält er seine Elementarstufe als Bonus auf alle seine Nahkampfangriffe für eine Anzahl von Kampfrunden entsprechend dem Schaden, den er durch den Angriff erhalten hat. Mehrere Angriffe addieren dabei voll zur Dauer.
EP (GH) I/II/III: +25 (+1)/+36 (+2)/+47 (+2

30: ZINK (ZN)

Gruppe: Nebengruppe 2
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig bläulich grau
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser E, Trinkwasser F, Erdboden E-F, Felsgestein E, tierischer Organismus F, pflanzlicher Organismus F
Reinform: B-C III
Fähigkeiten:
Märtyrer – Der Elementar kann jede Runde aktionsfrei eine Anzahl von Kreaturen gleich seiner Elementarstufe vor Schaden schützen, indem er 50% des von ihnen erlittenen Schadens auf sich nimmt. Handelt es sich bei einer Kreatur um ein Metallwesen, nimmt er sogar 100% des gegen die Kreatur gerichteten Schadens auf sich.
Böser Zinkstrahl-oder-Irgendwas-Inator (optional) – Wurde der Elementar von einem Wesen oder Diener der Dunkelheit herbeigerufen, erhält er einen Fernangriff mit einem WB von +Elementarstufe x 2, gegen den Wesen des Lichts eine um doppelte Elementarstufe reduzierte Abwehr haben. Diener des Lichts erhalten ihren Abwehrbonus gegen Schattenzauber gegen den Angriff, aber nicht gegen andere Angriffe des Elementars, da er trotz allem nicht als Wesen der Dunkelheit gilt.
EP (GH) I/II/III: +18 (+0)/+18 (+0)/+18 (+0)

31: GALLIUM (GA)

Gruppe: Hauptgruppe 3
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: D II
Fähigkeiten:
Aggregatswechsel – Bei Temperaturen entsprechend eines warmen Sommertags oder wärmer kann der Elementar als Aktion zum Basistyp Flüssig wechseln
Regeneration – Regeneriert unter natürlichem Sonnenlicht jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW:KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.
Teilen – In flüssigem Zustand kann sich der Elementar als Aktion in zwei Elementare von je einer Elementarstufe niedriger aufspalten. Die LK des Elementars wird dabei zu gleichen Teilen auf die neuen Elementare verteilt. Haben die neuen Elementare dadurch mehr LK als bei ihren Werten oben angegeben, gilt dies als zusätzliche LK wie durch den Zauber *Magische Rüstung* (GRW, S. 63).
Verschmelzen – In flüssigem Zustand können sich zwei Elementare zu einem Elementar mit einer um eins höheren Elementarstufe verbinden, wobei ihre LK vereint wird. Nur ein Elementar muss dafür eine Aktion aufwenden, um die Verschmelzung zu initiieren. Hat allerdings der andere noch keine Aktion in dieser Runde ausgeführt, verliert er sie. Der neu entstandene Elementar kann erst in der nächsten Runde agieren.
EP (GH) I/II/III: +19 (+1)/+23 (+1)/+27 (+1)

32: GERMANIUM (GE)

Gruppe: Hauptgruppe 4
Basistyp: Metall
Aussehen: grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: D-E II

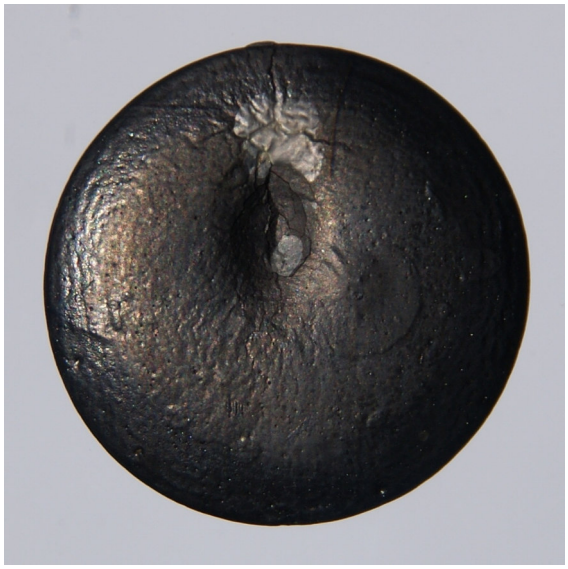
Fähigkeiten:
Extra-Geist – Erhält doppelte Elementarstufe als Bonus auf GEI.
Extra-Verstand – Erhält Elementarstufe als Bonus auf VE.
Dunkle Abschirmung – Der Elementar ist für Dunkelsicht unsichtbar. Normale Sicht, Nachtsicht oder Sonar registrieren ihn aber normal, je nach Lichtbedingungen.
Germanium-Sensor – Der Elementar sieht Unsichtbares und Verborgenes als hätte er die Zauber *Unsichtbares sehen* und *Verborgenes sehen* (je GRW, S. 71) dauerhaft aktiv.
EP (GH) I/II/III: +28 (+1)/+31 (+1)/+34 (+1)

33: ARSEN (AS)

Gruppe: Hauptgruppe 5
Basistyp: Feststoff
Aussehen: dunkelgrau metallisch glänzend
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser F-X, Erdboden F-X, Felsgestein F, tierischer Organismus F-X, pflanzlicher Organismus F-X
Reinform: D I
Fähigkeiten:
Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es 2W20 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Giftige Aura – Erhält der Elementar Schaden, wird er von einer giftigen Staubwolke mit einem Radius von 1 Meter pro Elementarstufe eingehüllt. Betritt ein Wesen die Wolke, würfelt das Wesen eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es 2W20 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde. Die Wolke hält für eine Anzahl von Kampfrunden entsprechend dem Schaden, den der Elementar erlitten hat.
EP (GH) I/II/III: +46 (+2)/+66 (+3)/+86 (+4)

34: SELEN (SE)

Gruppe: Hauptgruppe 6
Basistyp: Feststoff
Aussehen: dunkelgrau metallisch glänzend oder tief rot
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser F-X, Erdboden F, Felsgestein F, tierischer Organismus F, pflanzlicher Organismus F
Reinform: C-D II
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Blitzangriffe, allerdings nur unter normalen bis hellen Lichtbedingungen.
Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Immun – Erhält keinen Schaden durch Blitzangriffe in Dämmerlicht und Dunkelheit.
Rundumsicht – Unter normalen bis hellen Lichtbedingungen erhalten Angreifer keinen Bonus gegen den Elementar durch Angriffe von der Seite, von oben oder von hinten.
Selen-Sensor – Hat unter normalen bis hellen Lichtbedingungen einen Bemerken-PW von 13 + Elementarstufe x 3 für Proben auf Sicht.
EP (GH) I/II/III: +20 (+1)/+33 (+2)/+46 (+2)



Selen wirkt schon sehr metallartig (ist ja auch ein Halbmetall), ist aber noch spröde genug, um Feststoff-Elementare zu bilden.
Von Hi-Res Images ofChemical Elements - http://images-of-elements.com/selenium.php, CC BY 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=28654766

35: BROM (BR)

Gruppe: Hauptgruppe 7
Basistyp: Flüssig
Aussehen: braunrot
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser E, Trinkwasser F-X, Erdboden F, Felsgestein E, tierischer Organismus F, pflanzlicher Organismus F
Reinform: C-D II
Fähigkeiten:
Reinigen – Kann den Zauber *Reinigen* nach Belieben mit automatischem Erfolg auf Flüssigkeiten wirken. (Allerdings schmeckt die Flüssigkeit dann nach Brom.)
Gift – Wird Schaden (auch mit Odemwaffe) verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Rost – Jeder Treffer des Flüssigen Hiebs und des Elementarstrahls reduziert die PA eines zufälligen nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um die

Elementarstufe. Gleiches gilt für den WB nichtmagischer Waffen, die die Kreatur treffen. Gilt für metallische und organische Rüstungen (einschl. natürliche; Verlust natürlicher Rüstung regeneriert wie Werteverlust)
Säurehieb – Der flüssige Hieb des Elementars gilt als Säureangriff und gibt einen Abzug entsprechend der Elementarstufe auf Abwehrwürfe gegen den Angriff.
Säurestrahl – Der Elementarstrahl des Elementars gilt als Säureangriff und gibt einen Abzug entsprechend der Elementarstufe auf Abwehrwürfe gegen den Angriff.
EP (GH) I/II/III: +36 (+2)/+66 (+3)/+96 (+5)

36: KRYPTON (KR)

Gruppe: Hauptgruppe 8
Basistyp: Gas
Aussehen: unsichtbar
Vorkommen: Atmosphäre C, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C-D III
Fähigkeiten:
Immun – Erhält keinen Schaden durch Feuer- oder Säureangriffe
Kryptonlampe – Wird durch erlittenen Blitzschaden sichtbar für eine Anzahl an Kampfrunden entsprechend dem erlittenen Schaden und leuchtet mit der Helligkeit eines Lagerfeuers in blauem Licht.
Feuer löschen – Die Odemwaffe des Elementars bringt nicht magische Feuer in ihrem Wirkungsbereich automatisch zum Erlöschen. Einem magischen Feuereffekt (oder einen Drachenodem) im Moment des Wirkens entgegen gesetzt, reduziert sie dessen Probenergebnis um das Probenergebnis der Odemwaffe.
Auf bestehende magische Feuer hat sie keine Wirkung.
Optimierte Leitung – Blitzeffekte im Bereich der Odemwaffe erhalten einen Bonus in Höhe der Elementarstufe x2 auf den PW. (Ein Zauberwirker kann beispielsweise die Aktion des Elementars abwarten, um zeitgleich mit diesem einen Blitzeffekt in dessen Odemwaffe zu wirken).
Resistent – Erhält nur halben Schaden durch Blitzangriffe
Unsichtbar – Alle Angriffe auf den Elementar erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Angreifer keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Alle Abwehrwürfe gegen Angriffe des Elementars erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Verteidiger keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Der Elementar erhält +8 auf alle Würfe, um seine Anwesenheit zu verbergen.
EP (GH) I/II/III: +36 (+2)/+38 (+2)/+40 (+2)

37: RUBIDIUM (RB)

Gruppe: Hauptgruppe 1
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig weiß
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser F-X, Erdboden F-X, Felsgestein F, tierischer Organismus F-X, pflanzlicher Organismus F-X (Kaffee F)
Reinform: E-F I
Fähigkeiten:
Aggregatswechsel – Kann als Aktion die Werte eines Flüssig- oder eines Gas-Elementars annehmen.
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuer-, Klingen- und Säureangriffe. Wasser verursacht Schaden wie Säure (DS GRW S. 84).
Entflammbar – Erhält bei Kontakt mit Luft Flammenaura. Diese verursacht pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden am Elementar in Höhe seiner Elementarstufe +1 (unbeeinflusst von Anfällig), erhöht seine Angriffswerte um seine Elementarstufe x 2, und verursacht bei Immersieg zusätzlichen Schaden in Höhe von W20 x Elementarstufe.
Entflammt verwendet die Kreatur die Werte eines Flüssig-Elementars gleicher Stufe.
Laugenangriff – Bei einem erfolgreichen Angriff wird ein getroffener Gegner für eine Anzahl von Kampfrunden gleich der Elementarstufe weiter verätzt und erhält automatisch Schaden in Höhe des Ergebnisses einer Probe mit dem PW: 10 + Elementarstufe x 3. Dieser Schaden darf ohne PA-Boni durch Gegenstände abgewehrt werden. Dies ist ***kein*** Säureschaden; entsprechende Schutzeffekte sind unwirksam.
Rubidium-Präzision – Darf im Kampf unabhängig von seiner Initiative zuerst handeln. Hat ein weiterer Beteiligter im Gefecht eine ähnliche Fähigkeit, entscheiden die Initiativewerte über die Handlungsreihenfolge.
EP (GH) I/II/III: +38 (+2)/+43 (+2)/+48 (+2)

38: STRONTIUM (SR)

Gruppe: Hauptgruppe 2
Basistyp: Metall
Aussehen: gräulich weiß
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser F, Erdboden F, Felsgestein F, tierischer Organismus F, pflanzlicher Organismus F
Reinform: C-D II
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuer-, Klingen- und Säureangriffe. Wasser verursacht Schaden wie Säure (DS GRW S. 84).
Kathodenstrahl – Kann als Aktion einen Strahlen-Fernangriff mit einer maximalen

Reichweite von Elementarstufe x 20 Metern mit einem WB gleich der Elementarstufe ausführen, gegen den jegliche Abwehr um die Elementarstufe gesenkt ist.
Laugenangriff – Bei einem erfolgreichen Angriff wird ein getroffener Gegner für eine Anzahl von Kampfrunden gleich der Elementarstufe weiter verätzt und erhält automatisch Schaden in Höhe des Ergebnisses einer Probe mit dem PW: 10 + Elementarstufe x 3. Dieser Schaden darf ohne PA-Boni durch Gegenstände abgewehrt werden. Dies ist ***kein*** Säureschaden; entsprechende Schutzeffekte sind unwirksam.
Sauerstoffentzug– Kann aktionsfrei in seinem Zug der Umgebungsluft Sauerstoff entziehen. Jede atmende Kreatur in einem Radius von Elementarstufe in Metern um den Elementar herum muss KÖR+HÄ würfeln oder erleidet die Elementarstufe an nicht abwehrbarem Erschöpfungsschaden.
EP (GH) I/II/III: +28 (+1)/+46 (+2)/+64(+3)

39: YTTRIUM (Y)

Gruppe: Nebengruppe 3
Basistyp: Metall
Aussehen: spröde gräulich weiß
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C-D I
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch den ersten Lichtangriff in einem Kampf.
Immun – Erhält keinen Schaden durch Lichtangriffe für die Dauer eines Kampfes, sobald der Elementar das erste Mal im Kampf Schaden durch einen Lichtangriff erhalten hat.
Magnetisieren – Kann sich als Aktion magnetisch machen (bzw. als Aktion wieder entmagnetisieren). Zwar erhalten alle Angriffe mit Metallwaffen auf den Elementar einen Bonus in Höhe der Elementarstufe, aber der Elementar erhält den gleichen Bonus auf Angriffe gegen andere Metallwesen und Träger von Metallrüstungen, und er ergreift solche Gegner bei einem Immersieg mit einer freien Metallklaue (der Elementar kann mit dieser solange nicht angreifen). Der ergriffene Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält -2 auf alle Proben pro Elementarstufe. (**Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Elementars. Der Elementar kann das Opfer jederzeit wieder frei geben.)
Außerdem muss ein Gegner, der mit einer Metallwaffe einen Patzer oder einen Immersieg gegen den Elementar erzielt, AGI+ST – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen und bleibt am Elementar haften.
EP (GH) I/II/III: +10 (+0)/+10 (+0)/+10 (+0)

40: ZIRCONIUM (ZR)

Gruppe: Nebengruppe 4
Basistyp: Metall
Aussehen: matt grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C-D II
Fähigkeiten:
Extra-Hart – Der Elementar erhält seine Elementarstufe auf seine Abwehr und reduziert jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe.
Immun – Erhält keinen Schaden durch Radioaktivität und Säure.
Scharfe Klingen – Bei einem erfolgreichen Metallklauen-Angriff des Elementars erhöht sich der Gesamtschaden vor der Abwehr um die Elementarstufe. Als Aktion kann der Elementar für einen Kampf diese Fähigkeit auf eine Anzahl zusätzlicher Klingenwaffen ausdehnen, die seiner Elementarstufe entspricht. Der Elementar muss die Waffen dazu berühren.
EP (GH) I/II/III: +16 (+0)/+20 (+1)/+24 (+1)

41: NIOB (NB)

Gruppe: Nebengruppe 5
Basistyp: Metall
Aussehen: metallisch grau glänzend
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C-D II
Fähigkeiten:
Blitzabsorber – Der Elementar kann als Aktion für eine Runde alle Blitzangriffe auf sich ziehen, die ansonsten Ziele in einem Umkreis von Elementarstufe x 2 Metern treffen würden. Die Ziele bleiben vollkommen unbeschadet, und der Elementar wird zum Ziel aller entsprechenden Blitzangriffe.
Gaskatalyse – Der Elementar kann als Aktion in einem Umkreis von Elementarstufe x 2 Metern alle giftigen oder schädlichen Gase zersetzen.
Immun – Erhält keinen Schaden durch Feuer.
Ionischer Transformator – Der Elementar kann als Aktion auf Berührung einem Wesen oder Charakter einen Bonus in Höhe seiner Elementarstufe auf dessen nächsten Blitzangriff, Veränderungs- oder Verwandlungszauber verleihen. Dabei darf es sich auch um einen Zauber oder Blitzangriff aus einem Gegenstand handeln.
EP (GH) I/II/III: +12 (+0)/+14 (+0)/+16 (+0)

42: MOLYBDÄN (MO)

Gruppe: Nebengruppe 6
Basistyp: Metall
Aussehen: matt dunkelgrau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser E, Trinkwasser F, Erdboden F, Felsgestein E, tierischer Organismus F, pflanzlicher Organismus F
Reinform: C II
Fähigkeiten:
Metall verbessern – Kann auf Berührung als Aktion den WB von metallischen Waffen und den PA-Wert von metallischen Rüstungen sowie den Initiative-Modifikator von beiden um seine Elementarstufe verbessern (Waffen gelten als magisch). Andere metallische Gegenstände geben einen Bonus in Höhe der Elementarstufe auf Würfe zu ihrer Anwendung. Ein berührtes Metallwesen erhält die Elementarstufe auf seine Abwehr und Initiative reduziert jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe. Der Elementar ***kann*** die Fähigkeit auf sich selbst anwenden.
In allen Fällen verbleibt der Effekt für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe.
Metallwerker – Kann metallene Gegenstände bearbeiten, reparieren und fertigen, als hätte der Elementar stets das passende HANDWERK-Talent mit einem Rang gleich seiner Elementarstufe.
Schmieren – Der Elementar kann den Zauber *Schmierfleck* (Grimmoire III) mit einem PW entsprechend seiner Elementarstufe x 5 +5 und einem effektiven VE von 3 + Elementarstufe wirken. Er kann stattdessen auch einen Schmiereffekt auf einen metallischen Gegenstand mit mindestens zwei beweglichen Teilen wirken, indem der Elementar den Gegenstand berührt. Alle Proben zur Handhabung dieses Gegenstands erhalten einen Bonus in Höhe der Elementarstufe für einen Tag pro Elementarstufe.
EP (GH) I/II/III: +25 (+1)/+26 (+1)/+27 (+1)

43: TECHNETIUM (TC)

Gruppe: Nebengruppe 7
Basistyp: Metall
Aussehen: matt grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein X, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I
Fähigkeiten:
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Metallklauen des Elementars) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 5. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 5.
Röntgenblick – Der Elementar kann als Aktion den Zauber *Durchsicht* (DS GRW, S. 53) mit automatischen Erfolg und einem effektiven VE von Elementarstufe +3 wirken. Für den Elementar hat der Zauber eine Abklingzeit von 100 Kampfrunden.
Sonar – Der Elementar orientiert sich per Sonar und ist nicht auf Sicht angewiesen. Sein „Sonar" ist strahlungsbasiert und funktioniert auch unter schallunterdrückenden Bedingungen (z.B. magische Stille, Vakuum).
EP (GH) I/II/III: +21 (+1)/+21 (+1)/+21 (+1)

44: RUTHENIUM (RU)

Gruppe: Nebengruppe 8
Basistyp: Metall
Aussehen: Silbrig weiß metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E I
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Gift- und Gasangriffe
Immun – Erhält keinen Schaden durch Säureangriffe
Magnetisieren – Kann sich als Aktion magnetisch machen (bzw. als Aktion wieder entmagnetisieren). Zwar erhalten alle Angriffe mit Metallwaffen auf den Elementar einen Bonus in Höhe der Elementarstufe, aber der Elementar erhält den gleichen Bonus auf Angriffe gegen andere Metallwesen und Träger von Metallrüstungen, und er ergreift solche Gegner bei einem Immersieg mit einer freien Metallklaue (der Elementar kann mit dieser solange nicht angreifen). Der ergriffene Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält -2 auf alle Proben pro Elementarstufe. (**Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Elementars. Der Elementar kann das Opfer jederzeit wieder frei geben.)
Außerdem muss ein Gegner, der mit einer Metallwaffe einen Patzer oder einen Immersieg gegen den Elementar erzielt, AGI+ST – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen und bleibt am Elementar haften.
Regeneration – Regeneriert unter Sonnenlicht jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW:KÖR). Durch Blitz, Gift, Gas oder

Schattenzauber verlorene LK können nicht regeneriert werden.
EP (GH) I/II/III: +19 (+1)/+23 (+1)/+27 (+1)

45: RHODIUM (RH)

Gruppe: Nebengruppe 8
Basistyp: Metall
Aussehen: Silbrig weiß metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E-F I
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Giftangriffe
Immun – Erhält keinen Schaden durch Feuer- und Säureangriffe
Reflektion – Wird ein Energie-Fernangriff direkt auf den Elementar gezielt, kann der Elementar aktionsfrei AGI+HÄ würfeln. Gelingt der Wurf, nimmt der Elementar keinen Schaden durch den Angriff. Der Angriff wird stattdessen in vollem Umfang auf den Angreifer zurück reflektiert.
Flächenangriffe sind von diesem Effekt nicht betroffen.
Gaskatalyse – Der Elementar kann als Aktion in einem Umkreis von Elementarstufe x 2 Metern alle giftigen oder schädlichen Gase zersetzen.
EP (GH) I/II/III: +34 (+1)/+1 (+2)/+1 (+2)

Auf unserem Planeten ist Rhodium das teuerste aller Metalle, mit knapp 80 000 US$ pro Kilogramm. Auf den meisten Fantasy-Welten haben die wenigsten je davon gehört.
Von Hi-Res Images ofChemical Elements - http://images-of-elements.com/rhodium.php, CC BY 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=28857701

46: PALLADIUM (PA)

Gruppe: Nebengruppe 8
Basistyp: Metall
Aussehen: Silbrig weiß metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E-F I
Fähigkeiten:
Alchemie – Der Elementar kann magische Tränke und alchimistische Erzeugnisse herstellen als verfüge er über das Talent ALCHEMIE mit einem Talentrang in Höhe seiner Elementarstufe.
Alternativ kann er auch einen anderen Charakter als Helfer bei alchimistischen Prozeduren unterstützen und diesem so seine Talenträge in ALCHEMIE zur Verfügung stellen (bis zum Klassenmaximum des Charakters).
Flammenklaue – Der Elementar kann als Aktion nach Belieben einen Effekt auf seine Metallklauen wirken, der wie der Zauber *Flammenklinge* wirkt (DS GRW, S. 56). Der Effekt hält, bis der Elementar ihn als Aktion wieder beendet.
Gaskatalyse – Der Elementar kann als Aktion in einem Umkreis von Elementarstufe x 2 Metern alle giftigen oder schädlichen Gase zersetzen.
EP (GH) I/II/III: +19 (+1)/+20 (+1)/+21 (+1)

47: SILBER (AG)

Gruppe: Nebengruppe 1
Basistyp: Metall
Aussehen: Silbrig weiß metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: D-E II
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Blitzangriffe
Blitzaura – Der Elementar kann sich selbst als Aktion in eine Blitzaura mit einem Radius von Elementarstufe in Metern hüllen. (Die Aura durchdringt den Elementar selbst nicht, macht ihm also keinen Schaden). Wesen in der Aura erhalten jede Runde in ihrem Zug nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des PE eines Wurfs auf KÖR+AU des Elementars.
Die Aura besteht, bis der Elementar sie als Aktion wieder deaktiviert
Reflektion – Wird ein Energie-Fernangriff direkt auf den Elementar gezielt, kann der Elementar aktionsfrei AGI+HÄ würfeln. Gelingt der Wurf, nimmt der Elementar keinen Schaden durch den Angriff. Der Angriff wird stattdessen in vollem Umfang auf den Angreifer zurück reflektiert.

Waffen der Reinheit – Die natürlichen Angriffe des Elementars gelten als Silberwaffen und haben außerdem gegen Diener und Wesen der Dunkelheit je einen um die Elementarstufe verbesserten WB und Abzug auf die Gegnerabwehr.
EP (GH) I/II/III: +19 (+1)/+25 (+1)/+30 (+1)

48: CADMIUM (CD)

Gruppe: Nebengruppe 2
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C II
Fähigkeiten:
Fluch der Entflammbarkeit – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten wird es W20 Kampfrunden lang anfällig gegen Feuer. Hat das Opfer Resistenz gegen Feuer, wird diese für W20 Kampfrunden aufgehoben, ist es feuerimmun, wird es für W20 Kampfrunden lediglich resistent gegen Feuer.
Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Immun – Erhält keinen Schaden durch Strahlung
Schmieren – Der Elementar kann den Zauber *Schmierfleck* (Grimmoire III) mit einem PW entsprechend seiner Elementarstufe x 5 +5 und einem effektiven VE von 3 + Elementarstufe wirken. Er kann stattdessen auch einen Schmiereffekt auf einen metallischen Gegenstand mit mindestens zwei beweglichen Teilen wirken, indem der Elementar den Gegenstand berührt. Alle Proben zur Handhabung dieses Gegenstands erhalten einen Bonus in Höhe der Elementarstufe für einen Tag pro Elementarstufe.
EP (GH) I/II/III: +28 (+1)/+38 (+2)/+48 (+2)

49: INDIUM (IN)

Gruppe: Hauptgruppe 3
Basistyp: Metall
Aussehen: Silbrig weiß metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: D I
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Blitz- und Klingenangriffe
Blitzaura – Erhält der Elementar Blitzschaden, kann er sich selbst als aktionsfrei in eine Blitzaura mit einem Radius von Elementarstufe in Metern hüllen. (Die Aura durchdringt den Elementar selbst nicht, macht ihm also keinen Schaden). Wesen in der Aura erhalten jede Runde in ihrem Zug nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des PE eines Wurfs auf KÖR+AU des Elementars.
Die Aura besteht eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem Blitzschaden, den der Elementar erhalten hat und verlängert sich entsprechend durch weiteren Blitzschaden.
Kaltlöten – Kann auf Berührung einen Gegenstand von bis zu einer Größenkategorie kleiner mit einer festen Oberfläche oder zwei Gegenstände von je bis zu einer Größenkategorie kleiner miteinander verkleben. Um die Verklebung wieder zu lösen, ist ein Kraftakt-Wurf erforderlich, wobei ein PE von höher als (KÖR+HÄ)/2 des Elementars erzielt werden muss.
Der Elementar kann mit dieser Fähigkeit zerbrochene Gegenstände provisorisch reparieren. Der entsprechende Gegenstand ist nutzbar, allerdings mit einem Abzug von -2 auf alle mit seiner Nutzung verbundenen Proben. Der Elementar kann allerdings die fachmännische Reparatur eines Gegenstands unterstützen und so einen +2 Bonus auf die entsprechende Probe verleihen.
Säureschutz – Kann eine andere Kreatur als Aktion durch Berührung für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe immun gegen Säure machen.
Säureschutz – Kann einen Gegenstand oder ein Metallwesen als Aktion durch Berührung für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe immun gegen Säure und Rost machen.
EP (GH) I/II/III: +14 (+0)/+14 (+0)/+14 (+0)

50: ZINN (SN)

Gruppe: Hauptgruppe 4
Basistyp: Metall
Aussehen: Silbrig weiß metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein E, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C III
Fähigkeiten:
Form ändern – Kann als Aktion jede beliebige Gestalt gleicher Größenkategorie annehmen – behält dabei allerdings sein metallisches Aussehen. Die Werte des Elementars bleiben unverändert, aber er kann auf diese Weise eine Form annehmen, die für eine erforderliche Aufgabe praktischer, z.B. die eines Pack- oder Reittiers, kann sich menschlicher wirken lassen (und mit menschlichen Händen Gegenstände benutzen), oder alternative Bewaffnung imitieren, die zwar keine veränderten Angriffswerte hat, aber Wucht- oder Stichschaden statt dem sonst üblichen Schnittschaden des Elementars verursacht.
Hilfsbereit – Der Elementar ist nach erfolgreicher Herbeirufung bereit, einen zusätzlichen Auftrag des

Beschwörers auszuführen. Selbst nach einer misslungenen Herbeirufung verhält sich der Elementar freundlich und ist bereit, einen Auftrag auszuführen. Erst bei einem Herbeirufungs-Patzer erscheint ein erzürnter Elementar, der den Herbeirufer angreift.

Oxidierung – Erleidet der Elementar einen erfolgreichen Rostangriff, nimmt er augenblicklich die Werte eines Feststoff-Elementars gleicher Stufe an und verliert seine *Form ändern*-Fähigkeit.

EP (GH) I/II/III: +10 (+0)/+10 (+0)/+10 (+0)

51: ANTIMON (SB)

Gruppe: Hauptgruppe 5
Basistyp: Feststoff
Aussehen: Silbrig weiß metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: B-C III
Fähigkeiten:

Allotropie – Der Elementar verfügt über zwei verschiedene Formen, die er als Aktion annehmen kann. Bei jedem Allotropiewechsel heilt er dabei das Ergebnis einer KÖR+HÄ-Probe in LK.

Metallisch-glasig

Explosiv – Sinkt die LK des Elementars auf unter 0 LK, explodiert er, wobei er in einem Umkreis von Elementarstufe x 5 Metern Schaden mit einem PW von KÖR+HÄ verursacht. Der Schaden ist gleichermaßen Feuer- und Klingenschaden und abwehrbar.

Metallisch-kristallin

Bezaubern – Innerhalb einer Kampfrunde nachdem der Elementar Feuerschaden erhalten hat, kann er als Aktion einen bezaubernden Gesang ertönen lassen. Alle Kreaturen innerhalb von Elementarstufe x 10 Metern müssen, sofern sie von geistesbeeinflussenden Effekten betroffen werden können, GEI+VE würfeln und werden bei Misslingen bezaubert wie durch den Zauber *Anlocken* (Grimmoire IV; falls nicht verfügbar, Zauber *Halt!*, DS GRW, S. 58). Der Effekt hält maximal eine Anzahl von Kampfrunden, die dem Feuerschaden entspricht, den der Elementar erhalten hat, und der Elementar muss sich während dieser Zeit auf den Effekt konzentrieren.

Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten leidet es Elementarstufe x W20 Kampfrunden lang an einem Brechreiz, der effektiv wie der Zauber *Niesanfall* wirkt (DS GRW, S. 64).

Odemwaffe (Schall) – Nur innerhalb 1 Kampfrunde einsetzbar, nachdem der Elementar Feuerschaden erhalten hat. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff mit WB = Elementarstufe x 5) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). Elementarstufe x 5m langer Kegel (am Ende Elementarstufe x 3m breit)

Metall verbessern – Kann auf Berührung als Aktion den WB von metallischen Waffen und den PA-Wert von metallischen Rüstungen sowie den Initiative-Modifikator von beiden um seine Elementarstufe verbessern (Waffen gelten als magisch). Andere metallische Gegenstände geben einen Bonus in Höhe der Elementarstufe auf Würfe zu ihrer Anwendung. Ein berührtes Metallwesen erhält die Elementarstufe auf seine Abwehr und Initiative reduziert jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe. Der Elementar kann die Fähigkeit nicht auf sich selbst anwenden.

In allen Fällen verbleibt der Effekt für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe.

EP (GH) I/II/III: +39 (+2)/+72 (+3)/+105 (+5)

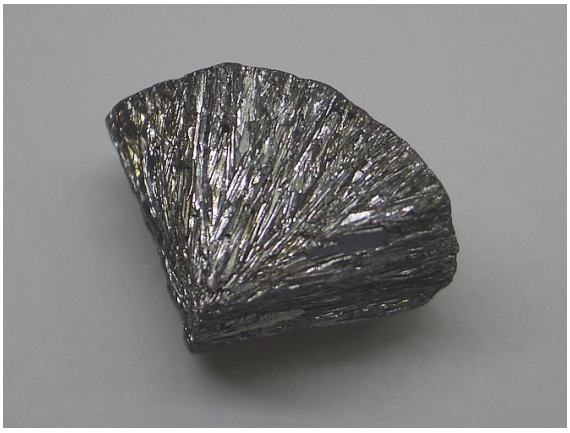
Antimon – wirklich ganz hart an der Grenze zum Metall, aber brüchig wie Glas. Und Strom leitet es auch nicht gut.
Von Autor unbekannt - http://images-of-elements.com/, CC BY 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=9084452

52: TELLUR (TE)

Gruppe: Hauptgruppe 6
Basistyp: Feststoff
Aussehen: Silbrig weiß metallisch oder matt schwarz
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C-D I
Fähigkeiten:

Frostpranke – Der Elementar kann als Aktion nach Belieben einen Effekt auf seine Pranken wirken, der wie der Zauber *Frostwaffe* wirkt (DS GRW, S. 57). Der Effekt hält, bis der Elementar ihn als Aktion wieder beendet.

Gestank – Wer einen Umkreis von 1 Meter pro Elementarstufe um die Kreatur herum betritt, muss KÖR+HÄ – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen erleidet man einen Abzug in Höhe der Elementarstufe auf alle Proben aufgrund des fauligen knoblauchartigen Gestanks.
Außerdem steht jeder, der durch den Elementar Schaden erleidet, für 24 Stunden unter dem negativen Effekt eines Duftnote-Zaubers (DS GRW, S. 53).
Odemwaffe (Blitz) – Nur innerhalb 1 Kampfrunde einsetzbar, nachdem der Elementar Feuerschaden erhalten hat. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff mit WB = Elementarstufe x 5) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). Elementarstufe x 5m langer Kegel (am Ende Elementarstufe x 3m breit)
EP (GH) I/II/III: +18 (+1)/+48 (+2)/+73 (+3)



Tellur kann durch die Haut aufgenommen werden. Zum Glück ist das relativ ungefährlich; man kriegt nur schlechten Atem davon. (Ja, wirklich – es reagiert im Körper zu übelriechenden Verbindungen, die durch den Atem ausgeschieden werden.)
Von W. Oelen - http://woelen.homescience.net/science/index.html, CC BY-SA 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=15360145

53: IOD (I)

Gruppe: Hauptgruppe 7
Basistyp: Feststoff
Aussehen: Dunkelgrau metallisch oder violettes Gas
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser E, Trinkwasser F, Erdboden F, Felsgestein F, tierischer Organismus F, pflanzlicher Organismus F
Reinform: C I
Fähigkeiten:
Heilung – Der Elementar kann als Aktion auf Berührung einer anderen Kreatur LK in Höhe des PE einer Probe auf KÖR+AU heilen. Anstatt einer LK-Heilung kann er bei Erfolg auch den Effekt eines *Giftbann*-Zaubers simulieren (DS GRW, S. 58).
Sublimation – Der Elementar kann als Aktion nach Belieben die Werte eines Gaselementars annehmen. Er behält diese Form, bis er als Aktion wieder in den Feststoff-Zustand wechselt. Bei jedem Aggregatswechsel heilt er dabei das Ergebnis einer KÖR+HÄ-Probe in LK (basierend auf der Form, aus der er herauswechselt).
EP (GH) I/II/III: +21 (+1)/+23 (+1)/+26 (+1)

54: XENON (XE)

Gruppe: Hauptgruppe 8
Basistyp: Gas
Aussehen: unsichtbar
Vorkommen: Atmosphäre C, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C-D III
Fähigkeiten:
Immun – Erhält keinen Schaden durch Feuer- oder Blitzangriffe
Narkotisieren – Eine Kreatur, die von einem Schlagen- oder Odemwaffen-Immersieg des Elementars getroffen wurde, muss KÖR+HÄ würfeln, um nicht augenblicklich einzuschlafen wie durch den Zauber *Einschläfern* (DS GRW, S. 53).
Resistent – Erhält nur halben Schaden durch Säureangriffe
Unsichtbar – Alle Angriffe auf den Elementar erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Angreifer keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Alle Abwehrwürfe gegen Angriffe des Elementars erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Verteidiger keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Der Elementar erhält +8 auf alle Würfe, um seine Anwesenheit zu verbergen.
Xenonblitz – Solange der Elementar sichtbar ist, kann er als Aktion einen Lichtblitz aussenden, der alle Kreaturen in einem Umkreis von Elementarstufe x 5 Metern blendet, sofern ihnen ein Wurf auf AGI+BE misslingt. Die Blendung hält 1W20 Kampfrunden an und wirkt ansonsten wie der Zauber *Blenden* (DS GRW, S. 51).
Xenonleuchte – Wird durch Blitzangriffe sichtbar für eine Anzahl an Kampfrunden entsprechend dem PE des Angriffes und leuchtet mit der Helligkeit eines Lagerfeuers in violettem Licht.
EP (GH) I/II/III: +20 (+1)/+20 (+1)/+20 (+1)

55: CAESIUM (CS)

Gruppe: Hauptgruppe 1
Basistyp: Metall
Aussehen: goldgelb glänzend
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden F, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E-F I
Fähigkeiten:

Aggregatswechsel – Bei Temperaturen entsprechend eines warmen Sommertags oder wärmer kann der Elementar als Aktion zum Basistyp Flüssig wechseln
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuer-, Klingen- und Säureangriffe. Wasser verursacht Schaden wie Säure (DS GRW S. 84).

Caesium: Das zweite goldfarbene Metall im Periodensystem! Allerdings ist es flüssig und explodiert an der Luft. Die Verwechslungsgefahr ist also eher gering.
By Jurii - http://images-of-elements.com/caesium.php, CC BY 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=6870080

Blitzstrahl – Kann als Aktion einen Blitz-Fernangriff mit einer maximalen Reichweite von Elementarstufe x 20 Metern mit einem WB gleich der Elementarstufe ausführen. PA-Boni von Metallrüstungen zählen nicht zur Abwehr gegen den Angriff.
Caesium-Präzision – Darf im Kampf unabhängig von seiner Initiative zuerst handeln. Hat ein weiterer Beteiligter im Gefecht eine ähnliche Fähigkeit, gewinnt automatisch der Elementar.
Entflammbar – Erhält bei Kontakt mit Luft Flammenaura. Diese verursacht pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden am Elementar in Höhe seiner Elementarstufe +1 (unbeeinflusst von Anfällig), erhöht seine Angriffswerte um seine Elementarstufe x 2, und verursacht bei Immersieg zusätzlichen Schaden in Höhe von W20 x Elementarstufe.
Entflammt verwendet die Kreatur die Werte eines Flüssig-Elementars gleicher Stufe.
Laugenangriff – Bei einem erfolgreichen Angriff wird ein getroffener Gegner für eine Anzahl von Kampfrunden gleich der Elementarstufe weiter verätzt und erhält automatisch Schaden in Höhe des Ergebnisses einer Probe mit dem PW: 10 + Elementarstufe x 3. Dieser Schaden darf ohne PA-Boni durch Gegenstände abgewehrt werden. Dies ist ***kein*** Säureschaden; entsprechende Schutzeffekte sind unwirksam.
Sauerstoffentzug– Kann aktionsfrei in seinem Zug der Umgebungsluft Sauerstoff entziehen. Jede atmende Kreatur in einem Radius von Elementarstufe in Metern um den Elementar herum muss KÖR+HÄ würfeln oder erleidet die Elementarstufe an nicht abwehrbarem Erschöpfungsschaden.
EP (GH) I/II/III: +49 (+2)/+74 (+3)/+89 (+4)

56: BARIUM (BA)

Gruppe: Hauptgruppe 2
Basistyp: Metall
Aussehen: stumpf metallisch grau
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden F, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X-F (Algen, Nüsse: F)
Reinform: D-E I
Fähigkeiten:
Aggregatswechsel – Bei Temperaturen entsprechend eines warmen Sommertags oder wärmer kann der Elementar als Aktion zum Basistyp Flüssig wechseln
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuer- und Säureangriffe. Wasser verursacht Schaden wie Säure (DS GRW S. 84).
Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Sauerstoffentzug– Kann aktionsfrei in seinem Zug der Umgebungsluft Sauerstoff entziehen. Jede atmende Kreatur in einem Radius von Elementarstufe in Metern um den Elementar herum muss KÖR+HÄ würfeln oder erleidet die Elementarstufe an nicht abwehrbarem Erschöpfungsschaden.
Unauffindbar – Erkenntnismagie (z.B. *Unsichtbares entdecken* oder *Verborgenes entdecken*) spricht auf den Elementar nicht an, sondern liefert stattdessen, die entsprechenden Informationen über das nächstmögliche in gerader Linie hinter dem Elementar liegende gültige Ziel, sofern eines in Reichweite vorhanden ist.
EP (GH) I/II/III: +35 (+2)/+55 (+3)/+75 (+4)

57: LANTHAN (LA)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 3)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig metallisch grau
Vorkommen: Atmosphäre X, MeerwasserF, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C II

Fähigkeiten:
Immun – Erhält keinen Schaden durch Feuerangriffe für die Dauer eines Kampfes, sobald der Elementar das erste Mal im Kampf Schaden durch einen Feuerangriff erhalten hat.
Funkenschlag – Erhält der Elementar Schaden durch eine Metallwaffe, erleidet der Angreifer nicht abwehrbaren Feuerschaden in Höhe der Elementarstufe.
Rostschutz – Kann auf Berührung als Aktion einen metallischen Gegenstand oder ein Metallwesen für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe immun gegen Rostangriffe machen.
EP (GH) I/II/III: +15 (+0)/+20 (+2)/+25 (+2)

58: CER (CE)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 4)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, MeerwasserF, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C II
Fähigkeiten:
Funkenschlag – Erhält der Elementar Schaden durch eine Metallwaffe, erleidet der Angreifer nicht abwehrbaren Feuerschaden in Höhe der Elementarstufe.
Odemwaffe (Feuer) – Alle 1W20 Kampfrunde einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff mit WB = Elementarstufe x 3) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). Elementarstufe x 5 m langer Kegel (am Ende Elementarstufe x 3 m breit)
EP (GH) I/II/III: +45 (+2)/+80 (+4)/+115 (+5)

59: PRASEODYM (PR)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 5)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, MeerwasserF, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: D I
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe. Erleidet der Elementar Schaden durch einen Feuerangriff, verliert er seine Fähigkeit *Magnetisieren* (s.u.) für den Rest des Kampfes.
Funkenschlag – Erhält der Elementar Schaden durch eine Metallwaffe, erleidet der Angreifer nicht abwehrbaren Feuerschaden in Höhe der Elementarstufe.
Immun – Erhält keinen Schaden durch Licht- oder Schattenangriffe.
Magnetisieren – Kann sich als Aktion magnetisch machen (bzw. als Aktion wieder entmagnetisieren). Zwar erhalten alle Angriffe mit Metallwaffen auf den Elementar einen Bonus in Höhe der Elementarstufe, aber der Elementar erhält den gleichen Bonus auf Angriffe gegen andere Metallwesen und Träger von Metallrüstungen, und er ergreift solche Gegner bei einem Immersieg mit einer freien Metallklaue (der Elementar kann mit dieser solange nicht angreifen). Der ergriffene Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält -2 auf alle Proben pro Elementarstufe. (**Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Elementars. Der Elementar kann das Opfer jederzeit wieder frei geben.)
Außerdem muss ein Gegner, der mit einer Metallwaffe einen Patzer oder einen Immersieg gegen den Elementar erzielt, AGI+ST – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen und bleibt am Elementar haften.
Schutz vor Licht/Dunkelheit – Kann eine Kreatur als Aktion durch Berührung für die Dauer eines Kampfes immun gegen entweder Licht- oder Schatten-Angriffe machen.
EP (GH) I/II/III: +25 (+1)/+30 (+1)/+35 (+2)

60: NEODYM (ND)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 6)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, MeerwasserF, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C-D I
Fähigkeiten:
Starkes Magnetisieren – Kann sich als Aktion magnetisch machen (bzw. als Aktion wieder entmagnetisieren). Zwar erhalten alle Angriffe mit Metallwaffen auf den Elementar einen Bonus in Höhe der dreifachen Elementarstufe, aber der Elementar erhält den gleichen Bonus auf Angriffe gegen andere Metallwesen und Träger von Metallrüstungen, und er ergreift solche Gegner bei einem Immersieg mit einer freien Metallklaue (der Elementar kann mit dieser solange nicht angreifen). Der ergriffene Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält -4 auf alle Proben pro Elementarstufe. (**Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Elementars. Der Elementar kann das Opfer jederzeit wieder frei geben.)
Außerdem muss ein Gegner, der mit einer Metallwaffe einen Patzer oder einen Immersieg gegen den Elementar erzielt, AGI+ST – Elementarstufe x 3 würfeln. Bei Misslingen wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen und bleibt am Elementar haften.

Waffe magnetisieren – Kann auf Berührung als Aktion eine Metallwaffe (auch natürliche Waffe eines Metallwesens) für die Dauer eines Kampfes magnetisch machen, so dass sie einen Bonus in Höhe der Elementarstufe gegen Träger von Metallrüstungen und gegen Metallwesen erhält. Theoretisch kann der Elementar die Fähigkeit auf sich selbst anwenden, ihr Bonus ist aber nicht kumulativ mit dem Bonus, den der Elementar durch seine Fähigkeit *Starkes Magnetisieren* (s.o.) erhält. Es gilt der höhere Bonus.
EP (GH) I/II/III: +30 (+2)/+30 (+2)/+30 (+2)

61: PROMETHIUM (PM)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 7)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein X, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I
Fähigkeiten:
Funkenschlag – Erhält der Elementar Schaden durch eine Metallwaffe, erleidet der Angreifer nicht abwehrbaren Feuerschaden in Höhe der Elementarstufe.
Lichtaura – Kann als Aktion eine blaugrüne Lichtaura von der Stärke eines Lagerfeuers zentriert auf sich aktivieren (weitere Aktion zum wieder Deaktivieren).
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Metallklauen des Elementars) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 11. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 11.
Röntgenblick – Der Elementar kann als Aktion den Zauber *Durchsicht* (DS GRW, S. 53) mit automatischen Erfolg und einem effektiven VE von Elementarstufe +3 wirken. Für den Elementar hat der Zauber eine Abklingzeit von 100 Kampfrunden.
EP (GH) I/II/III: +22 (+1)/+27 (+1)/+32 (+1)

62: SAMARIUM (SM)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 8)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch mit borkenartiger Struktur
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C I
Fähigkeiten:
Funkenschlag – Erhält der Elementar Schaden durch eine Metallwaffe, erleidet der Angreifer nicht abwehrbaren Feuerschaden in Höhe der Elementarstufe.
Geräusche imitieren – Kann als Aktion ein beliebiges Geräusch, dass der Elementar schon einmal gehört hat, an einem Punkt maximal Elementarstufe x 10 Meter vom Elementar entfernt ertönen lassen. Der Effekt endet, wenn der Elementar sich bewegt.
Lauschen – Kann als Aktion automatisch den Zauber *Lauschen* (DS GRW, S. 61) auf einen Punkt maximal Elementarstufe x 10 Meter vom Elementar entfernt wirken. Der Effekt endet, wenn der Elementar sich bewegt.
Magnetisieren – Kann sich als Aktion magnetisch machen (bzw. als Aktion wieder entmagnetisieren). Zwar erhalten alle Angriffe mit Metallwaffen auf den Elementar einen Bonus in Höhe der Elementarstufe, aber der Elementar erhält den gleichen Bonus auf Angriffe gegen andere Metallwesen und Träger von Metallrüstungen, und er ergreift solche Gegner bei einem Immersieg mit einer freien Metallklaue (der Elementar kann mit dieser solange nicht angreifen). Der ergriffene Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält -2 auf alle Proben pro Elementarstufe. (**Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Elementars. Der Elementar kann das Opfer jederzeit wieder frei geben.)
Außerdem muss ein Gegner, der mit einer Metallwaffe einen Patzer oder einen Immersieg gegen den Elementar erzielt, AGI+ST – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen und bleibt am Elementar haften.
EP (GH) I/II/III: +19 (+1)/+24 (+1)/+29 (+1)

63: EUROPIUM (EU)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 1)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: D I
Fähigkeiten:
Lichtaura – Kann als Aktion eine rote Lichtaura von der Stärke eines Lagerfeuers zentriert auf sich aktivieren (weitere Aktion zum wieder Deaktivieren).
Magnetisieren – Kann sich als Aktion magnetisch machen (bzw. als Aktion wieder entmagnetisieren).

Zwar erhalten alle Angriffe mit Metallwaffen auf den Elementar einen Bonus in Höhe der Elementarstufe, aber der Elementar erhält den gleichen Bonus auf Angriffe gegen andere Metallwesen und Träger von Metallrüstungen, und er ergreift solche Gegner bei einem Immersieg mit einer freien Metallklaue (der Elementar kann mit dieser solange nicht angreifen). Der ergriffene Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält -2 auf alle Proben pro Elementarstufe. (**Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Elementars. Der Elementar kann das Opfer jederzeit wieder frei geben.)
Außerdem muss ein Gegner, der mit einer Metallwaffe einen Patzer oder einen Immersieg gegen den Elementar erzielt, AGI+ST – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen und bleibt am Elementar haften.
Thermoelektrischer Angriff – Erhält der Elementar Feuerschaden, kann er für eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem erlittenen Schaden einen Blitz-Fernkampfangriff mit einem WB gleich Elementarstufe x 3 nutzen.
EP (GH) I/II/III: +13 (+0)/+16 (+0)/+19 (+1)

64: GADOLINIUM (GD)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 2)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C-D I
Fähigkeiten:
Immun – Erhält keinen Schaden durch Kälteangriffe
Kalte Magnetisierung – Bei einer Umgebungstemperatur in etwa entsprechend einem kalten Wintertag und kälter wird der Elementar automatisch magnetisch. Zwar erhalten alle Angriffe mit Metallwaffen auf den Elementar einen Bonus in Höhe der Elementarstufe, aber der Elementar erhält den gleichen Bonus auf Angriffe gegen andere Metallwesen und Träger von Metallrüstungen, und er ergreift solche Gegner bei einem Immersieg mit einer freien Metallklaue (der Elementar kann mit dieser solange nicht angreifen). Der ergriffene Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält -2 auf alle Proben pro Elementarstufe. (**Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Elementars. Der Elementar kann das Opfer jederzeit wieder frei geben.)
Außerdem muss ein Gegner, der mit einer Metallwaffe einen Patzer oder einen Immersieg gegen den Elementar erzielt, AGI+ST – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen und bleibt am Elementar haften.
Magisches Leuchtfeuer – Alle PW, um den Elementar mit Hilfe von Entdeckungszaubern aufzuspüren, erhalten einen Bonus in Höhe der doppelten Elementarstufe. Der Elementar kann aktionsfrei entscheiden, ob er von einem Entdeckungszauber entdeckt werden möchte, selbst wenn dieser nicht nach dem Elementar sucht oder ihn gar nicht finden würde (z.B. als Ziel eines *Lokalisieren*-Zaubers (Grimmoire III) erscheinen, egal wonach dieser sucht, oder für Magie entdecken (DS GRW, S. 62) scheinbar magisch leuchten)
Thermomagnetische Aufheizung – Befindet sich der Elementar in der Nähe eines starken Magnetfelds (z.B. in einem Radius von 5 Metern x Elementarstufe eines anderen(!) Elementars, der die Kreaturenfähigkeit *Magnetisieren* aktiv hat), zählen seine Metallklauen als *Flammenklingen* (DS GRW, S. 56), und er kann seine Fähigkeit *Thermomagnetische Kühlung* (s.u.) nicht verwenden.
Thermomagnetische Kühlung – Hat der Elementar die Fähigkeit *Kalte Magnetisierung* (s.o.) aktiv, kann er als Aktion automatisch den Zauber *Frostwaffe* (DS GRW, S. 57) auf seine Metallklauen wirken. Der Effekt hält an, bis der Elementar ihn als Aktion wieder deaktiviert.
EP (GH) I/II/III: +23 (+1)/+23 (+1)/+23 (+1)

So sieht Gadolinium aus – und so ziemlich jedes andere Lanthanid-Metall auch.
Von Gadolinium.jpg: Original uploader was JN at [1]derivative work: Materialscientist (talk) - Gadolinium.jpg, CC BY-SA 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=7221987

65: TERBIUM (TB)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 3)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: D-E I
Fähigkeiten:

Lichtaura – Kann als Aktion eine gelbgrüne Lichtaura von der Stärke eines Lagerfeuers zentriert auf sich aktivieren (weitere Aktion zum wieder Deaktivieren).
Magnetostriktion – Befindet sich der Elementar in der Nähe eines starken Magnetfelds (z.B. in einem Radius von 5 Metern x Elementarstufe eines anderen Elementars, der die Kreaturenfähigkeit *Magnetisieren* aktiv hat), erhält er einen Bonus in Höhe seiner Elementarstufe auf seine Stärke.
Odemwaffe (Schall) – Alle 1W20 Kampfrunde einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff mit WB = Elementarstufe x 3) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). Elementarstufe x 5 m langer Kegel (am Ende Elementarstufe x 3 m breit)
EP (GH) I/II/III: +31 (+2)/+62 (+3)/+93 (+4)

66: DYSPROSIUM (DY)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 4)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: D-E I
Fähigkeiten:
Ausweichen – Verfügt über das Talent AUSWEICHEN mit einem Rang entsprechend seiner Elementarstufe.
Heimlichkeit – Verfügt über das Talent HEIMLICHKEIT mit einem Rang entsprechend seiner Elementarstufe.
Magnetostriktion – Befindet sich der Elementar in der Nähe eines starken Magnetfelds (z.B. in einem Radius von 5 Metern x Elementarstufe eines anderen Elementars, der die Kreaturenfähigkeit *Magnetisieren* aktiv hat), erhält er einen Bonus in Höhe seiner Elementarstufe auf seine Stärke.
Odemwaffe (Schall) – Alle 1W20 Kampfrunde einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff mit WB = Elementarstufe x 3) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). Elementarstufe x 5 m langer Kegel (am Ende Elementarstufe x 3 m breit)
EP (GH) I/II/III: +33 (+2)/+66 (+3)/+99 (+5)

67: HOLMIUM (HO)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 5)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch mit körniger Struktur
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: D-E I
Fähigkeiten:
Cryomagnetismus – Wendet der Elementar seine Fähigkeit *Magnetisieren* (s.u.) bei einer Umgebungstemperatur in etwa entsprechend einem kalten Wintertag und kälter an, verstärkt sich der Effekt der Fähigkeit. Alle Angriffe mit Metallwaffen auf den Elementar erhalten einen Bonus in Höhe der dreifachen Elementarstufe, aber der Elementar erhält den gleichen Bonus auf Angriffe gegen andere Metallwesen und Träger von Metallrüstungen, und er ergreift solche Gegner bei einem Immersieg mit einer freien Metallklaue (der Elementar kann mit dieser solange nicht angreifen). Der ergriffene Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält -4 auf alle Proben pro Elementarstufe. (**Befreien:** s.u.)
Außerdem muss ein Gegner, der mit einer Metallwaffe einen Patzer oder einen Immersieg gegen den Elementar erzielt, AGI+ST – Elementarstufe x 3 würfeln. Bei Misslingen wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen und bleibt am Elementar haften.
Gedanken lesen – Der Elementar kann automatisch und nach Belieben versuchen, die Gedanken eines Ziels zu lesen wie durch den Zauber *Gedanken lesen* (Grimmoire II). Das Ziel darf automatisch und aktionsfrei GEI+VE gegen den Versuch würfeln. Gelingt der Wurf, bemerkt das Ziel den Versuch und verwehrt dem Elementar für 100 Kampfrunden Zugang zu seinen Gedanken.
Laserstrahl – Kann als Aktion einen Strahlen-Fernangriff mit einer maximalen Reichweite von Elementarstufe x 20 Metern mit einem WB gleich der Elementarstufe ausführen, gegen den jegliche Abwehr um die Elementarstufe gesenkt ist.
Magnetisieren – Kann sich als Aktion magnetisch machen (bzw. als Aktion wieder entmagnetisieren). Zwar erhalten alle Angriffe mit Metallwaffen auf den Elementar einen Bonus in Höhe der Elementarstufe, aber der Elementar erhält den gleichen Bonus auf Angriffe gegen andere Metallwesen und Träger von Metallrüstungen, und er ergreift solche Gegner bei einem Immersieg mit einer freien Metallklaue (der Elementar kann mit dieser solange nicht angreifen). Der ergriffene Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält -2 auf alle Proben pro Elementarstufe. (**Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Elementars. Der Elementar kann das Opfer jederzeit wieder frei geben.)
Außerdem muss ein Gegner, der mit einer Metallwaffe einen Patzer oder einen Immersieg gegen den Elementar erzielt, AGI+ST – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen und bleibt am Elementar haften.
EP (GH) I/II/III: +41 (+2)/+51 (+2)/+61 (+3)

68: ERBIUM (ER)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 6)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C-D I
Fähigkeiten:
Extra-Verstand – Erhält Elementarstufe als Bonus auf VE.
Licht-/Schattenfokus – Solange der Elementar physischen Kontakt zu einem Charakter hält (erfordert Konzentration des Elementars), erhalten alle licht- und schattenbasierten Schadenszauber des Charakters einen Bonus in Höhe der Elementarstufe.
Magnetisieren – Kann sich als Aktion magnetisch machen (bzw. als Aktion wieder entmagnetisieren). Zwar erhalten alle Angriffe mit Metallwaffen auf den Elementar einen Bonus in Höhe der Elementarstufe, aber der Elementar erhält den gleichen Bonus auf Angriffe gegen andere Metallwesen und Träger von Metallrüstungen, und er ergreift solche Gegner bei einem Immersieg mit einer freien Metallklaue (der Elementar kann mit dieser solange nicht angreifen). Der ergriffene Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält -2 auf alle Proben pro Elementarstufe. (**Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Elementars. Der Elementar kann das Opfer jederzeit wieder frei geben.)
Außerdem muss ein Gegner, der mit einer Metallwaffe einen Patzer oder einen Immersieg gegen den Elementar erzielt, AGI+ST – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen und bleibt am Elementar haften.
Verjüngung – Der Elementar kann als Aktion auf Berührung ein lebendes Ziel um eine Anzahl von Jahren verjüngen, die dem Ergebnis einer Probe auf KÖR+HÄ des Elementars entspricht. Ein einzelner Elementar kann diesen Effekt pro Ziel nur ein einziges Mal bewirken.
EP (GH) I/II/III: +42 (+2)/+44 (+2)/+46 (+2)

69: THULIUM (TM)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 7)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E-F I
Fähigkeiten:
Hellsichtsfokus – Solange der Elementar physischen Kontakt zu einem Charakter hält (erfordert Konzentration des Elementars), verdoppelt sich die Reichweite aller Entdeckungs- und Erkenntniszauber des Charakters.
Funkenschlag – Erhält der Elementar Schaden durch eine Metallwaffe, erleidet der Angreifer nicht abwehrbaren Feuerschaden in Höhe der Elementarstufe.
Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20/2 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Laserstrahl – Kann als Aktion einen Strahlen-Fernangriff mit einer maximalen Reichweite von Elementarstufe x 20 Metern mit einem WB gleich der Elementarstufe ausführen, gegen den jegliche Abwehr um die Elementarstufe gesenkt ist.
Odemwaffe (Feuer) – Alle 1W20 Kampfrunde einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff mit WB = Elementarstufe x 3) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). Elementarstufe x 5 m langer Kegel (am Ende Elementarstufe x 3 m breit)
EP (GH) I/II/III: +60 (+3)/+115 (+5)/+170 (+7)

70: YTTERBIUM (YB)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 8)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig weiß metallisch mit ädriger Struktur
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E-F I
Fähigkeiten:
Reizstoff – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält für den Rest des Kampfes die Elementarstufe als Abzug auf alle Proben (nicht kumulativ).
Laserstrahl – Kann als Aktion einen Strahlen-Fernangriff mit einer maximalen Reichweite von Elementarstufe x 20 Metern mit einem WB gleich der Elementarstufe ausführen, gegen den jegliche Abwehr um die Elementarstufe gesenkt ist.
Licht-/Schattenfokus – Solange der Elementar physischen Kontakt zu einem Charakter hält (erfordert Konzentration des Elementars), erhalten alle licht- und schattenbasierten Schadenszauber des Charakters einen Bonus in Höhe der Elementarstufe.
EP (GH) I/II/III: +25 (+1)/+45 (+2)/+65 (+3)

71: LUTETIUM (LU)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 1)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig weiß metallisch

Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E-F I
Fähigkeiten:
Heilungsmarkierung – Der Elementar kann als Aktion auf Berührung Wunden und Krankheitsherde etc. in einem Ziel gewissermaßen „magnetisch" für heilende Energien machen. Für 1W20 Runden erhalten alle Heilzauber und –effekte auf das Ziel einen Bonus in Höhe der Elementarstufe.
Laserstrahl – Kann als Aktion einen Strahlen-Fernangriff mit einer maximalen Reichweite von Elementarstufe x 20 Metern mit einem WB gleich der Elementarstufe ausführen, gegen den jegliche Abwehr um die Elementarstufe gesenkt ist.
Magnetisieren – Kann sich als Aktion magnetisch machen (bzw. als Aktion wieder entmagnetisieren). Zwar erhalten alle Angriffe mit Metallwaffen auf den Elementar einen Bonus in Höhe der Elementarstufe, aber der Elementar erhält den gleichen Bonus auf Angriffe gegen andere Metallwesen und Träger von Metallrüstungen, und er ergreift solche Gegner bei einem Immersieg mit einer freien Metallklaue (der Elementar kann mit dieser solange nicht angreifen). Der ergriffene Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält -2 auf alle Proben pro Elementarstufe. (**Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Elementars. Der Elementar kann das Opfer jederzeit wieder frei geben.)
Außerdem muss ein Gegner, der mit einer Metallwaffe einen Patzer oder einen Immersieg gegen den Elementar erzielt, AGI+ST – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen und bleibt am Elementar haften.
Zielmarkierung – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine AGI+VE-Probe. Bei Misslingen werden empfindliche Körperpartien gewissermaßen „magnetisch", wodurch Angriffe auf das Ziel für die Dauer eines Kampfes einen Bonus in Höhe der Elementarstufe erhalten.
EP (GH) I/II/III: +22 (+1)/+34 (+1)/+46 (+2)

72: HAFNIUM (HF)

Gruppe: Nebengruppe 4
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig weiß metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E I (alternativ kann 40: Zirconium (siehe dort) als Nexus der Stufe C verwendet werden)
Fähigkeiten:
Immun – Nicht betroffen von Rosteffekten
Metall verbessern – Kann auf Berührung als Aktion den WB von metallischen Waffen und den PA-Wert von metallischen Rüstungen sowie den Initiative-Modifikator von beiden um seine Elementarstufe verbessern (Waffen gelten als magisch). Andere metallische Gegenstände geben einen Bonus in Höhe der Elementarstufe auf Würfe zu ihrer Anwendung. Ein berührtes Metallwesen erhält Resistenz gegen Feuer und erhält die Elementarstufe auf seine Abwehr und Initiative reduziert jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe. Der Elementar kann die Fähigkeit nicht auf sich selbst anwenden.
In allen Fällen verbleibt der Effekt für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe.
Resistent – Erhält nur halben Schaden durch Säureangriffe
Strahlungsabsorber – Der Elementar erhält keinen Schaden durch radioaktive Strahlung und absorbiert alle Radioaktivität im Umkreis seiner Elementarstufe in Metern. Kreaturen in diesem Bereich sind vor den Auswirkungen radioaktiver Strahlung geschützt, sofern kein physischer Kontakt mit einer Strahlungsquelle besteht.
Thermoelektrische Aufladung – Erhält der Elementar Blitz- oder Feuerschaden, kann er für eine Anzahl von Kampfrunden, die dem erlittenen Schaden entspricht, einen Blitz-Fernangriff mit einem WB gleich der doppelten Elementarstufe verwenden, der den Panzerungsbonus metallischer Rüstungen ignoriert.
EP (GH) I/II/III: +24 (+1)/+24 (+1)/+24 (+1)

73: TANTAL (TA)

Gruppe: Nebengruppe 5
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig weiß metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: D II
Fähigkeiten:
Extra-Hart – Der Elementar erhält seine Elementarstufe auf seine Abwehr und reduziert jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe.
Immun – Erhält keinen Schaden durch Feuer- und Säureangriffe
Botschaft – Kann automatisch und nach Belieben (d.h. ohne Abklingzeit) den Zauber *Botschaft* wirken (DS GRW, S. 51). Die Reichweite beträgt dabei 15 Kilometer + 5 weitere Kilometer pro Elementarstufe, und der Effekt kann pro Einsatz 6 Wortsilben + 2 weitere Wortsilben pro Elementarstufe übertragen. Außerdem kann der Elementar nicht nur eigene Bilder und Botschaften übermitteln, sondern auch die eines Charakters, der mit ihm

während der Dauer des Effekts in physischem Kontakt steht.
Telepathie – Der Elementar kann mit jeder Kreatur im Umkreis von 10 Metern pro Elementarstufe, die über eine Sprache verfügt, telepathisch kommunizieren. Allerdings kann er telepathisch jeweils nur eine einzelne Kreatur kontaktieren.
EP (GH) I/II/III: +14 (+0)/+16 (+0)/+18 (+1)

74: WOLFRAM (W)

Gruppe: Nebengruppe 6
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig weiß metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: D II
Fähigkeiten:
Extra-Hart – Der Elementar erhält seine Elementarstufe auf seine Abwehr und reduziert jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe.

Adamantium! ...na gut, es ist Wolfram. Aber das ist schon ziemlich nah dran.
Von Jurii - http://images-of-elements.com/tungsten.php, CC BY 1.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=29562121

Extra-Schwer – Der Elementar erhält seine doppelte Elementarstufe als Bonus auf Würfe, um Effekten zu widerstehen, die ihn gegen seinen Willen bewegen bzw. Würfe, die das Ziel haben, den Elementar gegen dessen Willen zu bewegen, sind um dessen doppelte Elementarstufe erschwert. Außerdem erhält er die Kreaturenfähigkeit *Zerstampfen* (s.u.)
Immun – Erhält keinen Schaden durch Feuerangriffe oder Strahlungseffekte
Unbezwingbar – Der GA-Abzug der Metallklauen des Elementars ist verdoppelt, und Angriffe gegen den Elementar haben ihren GA-Abzug um die Elementarstufe verringert (auf ein Minimum von 0).
Zerstampfen – Kann einen Angriff pro Runde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht. Alternativ kann die Kreatur die Fähigkeit auch auf einen Gegner gleicher Größenkategorie anwenden (indem sie sich mit vollem Leib auf ihn wirft), zählt nach dem Angriff aber als am Boden liegend.
EP (GH) I/II/III: +34 (+1)/+53 (+2)/+72 (+3)

75: RHENIUM (RE)

Gruppe: Nebengruppe 7
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig weiß metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E I
Fähigkeiten:
Alchemie – Der Elementar kann magische Tränke und alchimistische Erzeugnisse herstellen als verfüge er über das Talent ALCHEMIE mit einem Talentrang in Höhe seiner Elementarstufe.
Alternativ kann er auch einen anderen Charakter als Helfer bei alchimistischen Prozeduren unterstützen und diesem so seine Talenträge in ALCHEMIE zur Verfügung stellen (bis zum Klassenmaximum des Charakters).
Ballistischer Sprung – Kann als Bewegung einen düsengetriebenen Sprung ausführen, der den Elementar um das Zehnfache seines Laufen-Wertes bewegen kann, sofern die Bewegung in gerader Linie verläuft. Hat der Elementar dabei über die gesamte Länge der Bewegung mindestens die halbe zurückzulegende Strecke Platz nach oben, kann er dabei Hindernisse von maximal dieser Höhe ignorieren.
Führt der Elementar am Ende dieser Bewegung einen Schlagen-Angriff aus, darf er seinen KÖR-Wert zu seinem Schlagen hinzuaddieren.
Extra-Schwer – Der Elementar erhält seine doppelte Elementarstufe als Bonus auf Würfe, um Effekten zu widerstehen, die ihn gegen seinen Willen bewegen bzw. Würfe, die das Ziel haben, den Elementar gegen dessen Willen zu bewegen, sind um dessen doppelte Elementarstufe erschwert. Außerdem erhält er die Kreaturenfähigkeit *Zerstampfen* (s.u.)
Feuerschutz – Kann eine andere Kreatur als Aktion durch Berührung für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe immun gegen Feuer machen.

Immun – Erhält keinen Schaden durch Feuerangriffe
Zerstampfen – Kann einen Angriff pro Runde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht. Alternativ kann die Kreatur die Fähigkeit auch auf einen Gegner gleicher Größenkategorie anwenden (indem sie sich mit vollem Leib auf ihn wirft), zählt nach dem Angriff aber als am Boden liegend.
EP (GH) I/II/III: +39 (+2)/+42 (+2)/+45 (+2)

MI? AD?

In vielen Fantasy-Settings kommen besondere Metalle vor, wie z.B. Mithril oder Adamantium. Wie passen diese zu den Elementen des Periodensystems? Zwei mögliche Lösungen möchte ich in diesem Rahmen anbieten:
1. Diese Metalle sind Legierungen (evtl sogar natürliche) oder irgendwie mit magischer Energie aufgeladen, also nicht im eigentlichen Sinne Elemente. Daher gibt es auch *keine* Elementare dieser Substanzen. Punkt.
2. Diese Metalle *sind* tatsächlich reine Elemente. Bei ihren Namen handelt es sich nur um andere Begriffe für im Periodensystem existierende Elemente. Man muss nur noch die entsprechenden Elemente identifizieren, deren Eigenschaften jenen dieser „Wundermetalle“ am nächsten kommen. Bei Adamantium beispielsweise könnte es sich sehr wohl um Wolfram handeln, die Eigenschaften von Mithril ähneln am stärksten jenen von Titan. Mit dieser Lösung kann man außerdem weitere Elemente des Periodensystems für ein Fantasy-Setting passend stilisieren, da sie in dem Setting möglicherweise unter anderem Namen als magische, mystische oder wundersame Substanzen bekannt sind.

76: OSMIUM (OS)

Gruppe: Nebengruppe 8
Basistyp: Metall
Aussehen: bläulich weiß metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E-F I

Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Wuchtangriffe
Ballistischer Sprung – Kann als Bewegung einen düsengetriebenen Sprung ausführen, der den Elementar um das Zehnfache seines Laufen-Wertes bewegen kann, sofern die Bewegung in gerader Linie verläuft. Hat der Elementar dabei über die gesamte Länge der Bewegung mindestens die halbe zurückzulegende Strecke Platz nach oben, kann er dabei Hindernisse von maximal dieser Höhe ignorieren.
Führt der Elementar am Ende dieser Bewegung einen Schlagen-Angriff aus, darf er seinen KÖR-Wert zu seinem Schlagen hinzuaddieren.
Extra-Schwer – Der Elementar erhält seine doppelte Elementarstufe als Bonus auf Würfe, um Effekten zu widerstehen, die ihn gegen seinen Willen bewegen bzw. Würfe, die das Ziel haben, den Elementar gegen dessen Willen zu bewegen, sind um dessen doppelte Elementarstufe erschwert. Außerdem erhält er die Kreaturenfähigkeit *Zerstampfen* (s.u.)
Feuerschutz – Kann eine andere Kreatur als Aktion durch Berührung für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe immun gegen Feuer machen.

Mit seinem einzigartigen bläulichen Glanz hätte Osmium einen ähnlichen historischen Stellenwert haben können wie Gold. Nur ist es ungefähr 10mal seltener und so schwer zu gewinnen, dass selbst wir es erst seit knapp 200 Jahren überhaupt kennen.
By Jurii - http://images-of-elements.com/osmium.php, CC BY 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=6786606

Geräusche imitieren – Kann als Aktion ein beliebiges Geräusch, dass der Elementar schon einmal gehört hat, an einem Punkt maximal Elementarstufe x 10 Meter vom Elementar entfernt

ertönen lassen. Der Effekt endet, wenn der Elementar sich bewegt.
Giftige Aura – Erhält der Elementar Feuerschaden, wird er von einer giftigen Staubwolke mit einem Radius von 1 Meter pro Elementarstufe eingehüllt. Betritt ein Wesen die Wolke, würfelt das Wesen eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es 2W20 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde. Die Wolke hält für eine Anzahl von Kampfrunden entsprechend dem Schaden, den der Elementar erlitten hat.
Immun – Erhält keinen Schaden durch Säureangriffe
Resistent – Erhält nur halben Schaden durch Stich- und Klingenangriffe
Zerstampfen – Kann einen Angriff pro Runde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht. Alternativ kann die Kreatur die Fähigkeit auch auf einen Gegner gleicher Größenkategorie anwenden (indem sie sich mit vollem Leib auf ihn wirft), zählt nach dem Angriff aber als am Boden liegend.
EP (GH) I/II/III: +48 (+2)/+58 (+3)/+68 (+3)

77: IRIDIUM (IR)

Gruppe: Nebengruppe 8
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig weiß metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E-F I
Fähigkeiten:
Extra-Schwer – Der Elementar erhält seine doppelte Elementarstufe als Bonus auf Würfe, um Effekten zu widerstehen, die ihn gegen seinen Willen bewegen bzw. Würfe, die das Ziel haben, den Elementar gegen dessen Willen zu bewegen, sind um dessen doppelte Elementarstufe erschwert. Außerdem erhält er die Kreaturenfähigkeit *Zerstampfen* (s.u.)
Immun – Erhält keinen Schaden durch Blitz-, Feuer-, Kälte- oder Säureangriffe. Nicht betroffen von Rostangriffen.
Metall verbessern – Kann auf Berührung als Aktion den WB von metallischen Waffen und den PA-Wert von metallischen Rüstungen sowie den Initiative-Modifikator von beiden um seine Elementarstufe verbessern (Waffen gelten als magisch). Andere metallische Gegenstände geben einen Bonus in Höhe der Elementarstufe auf Würfe zu ihrer Anwendung. Ein berührtes Metallwesen erhält Resistenz gegen Feuer und erhält die Elementarstufe auf seine Abwehr und Initiative reduziert jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe. Der Elementar kann die Fähigkeit nicht auf sich selbst anwenden.
In allen Fällen verbleibt der Effekt für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe.
Zerstampfen – Kann einen Angriff pro Runde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht. Alternativ kann die Kreatur die Fähigkeit auch auf einen Gegner gleicher Größenkategorie anwenden (indem sie sich mit vollem Leib auf ihn wirft), zählt nach dem Angriff aber als am Boden liegend.
EP (GH) I/II/III: +29 (+1)/+31 (+1)/+33 (+1)

78: PLATIN (PT)

Gruppe: Nebengruppe 8
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig matt metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E-F I
Fähigkeiten:
Alchemie – Der Elementar kann magische Tränke und alchimistische Erzeugnisse herstellen als verfüge er über das Talent ALCHEMIE mit einem Talentrang in Höhe seiner Elementarstufe.
Alternativ kann er auch einen anderen Charakter als Helfer bei alchimistischen Prozeduren unterstützen und diesem so seine Talenträge in ALCHEMIE zur Verfügung stellen (bis zum Klassenmaximum des Charakters).
Beute – Wird der Elementar zerstört, hinterlässt er Fragmente aus purem Platin mit einem Gesamtwert von Elementarstufe x 2W20 GM.
Extra-Aura – Erhält Elementarstufe als Bonus auf AU.
Extra-Schwer – Der Elementar erhält seine doppelte Elementarstufe als Bonus auf Würfe, um Effekten zu widerstehen, die ihn gegen seinen Willen bewegen bzw. Würfe, die das Ziel haben, den Elementar gegen dessen Willen zu bewegen, sind um dessen doppelte Elementarstufe erschwert. Außerdem erhält er die Kreaturenfähigkeit *Zerstampfen* (s.u.)
Geistesimmun – Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit [1] gekennzeichnet sind.
Immun – Erhält keinen Schaden durch Feuer-, Licht-, Schatten- oder Säureangriffe. Nicht betroffen von Rostangriffen.

Oxidative Katalyse – Befindet sich der Elementar im Bereich eines Feuereffekts, erhalten alle Kreaturen im Umkreis von Elementarstufe in Metern zusätzlichen Schaden durch den Feuereffekt in Höhe der Elementarstufe (vorausgesetzt sie befinden sich ebenfalls im Bereich des Feuereffekts).
Zerstampfen – Kann einen Angriff pro Runde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht. Alternativ kann die Kreatur die Fähigkeit auch auf einen Gegner gleicher Größenkategorie anwenden (indem sie sich mit vollem Leib auf ihn wirft), zählt nach dem Angriff aber als am Boden liegend.
EP (GH) I/II/III: +34 (+1)/+43 (+2)/+52 (+2)

79: GOLD (AU)

Gruppe: Nebengruppe 1
Basistyp: Metall
Aussehen: gelb glänzend metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E-F II
Fähigkeiten:
Anfällig (Optional) – Erhält doppelten Schaden durch Bissangriffe
Aura verleihen – Kann als Aktion auf Berührung die AU einer Kreatur für 1W20 Minuten um die Elementarstufe erhöhen. Der Effekt wirkt nicht kumulativ.
Beute – Wird der Elementar zerstört, hinterlässt er Fragmente aus purem Gold mit einem Gesamtwert von Elementarstufe x 2W20 GM.
Detektor – Kann automatisch im Umkreis von 2 Metern pro Elementarstufe Gifte, Krankheiten, Strahlung sowie settingabhängig Noxe entdecken und identifizieren.
Extra-Aura – Erhält Elementarstufe als Bonus auf AU.
Extra-Schwer – Der Elementar erhält seine doppelte Elementarstufe als Bonus auf Würfe, um Effekten zu widerstehen, die ihn gegen seinen Willen bewegen bzw. Würfe, die das Ziel haben, den Elementar gegen dessen Willen zu bewegen, sind um dessen doppelte Elementarstufe erschwert. Außerdem erhält er die Kreaturenfähigkeit *Zerstampfen* (s.u.)
Immun – Erhält keinen Schaden durch Feuer-, Licht-, Schatten- oder Säureangriffe. Nicht betroffen von Rostangriffen.
Reflektion – Wird ein Energie-Fernangriff direkt auf den Elementar gezielt, kann der Elementar aktionsfrei AGI+HÄ würfeln. Gelingt der Wurf, nimmt der Elementar keinen Schaden durch den Angriff. Der Angriff wird stattdessen in vollem Umfang auf den Angreifer zurück reflektiert.
Zerstampfen – Kann einen Angriff pro Runde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht. Alternativ kann die Kreatur die Fähigkeit auch auf einen Gegner gleicher Größenkategorie anwenden (indem sie sich mit vollem Leib auf ihn wirft), zählt nach dem Angriff aber als am Boden liegend.
EP (GH) I/II/III: +47 (+2)/+50 (+2)/+53 (+2)

80: QUECKSILBER (HG)

Gruppe: Nebengruppe 1
Basistyp: Flüssig
Aussehen: silbrig glänzend metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser F-X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: C-D II
Fähigkeiten:
Amalgam – Der Elementar kann mit einem freiwilligen Metallwesen verschmelzen. Dies erfordert, dass beide Kreaturen für eine volle Runde nichts anderes tun. Der Elementar wird bei diesem Prozess effektiv vernichtet. Das entsprechende Metallwesen erhält die LK des Elementars zu seiner dazu, selbst über Maximum hinaus, verliert jedoch einen Punkt PA.
Metallwesen aus Adamantium, Chrom, Eisen, Kobalt, Mangan, Molybdän oder Wolfram können von dieser Fähigkeit nicht betroffen werden.
Extra-Schwer – Der Elementar erhält seine doppelte Elementarstufe als Bonus auf Würfe, um Effekten zu widerstehen, die ihn gegen seinen Willen bewegen bzw. Würfe, die das Ziel haben, den Elementar gegen dessen Willen zu bewegen, sind um dessen doppelte Elementarstufe erschwert. Außerdem erhält er die Kreaturenfähigkeit *Schleudern* (s.u.)
Gift – Wird Schaden verursacht (auch durch Elementarstrahl), würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Odemwaffe (Quecksilberdämpfe) – Alle 1W20 Kampfrunde einsetzbar. Schießen-Angriff mit WB entsprechend Elementarstrahl, Abwehr mit *Gift trotzen*. Verursacht keinen Schaden, sondern betroffene Kreaturen sind für PE in Kampfrunden verwirrt wie durch Zauber *Verwirren* (DS GRW, S. 74). Bei Patzer auf *Gift trotzen* wird die entsprechende Kreatur wahnsinnig wie durch den Zauber *Wahnsinn* (DS GRW, S. 75). Elementarstufe

x 5 m langer Kegel (am Ende Elementarstufe x 3 m breit)
Quecksilberlampe – Beginnt durch erlittenen Blitzschaden für eine Anzahl an Kampfrunden entsprechend dem erlittenen Schaden mit der Helligkeit eines Lagerfeuers in gelblich-weißem Licht zu leuchten.
Schleudern – Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, für den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.
Verschlingen – Schlagen-Immersieg (Flüssiger Hieb) verschlingt Ziel (sofern Metallwesen und gleiche Größenkategorie), welches fortan jede Kampfrunde einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Elementarstufe und einen Malus von 8 auf alle Proben erhält. Stirbt das verschlungene Opfer, erhält der Elementar dessen LK zu seiner eigenen hinzu, selbst über Maximum hinaus. Befreien: *Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann sich der Verschlungene augenblicklich befreien, wenn dieser noch lebt.*
Metallwesen aus Adamantium, Chrom, Eisen, Kobalt, Mangan, Molybdän oder Wolfram sind gegen diese Fähigkeit immun.
Wahnehmung – Verfügt über das Talent WAHRNEHMUNG mit einem Rang entsprechend seiner Elementarstufe.
EP (GH) I/II/III: +78 (+4)/+91 (+4)/+104 (+5)

81: THALLIUM (TL)

Gruppe: Hauptgruppe 3
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig glänzend metallisch, meistens etwas schwärzlich angelaufen
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X (Pilze F)
Reinform: D-E I, altes Rattengift C II
Fähigkeiten:
Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es 2W20 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Heimlichkeit – Verfügt über das Talent HEIMLICHKEIT mit einem Rang entsprechend seiner Elementarstufe.
Leben entdecken – Spürt automatisch die Präsenz lebender Wesen in einem Umkreis von Elementarstufe x 5 Metern und kann diese mit einem erfolgreichen Entdecken-Wurf lokalisieren (aktiv versteckte Kreaturen dürfen Verbergen dagegen würfeln). Bei einem Immersieg auf den Entdecken-Wurf identifiziert der Elementar die genaue Art einer Kreatur. Einzelne Individuen kann die Fähigkeit nicht unterscheiden.
Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Thalliumlampe – Beginnt durch erlittenen Blitzschaden für eine Anzahl an Kampfrunden entsprechend dem erlittenen Schaden mit der Helligkeit eines Lagerfeuers in grünlich-gelbem Licht zu leuchten.
Weich – PA-Bonus ist um 1 gesenkt.
Werteverlust – Pro schadensverursachendem Immersieg wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers Allheilung wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.
EP (GH) I/II/III: +41 (+2)/+62 (+3)/+83 (+4)

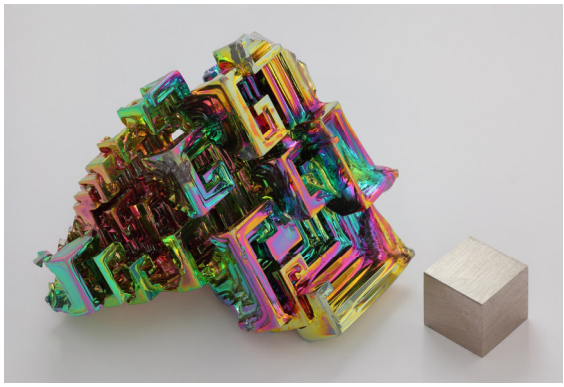
82: BLEI (PB)

Gruppe: Nebengruppe 4
Basistyp: Metall
Aussehen: matt grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre F-X, Meerwasser X, Trinkwasser F-X, Erdboden F-X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: B III, Uranerz C-D II
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Säureangriffe.
Bleigeschoss – Schießen-Angriff mit WB und GA-Abzug entsprechend Metallklauen-Angriff
Extra-Schwer – Der Elementar erhält seine doppelte Elementarstufe als Bonus auf Würfe, um Effekten zu widerstehen, die ihn gegen seinen Willen bewegen bzw. Würfe, die das Ziel haben, den Elementar gegen dessen Willen zu bewegen, sind um dessen doppelte Elementarstufe erschwert. Außerdem erhält er die Kreaturenfähigkeit *Zerstampfen* (s.u.)
Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Immun – Erhält keinen Schaden durch Strahlungsangriffe oder –effekte.
Strahlenschutz – Kann eine andere Kreatur als Aktion durch Berührung für 1W20 Kampfrunden pro Elementarstufe immun gegen Strahlung machen.
Wasser kontrollieren – Kann den Zauber *Telekinese* (DS GRW, S. 69) einsetzen, benutzt dafür aber KÖR+GE statt seinen Zielzauber-Wert, und der Elementar kann die Fähigkeit nur auf flüssiges Wasser und wasserhaltige Flüssigkeiten einsetzen, die er sehen kann.
Weich – PA-Bonus ist um 1 gesenkt.
Zerstampfen – Kann einen Angriff pro Runde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+

Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht. Alternativ kann die Kreatur die Fähigkeit auch auf einen Gegner gleicher Größenkategorie anwenden (indem sie sich mit vollem Leib auf ihn wirft), zählt nach dem Angriff aber als am Boden liegend.
EP (GH) I/II/III: +49 (+2)/+61 (+3)/+73 (+3)

83: BISMUT (BI)

Gruppe: Nebengruppe 5
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig metallisch, regenbogenfarben schillernd, mit würfelförmig kristallinen Oberflächenstrukturen
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F, Trinkwasser F-X, Erdboden F-X, Felsgestein F, tierischer Organismus F-X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: B-C II, Uranerz C-D II
Fähigkeiten:
Magnetisieren – Kann sich als Aktion magnetisch machen (bzw. als Aktion wieder entmagnetisieren). Zwar erhalten alle Angriffe mit Metallwaffen auf den Elementar einen Bonus in Höhe der Elementarstufe, aber der Elementar erhält den gleichen Bonus auf Angriffe gegen andere Metallwesen und Träger von Metallrüstungen, und er ergreift solche Gegner bei einem Immersieg mit einer freien Metallklaue (der Elementar kann mit dieser solange nicht angreifen). Der ergriffene Gegner kann sich nicht frei bewegen und erhält -2 auf alle Proben pro Elementarstufe. (**Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Elementars. Der Elementar kann das Opfer jederzeit wieder frei geben.)
Außerdem muss ein Gegner, der mit einer Metallwaffe einen Patzer oder einen Immersieg gegen den Elementar erzielt, AGI+ST – Elementarstufe würfeln. Bei Misslingen wird ihm die Waffe aus der Hand gerissen und bleibt am Elementar haften.
Extra-Schwer – Der Elementar erhält seine doppelte Elementarstufe als Bonus auf Würfe, um Effekten zu widerstehen, die ihn gegen seinen Willen bewegen bzw. Würfe, die das Ziel haben, den Elementar gegen dessen Willen zu bewegen, sind um dessen doppelte Elementarstufe erschwert. Außerdem erhält er die Kreaturenfähigkeit *Zerstampfen* (s.u.)
Gift/Krankheit heilen – Kann als Aktion auf Berührung einen Krankheits- oder Vergiftungseffekt, von dem eine Kreatur betroffen ist, beenden. Dies erfordert einen erfolgreichen KÖR+AU-Wurf des Elementars, der zusätzlich (nach Maßgabe des Spielleiters) durch die Schwere des Effekts erschwert sein kann.
Immun – Erhält keinen Schaden durch Strahlungsangriffe oder –effekte.
Hypnotisches Schillern – Wird der Elementar von einem Feuereffekt betroffen, verstärkt sich das regenbogenfarbige Schimmern seines Metallkörpers zu einem hypnotischen Schillern für eine Anzahl an Kampfrunden gleich dem Schaden, den der Feuereffekt verursacht hat. Alle nicht geistesimmunen Kreaturen in einem Umkreis von Elementarstufe x 5 Metern, die den Elementar sehen können, müssen GEI+VE würfeln. Bei Misserfolg starren sie gebannt auf den Elementar wie unter dem Zauber *Brimborium* (Grimmoire III, alternativ: *Halt*, DS GRW, S. 58). Ist einer Kreatur der GEI+VE-Wurf gelungen, ist sie gegen das Schillern immun, bis der Elementar erneut von einem Feuereffekt betroffen wird.



Farbenprächtiger als Bismut kann ein Element kaum sein. Seine natürliche Farbe ist zwar eigentlich silbrig-metallisch, aber die sieht man nur selten unter der bunt schillernden Oxidschicht.
By Alchemist-hp (talk) (www.pse-mendelejew.de) - Own work, FAL, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=12387324

Zerstampfen – Kann einen Angriff pro Runde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht. Alternativ kann die Kreatur die Fähigkeit auch auf einen Gegner gleicher Größenkategorie anwenden (indem sie sich mit vollem Leib auf ihn wirft), zählt nach dem Angriff aber als am Boden liegend.
EP (GH) I/II/III: +37 (+2)/+39 (+2)/+41 (+2)

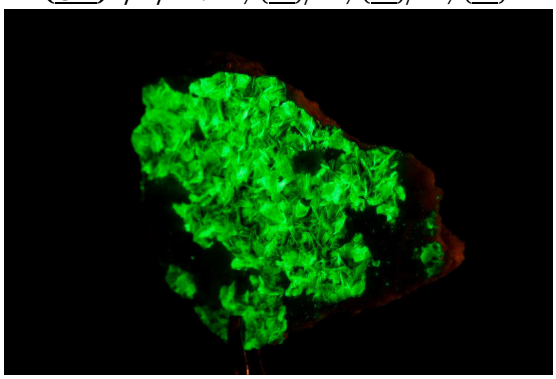
84: POLONIUM (PO)

Gruppe: Nebengruppe 6
Basistyp: Metall
Aussehen: metallisch grau
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F-X, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I, Uranerz C-D II
Fähigkeiten:

Blitzstrahl – Kann als Aktion einen Blitz-Fernangriff mit einer maximalen Reichweite von Elementarstufe x 20 Metern mit einem WB gleich der Elementarstufe ausführen. PA-Boni von Metallrüstungen zählen nicht zur Abwehr gegen den Angriff.
Heimlichkeit – Verfügt über das Talent HEIMLICHKEIT mit einem Rang entsprechend seiner Elementarstufe.
Klauen erhitzen – Der Elementar kann als Aktion nach Belieben einen Effekt auf seine Metallklauen wirken, der wie der Zauber *Flammenklinge* wirkt (DS GRW, S. 56). Der Effekt hält, bis der Elementar ihn als Aktion wieder beendet.
Lichtaura – Kann als Aktion eine blaugrüne Lichtaura von der Stärke eines Lagerfeuers zentriert auf sich aktivieren (weitere Aktion zum wieder Deaktivieren).
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Metallklauen des Elementars) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 26. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 26.
Starkes Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang die doppelte Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
EP (GH) I/II/III: +61 (+3)/+82 (+4)/+103 (+5)

85: ASTAT (AT)

Gruppe: Nebengruppe 7
Basistyp: Feststoff
Aussehen: Purpurschwarz kristallin
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein X, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I, Uranerz C-D II
Fähigkeiten:
Ausphasen – Kann als Aktion nach Belieben durchlässig werden, wie durch den Zauber *Durchlässig* (DS GRW, S. 53). In diesem Zustand kann der Elementar nicht von Angriffen betroffen werden (außer solchen, die auf den Geist wirken), kann aber auch selbst keine andere Kreatur mit seinen Fähigkeiten oder Angriffen betreffen (außer Radioaktivität, s. u.).
Die Durchlässigkeit besteht, bis der Elementar sie als Aktion beendet.
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Pranken des Elementars) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 7. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 7.
Spalten – Kann sich in zwei Elementare gleichen Typs mit einer Größenkategorie kleiner aufspalten. Verbleibende und maximale LK der Ausgangskreatur werden auf die beiden neuen Elementare gleichmäßig verteilt, Schlagen und Abwehr entsprechen der Ausgangskreatur -4. Modifikatoren für Größe sind darin noch nicht enthalten.
Hat der Elementar bereits GK: winzig, kann er sich nicht weiter aufspalten.
EP (GH) I/II/III: +27 (+1)/+27 (+1)/+27 (+1)



Nein, das ist kein Astat. Das ist ein unter Schwarzlicht fluoreszierendes Uranerz. Da ist aber garantiert ein bisschen Astat drin!
By Elahe81 - Own work, CC BY-SA 4.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=47724239

86: RADON (RD)

Gruppe: Nebengruppe 8
Basistyp: Gas
Aussehen: Unsichtbar
Vorkommen: Atmosphäre F, Meerwasser F-X, Trinkwasser X, Erdboden F-X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: E II, Uranerz C-D II
Fähigkeiten:
Erdgleiten – Kann sich mit halbem Laufen durch natürliches und bearbeitetes Gestein bewegen (aber durch keine anderen Materialien!), als stünde die Kreatur unter dem Zauber *Durchlässig* (DS GRW, S. 53).
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar

(einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Gasfaust oder Odemwaffe des Elementars) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 10. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 10.
Immun – Erhält keinen Schaden durch Feuer- oder Blitzangriffe
Resistent – Erhält nur halben Schaden durch Säureangriffe
Unsichtbar – Alle Angriffe auf den Elementar erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Angreifer keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Alle Abwehrwürfe gegen Angriffe des Elementars erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Verteidiger keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Der Elementar erhält +8 auf alle Würfe, um seine Anwesenheit zu verbergen.
Heilendes Licht – Solange der Elementar sichtbar ist, kann er als Aktion den Zauber *Heilendes Licht* (DS GRW, S. 60) verwenden, mit einem PW entsprechend KÖR+GE und einer Reichweite von Elementarstufe x 2 Metern. Die Abklingzeit des Zaubers muss der Elementar ganz normal beachten.
Radonleuchte – Wird durch Blitzangriffe sichtbar für eine Anzahl an Kampfrunden entsprechend dem PE des Angriffes und leuchtet mit der Helligkeit eines Lagerfeuers in tiefrotem Licht.
EP (GH) I/II/III: +46 (+2)/+46 (+2)/+46 (+2)

87: FRANCIUM (FR)

Gruppe: Hauptgruppe 1
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig glänzend metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein X, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I, Uranerz C-D II
Fähigkeiten:
Aggregatswechsel – Bei Temperaturen entsprechend eines warmen Sommertags oder wärmer kann der Elementar als Aktion zum Basistyp Flüssig wechseln
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuer-, Klingen- und Säureangriffe. Wasser verursacht Schaden wie Säure (DS GRW S. 84).
Entflammbar – Erhält bei Kontakt mit Luft oder Wasser Flammenaura. Diese verursacht pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden am Elementar in Höhe seiner Elementarstufe +1 (unbeeinflusst von Anfällig), erhöht seine Angriffswerte um seine Elementarstufe x 2, und verursacht bei Immersieg zusätzlichen Schaden in Höhe von W20 x Elementarstufe.
Entflammt verwendet die Kreatur die Werte eines Flüssig-Elementars gleicher Stufe.
Laugenangriff – Bei einem erfolgreichen Angriff wird ein getroffener Gegner für eine Anzahl von Kampfrunden gleich der Elementarstufe weiter verätzt und erhält automatisch Schaden in Höhe des Ergebnisses einer Probe mit dem PW: 10 + Elementarstufe x 3. Dieser Schaden darf ohne PA-Boni durch Gegenstände abgewehrt werden. Dies ist ***kein*** Säureschaden; entsprechende Schutzeffekte sind unwirksam.
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Metallklauen, des Flüssigen Hiebs oder des Elementarstrahls des Elementars) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 22. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 22.
EP (GH) I/II/III: +55 (+3)/+60 (+3)/+65 (+3)

88: RADIUM (RA)

Gruppe: Hauptgruppe 2
Basistyp: Metall
Aussehen: stumpf metallisch grau
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser F-X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I, Uranerz C-D II
Fähigkeiten:
Aerosolisierung – Kann als Aktion eine staubförmige Gestalt annehmen, in der er die Werte eines Gas-Elementars gleicher Stufe verwendet
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuer- und Säureangriffe. Wasser verursacht Schaden wie Säure (DS GRW S. 84).
Durchsicht – Kann nach Belieben als Aktion automatisch den Zauber *Durchsicht* (DS GRW, S. 53) verwenden und dabei Elementarstufe in Metern weit sehen.
Entflammbar – Erhält bei Kontakt mit Luft oder Wasser Flammenaura. Diese verursacht pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden am Elementar in Höhe seiner Elementarstufe +1 (unbeeinflusst von Anfällig), erhöht seine Angriffswerte um seine Elementarstufe x 2, und verursacht bei Immersieg zusätzlichen Schaden in Höhe von W20 x Elementarstufe.

Entflammt verwendet die Kreatur die Werte eines Flüssig-Elementars gleicher Stufe.
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Metallklauen, der Gasfaust oder Odemwaffe des Elementars) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 20. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 20.
EP (GH) I/II/III: +40 (+2)/+44 (+2)/+46 (+2)

89: ACTINIUM (AC)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 3)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I, Uranerz C-D II
Fähigkeiten:
Lichtaura – Kann als Aktion eine blassblaue Lichtaura von der Stärke eines Lagerfeuers zentriert auf sich aktivieren (weitere Aktion zum wieder Deaktivieren).
Neutronenstrahl – Kann als Aktion einen Strahlen-Fernangriff mit einer maximalen Reichweite von Elementarstufe x 20 Metern mit einem WB gleich der Elementarstufe ausführen, gegen den jegliche Abwehr um die Elementarstufe gesenkt ist.
Oxidschutz – Erleidet der Elementar einen Rostangriff, erhält er lediglich -1 auf alle Kampfwerte und ist von da an gegen Rosteffekte immun.
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Metallklauen) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 18. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 18.
EP (GH) I/II/III: +38 (+2)/+48 (+2)/+58 (+3)

90: THORIUM (TH)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 4)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: D II, Uranerz C-D II
Fähigkeiten:
Extra-Schwer – Der Elementar erhält seine doppelte Elementarstufe als Bonus auf Würfe, um Effekten zu widerstehen, die ihn gegen seinen Willen bewegen bzw. Würfe, die das Ziel haben, den Elementar gegen dessen Willen zu bewegen, sind um dessen doppelte Elementarstufe erschwert. Außerdem erhält er die Kreaturenfähigkeit *Zerstampfen* (s.u.)
Gleißendes Feuer – Solange der Elementar physischen Kontakt zu einem Charakter hält (erfordert Konzentration des Elementars), erhalten alle licht- und feuerbasierten Schadenszauber des Charakters einen Blendeffekt, der Gegner für eine Anzahl an Kampfrunden gleich dem erlittenen Schaden blendet wie durch den Zauber *Blenden* (DS GRW, S 51).
Thoriumblitz – Bei einem Immersieg mit den Metallklauen ist der getroffene Gegner außerdem für 1W20 Kampfrunden geblendet wie durch den Zauber *Blenden* (DS GRW, S 51).
Zerstampfen – Kann einen Angriff pro Runde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht. Alternativ kann die Kreatur die Fähigkeit auch auf einen Gegner gleicher Größenkategorie anwenden (indem sie sich mit vollem Leib auf ihn wirft), zählt nach dem Angriff aber als am Boden liegend.
EP (GH) I/II/III: +19 (+1)/+21 (+1)/+23 (+1)

FREUNDLICH STRAHLEND

Ja, ja, Thorium ist radioaktiv. Wismut auch. Aber in ihren stabilsten Isotopen ist die Strahlung so schwach, dass sie praktisch harmlos ist und sowohl nuklear- als auch spieltechnisch vernachlässigt werden kann.

91: PROTACTINIUM (PA)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 5)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch

Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I, Uranerz C-D II
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden durch Feuer- und Säureangriffe.
Regeneration – Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW:KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.
Starkes Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang die doppelte Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Metallklauen) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 19. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 19.
EP (GH) I/II/III: +48 (+2)/+52 (+2)/+56 (+3)

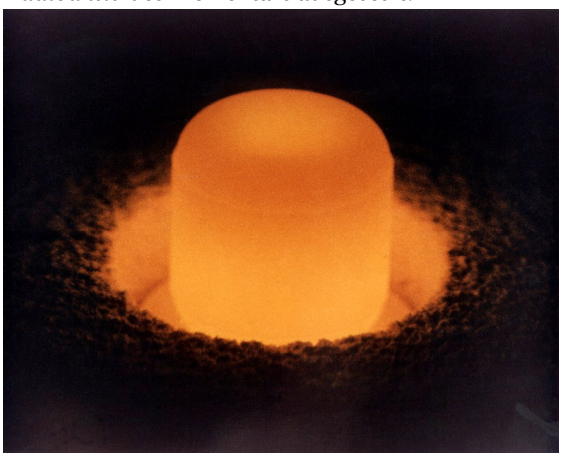
92: URAN (U)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 6)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I, Uranerz C-D II
Fähigkeiten:
Extra-Hart – Der Elementar erhält seine Elementarstufe auf seine Abwehr und reduziert jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe.
Extra-Schwer – Der Elementar erhält seine doppelte Elementarstufe als Bonus auf Würfe, um Effekten zu widerstehen, die ihn gegen seinen Willen bewegen bzw. Würfe, die das Ziel haben, den Elementar gegen dessen Willen zu bewegen, sind um dessen doppelte Elementarstufe erschwert. Außerdem erhält er die Kreaturenfähigkeit *Zerstampfen* (s.u.)
Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Nuklearexplosion – Kann als Aktion explodieren und richtet dabei in einem Umkreis von 5 Metern x Elementarstufe nicht abwehrbaren Feuerschaden in Höhe von 2W20 pro Elementarstufe an. Kreaturen in doppeltem Umkreis (den Explosionsradius eingeschlossen) gelten als der Kreaturenfähigkeit: *Radioaktiv* (s.u.) des Elementars ausgesetzt. Für weitere 1W20 Tage pro Elementarstufe ist dieser Gesamtbereich radioaktiv verseucht, und jede Kreatur gilt jede In jeder Runde, in der sie sich in diesem Bereich befindet als der Kreaturenfähigkeit: *Radioaktiv* des Elementars ausgesetzt.
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Metallklauen) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 6. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 6.
Urangeschoss – Schießen-Angriff mit WB und GA-Abzug entsprechend Metallklauen-Angriff
Zerstampfen – Kann einen Angriff pro Runde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht. Alternativ kann die Kreatur die Fähigkeit auch auf einen Gegner gleicher Größenkategorie anwenden (indem sie sich mit vollem Leib auf ihn wirft), zählt nach dem Angriff aber als am Boden liegend.
EP (GH) I/II/III: +45 (+2)/+69 (+4)/+93 (+5)

93: NEPTUNIUM (NP)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 7)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I, Uranerz C-D II
Fähigkeiten:
Extra-Hart – Der Elementar erhält seine Elementarstufe auf seine Abwehr und reduziert jeden erhaltenen abwehrbaren Schaden zusätzlich um seine Elementarstufe.
Extra-Schwer – Der Elementar erhält seine doppelte Elementarstufe als Bonus auf Würfe, um Effekten zu widerstehen, die ihn gegen seinen Willen bewegen bzw. Würfe, die das Ziel haben, den Elementar gegen dessen Willen zu bewegen, sind

um dessen doppelte Elementarstufe erschwert. Außerdem erhält er die Kreaturenfähigkeit *Zerstampfen* (s.u.)
Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang die Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
Nuklearexplosion – Kann als Aktion explodieren und richtet dabei in einem Umkreis von 5 Metern x Elementarstufe nicht abwehrbaren Feuerschaden in Höhe von 2W20 pro Elementarstufe an. Kreaturen in doppeltem Umkreis (den Explosionsradius eingeschlossen) gelten als der Kreaturenfähigkeit: *Radioaktiv* (s.u.) des Elementars ausgesetzt. Für weitere 1W20 Tage pro Elementarstufe ist dieser Gesamtbereich radioaktiv verseucht, und jede Kreatur gilt jede In jeder Runde, in der sie sich in diesem Bereich befindet als der Kreaturenfähigkeit: *Radioaktiv* des Elementars ausgesetzt.



So sieht ein Radionuklid aus, das durch die Hitze des eigenen thermonuklearen Zerfalls glüht.
Von Department of Energy - http://www.doedigitalarchive.doe.gov/ImageDetailView.cfm?ImageID=2006407&page=search&pageid=thumb, Gemeinfrei, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1034533

Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Metallklauen) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 12. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 12.
Thermonuklearer Zerfall – Der Elementar kann nach Belieben als Aktion sich selbst zum Glühen bringen. Dies verursacht pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden am Elementar in Höhe seiner Elementarstufe, erhöht seine Angriffswerte um seine Elementarstufe, und verursacht bei Immersieg zusätzlichen Schaden in Höhe von W20 x Elementarstufe.
Der Effekt bleibt bestehen, bis der Elementar ihn als Aktion beendet.
Zerstampfen – Kann einen Angriff pro Runde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht. Alternativ kann die Kreatur die Fähigkeit auch auf einen Gegner gleicher Größenkategorie anwenden (indem sie sich mit vollem Leib auf ihn wirft), zählt nach dem Angriff aber als am Boden liegend.
EP (GH) I/II/III: +60 (+3)/+85 (+4)/+110 (+5)

94: PLUTONIUM (PU)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 8)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I, Uranerz C-D II
Fähigkeiten:
Extra-Schwer – Der Elementar erhält seine doppelte Elementarstufe als Bonus auf Würfe, um Effekten zu widerstehen, die ihn gegen seinen Willen bewegen bzw. Würfe, die das Ziel haben, den Elementar gegen dessen Willen zu bewegen, sind um dessen doppelte Elementarstufe erschwert. Außerdem erhält er die Kreaturenfähigkeit *Zerstampfen* (s.u.)
Nuklearexplosion – Kann als Aktion explodieren und richtet dabei in einem Umkreis von 5 Metern x Elementarstufe nicht abwehrbaren Feuerschaden in Höhe von 2W20 pro Elementarstufe an. Kreaturen in doppeltem Umkreis (den Explosionsradius eingeschlossen) gelten als der Kreaturenfähigkeit: *Radioaktiv* (s.u.) des Elementars ausgesetzt. Für weitere 1W20 Tage pro Elementarstufe ist dieser Gesamtbereich radioaktiv verseucht, und jede Kreatur gilt jede In jeder Runde, in der sie sich in diesem Bereich befindet als der Kreaturenfähigkeit: *Radioaktiv* des Elementars ausgesetzt.
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Metallklauen) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 8. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.

Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 8.

Resistent – Erhält nur halben Schaden durch Blitz- oder Feuerangriffe

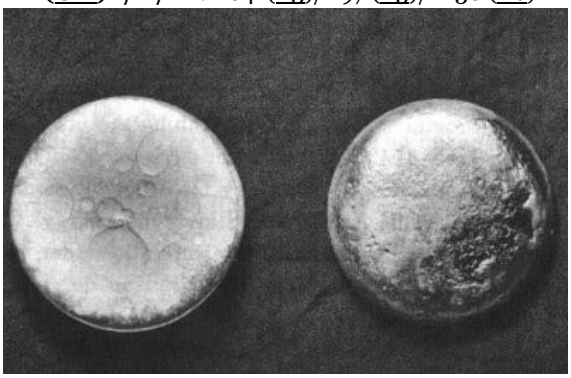
Starkes Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang die doppelte Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.

Thermonuklearer Zerfall – Der Elementar kann nach Belieben als Aktion sich selbst zum Glühen bringen. Dies verursacht pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden am Elementar in Höhe seiner Elementarstufe, erhöht seine Angriffswerte um seine Elementarstufe, und verursacht bei Immersieg zusätzlichen Schaden in Höhe von W20 x Elementarstufe.

Der Effekt bleibt bestehen, bis der Elementar ihn als Aktion beendet.

Zerstampfen – Kann einen Angriff pro Runde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht. Alternativ kann die Kreatur die Fähigkeit auch auf einen Gegner gleicher Größenkategorie anwenden (indem sie sich mit vollem Leib auf ihn wirft), zählt nach dem Angriff aber als am Boden liegend.

EP (GH) I/II/III: +64 (+3)/+97 (+5)/+130 (+6)



So harmlos sieht Plutonium aus...
By U.S. Department of Energy, - http://images-of-elements.com/plutonium.php, Public Domain, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=10421639

95: AMERICIUM (AM)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 1)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I
Fähigkeiten:

Feuersinn – Der Elementar nimmt automatisch Rauch, Feuer und Glutherde im Umkreis von 10 Metern x Elementarstufe wahr.

Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Metallklauen) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 17. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.

Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 17.

Sonar – Der Elementar orientiert sich per Sonar und ist nicht auf Sicht angewiesen. Sein „Sonar" ist strahlungsbasiert und funktioniert auch unter schallunterdrückenden Bedingungen (z.B. magische Stille, Vakuum).

Starkes Gift – Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang die doppelte Elementarstufe als nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.

EP (GH) I/II/III: +47 (+2)/+67 (+3)/+87 (+4)

96: CURIUM (CM)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 2)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I
Fähigkeiten:

Kälteschild – Erleidet der Elementar Kälteschaden, erhält er einen Bonus in Höhe des erlittenen Schadens für eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem erlittenen Schaden.

Materieanalyse – Der Elementar kann die Zusammensetzung eines Objekts eine Größenkategorie kleiner als seine eigene ermitteln und so die enthaltenen Substanzen und ihren Anteil am Gesamtobjekt analysieren. Der Vorgang erfordert eine Minute, während der der Elementar Kontakt mit dem Objekt aufrecht erhalten und sich konzentrieren muss.

Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Metallklauen) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 14. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt

werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 14.
Thermonuklearer Zerfall – Der Elementar kann nach Belieben als Aktion sich selbst zum Glühen bringen. Dies verursacht pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden am Elementar in Höhe seiner Elementarstufe, erhöht seine Angriffswerte um seine Elementarstufe, und verursacht bei Immersieg zusätzlichen Schaden in Höhe von W20 x Elementarstufe.
Der Effekt bleibt bestehen, bis der Elementar ihn als Aktion beendet.
EP (GH) I/II/III: +23 (+1)/+24(+1)/+25 (+1)

97: BERKELIUM (BK)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 3)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I
Fähigkeiten:
Anfällig – Erhält doppelten Schaden von Klingen- und Wuchtangriffen
Extra-Schwer – Der Elementar erhält seine doppelte Elementarstufe als Bonus auf Würfe, um Effekten zu widerstehen, die ihn gegen seinen Willen bewegen bzw. Würfe, die das Ziel haben, den Elementar gegen dessen Willen zu bewegen, sind um dessen doppelte Elementarstufe erschwert. Außerdem erhält er die Kreaturenfähigkeit *Zerstampfen* (s.u.)
Nukleare Transmutation – Kann sich als Aktion in einen anderen Elementar gleicher Elementarstufe eines Elements mit Ordnungszahl 82 oder höher verwandeln. Die Umwandlung ist endgültig und unumkehrbar, gibt dem Elementar jedoch seine volle LK zurück und beendet alle anhaltenden Effekte auf ihm, sowohl positive als auch negative.
Quantenparadox – Kann den Zauber *Chaoszauber* (Grimmoire V) mit einer Reichweite bis zu Elementarstufe x 2 Metern auf ein Ziel wirken. Der Effekt ist automatisch erfolgreich, das Probenergebnis entspricht 1W20 - (KÖR+AU) des Ziels, Minimum 1. Der Elementar muss die Abklingzeit ganz normal beachten.
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Metallklauen) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 4. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 4.
Zerstampfen – Kann einen Angriff pro Runde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht. Alternativ kann die Kreatur die Fähigkeit auch auf einen Gegner gleicher Größenkategorie anwenden (indem sie sich mit vollem Leib auf ihn wirft), zählt nach dem Angriff aber als am Boden liegend.
EP (GH) I/II/III: +53 (+2)/+55 (+2)/+57 (+3)

98: CALIFORNIUM (CF)

Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 4)
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I
Fähigkeiten:
Materieanalyse – Der Elementar kann die Zusammensetzung eines Objekts eine Größenkategorie kleiner als seine eigene ermitteln und so die enthaltenen Substanzen und ihren Anteil am Gesamtobjekt analysieren. Der Vorgang erfordert eine Minute, während der der Elementar Kontakt mit dem Objekt aufrecht erhalten und sich konzentrieren muss.
Materie entdecken – Kann in einem Umkreis von 5 Metern x Elementarstufe die Anwesenheit, Richtung und Entfernung von Substanzen spüren, sofern der Elementar Kontakt mit einer Probe der zu suchenden Substanz hat.
Neutronenstrahl – Kann als Aktion einen Strahlen-Fernangriff mit einer maximalen Reichweite von Elementarstufe x 20 Metern mit einem WB gleich der Elementarstufe ausführen, gegen den jegliche Abwehr um die Elementarstufe gesenkt ist.
Nukleare Anregung – Als Aktion auf Berührung kann der Elementar bei einer anderen Kreatur mit den Kreaturenfähigkeiten: *Nuklearexplosion* oder *Thermonuklearer Zerfall* eine dieser beiden Fähigkeiten auslösen. Dies kostet die Zielkreatur keine Aktion. Eine unwillige Kreatur darf KÖR+HÄ dagegen würfeln.
Der Elementar kann die Fähigkeit auf sich selbst anwenden.

WO ZUM GEIER LIEGT DENN KALIFORNIEN?*

Eine Problematik für viele Fantasy-Settings in Bezug auf periodische Elemente besteht darin, dass viele davon nach irdischen Orten benannt sind, zum Beispiel eben Berkelium, Californium oder Americium (und noch viele, viele mehr). Eventuell könnte es notwendig sein, diesen allen einen Namen zu geben, der besser ins Setting passt.
Andererseits benutzt ohnehin keine Spielgruppe wirklich die Sprache, die ihre Spielercharaktere benutzen würde, somit könnte man auch die wissenschaftlichen Namen beibehalten und annehmen, dass man am Spieltisch eben eine direkte Übersetzung der Begriffe verwendet, die die Charaktere der Spielwelt verwenden würden.
Genau genommen tut ihr das ohnehin schon, wenn ihr im Spiel über Kupfermünzen sprecht – denn die Bezeichnung „Kupfer“ leitet sich von der Insel Zypern ab (KYPROS in Altgriechisch). Und in den meisten Fantasy-Welten gibt es kein Zypern. Warum sollte Kupfer dort also diesen Namen tragen?

*Ja, diese Überschrift enthält ein ganz obskures und voll beabsichtigtes Wortspiel. Wer's findet kann's ja in seine Forensignatur schreiben.

Nukleare Anreicherung – Als Aktion auf Berührung kann der Elementar einer anderen Kreatur mit der Kreaturenfähigkeit: *Radioaktiv* permanent die Kreaturenfähigkeiten: *Nuklearexplosion* oder *Thermonuklearer Zerfall* verleihen. Eine unwillige Kreatur darf KÖR+HÄ dagegen würfeln.
Der Elementar kann die Fähigkeit auf sich selbst anwenden.
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Metallklauen) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 24. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 24.
EP (GH) I/II/III: +44 (+2)/+54 (+2)/+64 (+3)

99: EINSTEINIUM (ES)
Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 5)
100: FERMIIUM (FM)
Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 6)
101: MENDELEVIUM (MD)
Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe7)
102: NOBELIUM (NO)
Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 8)
103: LAWRENCIUM (LW)
Gruppe: Nebengruppe 3 (Herbeirufungsgruppe 1)
104: RUTHERFORDIUM (RF)
Gruppe: Nebengruppe 4
105: DUBNIUM (DB)
Gruppe: Nebengruppe 5
106: SEABORGIUM (SG)
Gruppe: Nebengruppe 6
107: BOHRIUM (BH)
Gruppe: Nebengruppe 7
108: HASSIUM (HS)
Gruppe: Nebengruppe 8
109: MEITNERIUM (MT)
Gruppe: Nebengruppe 8
110: DARMSTADTIUM (DS)
Gruppe: Nebengruppe 8
111: ROENTGENIUM (RG)
Gruppe: Nebengruppe 1
112: COPERNICIUM (CN)
Gruppe: Nebengruppe2
113: NIHONIUM (NH)
Gruppe: Hauptgruppe 3
114: FLEROVIUM (FL)
Gruppe: Hauptgruppe 4
115: MOSCOVIUM (MC)
Gruppe: Hauptgruppe 5
116: LIVERMORIUM (LV)
Gruppe: Hauptgruppe 6
Basistyp: Metall
Aussehen: silbrig grau metallisch
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein X, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I
Fähigkeiten:
Thermonuklearer Zerfall – Der Elementar kann nach Belieben als Aktion sich selbst zum Glühen bringen. Dies verursacht pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden am Elementar in Höhe seiner Elementarstufe, erhöht seine Angriffswerte um seine Elementarstufe, und verursacht bei Immersieg

zusätzlichen Schaden in Höhe von W20 x Elementarstufe.
Der Effekt bleibt bestehen, bis der Elementar ihn als Aktion beendet.
Nuklearexplosion – Kann als Aktion explodieren und richtet dabei in einem Umkreis von 5 Metern x Elementarstufe nicht abwehrbaren Feuerschaden in Höhe von 2W20 pro Elementarstufe an. Kreaturen in doppeltem Umkreis (den Explosionsradius eingeschlossen) gelten als der Kreaturenfähigkeit: *Radioaktiv* (s.u.) des Elementars ausgesetzt. Für weitere 1W20 Tage pro Elementarstufe ist dieser Gesamtbereich radioaktiv verseucht, und jede Kreatur gilt jede In jeder Runde, in der sie sich in diesem Bereich befindet als der Kreaturenfähigkeit: *Radioaktiv* des Elementars ausgesetzt.
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Metallklauen) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 24. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 24.
EP (GH) I/II/III: +43 (+2)/+44 (+2)/+45 (+2)

117: TENNESS (TS)

Gruppe: Hauptgruppe 7
Basistyp: Feststoff
Aussehen: pechschwarz
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I
Fähigkeiten:
Thermonuklearer Zerfall – Der Elementar kann nach Belieben als Aktion sich selbst zum Glühen bringen. Dies verursacht pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden am Elementar in Höhe seiner Elementarstufe, erhöht seine Angriffswerte um seine Elementarstufe, und verursacht bei Immersieg zusätzlichen Schaden in Höhe von W20 x Elementarstufe.
Der Effekt bleibt bestehen, bis der Elementar ihn als Aktion beendet.
Nuklearexplosion – Kann als Aktion explodieren und richtet dabei in einem Umkreis von 5 Metern x Elementarstufe nicht abwehrbaren Feuerschaden in Höhe von 2W20 pro Elementarstufe an. Kreaturen in doppeltem Umkreis (den Explosionsradius eingeschlossen) gelten als der Kreaturenfähigkeit: *Radioaktiv* (s.u.) des Elementars ausgesetzt. Für weitere 1W20 Tage pro Elementarstufe ist dieser Gesamtbereich radioaktiv verseucht, und jede Kreatur gilt in jeder Runde, in der sie sich in diesem Bereich befindet als der Kreaturenfähigkeit: *Radioaktiv* des Elementars ausgesetzt.
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Pranken des Elementars) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 24. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 24.
EP (GH) I/II/III: +43 (+2)/+44 (+2)/+45 (+2)

118: OGANESSON (OG)

Gruppe: Hauptgruppe8
Basistyp: Gas
Aussehen: unsichtbar
Vorkommen: Atmosphäre X, Meerwasser X, Trinkwasser X, Erdboden X, Felsgestein F, tierischer Organismus X, pflanzlicher Organismus X
Reinform: F I
Fähigkeiten:
Resistent – Erhält nur halben Schaden durch Blitz-, Feuer- und Säureangriffe
Unsichtbar – Alle Angriffe auf den Elementar erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Angreifer keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Alle Abwehrwürfe gegen Angriffe des Elementars erleiden einen Abzug von -8 auf den PW, sofern der Verteidiger keine Möglichkeit hat, den Elementar zu sehen. Der Elementar erhält +8 auf alle Würfe, um seine Anwesenheit zu verbergen.
Oganessonleuchte – Wird durch Blitzangriffe sichtbar für eine Anzahl an Kampfrunden entsprechend dem PE des Angriffes und leuchtet mit der Helligkeit eines Lagerfeuers in tiefrotem Licht.
Radioaktiv – Für jede Runde in einem Umkreis von Elementarstufe in Metern um den Elementar und jeden direkten Kontakt mit dem Elementar (einschließlich waffenlose und natürliche Angriffe gegen den Elementar und Angriffe der Gasfaust und der Odemwaffe) erleidet ein Charakter Schaden in Höhe des PE einer Probe gegen PW: 24. Dieser innerlich wirkende Schaden kann abgewehrt werden, aber nur ohne Panzerungsboni durch Gegenstände.
Werden Gammaslayers-Regeln verwendet, zählt der Umkreis und die Berührung des Elementars als Nox mit der Stufe 24.
EP (GH) I/II/III: +40 (+2)/+40 (+2)/+40 (+2)

ANHANG: EPISODENSYSTEM DER ELEMENTE

1W20 Abenteuerideen rund um periodische Elementare

1 In einer Mine im hohen Norden manifestieren sich spontan lanthanide Elementare (Element 57 bis 71, plus Scandium und Yttrium) und attackieren die Arbeiter.

2 Beim angeblichen Geisterspuk im Keller eines Gebäudes handelt es sich in Wirklichkeit um einen Radon-Elementar

3 Silizium-Elementare bewachen einen uralten magischen Wissensspeicher tief in der Wüste

4 Die Skelette, die in einer alten Katakombe ihr Unwesen treiben, werden von Calcium-Elementaren verstärkt

5 In einem Wald geht eine reißende Bestie um, deren Haut angeblich aus Eisen besteht. Jagdexpeditionen werden ausgerichtet, eine Belohnung wird ausgerufen. Die Bestie ist allerdings ein zorniger Chrom-Elementar.

6 Ein Zinn-Elementar hat sich in eine Frau verliebt und sucht nun nach einer Möglichkeit, in einen Menschen verwandelt zu werden.

7 Der vermummte Berater und Leibwächter eines Händlers ist in Wahrheit ein Holmium-Elementar, der bei Verhandlungen die Gedanken der Gesprächspartner seines Meisters liest.

8 Aus einer natürlichen Uran-Lagerstätte (oder auch einem vergessenen Endlager) haben sich verschiedene radioaktive Elementare manifestiert und begonnen, das Umland zu attackieren. Ein Blei- und ein Wismut-Elementar aus der gleichen Lagerstätte versuchen sie jedoch, wieder einzufangen oder wenn nötig zu vernichten, und könnten dabei Hilfe gebrauchen.

9 Ein Zauberer hat ein bisher unbekanntes Element isoliert und in größeren Mengen produziert, um es zu erforschen. Leider hat sich nun spontan ein aggressiver Elementar daraus manifestiert, der aus dem Labor entkommen ist.

10 Der Leiter einer Nervenheilanstalt verheimlicht, dass er einen großen Teil seines Erfolgs einem freien Lithium-Elementar verdankt, den er in den Gewölben der Anstalt versteckt hält.

11 Eine Assassinengilde hat einen unbekannten Konkurrenten, der billiger und unethischer arbeitet als sie selbst. Unbekannt ist ihnen, dass es sich dabei um einen Thallium- oder Polonium-Elementar handelt.

12 Monsterjäger halten den friedlichen Chlor-Elementar, der den Brunnen eines Dorfes bewacht und sauber hält, für das gleiche Ungeheuer, das woanders ein grausames Massaker angerichtet hat.

13 Zwei Eisen-Elementare suchen nach würdigen Sterblichen, die „ihre“ Eisenerzader abbauen möchten. Doch möchte der eine, dass daraus Werkzeuge hergestellt werden, der andere Waffen. Ein dritter bewacht die Erzader und möchte, dass sie unangetastet bleibt.

14 Ein Aluminium-Elementar hat eine Ortschaft in die Kunst der Gewinnung und Verarbeitung von Aluminium eingeweiht. Andere möchten die Geheimnisse dieses wundersamen leichten und festen Metalls gerne stehlen.

15 Eine Region verehrt einen „schwarzen Mann“ als Fruchtbarkeitsgötzen, der ihre Felder segnet. Neidische Nachbarn möchten diesen beseitigt oder für ihre eigenen Felder haben, Inquisitoren vermuten einen Dämon hinter dieser Wesenheit. Doch in Wahrheit ist es ein Phosphor-Elementar.

16 Kobalt-Elementare bewachen ein Portal zur Elementarebene des Feuers und verlangen reines Kobalt als Bezahlung für ihre Begleitung als Führer und Beschützer durch das Portal.

17 Ein großer schwarzer Mann soll in einem Waldstück umhergehen, ein Jahr nachdem es in dem Wald ein verheerendes Feuer gab. Er scheint die Verantwortlichen für den Brand zu jagen und mit peitschenartigen Tentakeln zu attackieren. Es handelt sich um einen Kohlenstoff-Elementar, der die Nanofaser-Gestalt bevorzugt.

18 Durch die massenhaften Blutopfer eines Dämonenkults hat sich ein Eisen-Elementar manifestiert, der sich nun als der dämonische Herr des Kults aufspielt und mehr Blutopfer verlangt.

19 Ein Natrium-Elementar vermisst seinen Freund, den Chlor-Elementar, der mit ihm zusammen in einem Salzstock entstanden ist. Der Chlor-Elementar ist von einem Streifzug nicht zurückgekehrt, und nun sucht der Natrium-Elementar ihn. Leider neigen beide, rein auf Grund ihrer Natur, zu unbeabsichtigten Zerstörungen, obwohl beide friedfertig sind.

20 Irgendetwas erstickt nachts Tiere auf einem Bauernhof. Es ist ein Stickstoff-Elementar, der in der Jauchegrube entstanden ist – und sich gar nicht darüber klar ist, dass er den Tieren Leid zufügt.

21 Während die SC in einer Taverne beisammen sitzen, betritt ein Edelgas-Elementar den Schankraum, aber niemand reagiert.