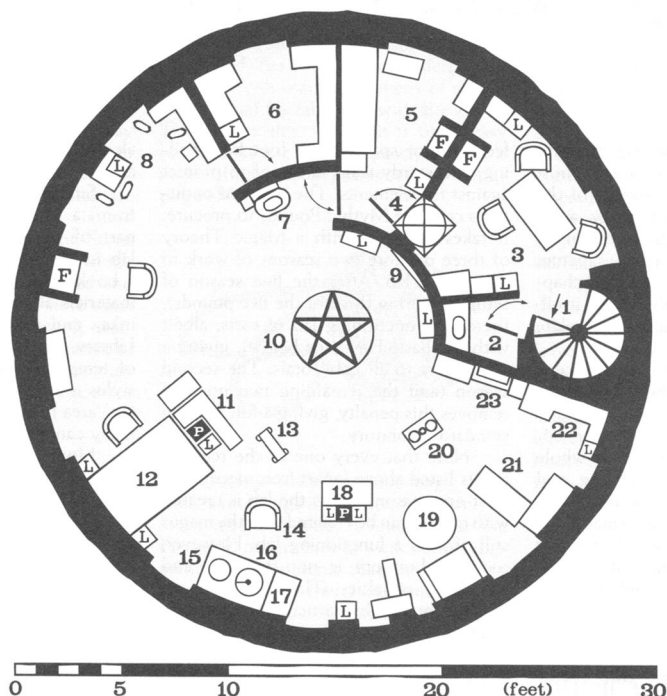


Das Laboratorium

Nachdem sich ein junger Magier in seinem Laboratorium eingewöhnt hat, wird er sich daran machen, etwas Persönliches in sein Labor mit einfließen zu lassen. Dies hilft ihm nicht nur sich leichter mit seinem Arbeitsplatz zu identifizieren, sondern macht die Arbeit oftmals auch effektiver. Die Laboratorien von Magiern erzählen viel über deren Besitzer.

Das hermetische Standard-Labor

Das Standardlabor eines Hermetikers ist ein einzelner Raum von etwa 165m² Größe mit einer 3 Schritt hohen Decke, stabilen Wänden und einem Dach als Schutz gegen die Elemente. Die benötigten Ausstattungen kosten insgesamt 5 Mystische Pfund, wovon 3 während der ersten Jahreszeit verschlungen werden, die ein Magier mit solider Kenntnis in Magietheorie (Wert von 3) mit dem Aufbau eines solchen Labors verbringt. Danach hat dieses Labor die Schwäche Basislabor und kann mit Einschränkungen genutzt werden. Mit der zweiten zum Aufbau verwendeten Jahreszeit (und dem Einsatz von 2 Mystischen Pfund) wird es zu einem Arbeitsplatz ohne Einschränkungen. Ein anderweitig hergestelltes Labor könnte besondere Laborschwächen schon zu Beginn aufweisen.



Ausstattung und Aufbau eines hermetischen Labors

Der Hauptraum eines Labors besteht aus mehreren Arbeitsbereichen, wovon aber zumindest die Hälfte der Bodenfläche frei sein sollte. Der Eingang eines Labors ist häufig dessen größtes Merkmal und beherbergt oft auch das

Sanktum-Zeichen [4] seines Besitzers. Ein gut beleuchteter Bereich ist dem Lesen und Schreiben bestimmt, dort finden sich neben dem Schreibtisch auch ein Buchständer, Pergament, Tinte und Schreibkiele [12].

In einem anderen finden sich Glasröhren und andere zerbrechliche Glasware, wo oftmals alchemistische Tätigkeiten unternommen werden. In dessen Nähe findet sich oftmals ein **Kessel** [19] oder ähnliches. Ein Bereich ist frei von solch Objekten und dafür vorgesehen, Zauber dort auszuprobieren [10]. In einem weiteren Bereich kann der Magier sitzen und an verschiedenen Objekten experimentieren. Auch gibt es einen Ort, an dem wertvolle Zutaten und Vis gelagert werden [**Lagerraum**, 6]. Manche Magier schlafen auch in ihrem Labor, oftmals aber nutzen sie lieber angrenzende Räume [**Schlafkammer**, 5] hierfür. Schließlich schließt an einem Labor auch oftmals eine Vorkammer für einen Vertrauten oder einen Lehrling an.

An Ausrüstung findet man natürlich verschiedenste Heiz- und **Lichtquellen** [L] (Kerzen, Lampen, Kohlebecken) und **Feuerstellen** [F]. Für die Errechnung wichtiger Sternkonstellationen ist astronomisches Gerät unabdingbar, meist werden hierbei ein **Astrolabium** [16] oder **astronomische Karten** [17] benutzt.

Die Prinzipien der Laborarbeit

Der Lauf der Laborarbeit eines Hermetikers spiegelt sich in folgenden sieben Prinzipien wider.

Experimentieren: Das Experimentieren und Üben ist ein wichtiger Bestandteil hermetischer Laborarbeit. Dabei ist es je nach Magier unterschiedlich, ob er dabei noch im hermetischen Rahmen experimentiert oder größere Risiken auf sich nimmt.

Dokumentieren: Während der Laborarbeit werden Texte entweder produziert oder genutzt. Alles, was ein Magier in seinem Labor macht, wird von diesem dokumentiert, damit er in Zukunft darauf zurückgreifen kann. Dabei wird neben dem Pergament auch Tinte und Kerzenlicht verbraucht.

Komfort: Es ist schwierig zu studieren, wenn grundlegende Bedürfnisse nicht befriedigt sind. Ein Labor muss gut beheizt und beleuchtet und ein Abort sollte verfügbar sein. Auch ist es wichtig, dass der Magier genug zu essen bekommt, ansonsten leidet seine Arbeit auch darunter.

Sympathie: Das magische Gesetz der Sympathie spielt auch eine wichtige Rolle, und so ist es von Vorteil, wenn der Magier sein Labor mit Objekten ausstattet, welche die Magie widerspiegeln, die er darin wirkt oder studiert.

Qualität: Hermetische Magie setzt sich mit Dingen in idealem Zustand auseinander, und so strebt ein Zauberer auch in seiner Laborarbeit danach, mit Dingen zu arbeiten, die so perfekt wie möglich sind.

Erweiterung: Ein größeres Labor ist an und für sich erstrebenswert, da dies zu mehr Möglichkeiten führt. Allerdings sind größere Labore auch komplexer und bedürfen einen fähigeren Magus zum beherrschen.

Fokus: Die meisten Labore haben ein zentrales Merkmal, auf dem ein Großteil der Zeit und Arbeit des Magiers konzentriert sind. Dies spiegelt sich ebenfalls im Gesetz der Sympathie wieder.

Charakteristika von Laboratorien

Jedes Laboratorium verfügt über folgende Charakteristika: Größe, Verfeinerung, Allgemeine Qualität, Unterhalt, Sicherheit, Verformung, Gesundheit und Ästhetik. Jede Charakteristika abgesehen von Verformung (die nur Null oder positiv sein kann) kann entweder positiv, negativ oder Null sein. Ein Standard-Laboratorium hat 0 in allen Charakteristika.

Laborformeln:

Grundwerte des Labors:

0 in jeder Laborcharakteristika

Begrenzung an Vorteilspunkten - Schwächepunkte:

Größe + Verfeinerung

Belegte Größe:

derzeitige Punkte an Vorteilen - Punkte an Schwächen - Verfeinerung

Grundsicherheit des Labors:

Verfeinerung + Belegte Größe (wenn größer als 0)

Größe

Die Größe legt fest, wie groß der Bodenraum des Laboratoriums ist. Je größer es ist, umso mehr Tugenden kann es beinhalten. Jeder Punkt darin gewährt es, einen zusätzlichen Punkt an Labor-Tugenden aufzunehmen, ohne hierdurch eine Labor-Schwäche nehmen zu müssen.

Für jeden Punkt an Labor-Tugenden, der nicht mit einer Laborschwäche aufgewogen wurde, steigt die **belegte Größe** um 1 (bis hin zu einem Maximalwert gleich der Größe).

Die meisten Magier bevorzugen kein Labor, das außergewöhnlich groß ist. Zuerst ist dies nicht sehr ansehnlich, wenn das Labor teilweise leer steht. Für je zwei Punkte den die Größe die belegte Größe übersteigt, sollte die Labor-Schwäche *Leer* genommen werden. Zudem ist die Arbeit in einem solch großen Labor schwerer zu bewältigen. Eine positive belegte Größe subtrahiert sich von der Sicherheit des Labors (ein positiver Wert in Verfeinerung hebt dies wieder auf).

Größe	Quadratmeter	Größe	Quadratmeter
-3	30	+4	400
-2	60	+5	500
-1	100	+6	665
0	165	+7	830
+1	200	+8	1000
+2	265	+9	1165
+3	330	+10	1330

Allgemeine Qualität

Die allgemeine Qualität beschreibt die Effektivität des Laboratoriums. Sie addiert (oder subtrahiert wenn negativ) sich zu allen Laborsummen, zusätzlich zu anderen Boni aus Spezialisierungen. Die allgemeine Qualität hat keine Auswirkungen auf Lehren und dem Schreiben von Texten.

Verfeinerung

Verfeinerung ist ein Maß dafür, wie effizient ein Magier seinen Raum nutzen kann. Jeder Punkt darin gestattet es seinem Besitzer, einen Laborvorteil zu nehmen, ohne sie mit einer Laborschwäche aufwiegen zu müssen (selbst wenn die Größe des Labors dies nicht mehr gestatten würde).

Ein neu aufgebautes Labor beginnt mit einem Wert in Verfeinerung gleich der Magiethorie -3, niemals aber mit einem höheren Wert als 0. Um die Verfeinerung zu erhöhen, muss der Magier mindestens (derzeitiger Wert in Verfeinerung) Jahre darin gearbeitet und einen Wert in Magiethorie gleich des angestrebten Wertes in Verfeinerung +3 haben. Dieses Erhöhen der Verfeinerung dauert pro Punkt eine Jahreszeit, kann aber mit dem Erwerb von Laborvorteilen kombiniert werden.

Auch ist es möglich, bestimmte Laborvorteile und -schwächen während dieser Zeit zu erhalten. Der Magier muss einen Stresswurf auf Intelligenz + Magiethorie machen. Erreicht er mindestens eine 12, so erhält er den Laborvorteil *Gut Organisiert*. Erreicht er sogar eine 15, verliert er die Laborschwäche *Verborgener Fehler*. Patzt der Magier bei diesem Wurf, so erhält sein Labor die Schwäche *Verborgener Fehler*.

Er kann auch einen Wurf auf seinen Persönlichkeitszug Reinlich oder ähnlichem machen, erreicht er hierbei einen Wurf von 9+, so bekommt sein Labor den Vorteil *Makellos*.

Erhöht sich die Verfeinerung um 1, so sinkt die belegte Größe um 1 und die Sicherheit steigt um 1 (oder sogar um 2, wenn die belegte Größe positiv ist).

Unterhalt

Die Aufrechterhaltung eines Labors verschlingt viel Geld. Ein typisches Laboratorium mit einem Unterhalt von 0 kostet 5 Pfund zu bauen und 1 Pfund im Jahr.

Wird länger als 2 Jahreszeiten der Unterhalt eines Labors nicht gezahlt, so erhält es automatisch eine Schwäche, welche den Unterhalt senkt. Dies wiederholt sich nach zwei Jahreszeiten wieder - und zwar so lange, bis sich der Bund das Labor leisten kann.

Wenn eine neue Laborschwäche oder -vorteil (oder die Entfernung einer solchen) den Unterhalt steigert, so muss die Differenz zwischen alten und neuen Baukosten bezahlt werden: 1 Pfund pro 2 Differenz-Punkte des Labors.

Sicherheit

Die Sicherheit beschreibt die Anfälligkeit des Laboratoriums für Unfälle. Der Wert in Sicherheit zieht sich von der Anzahl an Patzerwürfeln bei Labortätigkeiten ab (oder addiert sich hinzu, falls der Wert negativ ist).

Ein negativer Wert in Sicherheit bedeutet aber, dass auch bei scheinbar ungefährlichen Tätigkeiten etwas geschehen kann. Wann immer eine Labortätigkeit in einem Labor mit negativer Sicherheit unternommen wird, wird ein Würfel geworfen (dieser ist unabhängig von anderen Würfeln). Ist das Ergebnis geringer oder gleich als der absolute Wert in Sicherheit, so könnte ein Patzer geschehen. Dann wird die übliche Anzahl an Patzerwürfeln (zusätzlich noch die aus der negativen Sicherheit) geworfen, mindestens aber einer. Bei einem Patzer wird auf der Disaster-Untertabelle der Experimente: Außergewöhnliche Ergebnisse-Tabelle gewürfelt und der absolute Wert in Sicherheit addiert (maximal aber +3).

Verformung

Ein Labor ohne Verformung erschafft konsistente und vorhersehbare Ergebnisse. Verfügt es aber über einen positiven Verformungswert, so muss bei jeder Jahreszeit, in der darin gearbeitet wird, ein Würfel geworfen werden. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner dem Verformungswert, so erleidet das Produkt der Labortätigkeit eine Verformung. War das Ergebnis des Wurfes ungerade, so wird auf der Nebeneffekt-Untertabelle der Experimente: Außergewöhnliche Ergebnisse-Tabelle gewürfelt. Bei einem geraden Ergebnis wird auf der Modifizierter Effekt-Tabelle gewürfelt. Die Einzelheiten sollte der Erzähler je nach Produkt und Verformung festlegen.

Zudem hat ein Labor mit einem positiven Verformungswert ein oder mehrere Persönlichkeitszüge von der Summe gleich des Verformungswertes. Diese Züge wirken sich auf die Erlebnisse des Magiers und seiner Besucher in diesem Labor sowie auf eventuelle Unfälle aufgrund von Verformung aus.

Nach Entscheidung des Erzählers könnte man den Wert eines Persönlichkeitszuges auch zu einer Laborsumme addieren, sofern sich dieser mit dem angestrebten Effekt gleich, oder subtrahieren, wenn dies dem Persönlichkeitszug widerspricht.

Gesundheit

Die Umgebung und der Innenraum eines Labors können sich positiv oder negativ auf die Gesundheit eines Magiers auswirken, da dieser doch oftmals viel Zeit darin verbringt. Der Wert addiert sich zu Wunderholungswürfen von Bewohnern des Labors. Verbringen Wesen darin mindestens 2 Jahreszeiten pro Jahr, so wird die Hälfte des Gesundheitswertes darin zum Lebensumstands-Modifikator addiert.

Ästhetik

Ästhetik ist ein Messwert darüber, wie das Laboratorium auf andere wirkt und wie Besucher möglicherweise von seinem Besitzer denken. Für jeden Punkt in Ästhetik (egal ob positiv oder negativ) erhält der Magier 5 Erfahrungspunkte in einem passenden Ruf. Je nachdem, wie oft er anderen Einblick in das Labor des Magiers gewährt, könnte es auch dauern, bis er diese Punkte erhält.

Labor-Spezialisierungen

Laboratorien, die über Spezialisierungen verfügen, sind für besondere Arbeiten hervorragend geeignet und gewähren einen Bonus auf die entsprechende Laborsumme (Nicht aber eine Fortschrittssumme) im Normalfall. Ein Labor kann höchstens 2 Aktivitäts-Spezialisierungen und 4 Kunst-Spezialisierungen (von denen wiederum höchstens 2 Techniken gelten können) besitzen. Verfügt ein Labor über mehr als die erlaubten Spezialisierungen, so entscheidet der Magier, welche Spezialisierungen er behalten möchte und löscht die ungewollten. Diese Streichungen können erst wieder verändert werden, wenn der Magier seinen Verfeinerungswert erhöht. Boni aus Labor-Spezialisierungen sind kumulativ miteinander.

Eine Spezialisierung kann jeder Kunst gelten, oder aber folgenden Aktivitäten (nach Entscheidung des Erzählers könnten noch andere auftreten):

Experimente: Der Wert addiert sich auf alle Laborsummen, sobald experimentiert wird.

Familiar: Beim Binden oder Bezaubern eines Familiars addiert sich dieser Wert zu allen Laborsummen hinzu.

Gegenstände: Der Wert addiert sich zu Laborsummen beim Verzaubern und Analysieren von Gegenständen.

Langlebigkeits-Rituale: Beim Erschaffen von Langlebigkeitsritualen addiert sich dieser Wert zur betreffenden Laborsumme.

Zauber: Die Laborsumme steigt um den betreffenden Wert, wenn Zaubersprüche entwickelt oder erforscht werden.

Lehren: Der Wert in dieser Spezialisierung (die nicht mehr als 3 betragen kann, alles Höhere wird nicht mehr gewertet) addiert sich auf alle Trainings- und Lehr-Quellen-Qualitäten, sofern sie in diesem Raum durchgeführt werden.

Texte: Der Wert in dieser Spezialisierung addiert sich immer, wenn ein Zauber mit Hilfe eines Labortextes entwickelt wird, sowie bei Laborsummen beim Übersetzen von Labortexten. Für je 3 volle Punkte in dieser Spezialisierung kann der Magier 1 zu seinem Wert in Beruf: Schreiber beim Kopieren von Labortexten und Zaubern, und 1 zu einer relevanten Sprachfähigkeit beim Schreiben von Labortexten und Büchern addieren.

Vis-Extraktion: Beim Extrahieren von Vis aus der Aura addiert sich der Spezialisierungswert zur Laborsumme.



Labor-Vorteile und Schwächen

Vorteile und Schwächen gewähren dem Labor Vorzüge, machen es effizienter, verleihen ihm aber auch Nachteile oder eröffnen Möglichkeiten für interessante Geschichten. Wichtig ist, dass die maximale Anzahl an (Vorteilen – Schwächen) nicht die Summe aus Größe + Verfeinerung übersteigen kann.

Vorteile mit Punktekosten (groß 3, klein 1, frei 0) nehmen Raum ein, während Schwächen dergleichen Punkte und Raum bringen. Ein Standard-Labor beginnt ohne Vorteile und Schwächen, ein kleineres Labor hingegen mit Schwächen, um die geringere Größe auszugleichen.

Nur Vorteile und Schwächen mit einem Sternchen nach dem Namen können öfters gewählt werden. Letztlich kann der Erzähler Veränderungen an den Vorteilen und Schwächen vornehmen oder neue zulassen.

Laborvorteile

Gibt es genug Platz in einem Labor, so kann eine Tugend ohne eine begleitende Schwäche genommen werden. Freie Tugenden nehmen keinen Raum ein und können deshalb immer installiert werden. Auch dauert der Ein- oder Ausbau freier Tugenden nur wenige Tage, sofern die Materialien bereit stehen.

Kleine Tugenden einzubauen nimmt 1 Jahreszeit in Anspruch, eine große dauert etwa 2 dergleichen. Die diese Arbeit ausführende Person muss über einen Magietheorie-Wert verfügen, der 3 Punkte höher ist als die Verfeinerung des Labors, und sollte mit dem Besitzer in Kontakt stehen.

Das Entfernen eines Vorteils ist oft komplizierter und manchmal nicht möglich. Sofern dies möglich ist (Erzähler-Entscheidung), kann dies während einer Jahreszeit Laborarbeit zum Verbessern des Labors stattfinden (beispielsweise wenn man die Verfeinerung erhöhen möchte oder aber auch, um eine bestehende Tugend gegen eine andere auszutauschen).

Laborschwächen

Schwächen können willentlich gewählt werden oder auch während einer Geschichte entstehen. Es gibt für die Anzahl an Schwächen keine Begrenzung und sie treten augenblicklich in Kraft. Aufgrund fehlenden Geldes könnte man auch gezwungen werden, Schwächen zu wählen, die den Unterhalt senken.

Sofern es möglich ist, eine Laborschwäche zu entfernen, benötigt dies für kleine und freie Schwächen 1 Jahreszeit (sofern dies nicht anders vermerkt ist), große Schwächen benötigen 2 Jahreszeiten – und natürlich immer entsprechenden Raum. Diese Zeit kann auch mit Verbesserung des Labors und Erhöhung der Verfeinerung kombiniert werden.

Stuktur-Vorteile und Schwächen

Diese Art von Tugenden und Schwächen befasst sich mit der Bauweise des Labors, den zugrunde liegenden Einrichtungen und seiner unmittelbaren Umgebung. Eine Verlust oder Gewinn dieser Werte zieht meist einen langwierigen Umbau mit sich.

Große Stuktur-Vorteile

Aktiver Vulkan: Unterhalt +2, Sicherheit -2, Gesundheit -1, Experimente +1, Ignem +3

Großes Merkmal*: Ästhetik +2, 3 Punkte für passende Spezialisierung(en)

Natürliche Umgebung: Ästhetik +2, 3 Punkte für Cr, An, Aq, Au, He, Ig und/oder Te

Kleine Stuktur-Vorteile

Abgeschieden: Sicherheit +1, Ästhetik +1

Galerie: Sicherheit +1, Ästhetik +1, Lehren +1

Gefällige Form: Ästhetik +1, Vi +1

Großes Lager: Sicherheit +2, 6 Jahreszeiten fehlender Unterhalt möglich, bevor eine Unterhalt-senkende Schwäche gewählt werden muss, beim Erwerb dieses Vorteils müssen die Labor-Jahresunterhaltskosten einmalig bezahlt werden

Großräumig: Sicherheit +2, Ästhetik +1

Minderes Merkmal*: +1 Ästhetik, 1 Punkt für passende Spezialisierung

Freie Stuktur-Vorteile

Alleinstehendes Gebäude: Unterhalt +1, Ästhetik +1, Re +1

Ausstellungsraum: Ästhetik +1 - +3, nach Art/Größe d. Ausstellung

Bergspitze: Sicherheit -1, Unterhalt +1, Ästhetik +2, Au +2

Beweglich: Experimente +1

Erhöhte Lage: Ästhetik +1, Au +1

Eishöhle: Unterhalt +1, Gesundheit -2 (bei Immunität gegen Kälte Gesundheit -0), Ästhetik -2, Re oder Aq +2

Hervorragende Bauweise: Sicherheit +1, Ästhetik +1, Baukosten werden verdoppelt

Inaktiver Vulkan: Ästhetik +1, Ig +1

Idyllische Umgebung: Gesundheit +2, Ästhetik +1, 1 Punkt in Cr, An, Aq, He oder Te

Prächtiger Eingang: Ästhetik +2

Verteidigungsanlagen: Ästhetik +1

Große Stuktur-Schwächen

Großer Fokus: Allg. Qualität -2, 4 Pkt. für passende Spezialisierung(en)

Im Freien: Allgemeine Qualität -1, Unterhalt +2, Sicherheit -1, Gesundheit -2, Ästhetik -3

Kleine Stuktur-Schwächen

Gedrängt: Allgemeine Qualität -1, Unterhalt -1, Sicherheit -2, Ästhetik -1, 1 Punkt für eine Aktivitäts-Spezialisierung (diese kann während einer Jahreszeit „Umbauarbeit“ oder Verfeinerungserwerb verändert werden)

Kaum Abgeschieden: Sicherheit -1, Ästhetik -1

Keine Lagerräume: Sicherheit -2, sobald kein ausreichender Unterhalt geleistet wird, muss eine Schwäche gewählt werden, um den Unterhalt zu senken

Klein: Magus mit max. Größe -1 kann es normal nutzen, ansonsten: Allg. Qualität -1, Sicherheit -2, Gesundheit -1, Ästhetik -1

Kleinerer Fokus: Allgemeine Qualität -1, 2 Punkte für passende Spezialisierung(en)

Schreckliche Architektur: Allgemeine Qualität -1, Sicherheit -2, Verformung +1, Ästhetik -2

Ungünstige Form: Sicherheit -2, Ästhetik -1

Freie Stuktur-Schwächen

Deformierte Stuktur: Sicherheit -1, Ästhetik -1, Mu o. Pe +1

Leer*: Ästhetik -1, Unterhalt +1 o. Gesundheit -1; sobald der leere Raum genug gefüllt ist, geht diese Schwäche verloren

Niedrige Decke (geringer als 3m): Allgemeine Qualität -1, Sicherheit -1, Ästhetik -1

Niedrige Decke (geringer als 2,4m): Allgemeine Qualität -2, Sicherheit -2, Ästhetik -2
Niedrige Decke (geringer als 1,8m): Allgemeine Qualität -3, Sicherheit -3, Ästhetik -3, Gesundheit -2
Offenes Dach: Sicherheit -1, Unterhalt +1, Gesundheit -2, Ästhetik -1, Au +1
Unangenehme Umgebung: Gesundheit -2, Ästhetik -1, 1 Punkt in Pe, An, Aq, Au o. Co
Unebener Boden: Sicherheit -1, Gesundheit -1, Ästhetik -1, Mu oder Te +1
Ungeschützt vor Eindringlingen: Ästhetik -1
Unstabil/in Bewegung*: Unterhalt +1, Sicherheit -1
Unterirdisch: Unterhalt +1, Gesundheit -1, Ästhetik -1, Te +1
Verborgener Eingang: Ästhetik -1

Ausstattungs/Vorteile und Schwächen

Hiermit wird Qualität und Quantität der weltlichen Materialien und Ausrüstung im Labor wie auch dessen anderer Bewohner beschrieben. Der Erwerb oder Verlust dieser Werte geht meist mit dem Kauf oder sonstiger Aneignung dieser Objekte einher.

Große Ausstattungs/Vorteile

Große Erweiterung: Allgemeine Qualität +2, Unterhalt +4, Ästhetik +1, 2 Punkte für passende Spezialisierung(en)
Palastartig: Allgem. Qualität +1, Unterhalt +3, Gesundheit +2, Ästhetik +4, Lehren +2, 1 Punkt in passender Spezialisierung

Kleine Ausstattungs/Vorteile

Anspruchsvolle Dekoration: Unterhalt +1, Ästhetik +2, Im +1
Ausgestellte Probematerialien: Unterhalt +1, Ästhetik +1, 1 Punkt in einer Form-Spezialisierung
Exzessives Beheizen: Unterhalt +2, Sicherheit -1, Ig +2
Exzessive Beleuchtung: Unterhalt +2, Im +2
Gutes Beheizen: Unterhalt +1, Gesundheit +1, Ästh. +1, Ig +1
Gute Beleuchtung: Unterhalt +1, Ästhetik +1, Texte +1, Im +1
Kleinere Erweiterung: Allgemeine Qualität +1, Unterhalt +2, 1 Punkt in einer passenden Spezialisierung
Menagerie: Unterhalt +1, Sicherheit -1, Ästhetik -1, An +2
Mineralbad/-quelle: Gesundheit +2, Sicherheit -1, Aq +1, Langlebige-Rituale +1
Opulent: Unterhalt +1, Gesundheit +1, Ästhetik +2, Lehren +1
Skaven: Unterhalt +1, Sicherheit -1, Ästhetik -1, Co o. Me +2
Topfpflanzen: Unterhalt +1, Ästhetik +1, He +1
Wohnräume im Labor: Allgemeine Qualität +1, Sicherheit -1, Gesundheit -2, Ästhetik -2

freie Ausstattungs/Vorteile

Assistent mit der Gabe*: Allgemeine Qualität + (Intelligenz + Magietheorie des Assistenten)
Diener: Sicherheit + (Intelligenz des Dieners/2, aufgerundet), Ästhetik +1, Mentem +1
Gut Organisiert: Allgemeine Qualität +1
Hervorragende Ausrüstung: Allgemeine Qualität +1, Unterhalt +2, Sicherheit +1, Vis-Extrahierung +1 (stellt ein Handwerker im Bund mit Handwerk 6+ sie selbst her, so gilt Unterhalt +0)
Hervorragende Werkzeuge: Unterhalt +1, Sicherheit +1, Gegenstände +1 (stellt ein Handwerker im Bund mit Handwerk 6+ sie selbst her, so gilt Unterhalt +0)
Makellos: Gesundheit +1, Ästhetik +1, Cr +1 (kann schnell verloren gehen)
Person ohne Laboraufgabe*: Sicherheit -1, Co oder Me +1

Unbezahlbare Zutaten: Allgemeine Qualität +2, Unterhalt +4, Langlebige-Rituale +2
Wache*: Ästhetik +1
Wertvolle Zutaten: Allgemeine Qualität +1, Unterhalt +2, Langlebige-Rituale +1

Große Ausstattungs/Schwächen

Grundlegendes Labor: (nur eine Labortätigkeit – siehe Spezialisierungen – ist hierin möglich, Labor kann in einer Jahreszeit aufgebaut werden) Allg. Qualität -2, Unterhalt -3
Zusammengepferchtes Labor: Allgemeine Qualität -1, Unterhalt -2, Sicherheit -2, Gesundheit -3, Ästhetik -4

Kleine Ausstattungs/Schwächen

Defektes Beheizen: Allgemeine Qualität -1, Unterhalt -1, Gesundheit -1, Ästhetik -1
Defekte Beleuchtung: Allgemeine Qualität -1, Unterhalt -1, Sicherheit -1, Ästhetik -1
Fehlende Ausrüstung*: (bei Texten, Zaubersprüchen oder Gegenständen ist diese Aktivität, ansonsten sind zwei Aktivitäten in diesem Labor unmöglich, kann maximal zweimal gewählt werden) Unterhalt -1
Undekoriert: Unterhalt -1, Ästhetik -1, -1 auf eine Spezialisierung mit einem Wert von 2 oder höher
Vulkanische Mineralien: Unterhalt -1, Te +1

freie Ausstattungs/Schwächen

Abgewrackt: Allgemeine Qualität -5, Sicherheit -2, Ästhetik -2 (nach einer Jahreszeit Arbeit daran kann diese Schwäche durch „Beschädigt“ ersetzt werden)
Auffällig und Geschmacklos: Unterhalt +1, Ästhetik -1, Im +1
Basislabor: (kann mit 1 Jahreszeit zu einem Standardlabor aufgewertet werden) Allgemeine Qualität -3
Beschädigt: (Tilgung dieser Schwäche nimmt 1 Jahreszeit in Anspruch) Allgemeine Qualität -2, Sicherheit -1, Ästhetik -1
Fehlendes Sanctum-Schild: Ästhetik -1 (Entfernung benötigt keine Jahreszeit)
Fehlende Zutaten*: Laborsummen einer Technik oder von zwei Formen werden darin halbiert; Unterhalt -1 (die Entfernung der Schwäche benötigt keine Jahreszeit arbeit, sofern die benötigten Ressourcen für die Erhöhung des Unterhalts vorhanden sind)
Feucht: Unterhalt +1, Gesundheit -1, Ästhetik -1, Aq +1
Gemeinsam genutztes Labor: Sicherheit -2, Allgemeine Qualität -2
Schlechte Ausrüstung: Allgemeine Qualität -1, Unterhalt -1 (die Entfernung der Schwäche benötigt keine Jahreszeit arbeit, sofern die benötigten Ressourcen für die Erhöhung des Unterhalts vorhanden sind)
Schlechtes Werkzeug: Sicherheit -1, Unterhalt -1 (die Entfernung der Schwäche benötigt keine Jahreszeit arbeit, sofern die benötigten Ressourcen für die Erhöhung des Unterhalts vorhanden sind)
Schlechte Zutaten: Allgemeine Qualität -1, Unterhalt -1 (die Entfernung der Schwäche benötigt keine Jahreszeit arbeit, sofern die benötigten Ressourcen für die Erhöhung des Unterhalts vorhanden sind)
Schmutzig: Gesundheit -1, Ästhetik -2, Pe +1
Ungeziefer-/Unkraut-Befall: Sicherheit -1, Ästhetik -1, An o. He +1 (Entfernung kann weniger als 1 Jahreszeit benötigen)
Unorganisiert: Sicherheit -1, Ästhetik -1, Mu o. Experimente +1

Verborgener Fehler*: Sicherheit -3 (wann immer ein Patzer mit dieser Schwäche geschieht, würfelt der Magier auf Wahrnehmung + Magietheorie gegen 12, bei Erfolg entdeckt er den Fehler und kann ihn in einigen Stunden korrigieren)

Verfallen: Allgemeine Qualität -1, Unterhalt -1, Sicherheit -1, Ästhetik -1, Pe +2

Übernatürliche Vorteile und Schwächen

Diese Werte rühren von übernatürlichen Auswirkungen, Objekten und Kreaturen her. Die meisten von ihnen sind schwer zu erwerben oder zu verlieren.

Große Übernatürliche Vorteile

Großer Wächter: (Kreatur mit einer Macht von 20+) Sicherheit + (Intelligenz der Kreatur), Verformung +1, Ästhetik +1, 3 Punkte für passende Spezialisierung(en)

Große Horde: Allgemeine Qualität +2, Unterhalt +1, Sicherheit + (Intelligenz einer der Kreaturen), Ästhetik +2, 2 Punkte für passende Spezialisierung(en)

Kleine übernatürliche Vorteile

Familiar: Allgemeine Qualität + (Intelligenz + Magietheorie des Familiar), Sicherheit + (Goldener Knoten)

Geräumiges magisches Artefakt: (gewährt beliebige Schwächen, Tugenden, Charakteristika u. Spezialisierungen)

Kleinere Horde: Allg. Qualität +1, Unterhalt +1, Sicherheit +1, Ästhetik +1, 1 Punkt in passender Spezialisierung

Kleinerer Wächter: (Kreatur mit Macht weniger als 20) Sicherheit +1, 1 Punkt in passender Spezialisierung

Übernatürliches Tor zu Regio/übernatürlichem Reich, kontrolliert: Sicherheit -1, Ästhetik +1, 1 Punkt auf passende Spezialisierung

Vulkangeist-Schmiede: Sicherheit -1, Unterhalt -1, Experimente +1, Re +1, Ig +1

Vis-Quelle*: Sicherheit -1, Verformung +1, 2 Punkte auf passende Spezialisierung(en)

Freie übernatürliche Vorteile

Bewusstes Labor: Verformung +1, Experimente +1, Me +1

Exzessives magisches Beheizen: Sicherheit -1, Ig +2

Exzessive magische Beleuchtung: Im +2

Feenzutaten: Allgem. Qualität +1, Unterhalt -1, Verformung +1, Experimente +1, 1 Punkt in passender Spezialisierung

Fliegend: Unterhalt +1, Sicherheit -2, Verformung +2, Gesundheit +1, Ästhetik +4, Experimente +1, Au +4

Grenzenlos: Größe +X, Verformung +2

Gutes magisches Beheizen: Gesundheit +1, Ästhetik +1, Ig +1

Gute magische Beleuchtung: Ästhetik +1, Texte +1, Im +1

Kleiner Familiar: Allgemeine Qualität + (Intelligenz + Magietheorie des Familiar), Sicherheit + (Goldener Knoten)

Konserviertes Labor: Unterhalt -1, Verformung +1, Gesundheit +2, Ästhetik +1, Cr +1

Legendärer Ort: (jede passende Spezialisierung/ Charakteristika)

Makellose Ausrüstung: Allgemeine Qualität +2, Unterhalt +2 (Unterhalt -1, wenn die Ausrüstung durch übernatürliche Maßnahmen erhalten wird), Vis-Extrahierung +2

Makellose Werkzeuge: Unterhalt +1 (Unterhalt -1, wenn man Werkzeuge mit übernat. Maßnahmen erhält), Gegenstände +2

Magische Eishöhle: Unterhalt +1, Verform. +1, Gesundheit -2 (bei Immunität g. Kälte: Gesundh. -0), Ästh. -2, Re o. Aq +2

Magisches Artefakt: (gewährt beliebige Schwächen, Tugenden, Charakteristika und Spezialisierungen)

Regio*: Größe +3, Verformung +1

Relocation: (Das Labor kann seinen Standort wechseln) Verformung +1, Experimente +1

Unerschöpfliche Versorgung: Unterhalt -3, Verformung +1

Verhüllt: Verformung +1, totaler Ästhetik-Wert wird halbiert

Verzaubertes Labor: (gewährt beliebige Schwächen, Vorteile, Charakteristika und Spezialisierungen)

Große übernatürliche Schwächen

Große Illusion*: (eine große Labortugend ist scheinbar vorhanden, bringt aber keine Boni und Mali) Verformung +2, Ästhetik +2, Im +2

Höllentor: Sicherheit -2, Verformung +2, Re +1, Vi +3

Mentales Konstrukt: (durch gr. Mentem-Spruch erschaffen, Größe kann nicht höher sein als Int des Magiers, Labor-Verbesserungen nehmen Zeit in Anspruch, aber keinen Unterhalt, beeinflusst nicht Gesundheit u. Ästhetik; folgende Tätigkeiten sind ohne gr. Magie nicht möglich: Familiar, Gegenstände, Langlebigkeitsrituale, Vis-Extrahierung); Unterhalt -5, Verformung +2, Ästhetik -2, Me +3

Kleine übernatürliche Schwächen

Kleine Illusion*: (ein kleiner Lavorvorteil ist scheinbar vorhanden, bringt aber keine Boni und Mali) Verformung +1, Ästhetik +1, Im +1

Lebendiges Laboratorium: Sicherheit -2, Verformung +2, 3 Punkte für passende Kunst-Spezialisierung(en)

Lichtloses Labor: Unterhalt -1, Verformung +1, der Ästhetikwert kann maximal -1 betragen, Pe oder Im +1

Freie übernatürliche Schwächen

Bewohner: Sicherheit -1, Ästhetik -1, 1 Punkt in passender Kunst-Spezialisierung

Chaotisch: Sicherheit -2, Verformung +1, Experimente +1, Mu o. Re +2

Degenerativ: Unterhalt +2, Sicherheit -1, Verformung +1, Gesundheit -2, Ästhetik -1, Pe +2

Durchgang übernatürlicher Kreaturen: Sicherheit -1

Einschränkung durch kostspielige Rituale: Unterhalt +2

Einschränkung einer Laboraktivität: (eine best. Laboraktivität kann nicht durchgeführt werden) Allgem. Qualität -1

Höhle einer Kreatur: Sicherheit -1, Verformung +1, 1 Punkt in passender Spezialisierung

Hölle/schwarzes Loch: Sicherheit -2, Pe +2

Kobolde: Sicherheit -3, Verformung +1, Ästhetik -1, Experimente +1, 1 Punkt in passender Kunst-Spezialisierung

Labyrinth: Sicherheit -1, Gesundh. -1, Ästhetik -2, Me o. Vi +2

Magische Flammen: Unterhalt +1, Sicherheit -3, Verformung +2, Ästhetik +2, Experimente +1, Ig +3 (Laborarbeiten mit Aq, Animal, Corpus, u.ä. könnten unmöglich sein)

Spuk: Verformung +1, Ästhetik -1, Me +2

Tieropfer: Unterhalt +2, Sicherheit -1, Verformung +1, Gesundheit -1, Ästhetik -3, 2 Punkte in passender Technik oder An-Spezialisierung

Unterwasser: Sicherheit +2, Verformung +1, Ästhetik -2, Experimente +1, Aq +4 (bestimmte Laboraktivitäten – wie Texte, Ig oder Au – könnten unmöglich sein)

Uneinnehmbarer Eingang: (nur mit starker Magie, o.ä.) Ästhetik -2

Unsichere Lage*: Sicherheit -1, 1 Punkt in passender Kunst-Spezialisierung

Verflucht: (Abzüge auf Charakteristika nach Art des Fluches)

Vorgänger: Sicherheit -1, Verformung +1, Experimente +1

Labormerkmale

Nun folgen Beispiele, welche zu Merkmalen oder Foki in Laboratorien gemacht werden und welche Spezialisierungen sie gewähren können. Zu Beachten ist, dass diese in einem Labor gefunden werden können, aber nicht als Merkmal gelten, da ihnen nicht die nötige Aufmerksamkeit zu Teil wird.

Altar: jede beliebige Technik, Vi

Astronomisches Gerät: In, Vi

Balkon: Sprüche, Au

Baum: Cr, He

Behandlungsbett: Cr, Co

Beschwörungskreis: Zauber, Experimente, Cr, Re, An, Vi

Destillierapparat: Vis-Extrahierung, Mu, Re, Aq

Fenster: In, Au, Im

Feuerstelle: Pe, Ig, Im

Fließendes Gewässer: Gegenstände, Aq

Freie Mauer: In, Im

Grab: Pe, Co

Großer Behälter: Vix-Extrahierung, Re, Aq

Grube: Pe, Te

Hohe Wände: Au

Hohlraum/Leere: In, Pe, Au

Käfig: Pe, Re, Co, An

Kessel: Langlebigkeitsrituale, Vis-Extrahierung, Experimente, Mu, Aq, He, Ig

Kristallkugel: In, Im, Me, Vi

Landkarte/Umgebungsplan: In, Te

Lavabecken: Ig, Te

Mechanisches Gerät: Vis Extrahierung, Re

Monolith: Te, Vi

Portal: Cr, Re

Rad: Gegenstände, Re

Rauch, Dämpfe oder Nebel: Pe, Au, Ig

Schmiede: Gegenstände, Ig, Te

Schreibtisch: Texte, In

Spiegel: In, Im, Me

Statue: Re, An, Co, Te

Streckbank: Pe, Co, Me

Thermische Quelle: Cr, Ag, Ig

Thron: Lehren, Re, Me

Tierzwinger: Familiar, An

Vorkammer: Experimente, Zauber, Re

Waage: In, Re

Wasserbecken: In, Aq

Webstuhl: Re, He

Vulkangestein: Mu, Ig, Te

Zu bedenken ist auch, dass mächtige, magische Effekte, die das gesamte Labor beeinflussen, die Verformungs-Charakteristik erhöhen könnten.

Sprüche für Laboratorien

Zaubersprüche können eingesetzt werden, um die Laborarbeit zu unterstützen. Rituale könnten für einen permanenten Effekt gewirkt werden und die Werte des Labors wie magische Gegenstände verändern.

Kleinere Sprüche könnten auch öfters gewirkt werden, doch ist das mühsam und könnte unerwünschte Nebeneffekte zeigen. Als Richtlinie kann gesagt werden, dass jeder solche regulär eingesetzte Spruch entweder 1 zur Verformung addiert oder 1 Punkt von der Sicherheit wegnimmt.

Auch kann ein Magier durch solch Nicht-Ritual-Sprüche niemals einen Bonus (aufgrund einer Steigerung der Allgemeinen Qualität oder einer Spezialisierung) auf seine Laborsumme erhalten, indem er Zauber spricht, welche die gleichen Künste als die in der derzeitigen Laborsumme nutzen (da angenommen wird, dass während der Laborarbeit solch experimentelle Zauber eh gewirkt werden). Alles, was Vis nutzt (wie Rituale oder magische Gegenstände) oder eine Inspiration/Verbesserung durch externe Quellen und nichtmagische Gegenstände bewirkt, kann einen Bonus auf Laborsummen gewähren, kommt dies aber vom Magier selbst, ist dies nicht der Fall.

Übernahme eines Labors

Das Labor eines anderen Magiers mit einer Verfeinerung von 0 oder weniger oder eines, dass zwar eine positive Verfeinerung hat, aber für nur vorübergehende Nutzung vieler Magier gemacht wurde, kann ohne Zeitverlust übernommen und darin mit Studien begonnen werden.

Ist das Labor aber einzigartig und verfügt über eine positive Verfeinerung, so muss der Magier eine Jahreszeit aufwenden, um Einrichtung und Ausstattung seinen persönlichen Bedürfnissen anzupassen. Dies zählt als Jahreszeit, in denen die Verfeinerung verbessert wird (wodurch der Makellos- oder Hochorganisiert-Vorteil oder aber die Schwäche verborgener Fehler erworben werden kann), mit dem Unterschied, dass die Verfeinerung am Ende der Jahreszeit gleich des alten Wertes im Labor oder aber der Magietheorie des Magiers -3 entspricht.

Ist die Verfeinerung niedriger als ursprünglich, und hat mehr Labervorteile als erlaubt, so verliert es die überzähligen oder muss sie mit Laborschwächen aufwiegen. Zudem muss am Ende der Jahreszeit auf Wahrnehmung + Magietheorie gewürfelt werden gegen eine Schwierigkeit gleich der ursprünglichen Verfeinerung x3. Bei einem Fehlschlag erhält das Labor die Vorgänger-Schwäche, bei einem Patzer zudem noch die Schwäche verborgener Fehler.

Ein Labor verlegen

Ein Labor von einem Raum in einen anderen zu verlegen ist eine kostspielige und zeitaufwendige Angelegenheit. Eine Jahreszeit muss zum Packen der Laborausstattung und -ausrüstung verwendet werden (dies kann auch von einem Lehrling durchgeführt werden). Der Transport verschlingt – sofern er nicht magisch bewältigt wird – die Kosten von 2 Jahren Aufrechterhaltung des Labors. Der Aufbau geht vonstatten, als würde man ein Labor von Grund auf errichten und nimmt 2 Jahreszeiten in Anspruch. (mit dem Unterschied, dass es das gleiche Labor ist wie vor dem Umzug).

Magische Gegenstände für Laboratorien

Magische Gegenstände für Labore können entweder Vorteile ersetzen oder Boni auf Charakteristika gewähren. Sie können dabei keinen schon existierenden Vorteil nochmals geben. Für jeden magischen Effekt gibt es zwei Arten, dies umzusetzen:

Dupliziert der Effekt einen Laborvorteil (oder -schwäche), so erhält das Labor diesen augenblicklich, ohne Raum einzubüßen (es sei denn, der Gegenstand wäre so groß).

Ähneln das Objekt keinem Laborvorteil, so kann für je 10 Punkte der finalen Stufe des verzauberten Gegenstandes 1 Punkt in einer Spezialisierung gewährt oder für 20 Punkte 1 Charakteristik um 1 gesteigert werden.