

Forschung und Integration

Es ist für Hermetiker möglich, das eigene Wissen und die hermetische Magie an sich zu erweitern. Dies ist auf vielen Wegen machbar, zwei davon sind die ertümliche Forschung und die Integration – welche auch miteinander kombiniert werden können. Doch bevor er sich entscheidet, welchen Weg er gehen möchte, muss er zuerst wissen, was er erreichen will.

Der Durchbruch

Ein ambitionierter Magier kann versuchen bislang unbekannte oder exotische Effekte in die Hermetische Magie zu integrieren oder hierfür zu entwickeln. Dazu gibt es keinerlei Voraussetzungen, jederzeit kann ein Hermetiker diese Forschungen beginnen.

Um einen bestimmten Effekt in die Hermetische Magie zu binden, benötigt es eine Anzahl an Durchbruchpunkten, welche über die Dauer mehrerer Jahre und vieler Forschungen und Experimente angesammelt werden.

Es gibt drei Arten von Durchbrüchen, und der Erzähler sollte die Anzahl an Punkten für jeden Durchbruch speziell anpassen, damit das Erreichen spannender wird.

Ein einzelner Durchbruch kann auch im Zusammenspiel von Integration und ertümlicher Forschung erlangt werden.

Kleiner Durchbruch

Ein **Kleinerer Durchbruch** ist eine Entwicklung, welche augenblicklich nützlich und einsetzbar in die existierende Struktur der Hermetischen Magie ist. Dies könnte eine neue Reichweite, Dauer oder Ziel sein. Ein solcher Durchbruch verbessert oder erweitert die Hermetik, ohne wahrhaftig deren Grenzen zu berühren.

Ein Kleinerer Durchbruch erfordert üblicherweise 30 Durchbruchpunkte.

Kleinere Durchbrüche sind sofort für den Magier nutzbar und können von anderen Hermetikern verstanden werden. Neue Parameter (wie Reichweiten) können beliebig in neue Sprüche oder Gegenstände eingebunden werden. Hierdurch entstandene Labortexte von Sprüchen oder Gegenständen mit den neuen Parametern können von anderen Magiern benutzt und hiervon gelernt werden, ohne selbst eine Integration vollziehen zu müssen. Einmal einen Zauber mit einem neuen Parameter erlernt, kann der Hermetiker diesen auch für andere Studien uneingeschränkt verwenden.

Großer Durchbruch

Ein **Großer Durchbruch** dehnt die Grenzen der Hermetischen Magie, aber bricht sie nicht. Diese beinhalten hermetische Tugenden für Zauberer mit der Gabe. Die Integration der meisten Formen von Heckenzauberei sind große Durchbrüche, und diese Integration kann anderen als übernatürliche Tugenden gelehrt werden.

Ein Großer Durchbruch erfordert üblicherweise 45 Durchbruchpunkte.

Große Durchbrüche sind oftmals hermetische Tugenden und können wie Fähigkeiten gelernt werden (selbst wenn sie sich nicht in Fähigkeiten ausdrücken) – sie sind aber nicht so schwer zu erlernen wie übernatürliche Fähigkeiten. Ein Hermetiker kann sie entweder persönlich oder über Texte anderen lehren.

Hermetischer Durchbruch

Ein **Hermetischer Durchbruch** bricht eine der hermetischen Grenzen der Magie, wie beispielsweise eine neue arkane Fähigkeit oder die Möglichkeit, permanente Sprüche ohne den Einsatz von Vis zu zaubern.

Ein Hermetischer Durchbruch erfordert üblicherweise 60 Durchbruchpunkte.

Große und Hermetische Durchbrüche müssen anderen Hermetikern direkt gelehrt werden.

Fähigkeiten können auf den üblichen Wegen (persönlich oder über Texte) weitergegeben werden. Der Entdecker einer neuen Fähigkeit wandelt seine Durchbruchpunkte in Erfahrungspunkte in dieser Fähigkeit um.

Eine neue Tugend kann mittels einer Initiierung gelehrt werden. Der Entdecker erhält die Tugend ohne Initiierung, muss aber ein Initiations-Skript entwerfen, um diese anderen lehren zu können.

Einen **großen** oder **hermetischen Durchbruch** zu entwickeln, welcher es nicht erfordert, separat gelehrt zu werden, erfordert einen weiteren großen Durchbruch, der mittels Integration oder ertümlicher Forschung erreicht werden kann. Gelingt dies, so wurde der Durchbruch in die hermetische Magie integriert und jeder Magier kann einen Effekt erschaffen der diesen Durchbruch erfordert, sobald er in Magie Theorie unterwiesen wurde. Wie auch bei kleineren Durchbrüchen gilt es auch für jeden Magus, welcher den Durchbruch versteht, der anderen Künste oder Sprüche lehrt.

Mehrere Labortexte

Mehrere Hermetiker können auch gemeinsam an einem Durchbruch arbeiten, so lange diese ihre Labortexte lesen können. Zudem könnte ein Hermetiker auch anderweitig über die Labortexte bezüglich stabilisierter Entdeckungen oder erfolgreicher Integration stolpern und diese für sich nutzen.

Erhält ein Magier den Labortext eines anderen, welcher den gleichen Durchbruch (aber nicht der gleichen Integration oder derselben stabilisierten Entdeckung entstammt) verfolgt, so muss er diesen zuerst entziffern. Danach kann er im Laufe einer Jahreszeit den Text studieren und dem Experiment als Laborarbeit folgen. Hierdurch erhält er dann eine Anzahl an Durchbruchpunkten gleich der Ordnung des Labortextes – er erhält aber keine Verformungspunkte (bei Forschung).

Jeder Magier muss für sich dennoch die Durchbruchpunkte ansammeln – mehrere Magier können nicht ihre Durchbruchpunkte zusammen geben, um schneller einen Durchbruch zu erzielen (abgesehen davon, dass diese ihre Labortexte an einen Magier geben und dieser hierdurch deren Durchbruchpunkte erhält).

Integration

Manch Forscher versucht die Reste verloren geglaubter Zauberei oder die Kräfte von Heckenzauberern in die hermetische Magie zu integrieren und hierdurch womöglich eine der Grenzen desselbigen zu brechen. Neben einer erweiterten Anwendung der Zauberei gewinnt ein Hermetiker hierdurch auch einiges an Ansehen unter seinesgleichen.

1. Quellen der Einsicht finden

Zu Beginn muss der Hermetiker eine Quelle der Einsicht finden, über welche ihm Einblicke in die zu erforschende Magie gewährt. Es gibt drei grundlegende Arten von Quellen: Texte, Relikte und Lehrmeister.

Texte

Unter Texte fallen Bücher, Labortexte oder andere Quellen, welche beschreiben, wie die Form der Magie erlernt, ausgeführt oder gesprochen werden kann. Ein Text bringt normalerweise nur eine Einsicht hervor, und für jeden, der sie studiert, ergibt sich die Einsicht. Um eine Textquelle zu studieren, muss der Magier sie lesen können und verstehen.

Enthält ein Text Informationen, welche gebraucht werden um eine übernatürliche Fähigkeit zu erlernen, kann ein Magier diese nach den Regeln mit dieser Quelle erlernen.

Bezüglich des Kopierens verfügt ein Text über eine Stufe gleich der typischen erforderlichen Punkte, die notwendig sind, um den dazugehörigen Durchbruch zu erlangen.

Relikte

Relikte sind mystische Geräte oder Objekte, welche von Magiern der zu erforschenden Zauberei bezaubert wurden. Ein andauernder mystischer Effekt der unbekanntes Tradition oder aber ein Labor. Wie auch Texte gewähren Relikte auch nur immer eine Einsicht und zwar immer die gleiche für jeden Hermetiker – auch ein Labor selbst kann nur einmal erforscht werden, wengleich es wohl noch weitere Quellen enthält, die dann separat noch erforscht werden können.

Lehrmeister

Lehrmeister sind Mitglieder der vergangenen Tradition, welche bereit sind, den Magier zu unterweisen. Lehrmeister können eine Anzahl an Einsichten in *jedem* Durchbruch gleich deren Wert in deren spezifischer Magie Theorie gewähren. Eine Person ohne diesbezüglicher Magie Theorie kann nicht als Lehrmeister fungieren, wohl aber Relikte und Texte erschaffen, welche dann erforscht werden können.

Hat ein Magier eine spezifische Form der Magie Theorie erlernt, kann er sich selbst als Quelle der Einsicht dienen, er kann sich hierdurch aber keine Erleichterung auf Würfe zum Gewinnen von Einsicht gewähren.

Ein Lehrmeister mit der Gabe kann als Laborassistent zum Erlangen einer Einsicht dienen und zu diesem Wurf seine Summe aus Intelligenz + spezifischer Magie Theorie addieren. Jede Jahreszeit kann nur ein Lehrmeister einem Hermetiker als Quelle dienen, und der Lehrmeister selbst kann auch nur für einen Magier als Quelle fungieren.

2. Erlangen von Einsicht

Nachdem der Hermetiker eine Quelle der Einsicht gefunden hat, muss er nun Zeit darauf verwenden, diese zu erforschen. Hierfür wendet er eine Jahreszeit auf und macht

einen Stresswurf auf Intelligenz + Magie Theorie gegen die 18. Die Tugend „Erfinderisches Genie“ addiert 3 hierzu und bestimmte Quellen könnten diesen auch modifizieren.

Gelingt der Wurf, so kann er nun versuchen, einen Effekt zu erschaffen. Bei einem Misslingen ist die Jahreszeit verschwendet, er kann die gleiche Quelle der Einsicht aber zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt wieder erforschen. Bei einem Patzer vermutet der Magier, dass er Einsicht erlangt hat, erfährt aber erst nach dem Versuch des Erschaffens eines Effekts, dass ihm dies nicht gelungen ist. Dabei könnte dies sich dann als rein hermetischer oder aber schlichtweg unbrauchbarer Effekt erweisen.

3. Erschaffen eines Effekts

Eine bestimmte Einsicht erlaubt es dem Hermetiker einen spezifischen Effekt zu erschaffen. Dieser Effekt könnte ein Zauber oder eine magische Verzauberung sein. Es könnte auch etwas ganz anderes sein, solange es eine Laborsumme erfordert und etwas erschaffen wird. Da der Hermetiker auf dieser Stufe experimentieren muss, könnte sich der Effekt leicht aufgrund des Wurfes beim Experimentieren verändern.

Der Magier kann sich nicht den Effekt aussuchen und die Stufe des Effektes ist ebenfalls durch die Einsicht festgelegt – so dass es sein könnte, dass er eine bestimmte Einsicht noch nicht umsetzen kann, da die Laborsumme des dazugehörigen Effekts zu hoch für ihn derzeit ist. Er kann auch zu dieser Zeit keine der Parameter des Effektes verändern.

Ein Lehrmeister des Forschungsobjekts kann dem Magier auch auf dieser Stufe mit dessen Intelligenz + spezifischer Magie Theorie unterstützen.

Ein Zauber wird wie ein hermetischer formeller Zauber gesprochen und Hermetiker mit flexibler formeller Magie können die Sprüche beim Zaubern leicht ändern. Der Spruch kann auch auf normalem Wege gemeistert werden.

Der erschaffene Effekt könnte auch die Gesetze der hermetischem Magie dehnen oder gar brechen. Diesbezüglich muss auch mit der Gruppe die Stufe des Effektes abgesprochen werden, da es diesbezüglich keine hermetischen Richtlinien geben könnte.

Wird der Effekt erfolgreich erschaffen, so erhält der Magier eine Anzahl an Durchbruchspunkten gleich der Ordnung des Effekts, selbst wenn der Effekt verformt ist oder über einen Nebeneffekt verfügt.

Der erschaffene Effekt kann von anderen Hermetikern ebenfalls entwickelt werden, solange sie über den Labortext der Erschaffung verfügen. Dieser kann aber unter keinen Umständen verändert werden. Auch ermöglicht das Entwickeln des Effekts keine Durchbruchspunkte, es sei denn, dem Magier wurde aufgrund der Erforschung des Labortextes oder des Studiums der gleichen Quelle eine Einsicht gewährt. Es ist möglich, zuerst den Effekt zu reproduzieren und danach die Einsicht zu erlangen.

4. Fortsetzen der Forschung

Solange der Magier nicht über die endgültig erforderliche Summe für den Durchbruch verfügt, muss er nach weiteren Quellen der Einsicht suchen und diese erforschen.

5. Erreichen des Durchbruchs

Gelingt es dem Magier, die Schwelle an Durchbruchspunkten zu erreichen, so hat er diesen Durchbruch geschafft und kann ihn wie oben beschrieben nutzen.

Urtümliche Forschung

Während die Hermetiker bei Integration versuchen, exotische oder verloren geglaubte Zauberei wieder mit der Hermetischen Magie zu verbinden, geht es bei der urtümlichen Forschung darum, dass ein Magier eine Idee hat, welche zu einem Durchbruch führen könnte und um diese Idee herum experimentiert und forscht.

1. Bestimmen des Ziels

Zu Beginn muss der Hermetiker bestimmen, nach welcher Art von Durchbruch er forschen möchte. Dies sollte mit der Gruppe besprochen und festgelegt werden.

2. Das Unbekannte suchen

Nachdem der Magier die Art des angestrebten Durchbruchs festgelegt hat, muss er nun etwas hermetisch erfinden, was irgendwie die Vorstellung des Zaubers von dessen Ziel beinhaltet. Dies kann ein Zauberspruch oder eine magische Verzauberung sein, nach Zustimmung des Erzählers könnte er aber auch magische Phänomene analysieren (ähnlich wie magische Verzauberungen). Der Effekt muss vollständig nach den normalen Regeln ausgearbeitet werden. Da der Hermetiker allerdings nach etwas Neuem strebt, muss er nach den Laborregeln **experimentieren**.

Damit seine Forschung Früchte tragen kann, muss er auf der Tabelle für außergewöhnliche Ergebnisse eine „**Entdeckung**“ erreichen. Anstelle den **Risiko-Modifikator** in die Laborsumme mit ein zu berechnen, kann er diesen nutzen, um seinen Wurf der auf der Tabelle außergewöhnlicher Ergebnisse anzupassen. Dabei darf der Risiko-Modifikator für je begonnene 5 Punkte in Magie Theorie +1 betragen, bis hin zu einem Modifikator von +3 bei einem Wert von mindestens 11 in Magie Theorie.

Beim konsultieren der Tabelle außergewöhnlicher Ereignisse kann der Hermetiker dann seinen Risiko-Wert von seinem Ergebnis des eigentlichen Wurfs subtrahieren oder addieren (dabei muss er aber nicht seinen gesamten Modifikator verwenden). Erzielt er eine 0 auf dem Stresswurf, so muss er für jeden Punkt Risiko-Modifikator 1 zusätzlichen Patzerwürfel werfen.

Zusätzlich zum normalen Effekt des Experimentierens (also dem Ergebnis des ursprünglichen, nicht modifizierten Wurfs) kann er seinen Risiko-Modifikator beim Stresswurf addieren oder subtrahieren, um eine „Entdeckung“ zu erreichen – dies kann er aber nur machen, um eine Entdeckung zu finden, er erhält hierdurch niemals 2 Auswirkungen aufgrund der Experimente (es sei denn, er erreicht beim ersten Wurf 12+).

Benötigt sein Forschungsobjekt mehr als 1 Jahreszeit arbeit, so muss er für jede Jahreszeit daran auf der Tabelle ungewöhnlicher Ereignisse würfeln. Dabei legt er zu Beginn der Forschung fest, ob er seinen Risiko-Modifikator addieren oder subtrahieren möchte, eine spätere Umentscheidung ist nicht mehr möglich. Solange er bei seinen Experimenten keinen vollständigen Fehlschlag oder ein Desaster erreicht, kann er auch mit dem Experiment beliebig lange fortfahren.

Gelingt ihm eine „Entdeckung“ während des Experimentierens, so war seine Forschung ein Erfolg. Der Hermetiker ignoriert für dieses Experiment die Untertabelle „Entdeckung“, da er einen Bezug zu seinem angestrebten Durchbruch entdeckt hat.

Jeder Spruch oder jede magische Verzauberung kann nur zu einer „Entdeckung“ führen, jedoch kann er das Experiment dazu so lange mit dem gleichen Spruch versuchen, bis ihm eben eine „Entdeckung“ gelingt. Sobald eine Entdeckung geschehen ist, kann er diese spezielle Form des Zaubers oder der Verzauberung nicht mehr für weitere Entdeckungen nutzen.

3. Das Unbekannte stabilisieren

Jetzt muss der Magier die gleich lange Zeit unter den gleichen Umständen (Laborsumme, Risiko-Modifikator und evtl. Vis-Einsatz) im Labor verbringen, wie er es für das Experimentieren getan hat, welche zur Entdeckung führten.

Er muss wieder auf der Tabelle ungewöhnlicher Ereignisse mit dem gleichen Risiko-Modifikator würfeln wie während des vorangegangenen Experimentierens – falls er damals von seinem Wurf 2 Punkte abgezogen hatte, muss er dies jetzt genau so machen.

Während der Stabilisierung darf er beim Experimentieren keinen schädlichen Effekt (Desaster, Kein Vorteil, Vollständiger Fehlschlag) würfeln, um Erfolg zu haben. Falls er positive Effekte hierdurch erzielen würde, werden sie ignoriert. Erzielt er einen schädlichen Effekt, so ist die Stabilisierung fehlgeschlagen. Der zu stabilisierende Effekt wird dadurch nicht beeinflusst, die Möglichkeit, diese Entdeckung zu stabilisieren, ist aber vertan. Er kann die Stabilisierung aber wiederholen bis er Erfolg hat – vorausgesetzt er tut dies sofort in der anschließenden Jahreszeit. Hat er dazu keine Möglichkeit oder wird davon abgehalten, so muss er erneut nach einer Entdeckung suchen.

Hat die Stabilisierung Erfolg, erhält der Hermetiker pro Ordnung des stabilisierten Effekts 1 Durchbruchpunkt.

Unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg der Stabilisierung erhält der Hermetiker als Nebeneffekt auch (Ordnung des Effektes – 1 Würfel) Verformungspunkte. Bekommt er hierdurch 2 oder mehr Verformungspunkte, so muss er würfeln um Zwielicht zu vermeiden.

4. Suche nach weiteren Entdeckungen

Solange der Hermetiker nicht über die endgültig erforderliche Summe an Punkten für den Durchbruch verfügt (und diese weiß nur der Erzähler), muss er nach weiteren Entdeckungen suchen und diese stabilisieren.

Jedoch muss diese weitere Suche nicht an aneinanderhängenden Jahreszeiten stattfinden. Einzig nach einer Entdeckung muss anschließend der Versuch einer Stabilisierung gestartet werden.

5. Erreichen des Durchbruchs

Gelingt es dem Magier, die Schwelle an Durchbruchpunkten zu erreichen, so hat er dieses Ziel erfüllt und kann ihn wie oben beschrieben nutzen.

