

Charaktererschaffung

1. Auswahl von Konzept und Art des Charakters (Magier, Gefährte, mystischer Gefährte oder Grog)

2. Nur für hermetische Magier: Auswahl eines hermetischen Hauses

Haus	Typus	Beschreibung	Vorzug
Bjornaer	Mysterienkult	Magier, die Tier wie auch Mensch sind und eine Tiergestalt annehmen können	Herztier; Herztier 1
Bonisagus	Wahre Linie	Ein Haus aus Forschern und Politikern	Mächtige Magische Theorie oder Intrige
Criamon	Mysterienkult	Philosophen und Rätselmeister	Das Enigma; Enigmatisches Wissen 1
Ex Miscellanea	Societates	Magier verschiedener, teilweise auch nichthermetischer, Traditionen	1 kleine hermetische Tugend, 1 große nichthermetische Tugend & 1 zwingende, große hermetische Schwäche
Flambeau	Societates	Meister des Feuers und der Zerstörung	Machtvolles Perdo, Ignem, Krieger, Mächtige Finesse, Vorsichtig mit Finesse oder ein Magischer Fokus
Guernicus	Wahre Linie	Nachforscher, Richter und Vermittler	Hermetisches Prestige
Jerbiton	Societates	Adlige, Gelehrte und Künstler	1 kleine Tugend, bezogen auf Künste, Lehrsamkeit oder Interaktion mit Profanen
Mercere	Wahre Linie	Größtenteils magieunbegabte Boten des Ordens, die wenigen Mitglieder mit der Gabe gelten oft als mächtige Verzauberungsmeister	Machtvolles Muto oder Machtvolles Creo
Merinita	Mysterienkult	Feenmagier (Merinita ohne Tugend/Schwäche mit Feenbezug starten mit 1Verformungspunkt)	Feenmagie; Feenmagie 1
Tremere	Wahre Linie	Ein hierarchisches und diszipliniertes Haus	Kleiner Magischer Fokus (Certamen)
Tyталus	Societates	Magier, die mit Konflikten wachsen	Selbstbewusst
Verditius	Mysterienkult	Magiebegabte Handwerker und Künstler	Verditius-Magie

3. Tugenden und Schwächen

Kleine Tugenden und Schwächen sind 1 Punkt wert, große sind 3 wert.

Magier und Gefährten können bis zu 10 Punkte an Tugenden wählen und die gleiche Anzahl an Schwächen.

Mystische Gefährten erhalten eine kostenlose Tugend, welche ihren Status belegt (z. B. *Nephilim*, *Blut der Helden*). Sie erhalten eine kostenlose kleine Tugend (abhängig von seiner Art) und für jeden Punkt an Schwächen das Doppelte an Tugendpunkten.

Grogs können bis zu 3 kleine Tugenden und eine gleiche Anzahl an Schwächen wählen.

4. Charakteristika bestimmen

Der Charakter beginnt mit 7 Punkten zum Ermitteln der Werte, durch Senken eines oder mehrerer Charakteristika erhält er weitere Punkte zum Steigern der anderen Charakteristika.

Wert	Kosten/Bonus
+3	Kostet 6
+2	Kostet 3
+1	Kostet 1
-1	Erhält 1
-2	Erhält 3
-3	Erhält 6

5. Frühe Kindheit

Die ersten 5 Jahre im Leben des Charakters. Der Charakter hat Muttersprache 5, zudem 45 EP, welche er auf folgende Fertigkeiten verteilen kann: Sportlichkeit, Aufmerksamkeit, Handgemenge, Charme, Menschenkenntnis, List, Lebende Sprache, Heimlichkeit, Überleben und Schwimmen.

6. Spätere Jahre

15 EP (bei *Wohlhabend* 20 EP, bei *Arm* 10 EP) für jedes Lebensjahr nach dem 5., die er auf Fertigkeiten gemäß der Tugenden/Schwächen verteilt.

7. Ausbildung zum Magier (15 Jahre)

Der Charakter darf 240 EP zwischen seinen Hermetischen Künsten und Fertigkeiten verteilen. Zudem erhält er 120 Stufen an Sprüchen, wobei jeder einzelne eine maximale Stufe von (Technik + Form + Intelligenz + Magische Theorie + 3) haben kann.

Über folgende Fähigkeiten sollte ein junger Magier mindestens verfügen: Parma Magica 1, Latein 4, Artes Liberales 1, Magische Theorie 3 (54 EP)

Wert	Kunst		Fähigkeit	
	Kaufen	Steigern	Kaufen	Steigern
1	1	1	3	3
2	3	2	9	6
3	6	3	18	9
4	10	4	30	12
5	15	5	45	15
6	21	6	63	18
7	28	7	84	21
8	36	8	108	24
9	45	9	135	27
10	55	10	165	30
11	66	11	198	33
12	78	12	234	36
13	91	13	273	39
14	105	14	315	42
15	120	15	360	45
16	136	16		
17	153	17		
18	171	18		
19	190	19		
20	210	20		

8. Jahre nach der Lehrlingszeit

Nach Beendigung seiner Lehrlingszeit kann der Charakter pro Jahr 30 EP in Fertigkeiten, Künsten und Stufen in Zaubern verteilen.

Maximum bei Künsten: 10+1 für je 4 Jahre nach seiner Lehrlingszeit.

Labortätigkeiten: Für jede Jahreszeit als Labortätigkeit verliert der Hermetiker 10 EP von den jährlichen 30 EP (bis hin zu einem Minimum von 0 bei drei oder vier zugebrachten Jahreszeiten). Es werden folgende Umstände angenommen:

- Alterungsmodifikator von +1
- durchschnittliches Labor mit +1 auf Laborsummen
- eine magische Aura von 3
- er kann jedes Jahr maximal Magietheorie x5 Bauern Vis nutzen

Ist der Hermetiker älter als 24, so muss er für jedes Jahr darüber hinaus einen Alterungswurf machen. Besondere Labortätigkeiten müssen mit dem Erzähler und der Truppe abgesprochen werden.

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

9. Persönlichkeitszüge und Ruf

Wähle für den Charakter 3 Worte aus, welche ihn beschreiben, und weise diesen einen Wert von -3 bis +3 zu. Jeder Grog sollte *Loyal* sein.

Notiere dir einen Ruf, falls der Charakter wegen einer Tugend o. Schwäche einen Ruf hat.

10. Selbstbewusstsein (nur Magier und Gefährten)

Der Charakter startet mit Selbstbewusstsein 1 und 3 Selbstbewusstseinspunkten, so er keine Tugend oder Schwäche hat, welche von einem anderen Wert spricht.

11. Ausrüstung

Der Charakter sollte an Ausrüstung erhalten, was er unter normalen Umständen bekommen und erhalten haben kann.

Junge Charaktere

Möchte ein Spieler einen Charakter spielen, welcher jünger als 14 Jahre alt ist, so senken sich all seine Charakteristika gemäß folgender Tabelle und erhöhen sich erst mit dem Erreichen der jeweiligen Altersschwelle. Fähigkeiten sowie Tugenden und Schwächen werden normal vergeben, wenngleich manche Tugenden und Schwächen erst mit einem bestimmten Alter zur Verfügung stehen.

Alter	Modifikator
6-7	-4
8-9	-3
10-11	-2
12-13	-1
14+	keiner