

Fortschritt

Einsatz von Erfahrungspunkten

Erhöhung einer Fähigkeit um 1: Neuer Wert der Fähigkeit x 3 EP

Erhöhung einer Kunst um 1: Neuer Wert der Kunst in EP

	Kunst		Fähigkeit / (Verformung)	
	Kaufen	Steigern	Kaufen	Steigern
1	1	1	3 (5)	3 (5)
2	3	2	9 (15)	6 (10)
3	6	3	18 (30)	9 (15)
4	10	4	30 (50)	12 (20)
5	15	5	45 (75)	15(25)
6	21	6	63 (105)	18 (30)
7	28	7	84 (140)	21 (35)
8	36	8	108 (180)	24 (40)
9	45	9	135 (225)	27 (45)
10	55	10	165 (275)	30 (50)
11	66	11	198 (330)	33 (55)
12	78	12	234 (390)	36 (60)
13	91	13	273 (455)	39 (65)
14	105	14	315 (525)	42 (70)
15	120	15	360 (600)	45 (75)
16	136	16		
17	153	17		
18	171	18		
19	190	19		
20	210	20		

Zuteilung von Jahreszeiten

Das Konzept der vier Jahreszeiten und deren Zuteilung von Tätigkeiten ist für die meisten Bewohner des mystischen Europa eher abstrakt. Ein solcher hat in der Regel zwei Jahreszeiten zur freien Verfügung und zwei weitere, die er für die Aufrechterhaltung seines Lebens benötigt. Diese finden aber nicht in den realen Jahreszeiten statt.

Hermetische Magier hingegen haben theoretisch vier Jahreszeiten, welche sie zum Studieren nutzen können, welche auch in den wirklichen Jahreszeiten stattfinden.

Die Erfahrungssumme, welche man innerhalb einer Jahreszeit-Tätigkeit erhält, entspricht der Quellenqualität und Boni oder Mali aus Tugenden, Schwächen oder besonderen Umständen:

Erfahrungssumme: Quellen-Qualität + Bonus aus Tugenden
– Abzug aus Schwächen +/- sonstige Modifikation

Quellenqualitäten

Die Quellenqualität gibt an, wie viele Erfahrungspunkte der Charakter zur jeweiligen Fähigkeit oder Kunst hinzu erhält. Abgesehen von der Quellenqualität durch Abenteuer sind die anderen Jahreszeit-Tätigkeiten. Das bei manchen Tätigkeiten bestehende Limit zeigt, dass man nur bis zu dieser Stufe Erfahrungspunkte in jener Fähigkeit oder Kunst erhalten kann.

Abenteuer: 5 – 10 EP

Diese Erfahrungspunkte können Fähigkeiten oder Künsten zugeteilt werden, die im Abenteuer Verwendung fanden. Einer einzelnen Fähigkeit oder Kunst können höchstens 5 EP gegeben werden.

Beiläufiges Lernen: 2 EP

Diese Erfahrung erhält jemand während einer Jahreszeit-Tätigkeit, welche ihm keinen Gewinn an Erfahrung oder Wissen einbringt, sondern er etwas ausführt, ohne ausdrückliche Rückmeldung dafür zu erhalten – worauf die EP

verteilt werden dürfen, hängt von der Art der Tätigkeit ab, möglich sind aber neben Fähigkeiten auch Künste; jemand, der seinem Beruf oder Berufung nachgeht, erhält diese ebenfalls auf seine Berufsfähigkeit, Gebietskunde oder ähnlichem. Auch ein Lehrmeister erhält während er mit anderen übt oder diese unterrichtet solch beiläufige EP.

Ausübung: 3 - 8 EP, üblicherweise 4 EP

Folgende Tätigkeiten weichen von den üblichen 4 EP ab:

- Ausüben einer Sprache, die in der Gegend gesprochen wird hat eine Qualität von 8, bis ein Wert von 4 Erreicht wurde, danach sinkt die Qualität auf 4.
- Umherwandern und erkunden eines Gebietes oder Stadt ergibt eine Quellenqualität von 5 bis 7.
- Muss man ein Handwerk oder Beruf ausüben und erhält sofort Rückmeldung darüber, ergibt dies eine Qualität von 5 (dies könnte die Arbeit auf einem Schiff oder die eines Lehrlings sein).
- Zauber meistern, Qualität 5 für Meisterschaftsfähigkeit.
- Formula entwickeln, Qualität 5 für eine Formula

Die so erhaltenen EP können auch auf mehrere Fertigkeiten verteilt werden. Treffen mehrere Quellen zu, so erhält man die niedrigste Quellenqualität. Künste können auf diesem Weg nicht erhöht werden.

Training: Wert in Lehren/Tierführung/Reiten des Lehrers +3 EP (Lernlimit: trainierte Fähigkeit des Lehrers)

Ein Trainer benötigt mindestens 2 in einer Fertigkeit, bevor er diese an einen Schüler weitergeben kann. Eine gemeinsame Sprache ist oft nicht erforderlich. Hermetische Künste können auf diesem Weg nicht weitergegeben werden.

Lehren: Ausdruck + Lehren + 3 + Bonus in EP (Lernlimit: gelehrt Fähigkeit/Kunst des Lehrers)

Ein Lehrer benötigt mindestens einen Wert von 2 in einer Fähigkeit oder 5 in einer Kunst, bevor er darin unterrichten kann. Zudem müssen er und seine Schüler eine gemeinsame Sprache sprechen. Ein Lehrer kann bis zu (Wert in Lehren x5) Schüler gleichzeitig unterrichten, mindestens aber 1. Unterrichtet er nur einen Schüler, steigt die Qualität um 6 Punkte, bei zwei Schülern um 3 an. Hermetische Künste können nur im Einzelunterricht (mit +6-Bonus) gelehrt werden.

Studium mittels Vis: Stresswurf + Aura in EP in einer Kunst

Solch ein Studium erfordert pro 5 angefangene Stufen in der Kunst 1 Bauern Vis der Kunst, mindestens aber 1 Bauern. Die Anzahl der Patzerwürfel hierbei ist so hoch wie die Anzahl an verwendetem Vis. Dies erfordert kein Labor.

Summa: Qualität in EP (Lernlimit :Stufe der Summa)

Tractatus: Qualität in EP (nur einmal lesbar)

Um aus einem Buch zu studieren, muss man die Sprache flüssig sprechen können, also einen Wert von mindestens 4 darin besitzen, und das Schriftsystem verstehen (also über einen entsprechenden Wert in Artes Liberales verfügen). Um aus einem Buch über eine übernatürliche Fähigkeit studieren zu können, muss man einen Wert von 1+ in der Fähigkeit besitzen.

Übernatürliche Fähigkeit lehren: Quellen-Qualität – Gesamtsumme in den Übernatürlichen Fähigkeiten in EP

Der Schüler muss bei einer solchen Lehre mindestens 3 Erfahrungspunkte erhalten. Verfügt ein Schüler über die Gabe und wurden bereits seine Künste geöffnet, so steigt die erforderliche Gesamtsumme um 15 oder der Anzahl an Punkten in den Künsten (der jeweils höhere Wert zählt).

Ablenkungen

Meist haben Ablenkungen keine Auswirkung auf die Quellenqualität, größere senken aber diese. Für jeden verlorenen Monat durch Ablenkung, sinkt die Qualität um 1/3.

Entwicklung und Fortschritt bei Feen

Abenteuer

Erhält eine Fee am Ende eines Abenteuers Erfahrungspunkte, so kann sie diese nur in Masken (das Äquivalent zu Fähigkeiten) legen, in die ein anderer Charakter mit einem Höheren Wert in der gleichnamigen Fähigkeit auch EP gelegt hat.

Eine Fee kann keine Erfahrung durch Studium, Training oder Ausübung gewinnen.

Jahreszeittätigkeiten

Je nach Bewusstsein der Fee kann sie zwischen einer und drei Jahreszeiten damit zubringen, andere Menschen zu beobachten und deren Fähigkeiten als Masken zu erlernen. Dabei erhält die Fee so viele Maskenpunkte, wie die beobachtete Person Erfahrungspunkte erhält. Diese kann sie auch aufsparen, um sich selbst und vielleicht auch ihre Rolle zu ändern (siehe folgender Punkt).

Fortschritt durch Veränderung

Bewusstseinsgrad

Abhängig vom Bewusstseinsgrad einer Fee kann diese instinktiv oder aber ganz gezielt sich verändern. *Unbewusste Feen* müssen in ihrer Rolle bleiben und bemerken nicht, dass sie sich verändern oder verändern können. Wenn, dann suchen sie auf nicht bewusste Weise Menschen dafür auf. *Schwach bewusste Feen* wissen, dass sie sich ändern können, aber müssen hierfür auch in ihrer Rolle bleiben; sie suchen Menschen nicht gezielt auf, sondern spüren es instinktiv, dass sie sich ändern können und hierzu einen Sterblichen aufsuchen müssen. *Hochbewusste Feen* können sich auch soweit verändern, dass sie eine ganz neue Rolle annehmen. Sie entscheiden selbst, wann sie einen Sterblichen aufsuchen und wie sie sich entwickeln möchten.

Lebenskraft

Wann immer eine Fee Maskenpunkte erhält, so kann sie diese aufsparen und sie für einen späteren Fortschritt und Veränderung nutzen. Je höher die angestrebte Veränderung und je mächtiger die Fee ist, umso mehr Erfahrung benötigt sie. Sie kann auch umhülltes Vis konsumieren, um die Kosten für eine Veränderung zu senken – 1 Bauer Vis senkt die Kosten um 1, bis hin zu einem Maximum gleich ihrer Feenmacht. Umhülltes Vis ist von einer Fee beanspruchtes Vis, welches die Erscheinung von kostbaren Objekten für Sterbliche annimmt.

Kreativität

Zuletzt muss die Fee einen Sterblichen bei einer Handlung beobachten, welche eine Sympathie zur angestrebten Veränderung besitzt. Dabei öffnet die Fee ihr Glamour für diese Person, und diese wiederum führt eine verwandte Handlung aus oder erstellt ein damit zusammenhängendes

Objekt. Dieser Prozess kann sehr kurz oder auch langwierig sein. Der Sterbliche macht einen Wurf auf eine damit zusammenhängende Fähigkeit (dies kann auch eine übernatürliche Fähigkeit sein, falls sie passend ist) und muss einen Zielwert gemäß der Auswirkung erreichen, welche die Fee erhalten möchte. Verfügt der Sterbliche über Tugenden wie Inspirierend oder Freier Ausdruck, so erhält er einen Bonus von +3 auf den Wurf. Ebenso erhält er einen Bonus von +3, falls der lokale Ruf der Fee nach der Veränderung eher dem Charakter entspricht als es davor der Fall ist.

Zielwert	Kosten	Auswirkung
6	0+Macht	Verlust einer Tugend oder Schwäche, die durch eine gleichwertige ersetzt wird
9	5+Macht	Erhalt einer kleinen Tugend und einer kleinen Schwäche
12	10+Macht	Erhalt einer kleinen Tugend oder Verlust einer kleinen Schwäche
15	15+Macht	Erhalt einer großen Tugend oder Verlust einer großen Schwäche
18	20+Macht	Wandeln einer kleinen Tugend in eine große Tugend oder einer kleinen Schwäche in eine kleine Tugend oder eine große Schwäche in eine kleine Schwäche
21	25+Macht	Erhalt einer großen Tugend und einer kleinen Schwäche
24	30+Macht	Erhalt einer großen Tugend oder Verlust einer großen Schwäche

Bei erfolgreichem Wurf tritt die angestrebte Auswirkung ein. Falls der Wurf fehlschlägt, ist die gesammelte Lebenskraft (also die eingesetzte Erfahrung und das Vis) verschwendet.

Dabei muss die Fee die Veränderungen hinnehmen, die der Sterbliche macht. Dies erzählt sie diesem in der Regel nicht, aber mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz + Feenkunde gegen die 6 wird es dem Sterblichen bewusst, dass er den Stoff kontrolliert, aus welchem die Fee gemacht ist. Ein solcherart bewusster Sterblicher, der einer Fee bereits in der Vergangenheit zu einer Veränderung verholten hat, kann mit einem erfolgreichen Wurf gegen die Schwierigkeit der angestrebten Auswirkung -6 eine einzelne Veränderung im Motiv, der Einstellung oder der Erinnerung der Fee bewirken, ohne dass diese es bemerkt. Andere Feen könnten die Veränderung aber dennoch erkennen.

Übersicht von Jahreszeiten-Tätigkeiten

Hermetische Laborarbeiten

Grundlegendes:

Laborsumme: Technik + Form + Intelligenz + Magietheorie + Aura-Modifikator

Hilfe im Labor: Helfer benötigt die Gabe und mindestens Magietheorie 1. Der führende Magier erhält einen Bonus gleich der Intelligenz + Magietheorie + Boni aus Tugenden und Schwächen zu seiner Laborsumme hinzu, solange diese Magietheorie erfordert. Maximale Anzahl an Helfern im Labor pro Jahreszeit: Wert in Führungsqualitäten (mindestens jedoch 1 Helfer); der Vertraute zählt hierbei nicht zum Maximum, auch wenn es den Magier bei der Laborarbeit unterstützt.

Vis-Grenze für dessen Einsatz bei Laborarbeiten: Magietheorie x2 Bauern pro Jahreszeit

Bonus aufgrund ähnlichen Spruches: Ordnung des höchsten, ähnlichen Spruches – dies tritt beim Erfinden und Entwickeln von Sprüchen wie auch Erstellen von magischen Verzauberungen ein.

Mehrere Labortätigkeiten: Ein Magier kann mehrere, unterschiedliche Labortätigkeiten (Sprüche erfinden, Objekte verzaubern, usw.) unternehmen, sofern diese die gleiche Form-Technik-Kombination nutzen und seine Laborsumme darin gleich oder kleiner als deren gemeinsame Stufen an Effekten ist.

Labortexte erstellen: Ein Hermetiker erstellt während jeder Jahreszeit einen Labortext seiner Tätigkeit. Dieser muss aber erst von anderen entziffert und verstanden werden, so er diese nicht gesondert für andere verständlich niederschreibt.

Ablenkung von Jahreszeiten-Tätigkeiten: Bis zu 10 Tage können ohne Abzug vermisst werden. Bei 11+ Tagen sinkt die Laborsumme um 10 +2 je Tag nach dem zehnten Punkte, bis hin zu 30 Punkten bei 20 vermissten Tagen. Bei mehr als 10 verpassten Tagen, kann der Charakter keine Jahreszeiten-Tätigkeit in dieser Jahreszeit tätigen.

Andauernde Forschung: Jede Jahreszeit, nach der ersten, welche der Magus an der gleichen Tätigkeit im Labor arbeitet (und er auch keine Unterbrechung erhält), erhält er 1 EP in andauernde Forschung für dieses Projekt. Dies steigt wie eine Fähigkeit. Für jeden Wert darin erhält er einen Bonus von +1 auf seine Laborsumme.

Vis Transfer: Rohes, ungeschliffenes Vis von einer physischen Gestalt in eine andere zu transferieren benötigt 1 Tag (an dem auch andere Tätigkeiten unternommen werden können) – die maximale Menge, die das Objekt aufnehmen kann, wird von Material und Größe bestimmt; ein für Verzauberung geöffneter Gegenstand kann kein rohes Vis mehr empfangen.

Labor aufbauen: 1 Jahreszeit erschafft ein Grundlabor (mit -3 auf allen Laborsummen), die zweite damit zugebrachte Jahreszeit errichtet ein Standardlabor ohne Abzüge.

Verfeinerung des Labors erhöhen: Benötigt 1 Jahreszeit, die Verfeinerung kann auf maximal (Magietheorie des Magiers - 3) erhöht werden. Um höchstens 1 Punkt kann die Verfeinerung pro Jahreszeit gesteigert werden, dies kann aber auch im Zuge des Erwerbs einer Labortugend oder dem Abbau einer Laborschwäche geschehen.

Arkane Verbindung fixieren: Erfordert 1 Bauer Vim Vis und eine zumindest anfangs aktive arkane Verbindung.

Vis-Extrahierung aus einer Aura: Der Hermetiker erhält 1/10 (aufgerundet) an Vim Vis der CrVi-Laborsumme.

Binden eines Vertrauten, Bindungs-Laborsumme: Passende Technik + passende Form + Intelligenz + Magietheorie + Aura-Modifikator (siehe dort)

Magische Verzauberung: Siehe *Magische Verzauberungen*.

Magische Verzauberung oder außergewöhnliches Vis untersuchen: InVi Laborsumme + Stresswurf, die Summe muss die Stufe des niedrigsten Spruches im Objekt erreichen. Ist dies der Fall, wird nochmals gewürfelt und mit dem nächst höherem Spruch verglichen. Dies setzt sich so lange fort, bis alle Sprüche erkannt wurden oder aber eine Summe die zu erreichende Spruchstufe nicht erreicht hat. Der untersuchende Magus erfährt nicht, ob kein Effekt mehr vorhanden ist oder nur seine Laborsumme zu niedrig war.

Zaubersprüche mittels eines Lehrmeisters lernen: Die höchste anwendbare Laborsumme des Lehrers legt die maximale Gesamtstufe aller zu erlernenden Zauber fest. Die Laborsumme des Lehrers in Technik und Form ist die maximale Stufe eines Zaubers dieser Kombination. Die höchste Stufe eines einzelnen Spruchs wird durch die Laborsumme des Studenten in der Technik + Form des Spruchs bestimmt. Es können auch Sprüche mehrerer Künste-Kombinationen gelernt werden.

Spruch erfinden: Bestimmung der Zauberspruchstufe durch Basisstufe, Reichweite, Wirkungsdauer und Ziel; Beschreibung der Auswirkungen des Spruches; Bestimmung der Laborsumme (+ evtl, Bonus aufgrund eines ähnlichen Spruches); für jeden Punkt, den die Laborsumme die Stufe des Spruches übersteigt, sammelt der Magier pro Jahreszeit 1 Punkt an; werden so viele Punkte angesammelt wie die Stufe des Spruches beträgt, wurde der Zauber erfunden (siehe auch Das hermetische Grimoire).

Spruch entwickeln mittels eines Labortextes: Bestimmung der Laborsumme (+ evtl Bonus aufgrund ähnlichen Spruchs); ist die Summe mindestens gleich der Stufe des Zaubers, erlernt er diesen in der Jahreszeit – es können auch mehrere Sprüche der gleichen Kunst-Kombination auf einmal entwickelt werden.

Langlebighkeitsritual entwickeln: Gewährt +1 Bonus auf Alterungswürfe für je 5 Punkte (oder Teile davon) der Creo Corpus Laborsumme, kostet 1 Bauern für je 5 Jahre tatsächlichen Alters (aufgerundet). Normalerweise kann nur Cr, Co und Vi Vis verwendet werden, aber da dies sehr persönlich ist, könnte nach Zustimmung des Erzählers auch anderes Vis hierfür genutzt werden. Bei Wesen ohne Gabe liegt der Bonus auf Alterungswürfe bei +1 je 10 Punkte der CrCo-Laborsumme. Ein einmal entwickeltes Langlebighkeitsritual kann immer wieder für die gleiche Person unter Aufwendung der Vis-Kosten benutzt werden (z.B. wenn eine Anwendung nicht mehr wirkt aufgrund erlittener Alterung). Es kann aber niemals mehr als ein Langlebighkeitsritual zur gleichen Zeit aktiv sein. Ein Langlebighkeitsritual ist ein andauernder, mystischer Effekt.

Unbekannte Labortexte verstehen: Ansammlung von Punkten gleich der Laborsumme basierend auf Form und Technik des vorliegenden Labortextes; sobald diese mindestens so hoch wie die Stufe des Labortextes sind, wurde der Text verstanden und er kann alle Labortexte des Magiers schreiben wie wenn sie seine eigenen wären, solange sie die Stufe des verstandenen Textes nicht übersteigen. Will der Magier einen hochstufigeren Text des anderen verstehen, so muss er diesen wieder entziffern, hat aber schon einen Bonus gleich der Stufe des zuvor entziffernden Textes.

Tätigkeiten mit Empiricus Labor

Formula zubereiten: Intelligenz + entsprechende akademische Fähigkeit + Philosophische Boni (siehe dort)

Tätigkeiten ohne Laborbedarf

Studium einer Kunst mittels Vis: Stresswurf + Aura-Bonus in EP (benötigt pro 5 Stufen in der Kunst 1 Bauern der jeweiligen Kunst, mindestens aber 1 Bauern). Die Anzahl der Patzerwürfel hierbei ist so hoch wie die Anzahl an verwendeten Bauern Vis.

Studium einer Kunst oder Meisterschaftsfertigkeit mittels eines Buches: Der Studierende erhält EP gleich der Qualität des Werkes, Tractati können nur einmal gelesen werden, Summae so lange, wie die Stufe des Buches über der des Studierenden in der Kunst oder Fertigkeit liegt.

Studium einer Fertigkeit mittels Buch: Der Studierende erhält EP gleich der Qualität des Werkes, Tractati können nur einmal gelesen werden, Summae so lange, wie die Stufe des Buches über der des Studierenden in der Fertigkeit liegt.

Studienpartner: Es ist möglich, dass zwei oder mehrere Personen in einer Jahreszeit das gleiche Werk gemeinsam studieren. Dabei wird deren Fortschrittssumme addiert und durch die Anzahl der gemeinsam studierenden Personen +1 geteilt. Dies heißt, dass sie letztlich ihr Wissen teilen, aber ein guter Student nicht unbedingt das Wissen herausziehen kann, welches er bei einem Einzelstudium erfahren könnte.

Studienrisiko: Wann immer ein Charakter eine übernatürliche Fähigkeit aus einem Buch studiert (wofür er eine entsprechende Tugend besitzen muss, die ihm diese Fähigkeit erlaubt), riskiert er, dass diese Studien eine ungeheure Eigendynamik annehmen können, welche er unfähig sein könnte, sie zu kontrollieren. In jeder Jahreszeit, in der ein Charakter so etwas studiert, würfelt der Erzähler einen Stresswürfel. Ist das Ergebnis gleich oder größer als die Fortschrittssumme des Charakters, so geschieht ein übernatürliches Unglück. Bei Studienpartnern geschieht ein Unglück nur, wenn bei allen Studenten die Fortschrittssumme vom Stresswurf überschritten wird.

Um zu ermitteln, was geschieht, wird ein Würfel geworfen. Bei Studienpartnern wird der Wert in Wahrnehmung des Partners vom Wurf abgezogen (oder addiert, falls dieser negativ ist). Auf jeden Fall ist die Jahreszeit verschwendet und der Student erhält keine Erfahrungspunkte in dieser Zeit.

Wurf	Ergebnis
Max. 0	Nur die Jahreszeit verschwendet
1-2	Der Charakter erhält 1 Verformungspunkt
3-4	Der Charakter erhält 1 Alterungspunkt in einem geistigen Attribut
5-6	Er erhält 1 Gebrechlichkeitspunkt
7-8	Er erhält eine passende, kleine Schwäche
9-10	Der Charakter erhält eine passende, große Schwäche
11+	Der Charakter muss zweimal auf dieser Tabelle würfeln

Vis-Suche: Wahrnehmung + (Gebiets-)Wissen + (Reich-)Kunde + mag. Bonus + Unterstützung + Aurabonus – Malus nach Häufigkeit des Durchsuchens + Stresswürfel (siehe dort)

Objekt der Tugend anreichern: Intelligenz + Magiekunde + Aura; zu erreichende Summe: 9. Dadurch erhält der Träger eines angereicherten Objekts der Tugend eine kleine Tugend.

Finden eines Lehrlings: Wahrnehmung + Stresswurf, Schwierigkeitsfaktor 12 (evtl. begleitet von einer Geschichte)

Finden eines Vertrauten: Wahrnehmung + Stresswurf, Schwierigkeitsfaktor 9 (evtl. begleitet von einer Geschichte)

Lehren: Ausdruck + Lehren + 3 + Bonus in EP (Lernlimit: gelehrte Fähigkeit/Kunst des Lehrers)

Ein Lehrer benötigt mindestens einen Wert von 2 in einer Fähigkeit oder 5 in einer Kunst, bevor er darin unterrichten kann. Zudem müssen er und seine Schüler eine gemeinsame Sprache sprechen. Ein Lehrer kann bis zu (Wert in Lehren x5) Schüler gleichzeitig unterrichten, mindestens aber 1. Unterrichtet er nur einen Schüler, steigt die Qualität um 6 Punkte, bei zwei Schülern um 3 an. Hermetische Künste können nur im Einzelunterricht (mit +6-Bonus) gelehrt werden.

Training: Wert in Lehren/Tierführung/Reiten des Lehrers +3 EP (Lernlimit: trainierte Fähigkeit des Lehrers)

Ein Trainer benötigt mindestens 2 in einer Fertigkeit, bevor er diese an einen Schüler/Tier weitergeben kann. Eine gemeinsame Sprache ist oft nicht erforderlich. Hermetische Künste können auf diesem Weg nicht trainiert werden.

Soll einem Tier eine Fähigkeit beigebracht werden, die es nicht beherrscht, gelingt dies bei einem erfolgr. Loyalitätswurf gegen die 6 – ansonsten ist die Jahreszeit verschwendet.

Ein Tier zähmen: Angesammelte Punkte: Intelligenz + Tierführung/Reiten (+ ggf. Tierkunde) – Macht der Kreatur [oder 1 + (Selbstbewusstseinswert x2)] – es können bis zu (Tierführung) Tiere gezähmt werden, sofern Punkte ausreichen. Hermetiker benötigen ein Labor und nutzen ihre Re(Form)-Laborsumme + Tierführung/Reiten + Tierkunde dafür.

Wird das Training nicht durchgehend durchgeführt, gehen angesammelte Punkte verloren. Sobald eine Anzahl an Punkten gleich der Macht der Kreatur angesammelt wurde, ist das Tier trainiert und kann Befehle ausführen. Zudem erhält es den Persönlichkeitszug „Loyal +0“ dem Trainer gegenüber. Jede danach eingesetzte Jahreszeit steigert den Loyalitätswert um +1 (Maximum +3) oder überträgt diesen auf eine andere Person.

Schreiben von Labortexten und/oder Spruchtafeln eigener Zauber: Latein x20 Stufen pro Jahreszeit. Von gemeisterten Sprüchen kann eine Spruchtafel angefertigt werden.

Kopieren von Labortexten und/oder Spruchtafeln: Profession Schreiber x 60 Stufen pro Jahreszeit

Summa schreiben: Ausdruck des Autors + 3 +1 für begabten Schreiber +1 für begabten Buchbinder +1 für begabten Buchmaler +3 (oder weniger) für mystische Resonanz + Bonus aus Tugenden + Bonus, wenn weniger als die Hälfte des Wertes in der Kunst geschrieben wird

Tractatus schreiben: Ausdruck des Autors + 3 +1 für begabten Schreiber +1 für begabten Buchbinder +1 für begabten Buchmaler +3 (oder weniger) für mystische Resonanz + Bonus aus Tugenden

Vorsichtiges Kopieren: 1 Tractatus pro Jahreszeit oder 6 + Profession (Schreiber) Punkte für die Stufe einer Summa

Schnelles Kopieren: Dreimal so viel wie vorsichtiges Kopieren, die Qualität ist um 1 niedriger als die des kopierten, ursprünglichen Buchs

Finden einer Lacuna: Lacunae sind Orte innerhalb einer urbanen Umgebung ohne göttliche Aura (meist ganz ohne irgendeine Aura, manchmal auch mit einer eines anderen Reiches. Um diese zu finden, würfelt der Charakter auf Intelligenz + Gebietskunde gegen eine Schwierigkeit von 9. In der ersten Jahreszeit mit erfolgreichem Wurf findet er alle offensichtlichen Lacunae (solche an öffentlichen Orten und ohne besondere Schwierigkeiten zum Betreten). Nach jeder weiteren darauf verbrachten Jahreszeit findet er je nach Summe über den Schwierigkeitswurf einige kleinere oder aber große und mächtige Lacunae (welche auch Schwierigkeiten beim Betreten machen könnten).

Verschiedene Routinen bei der Laborarbeit

Zu Beginn einer jeden Jahreszeit kann sich ein Magier entscheiden, mehr oder weniger Zeit in seinem Labor zu verbringen oder dort zu ungewöhnlichen Zeiten zu arbeiten. Abgesehen von den drei „Überstunden-Routinen“ können alle Routinen kombiniert werden. Bei kombinierten Routinen werden aber auch die Auswirkungen kumuliert.

Bekommt ein Magus, der jünger als 35 Jahre ist, hierdurch einen Abzug auf seinen Lebensumstands-Modifikator, so muss er in jenem Jahr zu Jahresende einen Alterungswurf machen. Erschöpfungsabzüge betreffen nicht die Laborsummen.

Wird die Laboratorien-Routine unterbrochen, so erhält der Magier nicht die Vorzüge dieser Routine, wohl aber die Nachteile.

Als Standardroutine werden 10 Stunden täglicher Laborarbeit angenommen mit höchstens 10 Ruhetagen je Jahreszeit.

Unterstunden: Für jede Stunde, welche der Magier täglich weniger in seinem Laboratorium verbringt, sinkt seine Laborsumme oder seine Fortschrittsumme um 10%.

Berauscht: Der Magier arbeitet durchschnittlich am Tag 2 Stunden mehr im Labor und nimmt höchstens 5 Ruhetage pro Jahreszeit. Dadurch erhalten die Laborsummen eine Steigerung von +3. Um das durchzuhalten, hat er irgendeine exzentrische Methode entwickelt (Einnahme von magischen Kräutern oder Feenwein, Mentem-Sprüche). Für je zwei solche Jahreszeiten erhält er 1 Verformungspunkt und 3 zusätzliche Patzerwürfel für alle Aktivitäten (auch die im Laboratorium).

Sobald der Magier diese Routine nicht mehr verfolgt muss ihm ein Wurf auf Konstitution – Abhängig-Persönlichkeitszug gegen einen Schwierigkeitsfaktor gleich (3x Anzahl der aufeinander folgenden Berauscht-Jahreszeiten) gelingen oder er erleidet für jeden Punkt, um den er den Wurf nicht geschafft hat, -1 auf seine Laborsumme, oder für je angefangene 5 Punkte -1 auf seine Fortschrittsumme für die kommende Jahreszeit. Zudem verliert er eine Langzeit-Erschöpfungsstufe für die gesamte Jahreszeit. Verpatzt er den Wurf, so verbringt er die gesamte Jahreszeit auf der Erschöpfungsstufe „Benommen“ und kann keine sinnvolle Tätigkeit verrichten.

Frühaufsteher: Der Magier steht einige Stunden früher auf als viele und begibt sich auch früher zu Bett. Er erhält +1 auf die Laborsumme für diese Jahreszeit, allerdings erhält er bei Abenddämmerung 1 Langzeitererschöpfungsstufe und 1 zusätzlichen Patzerwürfel für diese Nacht – und wird es nicht mögen, wenn man ihn zu jener Zeit stört.

Nachteule: Der Magier schläft am Tage und arbeitet ungestört in der Nacht. Er erhält +2 auf seine Laborsummen, hat aber -1 auf seinen Lebensumstands-Modifikator für dieses Jahr aufgrund des fehlenden Lichts, sobald er mindestens 1 Jahreszeit alsachteule zubringt. Zudem erhält er bei Morgendämmerung 1 Langzeitererschöpfungsstufe und 1 zusätzlichen Patzerwürfel für diesen Tag und wird es wohl nicht schätzen, wenn man ihn zu diesen Zeiten stört.

Überstunden: Der Magier arbeitet durchschnittlich 2 Stunden zusätzlich im Labor und nimmt höchstens 5 Ruhetage pro Jahreszeit. Er erhält +3 auf seine Laborsummen. Aufgrund der Erschöpfung und Isolation erleidet er folgende Auswirkungen: -1 auf den Lebensumstands-Modifikator für das Jahr, in dem er mindestens eine solche Jahreszeit verbracht hat. Er erhält -3 auf Wunderholungswürfe in dieser Jahreszeit und verbringt sie auf der Erschöpfungsstufe „Außer Atem“. Zudem erhält er 1 zusätzlichen Patzerwürfel auf alle Aktivitäten in dieser Jahreszeit. Für je 4 so zugebrachten Jahreszeiten erhält er 1 Verformungspunkt.

Doppelte Überstunden: Der Magier arbeitet durchschnittlich 4 Stunden zusätzlich im Labor und nimmt höchstens 2 Ruhetage pro Jahreszeit. Er erhält +6 auf seine Laborsummen. Aufgrund der Erschöpfung und Isolation erleidet er folgende Auswirkungen: -2 auf den Lebensumstands-Modifikator für das Jahr, in dem er mindestens eine solche Jahreszeit verbracht hat und muss einen zusätzlichen Alterungswurf in diesem Jahr machen. Er erhält -6 auf Wunderholungswürfe in dieser Jahreszeit und verbringt sie auf der Erschöpfungsstufe „Erschöpft“. Zudem erhält er 2 zusätzliche Patzerwürfel auf alle Aktivitäten in dieser Jahreszeit. Für je 2 solch zugebrachter Jahreszeiten erhält er 1 Verformungspunkt.

Dreifache Überstunden: Der Magier arbeitet durchschnittlich 6 Stunden zusätzlich im Labor und nimmt keine Ruhetage in der Jahreszeit. Er erhält +9 auf seine Laborsummen. Aufgrund der Erschöpfung und Isolation erleidet er folgende Auswirkungen: -3 auf den Lebensumstands-Modifikator für das Jahr, in dem er mindestens eine solche Jahreszeit verbracht hat und muss einen zusätzlichen Alterungswurf in jeder solch verbrachten Jahreszeit machen. Er erhält -9 auf Wunderholungswürfe in dieser Jahreszeit und verbringt sie auf der Erschöpfungsstufe „Müde“. Zudem erhält er 3 zusätzliche Patzerwürfel auf alle Aktivitäten in dieser Jahreszeit. Für jede solch zugebrachte Jahreszeit erhält er 1 Verformungspunkt.



Vis-Suche

Die Suche nach Vis ist eine langwierige Angelegenheit. Sie nimmt einen Basiszeit von 1 Jahreszeit in Anspruch und muss ein Gebiet umfassen, das einem kleinen Land entspricht. Für die Suche wird folgendermaßen eine Summe gebildet:

Vis-Suche:

Wahrnehmung + (Gebiets-)Wissen + (Reich-)Kunde
+ Magischer Bonus + Unterstützung + evtl. Aura
- Malus gemäß Häufigkeit der Durchsuchung
+ Stresswürfel

Der Bonus der (mystischen Reich-)Kunde kann dabei höchstens so groß sein wie der Wert im betreffenden (Gebiet-)Wissen. Die Größe und mystische Wichtigkeit des zu durchsuchenden Gebiets legt die Schwierigkeit fest:

Schwierigkeit:	Größe und Art des Gebiets
9	Stark mystisches Gebiet
12	Typische Wildnis
15	Besiedeltes Gebiet
18	Stadt und Umgebung

Boni und Mali für die Summe ergeben sich folgendermaßen:

Zauber, magisches Objekt oder übersinnliche Wahrnehmung, welche Vis erkennt: Jede Ordnung eines passenden *InVi-Zaubers* gewährt einen Bonus von +1, falls man keinen formalen Spruch kennt, gewährt jede Ordnung des Zauberwertes eines nicht erschöpfenden *InVi-Spruches* einen Bonus von +1. Alternativ kann auch jede Ordnung eines in einem *verzauberten Gegenstand* befindlichen *InVi-Effektes* einen Bonus von +1 gewähren.

Der eventuelle Wert in *Vorahnungen*, *Magiegespür* und/oder *Zweites Gesicht* addiert sich als magischer Bonus, falls keine der anderen beiden Möglichkeiten zutrifft.

Unterstützung: Ein Begleiter, der einen besseren Wert in Gebietskunde hat, gewährt einen Bonus von +1, jeder Begleiter, der einen besseren Wert in (Reich-)Kunde hat, gewährt auch einen Bonus von +1. Hat ein Begleiter eine besondere Fähigkeit (wie *Magiegespür* oder ähnliches), ergibt dies auch einen Bonus von +1 (also maximal einen Bonus von +3 insgesamt).

Regionale Aura: Befindet sich das gesamte, durchsuchte Gebiet in einer mystischen Aura, so addiert sich diese zur Summe, falls sie dem zu suchenden Vis entspricht.

Vor kurzem durchsucht: Wurde die Region in der letzten Jahreszeit vom Charakter bereits durchsucht, erhält die Summe einen Modifikator von -3, wurde sie in den vergangenen zwei Jahreszeiten durchsucht, beträgt der Malus -9.

Von anderen durchsucht: Ist das Gebiet im vergangenen Jahr von anderen nach Vis durchsucht worden, so bringt dies einen Malus von -3 auf die Vis-Jagd-Summe.

Gebiet wird von vielen übernatürlichen Kreaturen bewohnt: Da sich übernatürliche Wesen ebenfalls von Vis ernähren, könnte dieser Umstand einen Malus von -3 auf die Summe geben.

Bei Erfolg erhält der Charakter (1 + Anzahl der überzähligen Punkte jenseits der Schwierigkeit) Vis, wovon mindestens die Hälfte dem mystischen Reich zugeordnet ist, dessen (Reich-)Kunde benutzt wurde. Alternativ können auch ein Teil oder die gesamten überzähligen Punkte genutzt werden, um die Dauer der Suche um 1 Tag pro investierten Punkt zu verringern. Es ist hiermit im Regelfall nicht möglich, eine sich regenerierende Visquelle zu finden (Ausnahmen kann natürlich der Erzähler bestimmen).

Arkane Experimente

Im Normalfall hält sich ein Hermetiker an die vorgeschriebenen Prozeduren und Anweisungen bei seinen Studien. Manchmal aber ist es so, dass ein Magier etwas mehr Risikobereitschaft zeigt (womöglich, weil er seine Studien voranbringen möchte, aber vielleicht auch da er sich neue Einsichten hierdurch erhofft).

Ein Hermetiker kann beim Erfinden eines Spruches, Erschaffung einer magischen Verzauberung (bei Objekten oder Vertrauten) und beim Erforschen eines magischen Objekts experimentieren. Dadurch erhält er die Möglichkeit, neue Einsichten und Fähigkeiten zu erlangen, könnte aber auch scheitern und dabei auf große Gefahren stoßen.

Vorsatz zu Experimenten

Vor jeder Jahreszeit und zu Beginn eines Projektes kann sich ein Hermetiker entscheiden, ob er bei der Tätigkeit experimentieren möchte. Will er dies, so zählt er das Ergebnis eines einfachen Würfelwurfs zu seiner Laborsumme hinzu. Zudem muss er aber auch einen Stresswurf auf der Tabelle „Außergewöhnliche Ergebnisse“ in jeder Jahreszeit machen, in welcher dieses Projekt läuft.

Außergewöhnliche Risiken: Der Hermetiker kann noch mehr an seine Grenzen gehen und einen Modifikator von +1 bis +3 zu seinem Würfelwurf addieren, dieser Risikomodifikator wird aber ebenfalls bei allen Würfeln auf der Tabelle „Außergewöhnliche Ergebnisse“ addiert. Zudem erhält er hierbei eine Anzahl an zusätzlichen Patzerwürfeln gleich seines Risikobonus.

Experimentiervorteil: 1W10 Punkte zur Laborsumme
+ optionaler Risikomodifikator von +1 bis +3

Wurf auf Tabelle Außergewöhnliche Ereignisse:
Stresswurf mit 1W10 + ggf. Risikomodifikator

Außergewöhnliche Ergebnisse

Einige der auf der nächsten Seite aufgeführten Ergebnisse erfordern Interpretation seitens Spieler und Erzähler. Dabei sollten auch immer das Siegel des Hermetikers, Spezialisierungen und Schwächen, aber auch die Kraft des Zaubers, mit welchem experimentiert wird, und die Gesetze der Magie miteinbezogen werden. Auch wenn dem Hermetiker es nicht gelingt, das angestrebte Ziel zu erreichen (er also beispielsweise beim Erfinden des Zaubers scheitert), muss er auf diese Tabelle würfeln. Bei einer 0 müssen ein Patzerwürfel + 1 zusätzlicher Patzerwürfel je Risikopunkt + 1 zusätzlicher Würfel je Punkt in der derzeitigen Aura geworfen werden.

Erfinden eines Zaubers mit Experimenten

Gelingt es dem Hermetiker, einen Zauber mittels Experimenten zu erfinden, ist dieser aber auf eine Weise mangelhaft, so kann er damit leben oder aber ihn neu erfinden. Möchte er zweites, so erhält er in dieser Jahreszeit seinen Wert in Magietheorie nochmals zu seiner Laborsumme hinzu (dabei muss er aber nicht experimentieren).

Magische Gegenstände mit Experimenten

Gelingt es dem Hermetiker selbst mit dem Experimentierbonus nicht, den Gegenstand zu bezaubern, so ist sowohl die hineingesteckte Zeit wie auch das Vis verloren. Schafft er das Bezaubern, aber nur mit einem Fehler, so nimmt dies dennoch den Platz im Objekt ein.

Bezaubern eines Vertrauten mit Experimenten

Nur sehr wenige Hermetiker würden beim Bezaubern eines Vertrauten experimentieren, da es das enge Band zwischen beiden beflecken könnte. Die Auswirkungen sind die gleichen wie beim Bezaubern von Gegenständen.

Experimente bei Langlebigeritualen

Ist das Ritual aufgrund der Tabelle außergewöhnliche Ergebnisse mangelbehaftet, so kann der Hermetiker in der nächsten Jahreszeit ein neues Ritual entwickeln und so das erste überschreiben.

Untersuchen eines verzauberten Gegenstands mit Experimenten

Der Experimentierwürfel wird zu jedem Wurf, um neue Kräfte am Objekt zu entdecken, hinzu gezählt. Er muss aber nur einmal auf der Tabelle außergewöhnliche Ergebnisse pro Jahreszeit würfeln. Jedes Ergebnis, welches Schaden oder Veränderungen am Projekt aufzeigt, könnte den verzauberten Gegenstand oder eine seiner Kräfte schädigen. Verfügt ein Gegenstand über einen schützenden Spruch oder Magieresistenz und ist deren Stufe höher als die Laborsumme des Hermetikers, so wird dem schädigenden Effekt widerstanden.

Forschung, Integration und Experimente

Bei der ertümlichen Forschung wie auch Integration ist es unabdingbar, dass der Hermetiker experimentiert. Näheres hierzu siehe bei „Forschung und Integration“.

Wurf	Außergewöhnliche Ereignisse-Ergebnis
Patzer	Unglück: Wurf mit 1W10 + Risikomodifikator - Wahrnehmung auf entsprechender Tabelle
0-4	Keine ungewöhnlichen Auswirkungen
5-6	Nebenwirkung: Wurf mit 1W10 auf entsprechender Tabelle
7	Kein Vorteil: Der Hermetiker erhält den Experimentierbonus nicht zu seiner Laborsumme hinzu. Dadurch könnte sein, dass ihm seine Aufgabe nicht gelingt
8	Vollständiger Fehlschlag: Die Jahreszeit ist ergebnislos verschwendet, arbeitet der Hermetiker an einem Gegenstand oder Vertrauten, muss er einen Würfel werfen: bei einer „0“ ist das Objekt vernichtet
9	Besonderes oder Geschichteneignis: Ein unvorhergesehener (und durch die Tabellen nicht abgedeckter) Effekt oder aber ein Ereignis tritt auf, das viell. den gesamten Bund betrifft.
10	Entdeckung: Wurf mit 1W10 + Risikomodifikator auf entsprechender Tabelle
11	Veränderter Effekt: Wurf mit 1W10 + Risikomodifikator auf entsprechender Tabelle
12+	Würfel noch zweimal auf dieser Tabelle – ein erneutes Ergebnis von 12+ wird als 11 gewertet

Wurf	Unglück-Ergebnis
<1	Der Magier erkennt das Unglück, bevor etwas geschieht; das Ergebnis wird als vollständiger Fehlschlag (siehe obige Tabelle) gewertet
1-2	Die Schöpfung des Hermetikers wird zerstört
3-4	Die Schöpfung des Hermetikers und einige Kostbarkeiten in seinem Labor werden zerstört
5-6	Explosion! Die Laboreinrichtung ist vernichtet und für jeden kostbaren Gegenstand darin muss gewürfelt werden, bei einer „0“ ist er ebenso zerstört; der Hermetiker nimmt Schaden gleich der Stufe des Effekts, an dem er gearbeitet hat + 1W10
7-8	Durch seine Experimente wird der gesamte Bund gefährdet (möglicherweise hat er irgend etwas beschworen, ein Feuer entzündet oder ähnliches)
9-10	Der Hermetiker erhält eine Anzahl an Verformungspunkten gleich den „0“ auf den Patzerwürfeln
11+	Würfel noch zweimal auf dieser Tabelle – ein erneutes Ergebnis von 11+ wird als 10 gewertet

Wurf	Nebenwirkung-Ergebnis
1	Des Hermetikers Siegel wird um ein Vielfaches stärker bei diesem Effekt und ein wichtiger Teil des Ganzen
2-3	Der Effekt hat eine kleine Schwäche, er könnte bei einem Zauber um mit Tieren zu sprechen danach noch immer sich vom Kommunikationsverhalten so anhören wie diese
4-5	Die Schöpfung hat eine kleine Nebenwirkung auf die Umwelt (Gras könnte unter seinen Füßen wachsen bei einem Tierbeherrschungsspruch)
6	Die Schöpfung hat eine kleine positive Nebenwirkung (ein Windzauber verströmt angenehmen Geruch, der Insekten vertreibt)
7	Der Effekt hat eine große Schwäche (ein Heilzauber bereitet dem Ziel große Schmerzen)
8	Die Schöpfung hat eine große Nebenwirkung (ein Pflanzenkontrollspruch zieht Vögel in 100 Schritten Entfernung an)
9	Der Zauber hat eine große, positive Nebenwirkung (während er sich in einen Wolf verwandelt hat, kann er mit allen Tieren reden)
10	Der Effekt hat eine sehr große Schwäche (ein Unsichtbarkeitszauber lässt ihn glühen)

Wurf	Entdeckung-Ergebnis
1-4	Der Hermetiker erhält 15 EP in Magietheorie
5-6	Er erhält 15 EP in einer mit dem Experiment zusammenhängenden Fertigkeit
7-8	Er erhält 3 EP in einer der mit dem Experiment zusammenhängenden Kunst
9	Er erhält genug EP, um eine mit dem Experiment zusammenhängende Kunst auf die nächste Stufe zu steigern (oder 3 EP, wenn mehr)
10	Würfel zweimal auf dieser Tabelle und wiederhole den Wurf, falls wieder die 10 erreicht wird

Wurf	Veränderter Effekt-Ergebnis
1-3	Reichweite, Wirkungsdauer, Ziel oder Stärke des Effekts wird reduziert
4-6	Reichweite, Wirkungsdauer, Ziel oder Stärke des Effekts wird gesteigert
7-8	Die Einsatzmöglichkeiten werden eingeschränkt (lässt sich nur zu bestimmten Zeiten oder bei bestimmten Zielen anwenden)
9-10	Die Wirkung des Experiments wird verändert (das Ziel wird in kein Schwein, sondern eine Ziege verwandelt)
11+	Die Wirkung des Experiments wird vollkommen verändert (Form und Technik bleiben gleich, Stufe ist ähnlich, der Rest ist gänzlich anders)

Vertraute

Ein Vertrauter ist ein Tier, welches eine enge Verbindung zum Magier hat. Die beiden sind sich so etwas wie engste Freunde, wengleich auch keiner unter der Kontrolle des anderen steht und es durchaus auch Konflikte zwischen beiden geben mag.

Der Besitz eines Vertrauten ist eine sehr intime und persönliche Angelegenheit, so dass die meisten Hermetiker diesen ähnlich Schätzen wie einen Ehegatten. Im Laufe ihres gemeinsamen Lebens erfahren die beiden von den privatesten Geheimnissen des anderen.

Beim Tod des Vertrauten spürt der Magier oftmals für Monate oder gar Jahre eine innere Leere. Stirbt der Magier, so stirbt in der Regel der Vertraute kurz davor oder danach. Überlebt das Tier dieses Trauma, so verfällt es in einen katatonischen Zustand. Der plötzliche Tod des Vertrauten deutet auf eine unmittelbare Gefahr für den Hermetiker hin.

Finden und Anfreunden mit einem Tier

Zuerst muss der Hermetiker ein Tier oder Wesen mit angeborener, magischer Macht finden. Wie dies geschieht, liegt letztendlich im Ermessen des Erzählers. Im Regelfall geht aber der Hermetiker bestimmten Gerüchten nach auf der Suche nach einem passenden Vertrauten. Manche erhalten aber auch Visionen von Tieren, welche für „sie gedacht sind“.

Einmal gefunden, muss sich der Hermetiker mit dem Tier anfreunden. Er muss es verehren, womöglich sogar lieben, und die Kreatur selbst muss ihm vertrauen, ohne magisches oder weltliches Einwirken. Das Tier kann etwas vom Wesen des Hermetikers sehen, wenn sie in engem Kontakt stehen. Passen die Wesen der beiden nicht zusammen, so lehnt das Tier den Hermetiker ab. Deshalb haben Auram-Magier oft auch Vögel als Vertraute und ähnliches.

Bezaubern des Vertrauten

Akzeptieren sich Magier und das Tier, so muss er es ins Labor nehmen und es verzaubern – was sich vom Verzaubern von Objekten unterscheidet. Dieses Band verändert sowohl den Hermetiker als auch den Vertrauten. Dabei kann der Magier die Veränderungen beim Tier bestimmen, die eigenen aber sind nicht unter seiner vollen Kontrolle – der Erzähler und die Truppe können letztlich entscheiden, wie sich die Verzauberungen auf den Hermetiker auswirken.

Das erste Band

In der ersten Jahreszeit bildet der Hermetiker eine Laborsumme aus einer passenden Form und Technik. Diese müssen zum Vertrauten selbst passen – Vim und Animal treffen dabei immer zu. Aber es sollte einem Magier gelingen, ein Tier zu finden, welches seiner höchsten Form und Technik entspricht – und solch ein Tier findet den Magier immer sympathisch.

Animal: Passend für jedes Tier

Aquam: Wasserkreaturen oder Amphibien (Wasserhuhn, Ente, Frosch, Otter, Schwan, Eisvogel)

Auram: Vögel, fliegende Wesen, Wesen mit der Macht über Luft und Wetter (Krähe, Eisvogel, Spinne, Fledermaus)

Corpus: Tiere, welche menschliche Form annehmen können oder eine an Menschen oder Skelette erinnernde Zeichnung besitzen, Wesen, die Menschen heilen oder verwandeln können (Caladrius, Alraune, Katze, Hund, Gans)

Herbam: Auf Bäumen lebende Wesen, oder solche mit Macht über Pflanzen (Affe, Biber, Alraune, Eichhörnchen, Specht)

Ignem: Feuer speiende oder glänzende Wesen (Adler, Hecinia, Salamander, Scitalis, Drachenartige)

Imaginem: Wesen, die ihre Erscheinung ändern können (Chamäleon, Elster, Pfau, Grille, Rebhuhn, Scitalis)

Mentem: Tiere mit wahren Verstand oder die Menschen beeinflussen können (Affe, Katze, Fuchs, Eule, Wolf)

Terram: Grabende Tiere oder solche, die Stein, Metall oder Erde beeinflussen können (Dachs, Igel, Frettchen, Frosch, Fuchs, Maultier, Maus)

Vim: passend für jedes magische Tier (Wiedehopf)

Die Techniken befassen sich mit des Tiers Fähigkeiten:

Creo: Erschaffende oder sich regenerierende Tiere (Biber, Adler, Echse, Pelikan, Wiesel)

Intellego: Tiere mit außergewöhnlich guten Sinnen oder Gabe der Vorhersehung (Katze, Krähe, Ziege, Rabe, Specht, Kröte)

Muto: Sich verändernde Tiere (Schmetterling, Katze, Fuchs, Hase, Kröte, andere Amphibien)

Perdo: Giftige oder zerstörerische Tiere (Schlange, Igel, Salamander, Wiesel, Spitzmaus)

Rego: Tiere, die andere kontrollieren (Dachs, Katze, Hahn, Hund, Löwe, Eule, Wolfs-Alpha)

Mit dieser Laborsumme muss er einen Wert mindestens erreichen, welcher 25 und der Magischen Macht des Tiers zuzüglich dessen fünffacher Größe entspricht (dieser Wert sinkt bei Tieren mit negativer Größe). Dies muss innerhalb einer Jahreszeit geschehen, ansonsten kann er das Tier nicht binden.

Bindungs-Laborsumme:

Laborsumme mit passender Technik und Form

Zu erreichender Wert und Stufe des Vertrauten-Bandes:

Magische Macht des Vertrauten + 25 + (5 x Größe)

Vertrauter-Bindungskosten:

1 Bauern Vis pro 5 Stufen oder Teile davon aus Technik und/oder Form der Bindungs-Laborsumme

Die drei Bänder

Während dieses Prozesses formt der Hermetiker drei magische Bänder. Die Punkte der Laborsumme kann er nach eigenem Wunsch auf diese drei Bänder verteilen. Alle drei beginnen mit einem Wert von 0. +1 kostet 5 Punkte, +2 kostet 15 Punkte, +3 30 Punkte, +4 50 Punkte und +5 75 Punkte. Jemand mit dem zweiten Gesicht kann diese Bänder sehen, ansonsten sind sie unsichtbar.

Die Auswirkungen des jeweiligen Bandes sind folgende:

Das goldene Band: Für jeden Punkt muss der Magier beim Einsatz von Magie 1 Würfel bei Patzerwürfen abziehen (muss aber mindestens 1 Würfel werfen).

Das silberne Band: Jeder Punkt dieses Bandes gewährt einen Bonus von +1 auf Würfeln mit Persönlichkeitszügen und Widerständen gegenüber den Geist beeinflussender Magie oder natürlichen Dingen (wie Lügen oder Einschüchterung). Wird sein Geist jemals von einer Kraft überwältigt, so kann der Vertraute einmal täglich auf den Wert dieses Bandes gegen die 9+ einen Stresswurf ablegen, um diese Beeinflussung zu beenden. Bei einem Patzer unterliegt der Vertraute ebenfalls der Beeinflussung.

Das bronzene Band: Dieser Bonus wird auf Absorptions-, Heilungs- und Alterungswürfe addiert. Zudem kann er ihn auch zu Würfeln von Mangelerscheinungen hinzufügen (wie Atem anhalten oder Müdigkeit widerstehen).

Möchte der Magier diese Bänder stärken, so muss er hierfür erneut eine Jahreszeit einsetzen. Die Differenz seiner neuen Laborsumme zu seiner alten kann er für das Schmieden stärkerer Bänder nutzen. Dies kostet ebenso 1/5 seiner Laborsumme an Vis abzüglich der Punkte, die er bereits für das erste Band gezahlt hat.

Der gebundene Vertraute

Sowohl der Hermetiker als auch der Vertraute erhalten die kleine Tugend „Wahrer Freund“ und den Persönlichkeitszug „Loyal“ +3 zueinander. Magier und Vertrauter sind sich gegenseitig eine arkane Verbindung. Keiner muss eine Magieresistenz des anderen überwinden, um auf diesen zu zaubern oder eine Kraft anzuwenden.

Der Vertraute wird nicht aufgrund hohen Alters sterben und erlebt dadurch nur negative Auswirkungen, sofern es der Magier tut. Besaß er zuvor keine menschliche Intelligenz, so hat er diese nun auf -3. Er erhält einen Wert in den gleichen Sprachen wie der Magier. Sofern der Vertraute sich sprachlich ausdrücken kann, ist er in der Lage, Fähigkeiten zu lernen (wie beispielsweise Magietheorie). Hermetische Magie kann es aber nie erlernen. Zuvor bereits bekannte magische Kräfte behält es.

Das Tier nutzt den besseren Wert seiner Magieresistenz oder der Form-Resistenz des Hermetikers, um übernatürlichen Kräften zu widerstehen. Der Magier kann sich auch entscheiden, ob er die Magieresistenz des Vertrauten nutzt, dieser addiert sich aber nicht zu seinem Wert in Parma Magica.

Das Band verstärken

Ein Hermetiker kann als Jahresarbeitsleistung jederzeit neue Kräfte in den Vertrauten fließen lassen. Dies funktioniert so, als würde er eine Kraft in einen aufwändigen Gegenstand einbauen, mit folgenden fünf Ausnahmen:

- Es gibt keine Höchstanzahl an investierten Kräften.
- Der Hermetiker erhält keinen Bonus aufgrund von bereits im Vertrauten geflossenen Effekten. Er erhält aber einen Bonus von +5, falls der Effekt der Form oder Technik entspricht, und +10, falls der Effekt beiden Künsten entstammt.
- Der Hermetiker kann auch mehrere Kräfte in den Vertrauten einfließen lassen während einer Jahreszeit, solange diese der gleichen Form und Technik entspringen und die Gesamtstufen gleich oder niedriger als die Laborsumme des Magiers sind.
- Die Effekte können nur den Hermetiker, den Vertrauten oder beide beeinflussen.
- Die Vorteile der Mysterien von Verditius addieren sich nicht zur Laborsumme.

Falls die Verzauberung nur den Hermetiker beeinflusst, hat der Vertraute die Kontrolle darüber. Beeinflusst die Kraft nur den Vertrauten, obliegt die Kontrolle dem Hermetiker. Für den Einsatz gilt es, als würden sich Magier und Vertrauter ständig berühren. Foki, welche den Vertrauten betreffen, gelten für Laborsumme aller Kräfte, die der Hermetiker in diesen einfließen lassen möchte. Andere Foki treffen nur ein, falls die Kraft entsprechend ist.

Jedes Mal, wenn der Hermetiker eine Kraft in den Vertrauten einfließen lässt, nehmen beide eine kleine Charakteristik des anderen an – dies ist rein kosmetisch, sollte sich aber mit der Höhe der Kraft verdeutlichen.

Die Kosten solch einer Kraft sind ebenfalls 1 Bauer Vis für je 10 Stufen des Effektes. Das Vis muss der Form und/oder Technik des Effektes entsprechen.

Beispiele für Kräfte

Auffinden des wahren Freundes

InCo/An 4

1x pro Tag

R: Berührung, D: Konzentration, Z: Ind

Mit der Corpus-Variante vermag der Vertraute einmal täglich den Aufenthaltsort des Hermetikers wahrzunehmen. Mit Animal kann diesen Effekt der Hermetiker nutzen.

[Basis 3, +1 Berührung]

Geteilte Sinne

InMe 30

1x pro Tag

R: Berührung, D: Konzentration, Z: Ind

Der andere kann einen Sinn des Trägers dieser Kraft zu nutzen.

[Basis 15, +1 Berührung, +1 Konzentration, +5 Band hält Konzentration aufrecht]

Geistige Unterhaltung

CrMe 14

Unbegrenzte Anwendungen pro Tag

R: Berührung, D: AugB, Z: Ind

Erlaubt es, Worte in den Geist des Gegenübers zu übertragen. Für eine richtige Unterhaltung müssen sowohl Magier als auch Vertrauter diese Kraft besitzen. Möchte man auch komplexere Eindrücke, Gedankenbilder und Emotionen übertragen, steigt die finale Stufe auf 15

[Basis 3, +1 Berührung, +10 Anwendungen]

Sprache

MuAn 20

1x pro Tag

R: Berührung, D: Konzentration, Z: Ind

Der Vertraute kann die menschliche Sprache verwenden. Zu Sonnenauf- und -untergang muss der Hermetiker die Fähigkeit aufrechterhalten, kann sie aber einmal je Tag reaktivieren.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Konzentration, +5 Band hält Konzentration aufrecht]

Wandel in die andere Gestalt

MuAn (Co) 25 oder MuCo (An) 25+

1x pro Tag

R: Berührung, D: Konzentration, Z: Ind

Der Vertraute wird hierdurch in einen Menschen verwandelt. Oder aber der Hermetiker nimmt die Gestalt seines Vertrauten an. Basisstufe 10 gilt für Landtiere, bei Vögeln und Fischen ist dies eine Basisstufe von 20

[Basis 10, +1 Berührung, +1 Konzentration, +5 Band hält Konzentration aufrecht]

Aura aus Feuer

Crig (Re) 25

Unbegrenzte Anwendungen pro Tag

R: Berührung, D: Diameter, Z: Ind

Der Träger der Kraft wird in Flammen gehüllt, die ihm nichts tun, bei allem in seiner Nähe aber +10 Schaden anrichten.

[Basis 10, +1 Berührung, +1 Diameter, +1 Requisite, +10 Anwendungen]

Rasiermesserscharfe Klauen

CrTe 35

Unbegrenzte Anwendungen pro Tag

R: Berührung, D: Konzentration, Z: Ind

An den Fingernägeln oder Klauen bilden sich metallene Klauen, die eine übernatürlich hohe Schärfe besitzen.

[Basis 5, +1 Berührung, +1 Konzentration, +1 Effekt, +10 Anwendungen, +5 Band hält Konzentration aufrecht]

Der Lehrling

Im Laufe seines Lebens wird ein Magier wohl einen oder mehrere Lehrlinge ausbilden. Obwohl er für diesen mindestens eine Jahreszeit im Jahr zum Unterweisen opfern muss, kann dieser den Magus bei Laborarbeiten unterstützen und ist wohl für die meisten gelehrten das, was einem Sohn oder einer Tochter am Nächsten kommt.

Den Lehrling finden

Kinder mit der Gabe stechen zumeist aus der einfachen Bevölkerung hervor – oft durch ihre Intelligenz und Neugier, aber auch durch andere Eigenheiten, welche nicht ins Bild eines gottesfürchtigen und zumeist eher einfältigen Bewohners des mystischen Europa passt.

Die Suche selbst kann zu vielen Geschichten und Rollenspielmöglichkeiten führen, besonders wenn die Suche durch gegnerische Kräfte oder Mächte behindert wird. Werden diese Möglichkeiten von Spieler und Erzähler aber abgelehnt, kann ein Wurf darüber entscheiden, ob er während einer Jahreszeit, die er der Suche widmet, einen Lehrling findet:

Finden eines Lehrlings:

Wahrnehmung + Stresswurf, gegen die 12

Bei einem Patzer könnte der Hermetiker meinen, einen potentiellen Schüler mit der Gabe gefunden hat, was sich aber erst später als Trugschluss herausstellt oder aber er wird entweder vom Lehrling selbst oder einer anderen Persönlichkeit diesem beraubt.

In der Regel sollte der Lehrling mindestens 7 Jahre alt sein, bevor sein Studium beginnen kann. Und da Menschen mit der Gabe das Potential haben, übernatürliche Fähigkeiten zu erlernen, sollte man auch nicht zu spät mit dem Studium bei ihnen anfangen.

Das Entfernen von Eltern und Familie stellt oftmals ein verstörendes und beängstigendes Erlebnis im Leben des jungen Menschen dar. Selbst wenn der spätere Pater den Zögling nicht entführt, sondern ihn seinen Eltern abkauft und der Lehrling von sich aus das Studium beginnen will.

Das Studium

Der Periphere Kodex regelt in einigen Punkten die Ausbildung eines Lehrlings: Sobald er in einer Jahreszeit die Künste des Lehrlings öffnet, hat er die Lehrmeistergewalt über den jungen Menschen. Er muss den Lehrling in mindestens einer Jahreszeit je Jahr persönlich unterrichten (das Eröffnen der Künste zählt als erste dieser Jahreszeiten). Ein Mitglied von Haus Bonisagus kann zu jeder Zeit den Lehrling beanspruchen – andere dürfen dies nur, falls der Meister seinen Schüler nicht zur Genüge unterweist. Verletzen des Schülers gilt als ernster Angriff gegen dessen Meister. Dieser jedoch kann seinen Lehrling nach Belieben behandeln – auch wenn es nicht immer positiv gesehen wird, verbietet der Kodex dies nicht. Der Meister selbst kann ohne Zustimmung des Zöglings diesen an einen anderen Hermetiker weitergeben. Der Meister muss seinen Parma Magica mit seinem Schüler teilen – geschieht dies nicht, gilt dies als Bruch der Erfordernisse einer anständigen Unterweisung. Zudem werden so beide von den Auswirkungen der Gabe des anderen geschützt.

Der Zögling kann, wie jeder andere Hermetiker auch, Jahreszeitentätigkeiten nachgehen, welche von dessen Meister bestimmt werden. Eine Jahreszeit sollte er mindestens von seinem Lehrmeister unterrichtet werden, in den anderen drei

Jahreszeiten kann er möglicherweise selbst studieren, seinem Meister helfen oder von anderen unterrichtet werden.

Das Öffnen der Künste ist eine Jahreszeit, in welcher der Lehrling all seine Künste auf 0 erhält. Verfügt der Meister selbst in einer seiner Künste nicht über einen Wert von mindestens 5, erhält der Zögling die Schwäche Ineffiziente Form dafür (dies ist aber nicht die einzige Möglichkeit, eine Ineffizienz zu erhalten). So etwas gilt als minderes Verbrechen in den Tribunalen und zieht zudem ein soziales Stigma mit sich. Magietheorie kann dem Zögling auch davor gelehrt werden, Künste oder Zaubersprüche aber nicht.

Verfügt der Lehrling über eine nichthermetische übernatürliche Fähigkeit, so kann er nur für die Künste geöffnet werden, wenn die InVi-Laborsumme des Meisters mindestens das zehnfache der Summe an Werten in diesen übernatürlichen Fähigkeiten des Schülers beträgt und mindestens 10, wenn die Fähigkeit einer kleinen Tugend, 30, wenn sie einer großen Tugend entspringt – oder aber sie eine übernatürliche Macht sind, ohne eine Fähigkeit zu vermitteln (wie beispielsweise *Feenblut*). Im Fall von mehreren übernatürlichen Eigenschaften addieren sich die Punkte der benötigten InVi-Laborsumme.

Erreicht oder übersteigt die Laborsumme nur die benötigten Punkte, gehen die übernatürlichen Fähigkeiten verloren. Ist die Laborsumme mindestens doppelt so hoch wie erforderlich, so können die Eigenschaften behalten oder in hermetische Tugenden umgewandelt werden (eine kleine übernatürliche Tugend in eine kleine hermetische Tugend, usw.). Dabei können auch nur einige umgewandelt werden, es ist nicht bei allen erforderlich. Manchmal kommt es auch vor, dass schon ein Lehrling vor seinem Studium eine hermetische Tugend besitzt – er verfügt dann schlichtweg über ein besonderes Talent.

Oft wird der Lehrling vor Beginn seines Studiums in Magietheorie, Latein und Artes Liberales unterrichtet, um von größerem Nutzen für den Meister zu sein. Es wird verachtet, einen Menschen mit der Gabe als einfache Laborhilfe auszunutzen, und ein Tribunal kann die Ausbildung eines solchen oder die Weitergabe an einen Lehrmeister verlangen.

Das Ende des Studiums

Nach in der Regel 15 Jahren endet die Lehrlingszeit mit der Magierprüfung. Diese stellt der Pater auf und der Adept muss demonstrieren, dass er würdig ist, Magier genannt zu werden. Versagt der Schüler, muss er – in der Regel nach einem Jahr – die Prüfung wiederholen. Nach drei gescheiterten Prüfungen stellen die Quäsitoren die Prüfung – um sicherzustellen, dass die vom Pater nicht zu schwer war und er nur für längere Zeit einen Laborhelfer wollte. Eine solche Prüfung ist zumeist einfacher. Schlägt der Lehrling auch hierbei erstmal fehl, so erhält er einen Ruf für seine Inkompetenz.

Ausarbeitung und Spiel des filius

Der Lehrling kann wie jeder anderer Charakter erschaffen werden – falls er aber nur am Rande in Erscheinung treten soll, genügt es, ihm einen Wert in Intelligenz und Magietheorie zu geben. Andernfalls sollte er mit Charakteristika, Fähigkeiten, Tugenden, Schwächen und einer Persönlichkeit versehen werden. Auch sollte er Jahreszeitentätigkeiten machen wie andere Charaktere auch.

Während des Spiels könnte er von anderen Spielern für rollenspielerische Episoden übernommen werden.

