

# Verformungspunkte

Verformung ist die Auswirkung, wenn man starken mystischen Energien ausgesetzt ist – sei es aufgrund seines Lebensortes oder das diese Mächte auf einen wirken. Dabei ist es unerheblich, von welchem der vier mystischen Reiche die einzelnen Punkte stammen, die kommen alle als Verformungspunkte und –wert zu einem jeden Lebewesen und Objekt in dessen Präsenz.

## Erwerb von Verformungspunkten

Es gibt im Allgemeinen die unten angegebenen Quellen für Verformungspunkte. Dies sind alles separate Quellen, und es können auch mehrere aufeinander folgen oder gleichzeitig eintreten (wie beispielsweise konstante, starke mystische Effekte). Wesen mit einer mystischen Macht erhalten keinerlei Verformungspunkte. Nach Entscheidung des Spielleiters kann jemand natürlich auch für andere Tätigkeiten Verformung erhalten.

Verformungswert und nötige Verformungspunkte		
Wert	Erreichen	Steigern
1	5	5
2	15	10
3	30	15
4	50	20
5	75	25

## Andauernde mystische Effekte

Andauernd unter dem Einfluss eines mystischen Effektes stehen, egal, ob er mächtig ist oder nicht – je Jahr 1 Verformungspunkt (dies tritt ein, sobald ein Effekt auch nur mehr als ein halbes Jahr wirkt); hierunter fallen auch Langlebigsrituale. Jemand, der unter einem starken, andauernden mystischen Effekt steht, welcher nicht speziell für ihn entwickelt wurde, erhält 1 Verformungspunkt beim Wirken und fünf nach jedem Jahr. (1 aufgrund des starken, fortwährenden Effektes, 4 wegen der andauernden Wirkung). Rituale mit augenblicklicher Wirkungsdauer gelten nicht als andauernd. Das Band zwischen Hermetiker und Vertrauten sowie deren mystische Kräfte verursachen niemals Verformungspunkte.

## Arkane Studien

Bestimmte Studien (wie Studium einer übernatürlichen Fähigkeit aus einem Buch oder ertümliche Forschung) können ebenfalls den Erwerb von Verformungspunkten mit sich ziehen.

## Beeinflussung durch starke, mystische Effekte

Von einem starken, mystischen Effekt beeinflusst werden – es sei denn, dieser wurde vom Charakter selbst auf sich selbst oder speziell für jemanden erschaffen und auf diesen gesprochen (solch ein Effekt wirkt auch bei anderen Zielen, diese erhalten aber dafür gegebenenfalls Verformung) – bringt den Zielen Verformung ein. Allgemein und auch bei der Hermetischen Magie gelten Effekte von Stufe 30 und höher oder aber, wenn das Wesen dafür 6 und mehr Machtpunkte zur Aktivierung einsetzen muss, als stark. Beim anfänglichen Wirken des Effektes erhält das Ziel 1 Verformungspunkt und in jeder Jahreszeit danach ebenfalls (falls der Effekt so lange wirkt). Auch starke Kräfte von mystischen Wesen eines der vier Reiche gewährt dem Ziel auf diesem Weg Verformung.

Rituale mit einer augenblicklichen Dauer gelten als nicht andauernd und gewähren gegebenenfalls nur beim Wirken auf andere Ziele Verformung, anschließend aber nicht mehr.

## Mystischer Patzer

Einen Wurf zum Einsatz einer mystischen, übernatürlichen Fähigkeit oder einer Zauberei zu verpatzen – je 0 bei den Patzerwürfeln erhält der Wirkende 1 Verformungspunkt. Geschehen die Patzer in einer mystischen Aura, so gelten die dadurch erlangten Verformungspunkte als Quelle dieses mystischen Reiches, selbst, wenn die angewendete Kraft einem anderen Reich entstammt.

## Göttliche Wunder

Wesen in der Präsenz eines göttlichen Wunders, dessen Stufe 30 oder höher ist, erhalten 1 Verformungspunkt. Die Ziele eines solchen Wunders (wie beispielsweise ein Heiliger oder Menschen, die darum beten) jedoch nicht. Andauernde Wunder verursachen auch keine Verformung.

## Leben in einer starken, mystischen Aura

In einer starken mystischen Aura (6+) leben. Je stärker die Aura, umso mehr Verformungspunkte erhält der Charakter. Falls jemand in einer solchen Aura schläft und lebt, aber zum Arbeiten diese verlässt, gilt es, als würde er nur die Hälfte der Zeit dort verbringen. Ab und an bedeutet, dass er nur etwa ein Viertel eines Jahres in dieser Aura verbringt. Verbringt jemand die Hälfte eines Jahres in einer Aura der Stufe 6, die andere Zeit in einer Aura der Stufe 7, so erhält er die Auswirkungen, als würde er ständig in der Aura der Höhe 6 leben.

Charaktere mit mystischen Fähigkeiten, welche vom gleichen Reich wie eine Aura herrühren, erhalten durch das Leben in einer solchen keine Verformung (wie hermetische Magier, die in einer magischen Aura leben).

Leben in einer starken, mystischen Aura			
Aura-Höhe	Immer	Hälfte d. Zeit	Ab und an
6	1/Jahr	0	0
7	1/Jahr	1/2/Jahr	0
8	2/Jahr	1/Jahr	0
9	1/Jahreszeit	2/Jahr	1/Jahr
10	3/Jahreszeit	1/Jahreszeit	2/Jahr

## Reise zu einem mystischen Reich

Reist jemand in eines der mystischen Reiche (das Reich der Magie, Fegefeuer, das Feenreich, usw.), kann er dafür ebenfalls Verformung erhalten.

## Sündigen

Jedes Mal, wenn ein Charakter eine Sünde ritualisiert, um einen Selbstbewusstseinspunkt zu erhalten, erhält er auch einen Verformungspunkt infernaln Ursprungs.

## Auswirkungen von Verformung

Die Auswirkungen von Verformung hängen von dessen Wert, dem Wesen des Charakters und der Quelle der Verformung ab. Auch wenn diese auf jeder Stufe ähnlich sind, so sollte doch das mystische Reich, welche die Art festlegt, dem Ganzen einen gewissen Beigeschmack verleihen.

Die meisten Bewohner und Gegenstände im mystischen Europa verfügen über gar keinen Verformungswert, da sie in einer niedrigen oder kaum vorhandenen Aura leben und nie in Kontakt mit einem mystischen Effekt kommen.

Bei Objekten, die einer starken mystischen Aura beispielsweise ausgesetzt sind, sollte nicht bei jedem einzelnen Buch über die Verformung geführt werden, sie sollten stattdessen passend und stimmungsvoll beschrieben werden.

Hermetische Magier werden aufgrund von Verformung ins Zwielflicht gezogen, sie erleiden keine der nachfolgend genannten Effekte. Ebenso verhält es sich mit anderen, von einem der mystischen Reiche berührten Menschen und Wesen. Wirker von heiliger Magie erleben die göttliche Himmelfahrt, ein Homunkulus-Zauberer der Feen erlebt den Ruf der Feen.

### Verformungswert 1

Normale weltliche Lebewesen und Dinge (also auch mystischen Kräften und Auren ausgesetzten Tieren und Gegenstände) erhalten eine kleine Schwäche, wenn sie einen Verformungswert von 1 erreichen. Diese Schwäche sollte der vorherrschenden oder größten Quelle an Verformungspunkten entsprechen – so werden Menschen, die alle in einer starken, mystischen Aura leben, wahrscheinlich die gleiche Schwäche erhalten. Jemand, der ständig mystisch geheilt wird, erhält womöglich nicht schmerzende, aber auffällige Stigmata.

**Göttliche Verformung:** Mögliche kleine Schwächen sind bei jemandem, der vorwiegend Verformung aufgrund göttlicher Einwirkung erhalten hat: *Mitgefühl, Zwangshandlung (Selbstgeißeln, Gebete), Enthaltensamkeit, Entstellt (Stigmata, Narben), Zielstrebig, Angst (vor dem Göttlichen oder Infernalen), Gebrechlich, Großzügig, Demütig, Lahm, Besessenheit (Gott, Sünde, Sündige), Fromm, Weichherzig, Anfällig für göttliche Macht, Anfällig für infernale Macht, Gemäßigt, Visionen*

**Infernale Verformung:** Kleine Schwächen infernaler Herkunft könnten sein: *Gierig, Hass, Lüstern, Stolz, Völlerei, Zornig, Zwanghafter Lügner, Besessen, Zwanghaft, Wahnvorstellung, Träge, Schwacher Wille.*

**Feen-Verformung:** Mögliche Schwächen einer Feen-Verformung könnten sein: *Feenantipathie, mindere Verwünschung, Unheilvolle Umstände.*

Anstelle der kleinen Schwäche kann jemand, der Verformung aufgrund des Feenreiches erhalten hat, auch ein eigenes Glamour entwickeln. Den Ruf davon sollte die Truppe anhand der Rolle innerhalb eines Abenteuers des Charakters entscheiden. Dieses Glamour hat einen Wert von 1 und steht für Geschichten, die über ihn erzählt werden. Er erhöht sich immer mit dem Verformungswert. Zu beachten ist, dass dieses

Glamour und Ruf eine Schwäche ist und somit hinderlich sein sollte. Dabei kann der Ruf auch sehr weit hergeholt sein (ein Magier mit einem Schwert könnte das Glamour „Krieger“ erhalten, ein Grog, welcher Totenwache halten muss, als „Nekromant“ bekannt werden).

### Verformungswert 3

Mit einem Verformungswert von 3 erhält das Lebewesen oder Objekt eine weitere kleine Schwäche.

**Infernale Verformung:** Hat der Charakter vorwiegend lässliche Sünden vollbracht, so erhält er die Schwäche *Bedrohlich für Tiere*. Entspringt sein Fehlverhalten aber meist Todsünden, so erhält er die Schwäche *Vom Bösen behaftet*.

**Feen-Verformung:** Hat der Charakter sich bei Verformung 1 für die Entwicklung eines Glamour entschieden, so setzt nun ein Verlangen ein, sich gemäß seines Glamour zu verhalten. Mit Verformung 3 muss er sich mindestens einmal pro Jahreszeit wie in seinem Glamour vorgegeben benehmen, ansonsten erleidet er die Auswirkungen von Mangelerscheinungen. Bei einem Wert von 4 muss er sich einmal im Monat entsprechend verhalten, bei Wert 5 mindestens einmal pro Woche und ab einem Wert in Verformung/Glamour einmal täglich.

### Verformungswert 5

Bei einem Verformungswert von 5 erhält es eine kleine, übernatürliche Tugend, ebenfalls passend zur primären Quelle an Verformung. Ab diesem Zeitpunkt erhält ein Wesen oder Objekt keine Verformungspunkte mehr aufgrund dessen, dass es in einer starken, mystischen Aura dieses Reiches lebt.

**Infernale Verformung:** Ein solch unheilvoll Gesegneter erhält in der Regel eine der folgenden Tugenden: *Geschlechtswandel, Infernaler Schutz, Verführer der Scharen, Leitbild durch Sünde, Infernaler Segen.*

**Feen-Verformung:** Mögliche Tugenden auf dieser Stufe sind: *mindere Immunität, das zweite Gesicht, Feensympathie, mindere Segnung.*

Jemand mit einem Glamour erhält eine Sympathie bezogen auf seine Rolle mit +1.

### Verformungswert 6+

Mit einem Verformungswert von 6 und jedem Punkt danach, erhält das Lebewesen oder Objekt eine große, passende Schwäche.

**Göttliche Verformung:** Eine Auswahl möglicher großer Schwächen sind: *Blind, Taub, Zielstrebig, Fromm, Geschwächt.*

**Infernale Verformung:** Häufige große Schwächen sind: *Schnell alternd, Geschwächt, Von einem Dämon geplagt.*

**Feen-Verformung:** Vorschläge für große Schwächen sind: große Verwünschung, magische Aura.

Bei einer Verformung von 6 erhält jemand mit Glamour zudem eine negative Sympathie passend zu seiner Rolle mit -1. Mit jedem weiteren Verformungspunkt steigt dieser negative Wert um einen weiteren Punkt.

# Zwielicht

## Vermeidung von Zwielicht

Erhält ein Hermetiker aufgrund eines einzelnen magischen Effekts 2 oder mehr Verformungspunkte, so kann es sein, dass er ins Zwielicht gerät. Durch folgenden Wurf kann vermeiden, dort hinein zu geraten – er darf diesen Wurf aber auch ablehnen, so dass er automatisch ins Zwielicht fällt.

**Magier:** Konstitution + Konzentration + Vim Form Bonus + Stresswürfel

**Zwielicht:** Verformungswert + Anzahl der erhaltenen Verformungspunkte + Enigmatische Weisheit + Aura + Stresswürfel (kein Patzer)

Hat der Hermetiker Erfolg, so muss er 2 Minuten aufwenden, um seine Magie wieder unter Kontrolle zu bringen und kann während dieser Zeit nicht handeln.

Bei Misserfolg gerät er ins Zwielicht und muss würfeln, wie lange er darin bleibt und ob er das Zwielicht versteht und Wissen daraus ziehen kann; bei einem Patzer des Kontrollwurfes geschieht das Gleiche, nur kann er nicht versuchen, das Zwielicht zu verstehen.

## Verständnis Des Zwielichts:

Um dem Zwielicht schneller zu entkommen, kann ein Magier mit folgendem Wurf gegen Widerstand versuchen, das Zwielicht zu verstehen:

**Magier:** Intelligenz + Enigmatische Weisheit + Stresswürfel

**Zwielicht:** Verformungswert + Stresswürfel

**Patzerwürfel:** 1 + 1 pro beim Auslösen des Zwielichts erhaltenen Verformungspunkt (Magier und Zwielicht)

Die Zeit, welche er im Zwielicht verbringt, wird durch seinen Verformungswert festgelegt:

Verformungswert:	Basiszeit im Zwielicht:
0	Einen Augenblick
1	Diameter (2 Minuten)
2	Zwei Stunden
3	Sonne
4	Tag (24 Stunden)
5	Mond
6	Jahreszeit
7	Jahr
8	Sieben Jahre
9	7 + Stresswürfel Jahre (kein Patzer)
10+	Ewig: Ewiges Zwielicht

Bei einem Patzer des Magiers bei diesem Wurf verbringt er mehr Zeit im Zwielicht, er steigt für jede „10“ bei dem Patzerwurf um 1 Punkt in der Tabelle. Zudem erleidet er einen schlechten Effekt aus der Zwielicht-Erfahrung.

Würfelt der Magier weniger als das Zwielicht, so verbringt er die Basiszeit im Zwielicht (ermittelt aufgrund seines Verformungswertes) und erleidet einen schlechten Effekt aus der Zwielicht-Erfahrung.

Verpatzt das Zwielicht diesen Wurf, muss der Magier nur das Ergebnis von 0 schlagen, um das Zwielicht zu verstehen.

Ist der Magier beim Verständniswurf erfolgreich, so (zieht er seinen Wert auf Enigmatisches Wissen vom erzielten Ergebnis ab und) vergleicht er sein Ergebnis mit dem des Zwielichts. Sind die Ergebnisse gleich oder das des Magiers niedriger, verbringt er die Basiszeit aufgrund seines Verformungswertes im Zwielicht. Hat der Magier so das bessere Ergebnis erzielt, sinkt er für jeden Netto-Punkt in der Tabelle um 1 Stufe.

## Während Des Zwielichts

Das Zwielicht ist für jeden Magier und jedes Mal unterschiedlich und kann so bizarr oder real sein, wie vom Erzähler gewünscht, ebenso wie die darin erlebte, vergangene Zeit. Auch die Außenwelt erlebt dies unterschiedlich: bei niedrigen Verformungswerten scheint der Magier oft bewusstlos, ehe er erwacht. Mit einem moderaten Verformungswert kann der Körper geführt werden, bis der Magier wieder aus dem Zwielicht erwacht, aber keine Erfahrungen in der realen Welt während dieser Zeit in Erinnerung hat. Mit einem hohen Verformungswert ist es möglich, dass der Körper des Magus aus der realen Welt verschwindet und erst wieder an jenem Ort auftaucht, wenn seine Zeit im Zwielicht verstrichen ist.

In der realen Welt ist der Körper des Magiers während dieser Zeit immun gegen Hunger, Durst, Schaden, Magie u. Alterung. Je nach Haus und Persönlichkeit kann sich das Zwielicht in der realen Welt auch anders auswirken (z.B. Verwandlung in das Herztier oder eine Elementargestalt).

## Auswirkungen Des Zwielichts

Jedes Zwielicht zeichnet einen Hermetiker: Er würfelt 1 einfachen Würfel und erhält so viele Verformungspunkte.

Hat der Magier den Wurf, um das Zwielicht zu verstehen, bestanden, so erfährt er gute Auswirkungen daraus:

**Zwielicht-Narbe:** Ein kleiner und magischer, aber auch neutraler oder vorteilhafter Effekt stellt sich beim Magier ein: Menschen in seiner Umgebung könnten fröhlicher sein, Insekten beißen ihn nicht mehr, seine Augen funkeln in unzähligen Farben, er nimmt einen angenehmen Duft an, schwebt wenige Millimeter über dem Boden, etc.

Zudem sollte der Erzähler noch eine der folgenden Auswirkungen auswählen:

**Verbessertes Wissen:** Der Magier erhält die doppelte Anzahl an Verformungspunkten, die er durch die Erfahrung gewonnen hat, als Erfahrungspunkte in einer Kunst, Magie-Theorie und/oder Enigmatisches Wissen.

**Neuer Mystischer Vorzug:** Der Magier erhält entweder einen kleinen (wenn er 7 bis 10 Verformungspunkte bekommen hat) oder großen (bei 11+ Punkten) mystischen Vorzug.

**Neuer Spruch:** Der Magier erlernt einen neuen formellen Spruch einer Ordnung gleich der Anzahl an Verformungspunkten, die er erhalten hat. Dieser Spruch wird vom Erzähler gewählt und der Magier muss ihn nicht zwangsweise sprechen können.

Ist der Hermetiker beim Wurf zum Widerstehen des Zwielichts gescheitert, so erfährt er schlechte Auswirkungen:

**Zwielicht-Narbe:** Ein kleiner, magischer und störender Effekt stellt sich bei ihm ein: Menschen in seiner Umgebung werden misstrauischer, Insekten wollen ihn beißen, seine Schritte hinterlassen Risse, alles was er berührt wird schwärzlich (was mit Mühe abgewaschen werden kann), er riecht nach Schwefel, jegliches von ihm berührte Fleisch schmeckt fahl o. widerlich, der Geruch von Eisen erzeugt Nervosität bei ihm, etc.

Nun sollte der Erzähler noch eine der folgenden Folgen wählen:

**Verlorenes Wissen:** Der Magier verliert die doppelte Anzahl der Verformungspunkte, die er durch das Zwielicht gewonnen hat, in Erfahrungspunkten in einer Kunst, Magie-Theorie und/oder Enigmatisches Wissen.

**Neue Mystische Schwäche:** Er erhält eine kleine (7 - 10 Verformungspunkte) o. große (11+ Punkte) mystische Schwäche.

**Verlorene Sprüche:** Er verliert einen Spruch o. Sprüche einer Ordnung gleich der Anzahl an erhaltenen Verformungspunkten.

