

# Fähigkeiten

Fähigkeiten beschreiben die Dinge, die ein Charakter im Laufe seines Lebens lernen und erfahren kann. Sie erhöhen sich im Laufe der Zeit, da immerzu Menschen darin an Erfahrung gewinnen.

Meist werden Fähigkeiten gemeinsam mit einer Charakteristik benutzt, welche dies ist, hängt immer von der Art des anstehenden Wurfes ab.

Ein typischer Handwerker verfügt über einen Wert von 3 in seiner Handwerksfähigkeit, ein Meister seines Faches über 6. Dies ist bei anderen Fähigkeiten genauso. Der Höchstwert einer Fähigkeit hängt vom Alter des Charakters ab (wenn nicht Tugenden oder ähnliches etwas anderes sagen):

Alter	Höchstwert
Bis 30	5
30 – 35	6
36 – 40	7
41 – 45	8
46+	9

## Spezialisierungen

Für jede Fähigkeit mit einem Wert von mindestens 1 darin kann sich der Charakter eine Spezialisierung auswählen. Trifft diese beim Einsatz der Fähigkeit zu, so gilt in diesem besonderen Zusammenhang und Wurf der Wert der Fähigkeit als um 1 Punkt erhöht.

Mögliche Spezialisierungen finden sich bei jeder Fähigkeit, nach Maßgabe des Erzählers sind aber auch noch weitere möglich.

## Fähigkeiten ohne Wert darin

Verfügt ein Charakter über keinen Wert und ohne eingesetzten Erfahrungspunkt in einer Fähigkeit ohne \* dahinter, so kann er diese nutzen als hätte er einen Wert von 0 darin, würfelt aber drei zusätzliche Patzerwürfel. Alle anderen Fähigkeiten können in einem solchen Fall gar nicht eingesetzt werden.

Hat der Charakter aber mindestens 1 EP in eine Fähigkeit investiert, so kann er normal mit einem Wert von 0 darauf würfeln, aber ohne zusätzliche Patzerwürfel.

Übernatürliche Fähigkeiten können erst mit mindestens 1 EP darin benutzt werden. Zudem benötigen sie zum Erwerb eine übernatürliche Tugend oder die Gabe.

## Allgemeine Fähigkeiten

Beinahe jeder im mystischen Europa hat Möglichkeiten, diese Fähigkeiten zu lernen, so dass es keine Einschränkungen diesbezüglich gibt. Dennoch könnte es aber sein, dass aufgrund

des Umfeldes, in dem sich der Charakter befindet oder wo er aufgewachsen war, gewisse Fähigkeiten eher weiter verbreitet sind als andere.

### Aufmerksamkeit

Dinge mit den Sinnen wahrnehmen – entweder durch bewusste Suche oder auch zufällig und unbewusst. Auch die Wachsamkeit fällt unter diese Fähigkeit.

**Spezialisierungen:** Leibwache, Wache halten, Aufmerksamkeit, Suche

### Bjornaer/Wissen\*

Wissen um das Haus Bjornaer, seinen Legenden, Geschichte, Struktur, Ziele und Tätigkeiten. Es dient auch, Linien und Septenzugehörigkeiten aufzählen zu können und Einblicke in die Mysterien des Hauses zu erhalten.

**Spezialisierungen:** Linien, Legenden, Ahnen, Clannmysterien

### Criamon/Wissen\*

Das Wissen über das Haus Criamon, seine mystischen Pfade, Legenden, Geschichte, Struktur und Ziele, sowie auch das Enigma. Jemand mit diesem Wissen kennt auch die Mysterien des Hauses.

**Spezialisierungen:** Das Enigma, Pfade, Legenden, Ahnen, Mysterien

### Charme

Das Verführen, Faszinieren und umschmeicheln anderer im persönlichen Bereich und auf emotionale Ebene (besonders beim anderen Geschlecht) wird mittels dieser Fähigkeit geregelt.

**Spezialisierungen:** höfische Liebe, erster Eindruck, gewieft sein

### Chirurgie\*

Die Feldscherei, das Verbinden von Wunden, grobe Sterilisation und das Richten von Knochen fällt unter diese Fähigkeit.

**Spezialisierungen:** Sterilisation, Diagnosen, Wunden verbinden, Knochen richten, Wundversorgung

### Etikette

Das angemessene Verhalten beim Adel, der Kirche und den oberen Schichten regelt diese Fähigkeit.

**Spezialisierungen:** Adel, Höfisch, Bürger, Feen, die Kirche

### Feilschen

Mit erfolgreichem Feilschen erhält der Charakter den größtmöglichen Gewinn bei einem Handel. Dies beinhaltet das Verständnis des Gegenübers, eine Ahnung vom Preis der Dinge und sich bestmöglich darzustellen.

**Spezialisierungen:** spezielle Produkte, schwer verkäufliche Waren

### Führungsqualitäten

Diese Fähigkeit ist ein Maß dafür, wie gut andere den Befehlen des Charakters Folge leisten. Kann auch eingesetzt werden, um Angst in anderen zu schüren, sie zur Aufgabe zu zwingen oder sie zu inspirieren.

**Spezialisierungen:** Einschüchtern, im Kampf, Inspirieren

## (Gebiets)Wissen\*

Wissen über eine bestimmte Region, Bund oder sogar ein Dorf. Dies beinhaltet Kenntnisse darüber, wo bestimmte Dinge in der Umgebung zu finden sind, die örtliche Geschichte und Legenden und die Machtzentren der Region. Je kleiner die Region oder das Gebiet, umso detaillierter ist das Wissen.

**Spezialisierungen:** Geografie, Geschichte, Legenden, Politik, Persönlichkeiten

## Handgemenge

Unbewaffneter Nahkampf oder jener mit Dolchen oder improvisierten Waffen, wie auch das Ausweichen fällt unter diese Fähigkeit (besonders wenn man keine Kampffähigkeiten besitzt).

**Spezialisierungen:** Faustschläge, Haltegriffe, Messer und Dolche, Ausweichen

## (Hand)werk

Eine Vielzahl an Handwerksberufen, bei denen Materialien verarbeitet werden, fällt unter diese Fähigkeit. Für jedes Handwerk muss diese Fähigkeit separat erworben werden.

Die Produktion von Gütern für einen professionellen Handwerker wird an anderer Stelle genauer beschrieben.

**Spezialisierungen:** je nach Handwerk

## Heimlichkeit

Das Umherschleichen, ohne gesehen zu werden, wie auch das Verstecken, fällt unter Heimlichkeit. Ebenso lassen sich hiermit Personen beschatten (wobei gegen deren Wahrnehmung + Aufmerksamkeit gewürfelt wird).

**Spezialisierungen:** Verbergen, Schleichen, Beschatten, Stadtgebiet, in der Natur

## Intrige

Das Verhandeln, Planen und Intrigieren, sowie der Einsatz von subtilen Mitteln, um die eigenen Ziele erreichen zu können. Intrige muss nicht unter der Hand oder manipulierend sein – es beinhaltet auch Verhandlungen und Wissen von formellen wie auch informellen Verhaltensregeln sowie Höflichkeiten. Zudem kann Intrige auch dabei helfen, wichtige Informationen über jene an der Macht zu erfahren und dies von nutzlosen Gerüchten zu unterscheiden. Besonders am Hofe oder bei hermetischen Tribunalen ist diese Fähigkeit nicht zu unterschätzen.

Möchte ein Charakter jemand anderen beeinflussen, würfelt er auf Erscheinung + Intrige, ist es sein Vorhaben, an Informationen zu gelangen, so geht der Wurf auf Ausdruck + Intrige. Die Auswirkungen der Gabe beeinflussen diese Würfe. Dies ist in Normalfall ein Stresswurf. Die Schwierigkeit wird dadurch festgelegt, was der Charakter erreichen möchte:

Schw.	Auswirkung
6	Genau die politischen Ziele von jemanden bestimmen; eine Person dazu bringen, dass sie ihren derzeitigen politischen Kursen weiter folgt
9	Die politischen Verbündeten einer Person bestimmen; Argwohn bei jemandem auslösen; den derzeitigen Kurs von jemandem etwas aufhalten; eine Person dazu bringen, dass sie sich mit einem Rivalen trifft
12	Die geheime, politische Agenda einer Person erfahren; ambivalente Verbündete gegeneinander aufbringen; den Kurs einer Person verändern; Feinden helfen, Dispute zu begraben
15	Die geheimen Partner von jemandem bestimmen; eine Allianz zwischen getreuen Verbündeten lösen; den Kurs einer Person soweit ändern, dass dieser ihr oder ihren Interessen letztlich schadet; große Meinungsverschiedenheiten von Feinden beenden

Manchmal wird der Wurf auch gegen eine andere Person durchgeführt, diese macht einen Stresswurf auf Ausdruck + Intrige oder List. Die übrigbehaltenen Punkte gegenüber dem gegnerischen Wurf bestimmen den Erfolg der Handlung:

Nettopunkte	Auswirkung
3+	Er bestimmt, ob jemand ein möglicher Verbündeter oder Feind ist; eine Person dazu ermutigen, einen politischen Kurs weiter zu fahren
6+	Die Fassung einer Person erschüttern; jemanden dazu bringen, ein kleines Geheimnis zu enthüllen; einen Gegner zu einem neuen politischen Kurs bewegen
9+	Eine Person in der Öffentlichkeit blamieren und bloßstellen; jemandem ein großes Geheimnis entlocken; jemanden dazu bringen, ein ambivalentes Bündnis zu beenden
12+	Sämtliche Geheimnisse von jemandem enthüllen; einen Gegner dazu bringen, ein treues Bündnis zu hintergehen
15+	Einen Magier dazu bringen, gegen die Interessen seines Hauses zu handeln

Intrigen gehen nicht schnell vonstatten und ein Wurf könnte einen Zeitraum von einer Stunde oder gar mehreren Tagen einnehmen. Meist wird am Ende eines Ereignisses (eines Essens, eines Tribunals, einer Besprechung) durch den Wurf bestimmt, wie dieses letztlich verlaufen ist.

**Spezialisierungen:** Gerüchte, Planen, Gerüchte verbreiten, Allianzen

## Jagen

Unter diese Fähigkeit fallen das Legen von Fallen, passende Jagdgebiete auswählen, Identifizieren und Verfolgen von Jagdbeute sowie das Verbergen eigener Spuren, so dass der Charakter selbst keine Hinweise auf sein Dasein hinterlässt.

**Spezialisierungen:** eine spezifische Jagdbeute

## Konzentration

Wer seine mentalen Fähigkeiten über längere Zeit auf eine Sache fokussieren möchte, muss über diese Gabe verfügen.

**Spezialisierungen:** Zaubersprüche, Lesen, Labortätigkeiten

## (Lebende Sprache)\*

Für jede Sprache muss diese Fähigkeit separat gesteigert werden. Sie erlaubt es, je nach Fähigkeitshöhe, eine Sprache rudimentär bis hin zu flüssig oder als Muttersprache zu sprechen.

Wert	Sprachfluss
0	Grunzen: Mit 1+ EP kann er „bitte“, „danke“ und ein paar andere Worte sprechen.
1	Grundlegende Fragen und Antworten: „Wo ist die Kirche?“, „Wo gibt es essen?“ und ähnliches mit schrecklichen Fehlern und starkem Akzent. Eine Unterhaltung ist nicht möglich.
2	Einfache Unterhaltung: Er kann sich nun über einfache Themen mit anderen unterhalten, macht noch immer viele Fehler und versteht auch nicht alles.
3	Stockend, aber zweckmäßig: Er kann sich über alltägliche Dinge unterhalten, wenngleich dies auch sehr zögernd und mit sehr starkem Akzent ist und er noch viele Fehler macht.
4	Funktionell: Er kann sich über Themen, die nicht sehr fachbezogen sind, unterhalten und macht nur wenige Fehler. Er spricht noch immer nicht akzentfrei, aber größtenteils verständlich. Ab diesem Wert kann er aus einem Buch studieren (sofern er die Sprache lesen kann).
5	Flüssig: Er hat einen schwachen Akzent, spricht aber so gut wie die meisten Muttersprachler. Er kann nun auch ein Buch in dieser Sprache schreiben.
6	Elegant: Er spricht die Sprache so gut wie ein Muttersprachler.

Wenn zwei Leute miteinander in der gleichen Sprache reden, entscheidet der niedrigere Wert der beiden, wie gut sie sich verstehen. Charaktere, die verwandte Sprachen sprechen, können sich mit einem Abzug auf den Wert (festgelegt durch den Erzähler) mit anderen verständigen.

Um in der Sprache lesen und schreiben zu können, ist es notwendig, dass der Charakter die Schrift beherrscht (gekennzeichnet durch einen entsprechenden Wert in Artes Liberales).

**Spezialisierungen:** Poesie, Prosa, spezielle Dialekte, blumiges Vokabular, besonderes technisches Vokabular, Umgangssprache, Geschichten erzählen

## Lehren

Mit dieser Fähigkeit kann eigenes Wissen und Können an andere weitergegeben werden.

**Spezialisierungen:** eine bestimmte Fähigkeit, eine bestimmte Art an Student

## List

Das Erzählen überzeugender Lügen, Vortäuschen von Gefühlen, Glauben oder einer Grundhaltung fällt hierunter. Wenn der Charakter die Person versteht, welche er zu täuschen versucht (durch einen Wurf auf Wahrnehmung + Menschenkenntnis gegen die 9), erhält er einen Bonus von +1 auf den List-Wurf. Hiermit kann er sich auch als jemand anderer ausgeben oder verkleiden. Ein Wurf auf Intelligenz + List gegen die 9 bestimmt, wie gut das Verhalten oder die Verkleidung ist. Die nachfolgende Tabelle beschreibt Modifizierungen der Schwierigkeit beim Verkleiden – diese sind kumulativ:

Modi	Befehl (Beispiel)
+3	Veränderung des Schicht (Magier verkleidet sich als Bauer)
+1	Kleine Veränderung bei der körperlichen Erscheinung (Färben der Haare)
+3	Große, körperliche Veränderung (dicker werden oder bis zu 2,5cm die Größe verändern)
+6	Veränderung des Geschlechts
+3	Wenig Vorbereitung (weniger als 5 Minuten für die Verkleidung oder nur begrenzt Material vorhanden)
+6	Keine Vorbereitung (weniger als 1 Minute Zeit oder kaum Material vorhanden)

Oftmals wird der Wurf gegen die Wahrnehmung + Menschenkenntnis oder Aufmerksamkeit des zu Täuschenden gemacht.

**Spezialisierungen:** eine bestimmte Art der Täuschung, Autoritäten belügen, Schnellreden, komplizierte Lügen, Verkleiden

## Menschenkenntnis

Verständnis des Hintergrunds, der Persönlichkeit und Motivation einer anderen Person. In der Regel würfelt der Erzähler heimlich auf diese Fähigkeit, so dass der Charakter sich nicht im Klaren darüber ist, ob der Wurf fehlgeschlagen ist. Eine Schwierigkeit von 6 enthüllt den grundlegenden Charakter des Gegenübers, eine 9 enthüllt, ob das Gegenüber ehrlich ist und weitere Einzelheiten. Ein Wurf von 12+ erlaubt dem Charakter zu wissen, welche Aussagen eher täuschend und irreführend sein könnten. Diesem Wurf wird oft mit List gekontert.

**Spezialisierungen:** Bürger, Bauern, Adlige, Klerus, Magier, das andere Geschlecht

## Merinita-Wissen\*

Diese Fähigkeit wird genutzt, um andere in die Mysterien des Hauses Merinita zu initiieren. Es beinhaltet Wissen über die geheimen Riten, Mysterien und Legenden des Hauses, wie auch der drei Schulen der Feenzaubermysterien.

**Spezialisierungen:** Andere initiieren, Selbstinitiierung, Modifizierung eines Initiations-Skripts

## Musik

Die Fähigkeit, zu singen, ein oder mehrere Instrumente zu spielen sowie neue Lieder zu komponieren.

**Spezialisierungen:** Gesang, Komponieren, ein bestimmtes Instrument

## **(Organisations)Wissen\***

Das Wissen um die Legenden, Geschichte, Struktur, Tätigkeiten und Ziele einer bestimmten Organisation. Dies könnte eine so große sein wie die Kirche, oder aber auch eine kleine Handwerkszunft.

**Spezialisierungen:** Persönlichkeiten, Geschichte, Politik

## **(Profession)**

Das Ausführen einer Tätigkeit, welche keine Waren produziert. Beispiele sind: Jongleur, Seemann, Sekretär, Fuhrmann, Waschfrau, Erzähler, usw.

**Spezialisierungen:** abhängig von der Profession

## **Profession: Apothekarius**

Hiermit vermag der Charakter geläufige Pflanzen, Kräuter und andere Zutaten für den Einsatz als Medizin oder Gift zu identifizieren, kultivieren und vorzubereiten. Des Weiteren kann ein solcher einen Medikus bei dessen Wirken unterstützen und den Abzug auf den Medizinwurf aufgrund fehlender medizinischer Zutaten von -3 um seinen Wert in Apothekarius reduzieren (dies kann aber niemals zu einem Bonus werden). Mehr hierzu findet sich im Handbuch des Apothekarius im Kompendium des Gelehrten.

**Spezialisierungen:** Zutaten finden, Krankheiten behandeln, Gifte zubereiten

## **Profession: Sappeur\***

Die Planung und Durchführung des Untertunnels von Burgmauern oder ähnlichem wird über diese Fähigkeit gehandhabt. Darunter fällt das Anlegen von Stollen, Koordinierung von Arbeitern und letztlich das Sprengen der Tunnel – ebenso aber auch Maßnahmen, wenn man selbst Opfer eines feindlichen Sappeurs wird.

Jemand mit der Profession: Minenarbeiter kann die Arbeiten eines Sappeurs mit 3 zusätzl. Patzerwürfeln angehen.

**Spezialisierungen:** bestimmte Arten von Wällen

## **Reiten**

Das Reiten auf und Kontrollieren eines Reittiers. Möchte ein Reiter seinem trainierten Reittier Befehle geben, so gelten die gleichen Schwierigkeiten wie bei Tierführung.

**Spezialisierungen:** Schlachten, Geschwindigkeit, Tricks

## **Schwimmen**

Die Fähigkeit, sich im Wasser gekonnt fortzubewegen.

**Spezialisierungen:** Tauchen, Manöver unter Wasser, Weitstrecken

## **Sportlichkeit**

Diese Fähigkeit beschreibt die körperliche Leistungsfähigkeit, wie eine elegante Bewegung, Springen und Rennen.

**Spezialisierungen:** Akrobatik, Befreien, Eleganz, Springen, Laufen

## **Taschenspielferei**

Mit dieser Fähigkeit lassen sich Taschendiebstahl, Diebstähle an Marktständen oder auch kleine Taschenspielertricks durchführen. Ebenso kann der Charakter hiermit Schlösser öffnen. Opfer oder Beobachter können auf Aufmerksamkeit würfeln, um die Anwendungen dieser Fähigkeit zu erblicken. Anstelle von Aufmerksamkeit kann auch mit Taschenspielferei selbst solch etwas bemerkt werden (und damit erhält der Betroffene oder Beobachter dann einen Bonus von bis zu +3 bei besonders delikaten Anwendungen).

**Spezialisierungen:** Diebstahl, Taschendiebstahl, Zaubertricks, Schlösser öffnen

## **Tierführung**

Die Betreuung und der Einsatz von Tieren, sowie die Zucht, Pflege und Heilung der selbigen, fallen unter diese Fähigkeit. Ob ein trainiertes Tier einen Befehl ausführt, hängt vom Erfolg eines Stresswurfes auf Erscheinung + Tierführung (oder übernatürliche Reich-Kunde bei übernatürlichen Tieren) ab:

Schw.	Befehl (Beispiel)
0	Das Tier führt regelmäßig diese Aufgabe aus (Sitz, springe, leg dich hin).
3	Die Aufgabe ist komplex (Steh auf, gib Pfote, spring auf verschiedene Podeste hintereinander).
6	Der Befehl besteht aus mehreren komplexen Aufgaben (Tanze).
9	Die Aufgabe beinhaltet möglicherweise eine Verletzung (Fass).
12	Die Aufgabe beinhaltet lebensbedrohliche Handlungsweisen (Spring durch diese brennenden Reifen).

Ein Patzer könnte dazu führen, dass das Tier wieder in sein ungezähmtes, wildes Verhalten zurückfällt.

**Spezialisierungen:** Falknerei, spezielle Tiergattung

## **Überleben**

Finden von Wasser, Nahrung, Unterschlupf, einer direkten Route und relativer Sicherheit in der Wildnis. Auch Feuer lassen sich damit entzünden oder Essen ohne besonderes Werkzeug zubereiten.

**Spezialisierungen:** bestimmte Gebiete, Feenwälder, Steppen, Wüste, Gebirge

## **Verditius/Wissen\***

Diese Fähigkeit wird genutzt, um andere in die Mysterien des Hauses Verditius zu initiieren. Es beinhaltet Wissen über die geheimen Riten, Mysterien und Legenden des Hauses, wie die Lehren über die Verditius-Runen.

**Spezialisierungen:** Andere initiieren, Selbstinitiierung, Modifizierung eines Initiations-Skripts

## **Volkshexen/Wissen\***

Das Wissen um die Kräfte dieser Hexen, wo sie sich treffen und leben sowie die Namen und den Ruf einiger von ihnen. Gehört man nicht selbst dieser Tradition an, so ist der Wurf darauf immer ein Stresswurf mit mindestens 3 zusätzlichen Patzerwürfeln.

**Spezialisierungen:** ein bestimmter Hexenzirkel

## **Zechen**

Mit dieser Fähigkeit kann ein Charakter es sich gut gehen lassen (sei es mittels Nahrung oder Getränken), ohne im Nachhinein negative Nachwehen zu haben. Auch das allgemeine Benehmen auf Veranstaltungen der niederen Klasse fällt hierunter, selbst wenn es sich um eine fremde Kultur handelt.

**Spezialisierungen:** nüchtern bleiben, Trinklieder, Kampftrinken, Glücksspiele

# Akademische Fähigkeiten

Das Erlernen dieser Fähigkeiten erfordert formelles Training, so dass Anfangscharaktere diese nur mittels besonderer Tugenden steigern können – oder aber, wenn sie Magi sind. Magi ohne besondere Tugenden können akademische Fähigkeiten nur während oder nach ihrer Lehrzeit steigern. Des

Weiteren erfordert der Erwerb akademischer Fähigkeiten einen Wert von mindestens 3 in einer der Sprache der Gelehrten (Latein, Griechisch, Hebräisch oder Arabisch, je nach Herkunftsort des Charakters).

## Artes Liberales\*

Die sieben freien Künste fallen unter diese Fähigkeit, nochmals unterteilt in Trivium (Grammatik, Logik und Rhetorik) und das Quadrivium (Arithmetik, Geometrie, Astronomie und Musiktheorie). Zudem kann der Charakter pro Punkt in dieser Fähigkeit ein Schriftsystem lesen und schreiben. Die Kenntnis von Latein ist im Regelfall für die Steigerung von Artes Liberales unerlässlich.

**Spezialisierungen:** Grammatik, Logik, Rhetorik, Arithmetik, Geometrie, Astronomie, Musik, Ritualmagie, Zeremonielle Magie

## Christliche Theologie\*

Das Studium um Gott und sein Wirken in der Welt, mitsamt Kenntnis der Bibel.

**Spezialisierungen:** Biblisches Wissen, Häresie, Geschichte, Engel, Heilige, Propheten

## Gemeines Recht\*

Dies beschreibt die Rechtsprechung in England.

**Spezialisierungen:** örtliche Gesetze, Finanzgesetze

## Islamisches Recht\*

Die Rechtsprechung in Ländern, die moslemisch geprägt sind.

**Spezialisierungen:** eine bestimmte Quelle des moslemischen Gesetzes, bestimmtes Themengebiet, örtliche Bräuche, Frauen

## Jüdische Theologie\*

Das Wissen um Jahwe und sein Wirken, wie auch Kenntnisse um die Torah wie auch den Talmud.

**Spezialisierungen:** Wissen der Torah, Talmud, Häresie, Geschichte, Mystizismus

## Kunst der Erinnerung\*

Die Fähigkeit, sich selbst komplexeste Geschehnisse bis ins kleinste Detail merken zu können. Hierfür ist ein Stresswurf auf Intelligenz + Kunst der Erinnerung gegen die 9 (oder mehr, bei sehr komplizierten Erinnerungen – Schwierigkeit 18, um die Erinnerung eines Tages oder ein Schriftwerk von 100 Seiten sich merken zu können) notwendig. Bei Erfolg ist das Wissen gespeichert und kann jederzeit abgerufen, aber auch verworfen werden, um Platz für neue Erinnerungen zu machen.

In dieser Fähigkeit bewanderte Gelehrte können sich auch einen Erinnerungspalast geistig aufzeichnen. Pro Punkt in dieser Fähigkeit haben sie 1 Raum, der bis zu 5 Erinnerungen speichern (verbunden mit jeweils einem spezifischen Symbol) kann. Dies sollte nach Möglichkeit vom Spieler visualisiert werden, da es auch Möglichkeiten gibt, in diese Paläste einzudringen.

Hermetiker kennen auch Zaubersprüche, um ihre Erinnerungspaläste erweitern zu können.

**Spezialisierungen:** Gebäude, Schriften, Ereignisse, Unterhaltungen, alchemistische Formeln, Namen

## Medizin\*

Medizin ist das Studium des Körpers, der Gifte und der Krankheiten. Es beinhaltet Wissen über die vier Körpersäfte und wie ein Ungleichgewicht dieser wieder korrigiert werden kann. Auch die Auswirkungen von Mangelerscheinungen fallen hierunter, nicht aber das Verarzten von Wunden.

**Spezialisierungen:** Anatomie, Apothekarius, Doktor

## Moslemische Theologie\*

Das Wissen um Allah und sein Wirken, den verschiedenen Richtungen und dem heiligen Buch des Islam, dem Koran.

**Spezialisierungen:** Geschichte, Engel, Propheten, gesellschaftliche Strukturen, Koran, Frauen, örtliche Bräuche, Arkan al-Islam, Debatten

## Philosophiae\*

Dieses Wissen beinhaltet Moralphilosophie, natürliche Philosophie (Naturwissenschaften) und Metaphysik.

**Spezialisierungen:** Natürliche Philosophie, Moralphilosophie, Metaphysik, Ritualmagie, zeremonielle Magie

## Profession: Belagerungstechniker\*

Durch diese Fähigkeit kann ein Charakter Belagerungsgerät entwerfen und (unter Mithilfe anderer) herstellen, sowie Maßnahmen zur Verteidigung bei einer Belagerung entwickeln.

**Spezialisierungen:** Ballisten, Trebuchets, Belagerungsturm, Burgmauern

## Rabbinisches Recht\*

Das Recht, wie es in jüdischen Gemeinden gesprochen wird – sowohl in zivilrechtlichen wie auch religiösen Fragen.

**Spezialisierungen:** Mitzvot, Frauen, örtliche Bräuche und Gesetze, bestimmtes Themengebiet

## (Tote Sprache)\*

Diese Fähigkeit funktioniert wie Lebendige Sprache, bezieht sich aber auf tote Sprachen, welche meist nur von Gelehrten gesprochen werden.

Beispiele von toten Sprachen: Latein, Hebräisch, Aramäisch, Amazonischer Gesang (Ritualsprache der Amazonen), Avestanisch (heilige Sprache der Zoroaster), Gotisch (Ritualsprache der Bjornaer), Kemisch (Sprache im alten Ägypten), Sumerisch, Hyperboreanisch

**Spezialisierungen:** Liturgien, Schriften, mündliche Traditionen, Alphabet, Mythen, Hermetisch, akademische Verwendung, Kirchenzeremonien

## Ziviles und kanonisches Recht\*

Die Rechtsprechung in großen Teilen Europas wird hiermit geregelt. Kanonisches Recht befasst sich mit der Rechtsprechung von Angehörigen der Kirche sowie der Vergabe der Sakramente.

**Spezialisierungen:** Gesetze und Gebräuche eines bestimmten Gebiets, päpstliche Verkündungen

# Arkane Fähigkeiten

Ein Charakter kann diese Fähigkeiten während der Charaktererschaffung nur mittels bestimmter Tugenden erwerben oder aber wenn er ein Magier ist. Magi ohne jene

Tugenden können arkane Fähigkeiten nur während oder nach ihrer Lehrzeit steigern.

## Feenkunde\*

Dies ist die Vertrautheit mit Feenkräften, deren verschiedenen Arten, Schwächen, Motivationen und Gebieten der Feen.

**Spezialisierungen:** Feenwälder, Feenlichtungen, bestimmte Feenarten

## finesse

Das Manipulieren der eigenen Zauber und Bewirken von besonderen Taten damit fällt unter diese Fähigkeit. Ebenso das feine Bewegen oder Zielen von unter Kontrolle eines Zaubers stehenden Objekten.

**Spezialisierungen:** Präzision, Eleganz, eine beliebige Form

## Gotteskunde\*

Das Wissen über Manifestierungen der Macht des Göttlichen fällt unter diese Fähigkeit. Beispiele sind die Interpretation von Wundern und der Macht Gottes und seiner Schöpfung. Es beschäftigt sich nicht mit der Kirche oder klerikaler Politik.

**Spezialisierungen:** Engel, Heilige, göttliche Kreaturen

## Infernale Kunde\*

Verständnis von und Vertrautheit mit den dunkleren Wesen dieser Welt – primär den Dämonen und ihren Dienern. Dies beinhaltet Wissen über Dämonen, ihre Angewohnheiten und Schwächen, aber auch Kenntnisse über Flüche.

**Spezialisierungen:** Dämonen, Untote, Flüche

## Kodex des Hermes\*

Die Rechtsprechung innerhalb des Ordens des Hermes mit dem Kodex des Hermes sowie des peripheren Kodex wird mit dieser Fähigkeit geregelt.

**Spezialisierungen:** Zug der Magier, Lehrlinge, Beziehungen zu den Mondänen, Tribunal-Prozeduren, politische Intrigen

## Magiekunde\*

Das Wissen um magische Wesen, Orte und Traditionen.

**Spezialisierungen:** Wesen, magische Traditionen, Regionen

## Magietheorie\*

Die Fähigkeit befasst sich damit, was Magie ist und wie sie funktioniert, primär durch Laborstudien. Dies sind die technischen Details der hermetischen Zauberei und magischer Dinge. Diese Fähigkeit ist nur von geringem Nutzen für Menschen ohne die Gabe.

**Spezialisierungen:** Zauber erfinden, verzauberte Gegenstände, eine einzelne Kunst

## Parma Magica\*

Dies ist ein zwei Minuten benötigendes Ritual, welches bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang einen Schutz vor jeglicher Zauberei bietet. Der fünffache Wert in Parma Magica wird zu seiner Magieresistenz (gleich seiner Formresistenz) addiert. Durch Konzentration (wie wenn er einen Zauber mit der Dauer Konzentration aufrechterhalten würde) kann er kurzzeitig seinen magischen Schild unterdrücken. Der Schild selbst benötigt keine Konzentration, während er aktiv ist.

Mit einem um drei reduzierten Wert kann er auch andere und sich dann mit dem Parma Magica schützen (höchstens so viele, wie sein Wert in dieser Fähigkeit beträgt). Beträgt dadurch der Wert in Parma Magica 0 oder weniger, so schützt er sich und die anderen mit einer Magieresistenz von 0. Dabei muss er zu Beginn die zu beschützende Person berühren. Der Schutz hält an, solange eine Person die andere sehen kann (er kann aber jederzeit vom Charakter beendet werden).

Diese Fähigkeit kann nur von Charakteren mit der Gabe gelernt werden und ist ein streng behütetes Geheimnis im Orden des Hermes. Sie wird einem Lehrling immer zuletzt gelehrt.

**Spezialisierungen:** Schutz vor einer spezifischen Form

## Penetration

Die Fähigkeit erleichtert es, seine Zauber durch den magischen Schutz anderer zu wirken.

**Spezialisierungen:** eine bestimmte Kunst

# Kampffähigkeiten

Ein Charakter kann diese Fähigkeiten während der Charaktererschaffung nur durch den Besitz bestimmter Tugenden erwerben oder aber, wenn er ein Magier ist. Magi

ohne besondere Tugenden können Kampffähigkeiten nur während oder nach ihrer Lehrzeit steigern.

## Armbrust

Der Einsatz von Armbrüsten mit Bolzen.

**Spezialisierungen:** eine bestimmte Waffe (Arbaleste, Armbrust)

## Belagerungswaffen\*

Die Montage und der Einsatz von Belagerungswaffen fallen unter diese Fähigkeit. Diese könnte entweder alleine bedient werden oder aber als Anführer einer kleinen Truppe.

**Spezialisierungen:** eine bestimmte Waffe

## Bogen

Der Einsatz von Bogen und Pfeilen.

**Spezialisierungen:** eine bestimmte Waffe (Langbogen, Reiterbogen)

## Einzelwaffen

Diese Fähigkeit deckt den Nahkampf mit einhändig geführten Waffen ab, möglicherweise in Verbindung mit einem Schild. Auch der Lanzengang fällt hierunter.

**Spezialisierungen:** eine bestimmte Waffe und Schild (deckt den Kampf mit Waffe und/oder Schild ab oder nur mit dem Schild allein)

## Große Waffen

Der Nahkampf mit Waffen, deren Führung üblicherweise zwei Hände erfordert.

**Spezialisierungen:** eine bestimmte Waffe

## Wurfaffen

Der Kampf auf Entfernung mit geworfenen Waffen.

**Spezialisierungen:** eine bestimmte Waffe

# Übernatürliche Fähigkeiten

Für den Erwerb dieser Fähigkeiten werden in der Regel übernatürliche Tugenden oder die Gabe benötigt. Beim Erwerb selbst muss der Charakter sich entscheiden, welchem der vier übernatürlichen Reiche (Gott, Infernal, Feen oder Magie) diese Fähigkeit zugeordnet ist und wie eine vorherrschende Aura den Einsatz dieser beeinflusst. Bei Charakteren mit der Gabe ist dies immer das Reich der Magie. Charaktere mit der Gabe, aber ohne, dass sie Hermetische Magier sind, erhalten eine einzige übernatürliche Fähigkeit während der Charaktererschaffung.

Der Besitz einer dieser Fähigkeiten macht den Charakter immun gegenüber Verformung aufgrund des Lebens in einer hohen Aura des jeweiligen mystischen Reiches. Es können in der Regel nur übernatürliche Fähigkeiten, die einem bestimmten Reich zugeordnet sind, erlernt werden.

Beim Einsatz muss der Charakter zuerst bestimmen, was er mit der Fähigkeit erreichen möchte. Die **Spruchsumme** wird durch den Wurf auf eine Charakteristik + die entsprechende übernatürliche Fähigkeit + Modifikation durch die Aura festgelegt, der Erzähler bestimmt die Schwierigkeit des Wurfs. Jeder Einsatz von passendem **Vis** (bei Anrufung des Windes Cr oder Au Vis beispielsweise) gewährt einen Bonus von 2

Punkten auf die Summe pro eingesetztem Bauern (maximal so viele Bauern möglich die der Wert in der entsprechenden Fähigkeit beträgt) und je Bauer auch einen zusätzlichen Patzerwürfel.

Bei Erfolg wird der gewünschte Effekt erzielt. Dies kostet in der Regel keine Erschöpfung.

Eine **Penetrationssumme** wird folgendermaßen errechnet: Spruchsumme + Penetrationsbonus – Schwierigkeit. Dies bedeutet, dass der Charakter durchaus Nutzen aus der Fähigkeit Penetration erzielt.

Wird das **Äquivalent einer Zauberordnung** benötigt, so wird dies durch Wert der Fähigkeit x4 angenommen.

Bezüglich der **Konzentrationswürfe** beim Einsatz von übernatürlichen Fähigkeiten, werden folgende Schwierigkeiten angenommen: 0 wenn sich der Charakter nicht bewegt, 3 beim Gehen, 9 beim Laufen, wenn er angerempelt oder durch helles Licht oder laute Geräusche abgelenkt wird, 12 wenn er ausweichen muss oder niedergeworfen wird, 15 wenn er eben Schaden erlitten hat.

## Anrufen Des Windes\*

Durch diese Fähigkeit kann der Charakter jeden windbasierenden Creo Auram Zauber mit der Reichweite Stimme und dem Ziel Individuum duplizieren. Ähnliche Fähigkeiten gibt es für andere Wetterphänomene. Zum Herbeirufen des Windes muss der Charakter stark pfeifen und einen Wurf auf Konstitution + Anrufen des Windes bestehen. Die Schwierigkeit richtet sich nach der Stärke des Windes. Bei Erfolg weht augenblicklich der Wind nach Wunsch des Charakters und hört erst auf, wenn dieser ihm das befiehlt oder er auf natürliche Weise abflaut – der Charakter muss sich nicht weiter darauf konzentrieren.

Ein Charakter, der einen Wind mit einer bestimmten Stärke beschworen hat, kann diesen zu einem gleichen Windeffekt gleicher Kraft oder einen von niedrigerer Stärke wandeln oder diesen ganz beenden. Jede dieser Effekte erfordert einen Wurf auf Ausdruck + Musik gegen eine Schwierigkeit, festgelegt durch die derzeitigen Umstände wie während einer Konzentration (siehe oben). Ein Wind kann hierdurch nicht verstärkt werden – dies geschieht nur durch eine erneute Anrufung.

Bei Sonnenaufgang flaut der Wind um jeweils eine Stufe Windstärke ab, bis er sich letztendlich ganz beruhigt.

Schw.	Windstärke
6	leichte Brise, stark genug, um Gestank aus einem Raum zu vertreiben
9	mittelstarker Wind, stark genug, damit er die Treffsicherheit von Pfeilen beeinflussen kann
12	starker Wind, mächtig genug, um ein Segelschiff anzutreiben
15	Sturm, der sogar Personen umwerfen kann
18	Orkan, ist in der Lage, selbst Bäume zu entwurzeln

**Spezialisierungen:** am Meer, in den Bergen, während des Winters

## Bezaubernde Musik\*

Der Charakter vermag andere mit seiner Musik zu beeinflussen. Um einen bestimmten Effekt zu erzielen, muss er entsprechende Worte singen, welche seine Zuhörer verstehen können. Mit einer einfachen Melodie kann er jemanden – oder auch ein Tier – beruhigen, für eine Revolte gegen den König ist aber auch ein passender Text notwendig. Ein Wurf auf Ausdruck + Bezaubernde Musik gegen die 9 beruhigt andere. Bei einer 12 kann er die Zuneigung anderer gewinnen, die 15 ist notwendig, um einen Aufstand anzuzetteln. Mit 24 könnte er eine Seele vom Herrn der Finsternis zurückgewinnen. Ein Patzer erregt ungewollte Aufmerksamkeit. Je nach Situation ist es ein Stress- oder ein normaler Wurf. Er sollte dabei immer auch einen Wurf machen, um zu ermitteln, wie schön sich seine irdische Musik anhört. Patzt er diesen Wurf, so schlägt auch der Wurf für bezaubernde Musik fehlt.

**Spezialisierungen:** ein bestimmtes Gefühl, eine bestimmte Art von Menschen

## Cthonische Magie\*

Der Charakter hat die Macht, das Infernale beim Wirken seiner Zauber zu nutzen. Er kann diese Fähigkeit anstelle von Magischer Theorie bei Studien und Labortätigkeiten nutzen, wenn er sinistren und dunklen Tätigkeiten nachgeht. Auch kann er seinen Wert in dieser Fähigkeit zu Magischer Theorie oder seinen Künsten addieren, um zu bestimmen, wieviel Vis er höchstens einsetzen kann – solange all dies Vis infernaln Quellen entspringt. Eine ausführlichere Beschreibung sowie weitere Vor- und Nachteile finden sich im entsprechenden Abschnitt bei *Mysterien und Exotischer Zauberei*.

**Spezialisierungen:** eine bestimmte Labortätigkeit, Einsatz von infernaln Vis



## Das zweite Gesicht\*

Der Charakter vermag durch Illusionen und Trugbilder (wie die durch Imaginem) zu blicken. Ebenso kann er Unsichtbares (auch verborgene Geister oder die Grenzen von Regiones) wahrnehmen. Die Schwierigkeit beträgt 6 + Ordnung der Macht der Kreatur oder des Hermetischen Effekts.

Die Auswirkungen von Magieresistenz treten hierbei nicht auf. Wurde etwas durch MuCo beispielsweise verwandelt, so kann er die natürliche Gestalt nicht erkennen.

Um Unsichtbares wahrnehmen zu können, beträgt die Schwierigkeit 9. Für ein Erkennen von Grenzen einer Regio ist eine Schwierigkeit je nach Regio notwendig (siehe dort).

**Spezialisierungen:** Regiones, unsichtbare Dinge, illusionäre Verkleidungen, Feen, Geister

## Enigmatisches Wissen\*

Nur ins äußere Mysterium der Criamon initiierte Charaktere dürfen dieses Wissen erwerben. Es befähigt dazu, subtile Symbole, Träume und Visionen zu interpretieren. Auch kann mit einem Wurf auf Intelligenz + Enigmatisches Wissen das Stigmata eines andere gelesen werden: bei Schwierigkeit 6 erkennt er, welche Lebenserfahrungen hinter einem liegen, bei einem Wurf auf Wahrnehmung + Enigmatisches Wissen gegen die 6 kann er erfahren, ob jemand von übernatürlichen Reichen verformt wurde und wie schwer, gegen die 12 erfährt er, was die Verformung ausgelöst hat.

Auch können sie das Zwielight besser verstehen und interpretieren.

Zu guter Letzt kann der Charakter seine Konzentration durch das Wandeln von Labyrinthen steigern. Dabei muss er je nach Wert in Enigmatischem Wissen eine bestimmte Zeit lang ein Labyrinth beschreiten und erhält für 1 Stunde im Anschluss daran einen Bonus auf eine bestimmte Fähigkeit (in der er einen Mindestwert von 1 haben muss) gleich seinem halben Wert in Enigmatisches Wissen. Der Bonus erstreckt sich auf Kunden und Wissen, das Lösen von Rätseln und Geheimnissen, oder eine körperliche Fähigkeit, die nicht länger als 1 Minute andauern darf.

Wert	Dauer und Anmerkungen
1	16 Std., muss das Labyrinth physisch wandeln (kann ein gezeichnetes Labyrinth sein oder auch ein Anhänger oder ähnliches)
2	8 Std.
3	4 Std., kann für den Meditationseffekt auch nur im Kreis laufen
4	2 Std.
5	1 Std.
6	30 Min.; kann sich sein Labyrinth nun geistig vorstellen und muss es nicht körperlich gehen
7	15 Min.

**Spezialisierungen:** Verständnis und Interpretation von Symbolen und Omen, Zwielight-Erfahrungen, Labyrinth-Meditation, das Enigma erklären

## Feenzauberei\*

Feenzauberei beschreibt, wie sich die Magie der Feen und Merinita von der hermetischen Magie unterscheidet. Hierin unterwiesene können kleine Feenzaubersymbole erschaffen, welche eine symbolische Repräsentation eines Ziels darstellt. Auch hilft ihnen diese Fähigkeit bei Labortätigkeiten mit Feenvis und haben Zugriff auf neue Kategorien für ihre Zauber. Zudem stellt es eine Verbindung von Feen- und Magiekunde dar, was erstaunliche Erkenntnisse gewähren kann, besonders bei Wesen, die mit beiden Reichen assoziiert werden (wie heidnische Gottheiten oder Geister). Eine ausführlichere Beschreibung sowie weitere Vor- und Nachteile finden sich im entsprechenden Abschnitt bei *Mysterien und Exotischer Zauberei*.

**Spezialisierungen:** Feenvis, experimentieren, Zauber erfinden, Kunden, Feenzaubersymbole,

## Figuren magie\*

Mit Figuren magie kann der Charakter kleine Figuren aus Wachs oder Holz bezaubern, die anderen besondere Kräfte verleihen.

Dabei bestimmt er vor dem Herstellen und Bezaubern der Figur, welche Kraft sie tragen soll: eine kleine, allgemeine Tugend oder eine kleine, übernatürliche Tugend. Das Herstellen einer Figur erfordert einen Stresswurf auf Geschicklichkeit + Handwerk: Bildhauer gegen die 6 bei einer Wachsfigur (was einen Monat in Anspruch nimmt und die anschließende Verzauberung für 2 Jahreszeiten hält), gegen die 9 für eine Holzfigur (wobei die Herstellung zwei Monate dauert, aber auch für 4 Jahreszeiten seine Verzauberung behält). Bei einem Fehlschlag ist die Zeit verschwendet, bei einem Patzer bemerkt er nicht, dass die Verzauberung sich nicht verankern lässt.

Für die Verzauberung würfelt er auf Intelligenz + Figuren magie + Aura gegen die 12 bei einer allgemeinen, kleinen Tugend, gegen die 15, wenn er eine kleine, übernatürliche Tugend verankern möchte. Verleiht diese Tugend dann eine übernatürliche Fähigkeit, so hat der Empfänger diese auf einem Wert von 1. Letztlich kann der Erzähler bestimmen, welche Tugenden unpassend sind. Dies erfordert kein Vis.

**Spezialisierungen:** übernatürliche Tugenden, allgemeine Tugenden

## Fruchtbarkeit kontrollieren

Der Charakter kann die Fruchtbarkeit und Gesundheit von allen lebenden Dingen beeinflussen. Bei Pflanzen erzeugt dies bessere Gesundheit, größere Früchte oder eine höhere Ernte, oder aber schneller Befall durch Plagen, kleine oder gar keine Erträge. Kühe erzeuge mehr Milch oder aber gar keine. Das Segnen einer Frau könnte das Empfangen eines Kindes garantieren oder aber sie unfruchtbar machen.

Das Ziel dieser Fähigkeit ist ein Lebewesen von bis zu Größe +2 oder dessen Äquivalent (1 Kuh, 5 Schweine, 10 Schafe oder 100 Hühner) beeinflussen oder aber einen Baum oder ein Äquivalent (10 Fruchtbüsche oder ein kleines Getreidefeld). Der Wert dieser Fähigkeit beschreibt, inwiefern er die Wesen oder Pflanzen beeinflussen kann:

Wert	Auswirkungen
1	Pflanzen werden von kleineren Krankheiten nicht mehr befallen
2	Die tägliche Produktion eines Tieres wird verdoppelt (Gewichtszunahme, Milch, Eier) oder gänzlich verhindert
3	Personen oder Tiere erhalten einen +3 oder -3 Modifikator auf Würfe, um die Ansteckung von Krankheiten zu vermeiden Das Ernteerzeugnis wird um 50% gesteigert oder gesenkt
4	Eine Schwangerschaft wird sichergestellt, ein Wesen wird zeugungsunfähig, die Geburt wird erleichtert, jemand erhält einen Modifikator von -1 oder +1 auf Lebensumstände (muss mindestens 1 Jahr anhalten)
5	Personen oder Tiere erhalten einen +6 oder -6 Modifikator auf Würfe, um die Ansteckung von Krankheiten zu vermeiden

Der Charakter muss das zu beeinflussende Lebewesen auf eine bestimmte Art und Weise zeichnen (eine Markierung am Körper, ein rotes Band um das Handgelenk, ein vergrabenes Symbol in der Erde, etc.). Dann muss er einen Wurf auf Erscheinung + Fruchtbarkeit kontrollieren gegen die 9 schaffen. Bei Erfolg besteht der Effekt für einen Monat, für je 3 volle Punkte über der Schwierigkeit steigt die Wirkungsdauer um 1 weiteren Monat. Um einen spürbaren Einfluss auf das Leben eines Wesens zu haben, muss die Wirkung mindestens für 3 Monate wirken.

Einmal betroffen, kann das Lebewesen erst wieder im nächsten Frühling hiermit beeinflusst werden.

**Spezialisierungen:** Feldfrüchte, Baumfrüchte, Kühe, Schafe, Hühner, Frauen, Männer

## Gestaltwandler\*

Mit einigen Sekunden Konzentration und einen Wurf auf Konstitution + Gestaltwandler gegen die 9 kann sich der Charakter in ein Tier verwandeln. Dieses muss eine Größe von der eines Falken (-5) bis hin zu der eines Bären (+2) haben. Das Zurückverwandeln erfordert den gleichen Wurf.

Für jeden Punkt in dieser Fähigkeit kann er sich in eine spezielle Tiergestalt verwandeln.

**Spezialisierungen:** eine bestimmte Tiergestalt, bestimmte Umstände bei der Verwandlung

## Heilige Magie\*

Der Charakter hat das Verständnis der Magietheorie in Einklang mit den Lehren des Herrn gebracht und wirkt seine Magie als heilige Kräfte. Weitere Vor- und Nachteile finden sich im entsprechenden Abschnitt bei *Mysterien und Exotischer Zauberei*.

**Spezialisierungen:** Zauber erfinden, verzauberte Gegenstände, eine bestimmte Labortätigkeit, eine einzelne Kunst

## Heiligkeit und Unheiligkeit spüren\*

Diese Fähigkeit wird immer vom Gottesreich oder dem Infernalien gespendet und verwendet die entsprechende Spalte. Der Charakter kann die Präsenz des Guten und Bösen spüren. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung + diese Fähigkeit gegen die 9 spürt er das Gute oder Unheilige in einem allgemeinen Gebiet. Bei Schwierigkeit 15 kann er dies in einer Person oder an einem Objekt erkennen. Dämonen können der Entdeckung mit ihrer Magieresistenz widerstehen (ebenso wie göttliche Wesen, die ihre Präsenz aber seltener verbergen), der Charakter muss diese aber nur um 1 Punkt schlagen, um deren ertümliche Bosheit zu entdecken.

An Orten mit besonders starkem heiligen oder unheiligen Einfluss könnte dieser den Charakter überwältigen.

**Spezialisierungen:** Gutes, Böses

## Herztier\*

Diese Fähigkeit kann nur von Charakteren erlernt werden, die in das äußere Mysterium des Rituals der zwölf Jahre initiiert wurden. Er besitzt hierdurch das Wissen, was es bedeutet, sein Herztier zu sein, sich verwandeln zu können, zu denken, zu fressen und zu jagen wie es. Zudem hat er sowohl von der Persönlichkeit her wie auch vom Aussehen einige ähnliche Züge wie sein Herztier. Er erhält einen Persönlichkeitszug gleich seinem Herztier, welcher immer eine Höhe wie die Hälfte dieser Fähigkeit hat.

Durch Bücher kann diese Fähigkeit nicht erlernt werden, da der Lehrmeister das gleiche Temperament an Herztier besitzen muss wie sein Schüler.

Möchte jemand das Wandeln der Gestalt des Charakters verhindern, so würfelt dieser auf Konstitution + Herztier gegen eine vom Erzähler festgelegte Schwierigkeit. Bei Erfolg kann er sich dennoch verwandeln.

Mit Erwerb dieser Fähigkeit wählt der Bjornaer eine Tiergestalt – die in der Regel immer als majestätisch und edel gilt. Durch MuAn-Zauber kann die Gestalt, aber niemals die Art des Tiers verändert werden. Ein solchermaßen veränderter Charakter ist auch wirklich das Tier, so dass er durch übernatürliche Wahrnehmungen auch nur als Tier gesehen wird. Auch gilt dieser Verwandlung nicht als andauernder, mystischer Effekt. In Tiergestalt wird er von Animal-Zaubern beeinflusst, nicht aber von Mentem- und Corpus-Sprüchen. In dieser Gestalt kann er auch Zauber sprechen, aber mit einem Aufschlag von -15 in der Regel (aufgrund fehlender Worte und Gesten).

Die Verwandlung selbst dauert nur einen Augenblick, allerdings werden keine der Habseligkeiten oder Kleidung des Charakters mitverwandelt.

Wurde der Charakter körperlich verändert, so kann er durch Annehmen seiner Menschen- oder Tiergestalt diese Veränderung negieren und aufheben. Hierzu würfelt er auf Konstitution + Herztier gegen die (3+ Ordnung der verändernden Magie).

Für jemanden mit dieser Fähigkeit gelten körperliche Veränderungen auch nicht als große, magische Effekte, durch welche der Charakter Zwielpunkte erhalten würde – dies gilt aber nicht für andauernde, mystische Effekte.

Jemand mit dieser Fähigkeit kann keinen Vertrauten binden.

**Spezialisierungen:** Gestalt ändern, Initiierung

## Magieespür\*

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung + Magieespür gegen einen vom Erzähler bestimmten Schwierigkeitswert ist es dem Charakter möglich, Regionen, Vis und magische Objekte zu spüren.

Das Entdecken einer magischen Aura hat eine Schwierigkeit von (12 – Wert der Aura).

Zaubersprüche und verzauberte Gegenstände lassen sich mit einer Schwierigkeit von (21 – Ordnung des Effektes, bei Objekten zählt der stärkste Effekt) erspüren.

Bei magischen Kreaturen beträgt die Schwierigkeit (15 – 1/5 der magischen Macht der Kreatur).

Allerdings macht ihn dies auch anfälliger gegenüber Zauberei und sein Wert in Magieespür wird von allen Magieresistenzen seinerseits abgezogen.

**Spezialisierungen:** Aura, magische Wesen, verzauberte Gegenstände, aktive Sprüche

## Persona\*

Mit jedem Wert in dieser Fähigkeit erhält der Charakter eine perfekte, neue Identität. Diese kann vollkommen anders als der Charakter selbst erscheinen (andere Stimme, Ticks, Angewohnheiten, Haar- und Augenfarbe, Statur und Haltung, leicht veränderte Größe, Nasenform, Hautfarbe und -tönung, scheinbares Alter und Geschlecht). Dies verändert nicht das essentielle Wesen des Charakters, so dass all seine Werte die gleichen bleiben (zudem können männliche Charaktere mit einer weiblichen Persona nicht schwanger werden).

Um eine andere Identität anzunehmen (oder sich zurück zu verwandeln), muss sich der Charakter eine Runde konzentrieren und auf Konstitution + Persona gegen die 9 würfeln. Da dies wirklich eine neue Identität ist, muss auch nicht darauf gewürfelt werden, ob andere sie durchschauen.

**Spezialisierungen:** Priester, Adlige, Bauern, Bürger, Magier

## Rutengänger\*

Der Charakter verfügt über die Fähigkeit, Dinge in der Nähe durch eine Rute zu finden. Dabei muss er sich konzentrieren und seiner Wünschelrute folgen. Sucht er nach etwas bestimmten, muss er eine passende, sympathische Verbindung dazu besitzen (z.B. Wasserschale, falls er nach Wasser sucht). Vor dem Wurf muss er die Größe des Gebietes festlegen, welches er durchsuchen möchte. Es benötigt etwa 2 Minuten, um etwas innerhalb von 25 Schritt zu suchen. Um in solch einem Gebiet etwas Allgemeines zu finden, ist ein Wurf auf Wahrnehmung + Rutengänger gegen die 9 vonnöten, weniger häufige Dinge erhöhen die Schwierigkeit entsprechend, ebenso die Größe des Zielgebietes. Nach Gold im Umkreis von 100 Schritt zu suchen, erfordert eine Schwierigkeit von 15.

**Spezialisierungen:** eine bestimmte Sache (Wasser, Gold), Suche an einem bestimmten Ort

## Tiere herbeirufen\*

Dies ist die Fähigkeit, nicht übernatürliche Tiere über weite Strecken hinweg zu sich zu rufen. Hierfür muss der Charakter einen hörbaren Ruf von sich geben (den aber nicht alle Ziele hören müssen) und die zu beschwörenden Tiere dürfen sich nicht weiter weg als eine Tagesreise von ihm befinden. Der Wert in dieser Fähigkeit bestimmt, wie viele Tiere kommen:

Wert	Dauer und Anmerkungen
1	Ein Tier Größe -2 oder eine entsprechende Masse (3 Tiere Größe -3, 5 Tiere Größe -4, 10 Tiere Größe -5, 30 Tiere Größe -6, usw.)
2	Drei Tiere Größe -2 oder eine entsprechende Masse (1 Tier Größe -1, 5 Tiere Größe -3, 10 Tiere Größe -4, 30 Tiere Größe -5, usw.)
3	Fünf Tiere Größe -2 oder eine entsprechende Masse (1 Tier Größe 0, 3 Tiere Größe -1, 10 Tiere Größe -3, 30 Tiere Größe -4, 50 Tiere von Größe -5, usw.)
4	10 Tiere Größe -2 oder eine entsprechende Masse (1 Tier Größe +1, 3 Tiere Größe 0, 5 Tiere Größe -1, 30 Tiere Größe -3, 50 Tiere Größe -4, 100 Tiere Größe -5, usw.)
5	30 Tiere Größe -2 oder eine entsprechende Masse (1 Tier Größe +2, 3 Tiere Größe +1, 5 Tiere Größe 0, 10 Tiere Größe -1, 50 Tiere Größe -3, 100 Tiere Größe -4, usw.)

Bei Erfolg eines Wurfs auf Ausdruck + Tiere herbeirufen gegen die 9 erscheinen die Tiere binnen einer Stunde, bei 12 in 2 Minuten und bei 15 in einer Runde. Kann der Charakter nicht direkt mit ihnen kommunizieren, so sind diese ihm zumindest freundlich gesonnen und würden ihn – wenn sie aggressive Tiere sind – vielleicht verteidigen.

**Spezialisierungen:** eine bestimmte Tierart

## Tierkunde\*

Der Charakter versteht es, sich mit Tieren zu unterhalten, als wären es Menschen. Der Wert in Tierkunde wird behandelt, als wäre es der Wert in einer Sprache, um festzustellen, wie gut er mit Tieren kommunizieren kann. Zudem kann er Tierführung als Ersatz für soziale Fähigkeiten mit Tieren nutzen. Andere Leute verstehen nichts von seiner Kommunikation.

**Spezialisierungen:** eine bestimmte Tierart, eine bestimmte Kommunikationsform

## Verzauberung\*

Der Charakter kann den Willen anderer kontrollieren, indem er tief für mehrere Sekunden in deren Augen blickt (was im Kampf eigentlich nicht möglich ist) und den für die Person verständlichen Befehl ausspricht. Dabei muss er seine Erscheinung + Verzauberung gegen die Konstitution seines Gegenübers würfeln. Dabei erhält die zu verzaubernde Person einen Bonus gemäß unten stehender Tabelle. Hermetiker erhalten ihren Mentem-Magieresistenzbonus dagegen und anschließend den Konstitutionswurf. Blinde und Personen mit geschlossenen Augen sind Immun gegen diese Kraft. Während man aber diese Kraft wirkt, kann das Gegenüber nicht wegsehen, es sei denn, es hat den Konstitutionswurf geschafft.

Bonus	Befehl (Beispiel)
+3	Ungefährlich (Sprich zu mir)
+6	Fragwürdig (Triff mich allein des Nächstens)
+9	Gefährlich (Steck deine Waffen weg)
+12	Ruchlos (Töte deine Verbündeten)
+15	Selbstmörderisch (Springe von der Klippe)

**Spezialisierungen:** ein bestimmter Befehl, eine bestimmte Personengruppe

## Vorahnungen\*

Der Charakter hat ein intuitives Gespür davor, wenn etwas nicht stimmt oder bald gefährlich werden könnte. Dabei würfelt der Erzähler für ihn auf Wahrnehmung + Vorahnungen gegen eine Schwierigkeit je nach Gefahr (3, wenn sie kurz bevor steht, 9, wenn eine lebensgefährliche Situation in etwa einer Woche anstehen könnte, 15 könnte eine mindere, bald anstehende Gefahr sein). Gelingt ihm der Wurf um 3+ Punkte, so erhält der Charakter zudem eine Ahnung davon, woher die Gefahr kommen könnte.

**Spezialisierungen:** Bedrohungen für eine bestimmte Person oder Personengruppe, bestimmte Arten der Gefahr

## Wildnisgespür\*

Der Charakter spürt eine enge Verbundenheit mit der Wildnis. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung + Wildnisgespür gegen die 9 kann er feststellen, wo Norden liegt, wie das Wetter wird und ob es natürliche Gefahren und Ressourcen in der Nähe gibt. Jeder Wurf enthüllt nur eine Information.

**Spezialisierungen:** Himmelsrichtung, Wetter, Gefahren, Ressourcen