

Einführung in die Zauberei

Grenzen der hermetischen Magie

Die nun folgenden Grenzen können von hermetischer Magie nicht durchbrochen werden – warum dies so ist, wird oft diskutiert. Einzig große, hermetische Studien und ein Durchbruch könnten zum Aufheben eines der Grenzen führen.

Die Grenze des Göttlichen

Hermetische Magie kann das Göttliche nicht beeinflussen. Weder lassen sich Wunder damit verändern als auch die Wandlung von Brot und Wasser während der Heiligen Messe. Die Diener des Göttlichen werden zu einem gewissen Teil ebenfalls geschützt, sind aber nicht vollständig immun dagegen. Nur die direkten Handlungen Gottes können niemals hierdurch beeinflusst werden.

Die Grenze der essentiellen Natur

Jede Magie, welche die essentielle Natur eines Wesens oder Objekts verletzt, muss aufrechterhalten werden; wenn die Kraft nicht länger unterstützt wird, kehrt das Wesen zu seiner ursprünglichen Gestalt zurück. Deshalb muss Muto Magie aufrechterhalten werden, während Zauberei mittels Rego bestehen bleibt.

Was zur essentiellen Natur eines Objekts gehört, hängt vom jeweiligen Objekt ab. Alle Menschen sind essentiell Menschen, ein Mann ist männlich, eine Frau weiblich. Ist jemand von Geburt an blind, so gehört dies zu seiner essentiellen Natur. Verliert jemand im Laufe seines Lebens ein Körperteil, so könnte dieser ihm wieder mittels Zauberei ersetzt werden. Es wird angenommen, dass während der Erschaffung erworbene Schwächen zur essentiellen Natur eines Charakters gehören.

Die minderen Grenzen

Die Grenze des Alterns

Hermetische Magie kann das natürliche Altern nicht aufhalten oder rückgängig machen. Sie kann auch keine Alterungspunkte entfernen.

Die Grenze der arkanen Verbindungen

Zauberei kann kein Ziel beeinflussen, welches nicht wahrgenommen wird, ohne eine arkane Verbindung. Dies trifft in der Regel aber weitaus weniger auf Intellego zu als auf die anderen Techniken (es können Menschen in einem Raum durch Magie wahrgenommen werden, welche ein Hermetiker gar nicht spüren kann). Diese können dann auch nicht ohne arkane Verbindung mittels Perdo oder Corpus beeinflusst werden.

Die Grenze der Schöpfung

Ohne rohes Vis kann hermetische Magie nichts Permanentes erschaffen. Dies beeinflusst vor allem Creo-Magie.

Die Grenze der Energie

Erschöpfung kann nicht mittels hermetischer Zauberei zurückgegeben werden, ebenso wenig Selbstbewusstseinspunkte.

Die Grenze des Infernalen

Intellego-Magie ist beinahe nutzlos gegenüber dem Infernalen, da diese nur enthüllen, wovon sie möchten, dass ein anderer es glaubt – egal, ob es wahr ist oder nicht.

Die Grenze der Mondsphäre

Hermetische Magie kann weder die Mondsphäre noch alles, was darüber liegt, beeinflussen.

Die Grenze der Seele

Durch hermetische Magie kann keine unsterbliche Seele erschaffen werden, wodurch weder wahres Leben erzeugt, noch Tote zum Leben erweckt werden können. Da Tiere keine Seele besitzen, können sie erschaffen werden, ebenso verhält es sich mit Feen und magischen Kreaturen. Manche Hermetiker nehmen an, dass sie dennoch eine Seele besitzen, durch die Zauberei aber von irgendwoher beschworen werden. Engel und Dämonen sind personifizierte, unsterbliche Seelen.

Die Grenze der Zeit

Mittels hermetischer Magie kann der Lauf der Zeit nicht verändert werden. Sie kann nichts in der Vergangenheit beeinflussen, und die Zukunft nur durch Beeinflussung der Gegenwart abändern. Hierdurch ergibt sich auch, dass mittels hermetischer Magie weder in die Zukunft noch in die Vergangenheit geblickt werden kann.

Die Grenze des wahren Gefühls

Ein paar Menschen besitzen Gefühle, welche durch hermetische Magie nicht beeinflusst werden können (ein starker Glaube, Liebe oder Freundschaft beispielsweise – diese stammen aus Tugenden oder Schwächen).

Die Grenze des Vis

Hermetische Magie kann nicht die Kunst verändern, zu welcher sich rohes Vis zugeneigt sieht.

Die Grenze der Verformung

Ist man starker Magie oder hohen Auren über längere Zeit ausgesetzt, so verursacht das in jemandem Veränderungen – gemeinhin Verformung genannt. Sobald diese geschehen sind, können sie nicht mittels hermetischer Zauberei behoben werden. Das Zwielight ist eine dieser Verformungen.

Ungeschliffenes Vis

Vis, welches in Objekten gefangen ist, wird ungeschliffenes oder rohes Vis genannt. Dieses ist in der Regel immer einer bestimmten Kunst zugeordnet und nimmt auch eine Gestalt an, welche eine zumindest metaphysische Ableitung dieser Kunst gestattet. Wird Vis genutzt, so ist es für immer verloren und die Hülle darum degradiert (verwelkt, zerfällt zu Staub oder ähnliches). Wurde Vis in ein anderes Objekt transferiert, so zerfällt dieses in der Regel nicht, wenngleich die Macht dennoch vergangen ist.

Vis kann vielerlei eingesetzt werden, beispielsweise zum Stärken von Zaubern, Durchführen von Ritualen, Erschaffen von magischen Verzauberungen oder zum Studium einer Kunst. Unter hermetischen Magiern wird Vis auch oft als magische Währung genutzt: die kleinste Einheit wird Bauer genannt, 10 Bauern entsprechend 1 Turm, 10 Türme werden zu 1 Königin.

Magier tragen oftmals Ketten oder Ringe mit Vis darin, welches sie im Falle einer Bedrohung schnell nutzen können.

Das Wirken von Magie

Die Grundlagen

Das Zaubern wird immer durch folgenden Wert ermöglicht:

Spruchwert: Technik + Form
+ Konstitution + Aura-Modifikator

Die Art des Wurfes richtet sich dabei nach Art des zu wirkenden Zaubers. Wird ein Stresswurf verwendet und eine „0“ dabei erzielt, so muss überprüft werden, ob der Zauber nicht verpatzt wurde. Der Wurf zählt aber in jedem Fall als „0“. Erfordert der Zauber eine oder mehrere **Requisiten**, so wird die Summe folgendermaßen gebildet: Der relevante Wert in der Form ergibt sich aus dem niedrigsten Wert aus Haupt-Technik und Requisiten-Techniken. Auf die gleiche Weise wird der relevante Wert der Technik errechnet.

Jeder Zauber verfügt über eine Stufe. Diese durch 5 geteilt ergibt die Ordnung des Spruchs.

Ordnung: Stufe des Zaubers /5 (aufgerundet)

Formelle Zauberei

Formelle Zauber sind jene, welche ein Hermetiker bereits studiert hat. Die Spruchsumme sieht dabei folgendermaßen aus:

Spruchsumme beim Sprechen von Formalzaubern:
Zauberwert + Meisterschaftsfähigkeitswert des Zaubers
+ Würfelwurf (je nach Situation)

Ist der Hermetiker nicht unter Druck, so wirft er einen Würfel. In stressigen Situationen, wie Kampf, ist es ein Stresswurf. Bei gemeisterten Sprüchen ist es immer ein Stresswurf, unter ruhigen Umständen gibt es aber hierfür keinen Patzerwürfel, selbst wenn er sich in einer fremdartigen Aura befindet.

Ist die Spruchsumme gleich oder höher der Zauberstufe, so gelingt der Zauber. Scheitert der Wurf um bis zu 10 Punkte, so wird der Zauber gewirkt, der Hermetiker verliert aber 1 Erschöpfung. Scheitert er um mehr als 10 Punkte, so scheitert der Zauber und der Hermetiker verliert 1 Erschöpfungsstufe. Das Wirken eines benötigt nur wenige Sekunden.

Ritualmagie

Ritualmagie ähnelt formellen Zaubern, jedoch werden pro Ordnung des Rituals 15 Minuten und 1 Bauer Vis benötigt – das verwendete Vis muss entweder der Technik und/oder Form des Rituals entsprechen. Bei einem Ritual kann nicht mehr Vis als in der entsprechenden Kunst eingesetzt werden.

Spruchsumme bei Ritualen:

Zauberwert + Artes Liberales + Philosophiae
+ Meisterschaftsfähigkeitswert d. Zaubers + Stresswurf

Vis-Einsatz: 1 Bauer pro Ordnung

Zeit-Einsatz: 15 Minuten pro Ordnung

Die folgende Tabelle zeigt, ob und wie ein Ritual gelungen ist:

Spruchsumme - Spruchstufe	Ritual erfolgreich?	Verlorene Erschöpfung
0 +	Ja	1
-1 bis -5	Ja	2
-6 bis -10	Ja	3
-11 bis -15	Nein	4
-16 und weniger	Nein	5

Die dabei verlorenen Erschöpfungsstufen sind Langzeitererschöpfungsstufen. Verfügt der Hermetiker nicht mehr über ausreichend Erschöpfungsstufen, so erleidet er, wenn er nur bis zu einer zusätzlichen Erschöpfungsstufe erlitten hätte,

1 kleine Wunde, bei 2 Erschöpfung 1 mittlere Wunde, bei 3 Erschöpfung erleidet er 1 große Wunde und bei 4 Erschöpfung eine außer Gefecht setzende Wunde. Wenn der Zauber erfolgreich war, der Hermetiker aber wegen Erschöpfung bewusstlos wird, entfaltet das Ritual davor die Wirkung.

Sprechen von Spruchtafeln

Spruchtafeln erlauben es einem Hermetiker einen bestimmten Zauber zu wirken, den er noch nicht studiert hat. Dies ist aber auch gefährlich und zerrend, da er Mächte hervorruft, welche er möglicherweise nicht kontrollieren kann. Der Hermetiker muss sich an die auf der Tafel vorgegebenen Richtlinien (Reichweite, Dauer, Ziel, Menge und Art von Vis, Art an arkaner Verbindung) halten und kann davon nicht abweichen. Auch werden Spruchtafeln entweder für zeremonielles Sprechen oder formelles Zaubern geschrieben. Penetrationsboni gewährt die Spruchtafel nur, wenn sie vom Autoren in die Stufe des Spruches eingewirkt wurden.

Auch Rituale können von Spruchtafeln gewirkt werden. Wird die *Gemeinschaft der Zauberer* von einer Spruchtafel aus gewirkt, so riskiert der Verband, dass bei einem Patzer eines der Mitglieder auch der Ritualführer patzt.

Das Siegel des Autors zeigt zusammen mit dem Siegel des von der Spruchtafel Zaubernenden. Nur Hermetiker, die einen Spruch gemeistert haben, können Spruchtafeln darüber schreiben.

Spruchsumme bei Spruchtafeln:

Spruchwert + Stresswurf

Wie bei Ritualen gibt folgende Tabelle wieder, ob und wie das Wirken von einer Spruchtafel gelungen ist:

Spruchsumme - Spruchstufe	Spruchtafel erfolgreich?	Verlorene Erschöpfung
0 +	Ja	1
-1 bis -10	Ja	2
-11 bis -20	Ja	3
-21 bis -30	Ja	4, + 1 Verformung
-31 und weniger	Nein	5, + (Ordnung des Zaubers) Verformung

Spontane Zauberei

Spontanmagie beinhaltet das Wirken eines Effekts, den der Hermetiker nicht gelernt hat. Dabei kann er auswählen, ob er sich dabei erschöpfen möchte oder eben nicht:

Spruchsumme bei erschöpfenden Spontanzaubern:

(Zauberwert + Stresswürfel)/2

Verlust 1 Erschöpfungsstufe nach dem Wirken des Zaubers

Spruchsumme bei nichterschöpfenden Spontanzaubern:

(Zauberwert + Stresswürfel)/5

Vor dem Wirken muss der Hermetiker den beabsichtigten Effekt bestimmen (Effekt, Mindestwerte bei Ziel, Dauer und Reichweite). Ist die Summe zu niedrig für den Effekt, scheitert der Zauber. Gelingt der Effekt, so tritt er ein. Hat der Hermetiker mehr Punkte erreicht, so kann er entweder die Parameter des Zaubers steigern (nicht aber den grundlegenden Effekt) oder die Penetration erhöhen. Dabei kann der ursprüngliche Wirkungseffekt auch nach oben hin offen sein.

Modifikatoren, welche die Spruchsumme aufgrund von Umständen beeinflussen, werden genauso geteilt wie der Spruchwert. Modifikatoren, welche die Spruchsumme beeinflussen, werden nicht geteilt.

Zauberoptionen

für jede Art von Zauber

Einsatz von Vis

Jeder eingesetzte Bauer Vis gewährt einen Bonus von +5 auf den Spruchwert. Bei einem Zauber kann höchstens so viel Vis eingesetzt werden, wie der Wert des Hermetikers in der Kunst des Vis beträgt.

Grenze an Vis-Einsatz bei Zaubern:

Wert in der Kunst des Vis für Technik und/oder Form (es kann auch Vis gemischt und so eine höhere Einsatzmenge erreicht werden)

Vis-Bonus für Spruchwert:

+5 auf den Spruchwert pro Bauern Vis

Bei Ritualen muss pro Ordnung ein Bauer der betroffenen Form oder Technik eingesetzt werden – dies zählt zur Vis-Einsatzgrenze, gewährt jedoch keinen Bonus auf den Spruchwert.

Für jeden eingesetzten Bauern Vis muss der Hermetiker einen zusätzlichen Patzerwürfel würfeln – hierzu zählen auch die durch den verpflichtenden Einsatz bei Ritualen.

Vis-Patzerwürfel:

+1 Patzerwürfel pro eingesetzten Bauern Vis

Gewaltloses Zaubern

Ein Magier kann beim Sprechen eines Zaubers bestimmen, dass die Penetration des Spruches 0 nicht übersteigt. So geht er sicher, dass er die meisten hermetischen Zauberer damit nicht zu beeinflussen vermag (eine Ausnahme stellen Mitglieder des Hauses Mercere dar).

Wert von Ästhetik bei magischen Kunstwerken

Magisch erschaffene Kunstwerke oder auf diesem Weg bearbeitete Kunstobjekte verfügen über einen meist weniger hohen Ästhetik-Wert als auf nichtmagisch hergestellte Objekte.

Ästhetik-Wert: Intelligenz + Finesse – Modifikator

Der Modifikator beträgt immer -3 für auf magischem Weg erledigte, weltliche Tätigkeit. Weitere Faktoren, welche den Finesse-Wurf erhöhen, könnten sein: Arbeit 1 Tages wird sofort erledigt +0, Arbeit 1 Monats wird blitzartig beendet +3, Arbeit einer Jahreszeit wird augenblicklich erledigt +6, Arbeit eines Jahres soll sofort erledigt werden +9, Arbeit von mehr als ein Jahr soll sofort erledigt werden +12, der Verarbeitungsprozess benötigt viele temporäre Substanzen +3 und mehr.

für Zauber, die keine Rituale sind

Worte und Gesten

Sprüche werden im Normalfall mit deutlicher Stimme und ebensolchen Gesten gezaubert. Ein Hermetiker kann dies aber variieren. Eine leisere Stimme und subtilere Gesten gewähren einen Abzug auf den Spruchwert, während eine laute Stimme und übertrieben deutliche Gesten einen Bonus gewähren. Die Boni und/oder Mali werden miteinander verrechnet, so dass ein Zauber ohne Stimme, aber mit übertriebenen Gesten einen Malus von -9 gewährt. Zudem legt die Lautstärke die Reichweite bei Zaubern mit der Reichweite „Stimme“ fest.

Stimme	Mod	AW
Laut	+1	50
Deutlich	0	15
Leise	-5	5
Keine	-10	0

Gesten	Mod
Übertrieben	+1
Deutlich	0
Subtil	-2
Keine	-5

für Spontanzauberei

Schnellzauber

Ein Hermetiker kann einen spontanen Zauber schnellsprechen, in der Hoffnung, dass er damit einen anderen Zauber blocken kann. Dabei spricht er immer mit deutlicher Stimme und Gesten, ebenfalls kann er keine anderen Optionen wählen, da schlichtweg zu wenig Zeit dafür vorhanden ist. Zuerst muss die Geschwindigkeit des Zaubers ermittelt werden.

Geschwindigkeit für Schnellzauber:

Schnelligkeit + Finesse + Stresswürfel

Der zu erreichende Wert ist von der Situation abhängig: im Kampf legt die Initiativesumme des Gegners die Schwierigkeit fest. Ein Hermetiker könnte im Kampf auch mehr als einen Schnellzauber sprechen, die Geschwindigkeit wird aber für jeden weiteren nach dem ersten um jeweils 6 Punkte reduziert. Schlägt einer der Geschwindigkeitswürfe fehl, so kann er keine weiteren Schnellzauber in dieser Kampfunde sprechen.

Schlägt der Geschwindigkeitswurf auch für den ersten Zauber fehl, so spricht der Hermetiker ihn dennoch, wenngleich zu spät, um noch hilfreich zu sein. Er kann diesen aber auch dann fallen lassen.

Vor dem Errechnen der Spruchsumme müssen 10 Punkte vom Spruchwert abgezogen werden. Zudem würfelt der Hermetiker im Falle eines möglichen Patzers zwei zusätzliche Patzerwürfel.

Abzug für Schnellzauber:

-10 auf den Spruchwert

Zusätzliche Patzerwürfel bei Schnellzaubern:

+2 zusätzliche Patzerwürfel

Möchte sich der Hermetiker gegen Magie wehren, so muss er die darin enthaltenden hermetischen Formen kennen. Gegenüber anderen, wahrnehmbaren Hermetikern, die Worte und Gesten verwenden, gelingt dies automatisch. Werden nur subtile Worte und Gesten verwendet, ist ein Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit zur Bestimmung derselben notwendig. In anderen Umständen muss sie sich auf folgende Weise die Form erarbeiten:

Bestimmen der Form für magischen Effekt:

Wahrnehmung + Aufmerksamkeit gegen Schwierigkeit (15 – Ordnung des Effekts)

Um sich selbst oder ein anderes Ziel vor den Primäreffekten eines gegnerischen Zaubers zu wehren genügt ein Spontanzauber, dessen Stufe halb so groß ist wie der des Angreifers. Der Zauber wirkt noch immer (aber nicht mehr gegen das bestimmte Ziel), richtet aber gegebenenfalls noch Nebeneffekte an.

Ist der verteidigende Schnellzauber genauso hoch oder höher als der angreifende Spruch, so wird dieser vollständig aufgelöst, möglicherweise auf recht spektakuläre Weise.

Schnellzauber gegen weltliche Bedrohungen gelingen, wenn die Stufe des Zaubers hoch genug ist, um die Bedrohung aufzuheben.

Zeremonielles Zaubern

Für jede erwünschte Ordnung eines Spontanzaubers kann der Hermetiker 15 Minuten mit dem Durchführen von Ritualen verwenden, wodurch er einen Bonus erhält. Dabei kann aber keine höhere Ordnung erreicht werden als jene, die durch den zusätzlichen Zeitaufwand ermittelt wurde – mit den übrigen Punkten könnte aber die Penetration erhöht werden.

Bonus für zeremonielles Zaubern:

Wert in Artes Liberales und Philosophiae wird zum Spruchwert addiert.

Durch das Hinzufügen von passenden Gegenständen beim zeremoniellen Zaubern kann der Hermetiker einen weiteren Bonus erhalten (bis hin zur Höhe des größten Bonus). Diese müssen in der Regel kostbar sein (beispielsweise hergestellt von jemandem mit Handwerk 5+) und die Form oder Technik repräsentieren.

Art der Objekte	Bonus
Edelsteine und andere, winzige Objekte (15 davon passen in eine Gürteltasche oder ähnliches)	+1
Kleine Objekte (15 davon füllen einen Rucksack vollständig)	+2
Mittelgroße Gegenstände (von denen 15 eine Satteltasche oder Fass füllen)	+3
Große Objekte (15 hiervon können nur mit einer Kutsche transportiert werden)	+4
Solch große Objekte, die so sperrig sind, dass man sie am besten gar nicht transportiert	+5

Werden beim zeremoniellen Zaubern zudem noch speziell vorbereitete Orte oder Räume verwendet, so kann die Grundzeit pro Ordnung des Zaubers zum Sprechen reduziert werden:

12 Minuten pro Ordnung: Ein Raum, den der Hermetiker für eine einmalige Nutzung vorbereitet hat (z.B. Kreidekreise auf dem Boden für die Zeremonie).

9 Minuten pro Ordnung: Ein natürlicher Ort, der für Rituale und Zeremonien wie gemacht scheint (eine dunkle Lichtung, eine steile Klippe bei Sonnenaufgang, der höchste Turm im Bund der Hermetiker).

6 Minuten pro Ordnung: Ein sorgfältig vom Hermetiker vorbereiteter Raum (mit der passenden Architektur, richtigem Licht, passenden Zeichnungen und Farben).

3 Minuten pro Ordnung: Das Labor des Magiers oder ein ähnlicher Ort magischer Einstimmung.

1 Minute pro Ordnung: Ein einzig für zeremonielles Zaubern entworfenen und genutzter Raum mit entsprechenden Objekten und mystischen Symbolen und Zeichnungen, die permanent dort eingearbeitet wurden.

Für formelle Sprüche und Rituale

Meisterschaftsfähigkeiten eines Zaubers

Zu jedem formellen Spruch kann der Hermetiker eine Fähigkeit erwerben und steigern, die wie dieser Zauber heißt. Sie steigert sich wie andere Fähigkeiten. Der Wert der Fähigkeit addiert sich zum Zauberwert und zieht seinen Wert von der Anzahl der Patzerwürfel ab. Pro Stufe in der Meisterschaftsfähigkeit kann zudem eine dieser Optionen erworben werden:

- **Schnellzaubern (SchnZ):** er kann diesen Spruch auch wie spontane Magie schnell zaubern, siehe dazu auch *Schnellzauber*.
- **Magierestistenz (MR):** verdoppelte Magierestistenz gegen gleiche oder ähnliche Zauber und Kräfte
- **Mehrfaches Zaubern (MehrfZ):** der Magier kann bis zu (Meisterschaftswert +1) mal den Zauber innerhalb einer Runde sprechen, so dass ein Ziel mehrfach oder mehrere Ziele davon beeinflusst werden können (dabei erhält er auf den Zielwurf einen Abzug von 1 für jedes separate Ziel, einschließlich dem ersten)
- **Penetration (Pen):** der Meisterschaftswert wird zur Penetrationssumme addiert
- **Leises Zaubern (Leise):** erhält beim Zaubern des Spruches ohne Worte einen Abzug von nur -5 oder gar keinen mehr, wenn diese Fähigkeit 2x gewählt wurde
- **Ruhiges Zaubern (Ruhig):** der Magier erhält keine Abzüge beim Zaubern des Spruches ohne Gesten

- **Unbeirrbares Zaubern (UnbeirrZ):** addiert seinen Meisterschaftswert zu allen mit diesem Zauber zusammenhängenden Konzentrationswürfen
- **Verdecktes Zaubern (VerdZ):** andere Zauberer müssen immer würfeln, um die Form dieses Spruches zu identifizieren, und erhalten dabei einen Malus gleich des Meisterschaftswertes dieses Zaubers
- **Präzises Zaubern (Präzise):** addiert +1 zu Finesse-Würfen und subtrahiert 1 Patzerwürfel (bis zu einem Minimum von 1) bei diesem Zauber; diese Option kann mehrfach gewählt werden
- **Schnelles Zaubern (Schnell):** addiert +1 zur Initiative-Summe des gemeisterten Spruches sowie +1 zu Schnellzauber-Geschwindigkeits-Würfen bei Spruch (sofern man die gleichnamige Option besitzt). Diese Option kann nicht für Rituale gewählt, wohl aber für normale Zauber mehrfach gewählt werden
- **Zeremonielles Zaubern (Zeremonie):** der Magier kann diesen Zauber wie ein Ritual sprechen (erhöhte Dauer, dafür aber Bonus in Höhe von Artes Liberales + Philosophiae)
- **Anpassungsfähiges Zaubern (Anpassung):** diese Option kann nur für generelle Sprüche gewählt werden; der Magus kann seinen Meisterschaftswert sowie alle Meisterschaftsoptionen dieses Zaubers nutzen, wenn er den gleichen Spruch auf einer anderen Stufe spricht; Merkurianisch
- **Verborgenes Zaubern (Verborgenen):** hiermit ist es dem Magier möglich, sein Siegel zu unterdrücken oder zu verändern. Damit kann er seine Anwesenheit verbergen oder aber die Anwesenheit anderer vortäuschen. Verändert er sein Siegel und das eines anderen Magiers nachzuzahlen, so wird sein Meisterschaftswert zur Schwierigkeit addiert, um die Fälschung zu erkennen; Merkurianisch
- **Labor-Meisterschaft (Labor):** der Magier kann seinen Meisterschaftswert dazu addieren, wann immer er einen diesem Zauber ähnlichen Zauber erfindet (zusätzlich zum Standard-Bonus); Merkurianisch
- **Aus Fehlern lernen (Lernen):** das erste mal am Spielabend, wenn der Magier diesen Zauber verpatzt oder er ihm um genau 1 Punkt nicht schafft, erhält er 5 Punkte zur Meisterschaft des Zaubers; Merkurianisch
- **Robustes Zaubern (Robust):** Bei dieser Option mit einem formellen Spruch verliert der Magier niemals Erschöpfungsstufen aufgrund eines niedrigen oder fehlgeschlagenen Zauberwurfes; ist es ein Ritual, so verliert er nur die Hälfte an Erschöpfung, und diese ist auch nicht langfristig (er verliert aber mindestens eine Erschöpfungsstufe); Merkurianisch
- **Apotropäische Meisterschaft (Apo):** das Produkt aus Meisterschaftswert x Hierarchie-Wert des Zaubers wird zur Effektstufe des gemeisterten Spruches addiert; diese Option kann nur für Zauber gewählt werden, welche die Infernale Macht direkt und explizit nur diese beeinflussen und betreffen (wie *Schutzkreis gegen Dämonen*); diese Option ist wenig verbreitet

Bücher über Zaubermeisterschaften

Über die Meisterschaftsfähigkeit eines seiner Zauber kann ein Hermetiker auch ein Buch schreiben. Dies hilft dann anderen Magiern, diesen Spruch zu meistern. Hierdurch können andere aber beliebige Meisterschaftsoptionen wählen und nicht nur jene, die der Verfasser des Buches selbst beherrschte.

Sonstige Regeln bezüglich Zauberei

Konzentration

Um einen Zauber zu wirken, muss sich der Hermetiker konzentrieren. Wird er dabei abgelenkt, hat er einen Konzentrationswurf zu bestehen.

Konzentrationswurf:

Konstitution + Konzentration + Wurf

Situation	Schwierigkeit
Verharren	0
Gehen	3
Rennen	9
Ausweichen	12
Angerempelt	9
Plötzliches Geräusch/Licht	9
Niedergeworfen	12
Schaden erlitten	15
Andauernde Situation	Schwierigkeit
Beantwortung von Ja/Nein-Fragen	12
Unterhaltung	15
Sprechen eines weiteren Zaubers	15
Aufrechterhalten eines anderen Zaubers	12 +3 pro zusätzl. Zauber
Verletzt	3 x Wundabzug

Schlägt der Wurf fehlt, so misslingt auch der Zauber. Beinhaltet der Wurf einen Stresswürfel, so erhält der Magier einen zusätzlichen Patzerwürfel.

Einige Sprüche werden aufrechterhalten, solange sich der Hermetiker konzentriert. In diesem Fall sinkt die oben angegeben Schwierigkeit um 3 Punkte. In der Tabelle der *andauernden Situation* ist diese Schwierigkeitsreduktion bereits eingerechnet.

Bei andauernden Situationen, während der Hermetiker einen Spruch aufrechterhält, muss der Konzentrationswurf alle 2 Minuten gemacht werden. Wird der Magier nicht abgelenkt, so kann er seine Konzentration pro Punkt in Konzentration für 15 Minuten aufrechterhalten.

Beinhaltet der Spruch eine eigentlich ablenkende Komponente, so muss für das Ausführen dieser kein Konzentrationswurf abgelegt werden (wie das Sprechen zu Tieren beispielsweise).

Gezielte Sprüche

Durch gezielte Sprüche können Dinge auf ein Ziel direkt oder indirekt (möglicherweise mit Umgehung der Magieresistenz) gelenkt werden. Dabei würfelt der Hermetiker auf Wahrnehmung + Finesse + Würfel (Stresswurf unter stressigen Situationen) + Bonus durch Größe des Ziels (etwa +6 pro zusätzlicher Größenordnung des Zaubers – wenn dadurch das Objekt des Zaubers auch merklich größer wird als das Ziel), Unachtsamkeit, usw.

Zielwurf:

Wahrnehmung + Finesse + Bonus + Würfel

Das Ziel des Objekts kann möglicherweise mit Schnelligkeit + Ausweichen + Würfel (die Schwierigkeit ist der Zielwurf des Hermetikers) diesem entgehen. Oft ist hierbei auch eine Rego-Requisite notwendig (siehe dort auch bezüglich weiterer Anregungen und Anwendungen).

Penetration

Jeder Punkt, der übrig bleibt, nachdem die Spruchsumme von der Stufe des Zaubers subtrahiert wird, ergibt die Penetration des Zaubers und somit die Gewalt, die aufgebracht wird, um die Magieresistenzen anderer zu durchdringen.

Penetrationssumme:

Spruchsumme + Penetrationsbonus - Spruchstufe

Der Penetrationsbonus beginnt mit 1x dem Penetrationswert der gleichnamigen Fähigkeit des Hermetikers, kann aber auch noch weiter durch arkane Verbindungen und ähnliches erhöht werden. Bei Verwendung arkaner Verbindungen steigt der Multiplikator je nach Art der Verbindung an, es kann aber immer nur eine arkane Verbindung zum Steigern des Penetrationsbonus genutzt werden.

Arkane Verbindung	Bonus zum Multiplikator
Hält Stunden oder Tage	+1
Hält Wochen oder Monate	+2
Hält Jahre oder Jahrzehnte	+3
Hält unendlich	+4

Sobald der Hermetiker über eine arkane Verbindung verfügt, kann er auch sympathische Verbindungen nutzen, um den Bonus weiter zu steigern. Dabei können auch mehrere auf einmal für einen höheren Bonus verwendet werden. Es sind auch noch andere, als die folgend angegebenen, möglich, jedoch sollte keine einen höheren Bonus als +2 gewähren.

Sympathische Verbindung	Bonus zum Multiplikator
Magier ist blutsverwandt mit Ziel	+1
Unterschrift des Ziels	+1
Spitz- o. Geburtsname des Ziels	+1
Geheimer Name (z.B. bei Mysteriengruppen)	+1
Tageshoroskop	+1
Geburtshoroskop	+2
Symbolische Repräsentation des Ziels	+2

Aufgrund der Grenze des Göttlichen lassen sich Taufnamen nicht als sympathische Verbindung verwenden.

Für die Erstellung eines Tageshoroskops muss der Sprecher den derzeitigen Aufenthaltsort des Ziels kennen. Bei einem Geburtshoroskop muss er den Ort und Zeit der Geburt wissen. Bei beiden muss ihm ein Wurf auf Intelligenz + Artes Liberales (Astronomie) gegen die 9 gelingen. Das Erstellen eines Tageshoroskops nimmt eine Stunde in Anspruch, das eines Geburtshoroskops einen ganzen Tag.

Eine Zeichnung oder Modell des Ziels gilt als Repräsentation. Eine einmalig verwendbare nimmt mehrere Stunden in Anspruch, eine permanente einen Monat. Der Wurf auf Geschicklichkeit + Handwerk geht bei einmalig verwendbaren gegen die 9+, bei permanenten gegen die 12+. Sie kann nur von der Person verwendet werden, die sie erstellt hat.

Die Penetrationssumme kann auch 0 oder weniger betragen – z.B. wegen einer niedrigen Spruchsumme. Ist die Summe der Penetration 0 oder geringer, kann der Zauber keine Wesen mit Magieresistenz betreffen – selbst wenn der Schutz nur 0 beträgt. Wesen ohne Magieresistenz werden normal beeinflusst.

Ist die Penetrationssumme höher als die Magieresistenz des Ziels, so wird es vom Zauber beeinflusst. Trifft der Zauber auf Ziele mit verschieden hoher Magieresistenz, so könnte er auch nur einige davon betreffen.

Arkane Verbindungen

Arkane Verbindungen erlauben es dem Hermetiker, Ziele zu bezaubern, die er mit seinen Sinnen gar nicht wahrnimmt, da diese Verbindung noch immer als Teil vom Ziel gilt. Dafür muss aber der Zauber auch die Reichweite Arkane Verbindung besitzen.

Sobald etwas (die arkane Verbindung) vom Ziel entfernt wurde, beginnt die Verbindung zueinander zu schwinden – wie lange dies dauert, hängt von der Enge der Verbindung ab. Auch kann dieser Prozess sich beschleunigen, wenn die Verbindung nicht sauber getrennt von anderen Dingen, Personen, Orten oder Eindrücken ist.

Haltbarkeit	Beispiel der Verbindung
Stunden	Luft eines bestimmten Ortes, Hautschuppe eines Menschen, Wasser eines fließenden Gewässers
Tage	Oft benutzter Gegenstand oder Kleidung, Wasser eines stehenden Gewässers, Exkrement, etwas, dass das Ziel mit weltlichen Mitteln hergestellt hat
Wochen	Mindere Verzauberung eines Objekts, ein vom Ziel entworfenener und hergestellter Gegenstand
Monate	Haarsträhne, bevorzugter Gegenstand oder Kleidung, Holzsplitter eines best. Orts, Feeder eines Vogels, Schuppe eines Reptils
Jahre	Aufwendige, verzauberte Gegenstände, Haarlocke, Blut, mehrere Federn eines Vogels, mehrere Reptilienschuppen, Stein oder Metall eines Ortes,
Jahrzehnte	Körperteil
Unendlich	Hermetischer Vertrauter oder Talisman (Verbindung zum Hermetiker) oder anders herum, fixierte arkane Verbindung

Gewaltloses Zaubern

Ein Magier kann beim Sprechen eines Zaubers bestimmen, dass die Penetration des Spruches 0 nicht übersteigt. So geht er sicher, dass er die meisten hermetischen Zauberer damit nicht zu beeinflussen vermag (eine Ausnahme stellen Mitglieder des Hauses Mercere dar).

Das Siegel Des Hermetikers

Ein jeder Hermetiker besitzt ein Siegel, ein unverwechselbares Merkmal, welches bei jedem seiner Sprüche und verzauberten Objekten eintritt. Manche Siegel beeinflussen die Umwelt des Zaubers (z.B. ein bestimmter Geruch, ein kurzer Eiseshauch), andere beeinflussen den Hermetiker selbst (z.B. Veränderung der Augenfarbe, Haare sprühen mit Funken) und einige beeinflussen den Zauber selbst (z.B. könnte bei jedem Zauber und Effekt immer eine bestimmte Farbe auftreten). Das Siegel sollte nie etwas hilfreiches sein, aber auch keine großen Schwierigkeiten verursachen.

Grundlegende Magieresistenz und Parma Magica

Jeder Hermetiker besitzt eine Magieresistenz in einer Höhe gleich der jeweils betroffenen Form (also gegen Feuermagie in Höhe seines Werts in Ignem) – im Zweifelsfalle ist dies der Wert in Vim. Dieser Bonus ist immer aktiv, es sei denn, der Hermetiker unterdrückt ihn mitsamt seines Parma Magica.

Parma Magica

Dies ist ein zwei Minuten benötigendes Ritual, welches bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang einen Schutz vor jeglicher Zauberei bietet. Der fünffache Wert in Parma Magica wird zu seiner Magieresistenz (gleich seiner Formresistenz) addiert. Durch Konzentration (wie wenn er einen Zauber mit der Dauer Konzentration aufrechterhalten würde) kann er kurzzeitig seinen magischen Schild unterdrücken. Der Schild selbst benötigt keine Konzentration, während er aktiv ist.

Mit einem um drei reduzierten Wert kann er auch andere und sich dann mit dem Parma Magica schützen (höchstens so viele, wie sein Wert in dieser Fähigkeit beträgt). Beträgt dadurch der Wert in Parma Magica 0 oder weniger, so schützt er sich und die anderen mit einer Magieresistenz von 0. Dabei muss er zu Beginn die zu beschützende Person berühren. Der Schutz hält an, solange eine Person die andere sehen kann (er kann aber jederzeit vom Charakter beendet werden).

Patzer bei Zaubersprüchen

Erzielt ein Magier beim Zauberstresswurf eine „10“, so muss er eine bestimmte Anzahl an Patzerwürfeln werfen (in der Regel mindestens 1, dies kann aber aufgrund von Aura und anderen Umständen weiter modifiziert werden). Fällt bei einem dieser Patzerwürfel eine „0“, so hat der Zauberer gepatzt und die Zaubersumme gilt als „0“. Zudem erhält er für jede erwürfelte „0“ 1 Verformungspunkt.

Bei einem Patzer ist der Zauber nicht mehr unter Kontrolle des Hermetikers. Mögliche Beispiele von Auswirkungen sind:

- **Ungewollte Aufmerksamkeit:** Jemand oder etwas wird auf den Hermetiker aufmerksam (vielleicht das Ziel des Zaubers, möglicherweise auch andere Wesen).
- **Verwirrter Zauberer:** Der Hermetiker erhält die Schwäche Einfältig für unbestimmte Zeit.
- **Überwältigt:** Dem Zauberer muss ein Stresswurf auf Konstitution gegen die 6 gelingen oder er wird bewusstlos.
- **Verbindung zum Ziel:** Das Ziel wird sich über den Magier bewusst und zwischen beiden besteht eine arkane Verbindung.
- **Zermürend:** Der Zauber trifft das Ziel zu stark und richtet permanenten Schaden an.
- **Erschaffung mit Schwäche:** Ein erschaffenes Objekt verfügt über eine Schwäche, die anfangs nicht offensichtlich ist.
- **Unvollständiger oder unpassender Effekt:** Der Zauber macht, was er sollte, aber auf andere Art – er verwandelt ein Ziel nicht in ein Schwein, sondern einen Wolf beispielsweise.
- **Außer Kontrolle:** Der Spruch ruft etwas hervor, über das der Hermetiker keine Kontrolle hat.
- **Ähnlicher, aber unerwünschter Effekt**
- **Gegensätzlicher Effekt**
- **Spruch beeinflusst den Hermetiker selbst**
- **Zu mächtig:** Der Spruch ist zu mächtig und verursacht ungewollt mehr Probleme.
- **Unerwünschte Wirkungsdauer**
- **Falsches Ziel**

Certamen

Certamen ist ein zeremonielles Duell, durch welches zwei Hermetiker auf friedlichem Weg einen Disput, eine Debatte oder Meinungsverschiedenheit beilegen oder aber ihre Überlegenheit gegenüber dem anderen zeigen. Die Entscheidung durch ein Certamen ist für alle Beteiligten bindend. Dabei gibt es aber Regelungen, welche gewährleisten, dass dieses Duell nicht die Einheit des Ordens gefährdet. So kann der Ausgang eines Duells keine Entscheidung eines Tribunals überschreiben oder aber dazu führen, dass der Kodex gebrochen oder über einen Bruch des Kodex hinweg gesehen wird.

Die Tremere haben das Certamen entwickelt und gelten noch immer als Meister darin. Würde es eine andere Methode im Orden geben, um Konflikte und Meinungsverschiedenheiten zu bewältigen, würden Haus Tremere viel von seiner politischen Macht einbüßen.

Manchmal wird Certamen auch der Hingabe oder Unterhaltung wegen durchgeführt, ohne einen Disput oder Zwist mit dem Kontrahenten zu haben. Es mag auch ein Kräftemessen zwischen zwei befreundeten Hermetikern sein.

Jemand muss eine Herausforderung zum Certamen nicht annehmen, dies bedeutet aber, dass man sich dem anderen gegenüber geschlagen gibt. Der Periphere Kodex gibt vor, dass jemand bestimmtes bezüglich einer bestimmten Angelegenheit nur erneut zum Certamen gefordert werden darf, falls der Geforderte in der Zwischenzeit in dieser Angelegenheit den Fordernden gefordert hat. Jemanden mittels Certamen zu schikanieren gilt in den meisten Tribunalen als minderes Verbrechen.

Im Vornherein bestimmten die beiden Teilnehmer, was bei einem Sieg oder Verlust getan oder unterlassen werden muss.

Das Duell

Der Herausgeforderte wählt zu Beginn des Duells die Form, der Aggressor die Technik – beide haben dabei jeweils ein Veto gegenüber der ersten Wahl. Die zweite Option muss aber angenommen werden. Nun wählt jeder Kontrahent seinen Certamen-Stil – dies ist in vielen Fällen der Gladiatoren-Stil, könnte aber auch einer der anderen sein. Ein jeder entscheidet sich, ob er als Anhänger seiner Schule kämpft oder mit mehreren Stilen. Danach konzentrieren sich beide und verfallen in eine Trance. Während der Zeit des Certamen verfügen sie über keine Möglichkeiten zur Abwehr körperlicher Angriffe. Als Illusionen formen die beiden Teilnehmer Abbilder gemäß der verwendeten Technik und Form. So könnte sich ein Duell mit Muto Animal so manifestieren, dass die Phantasmen die Erscheinung von Tieren annehmen, welche sich im Laufe der Auseinandersetzung verändern und wandeln.

Am Anfang wird die Initiative bestimmt, welche sich im Laufe des Certamen normalerweise nicht mehr ändert.

Certamen-Initiative: Schnelligkeit +
Finesse + Stresswürfel

Zum Start jeder Runde entscheiden sich die Teilnehmer, welche der gewählten Form oder Technik sie zum Angriff und welche sie zur Verteidigung nehmen. Dies kann von Runde zu Runde verändert werden, und jede Form und Technik kann auch nur entweder für den Angriff oder für die Verteidigung in einer Runde genutzt werden. Ein Schlagabtausch läuft dann wie bei einem physischen Kampf ab. Der Angreifer ermittelt seine Angriffssumme, gegen die der Verteidiger mit seiner Verteidigungssumme angehen muss.

Angriffssumme: Erscheinung +
Technik oder Form + Stresswürfel

Verteidigungssumme: Wahrnehmung +
Form oder Technik + Stresswürfel

Ist die Angriffssumme höher als die Verteidigungssumme, so wird der Verteidigungsvorteil berechnet und anschließend die Schwächungssumme ermittelt. Gegen diese steht die Widerstandssumme des Verteidigers.

Angriffsvorteil: Angriffssumme – Verteidigungssumme
(wenn die Angriffssumme höher ist)

Schwächungssumme: Intelligenz +
Penetration + Angriffsvorteil + Stresswürfel

Widerstandssumme: Konstitution +
Parma Magica + Stresswürfel

Für jeweils begonnene 5 Punkte, welche die Schwächungssumme die Widerstandssumme übersteigt, erhält der Angegriffene 1 Erschöpfung (also bei 1 – 5 Punkten 1 Erschöpfung, 6 – 10 2 Stufen, 11-15 3 Erschöpfung, usw.). Certamen verursacht niemals Wunden.

Vis-Einsatz: Jeder Bauer Vis gewährt +2 auf die Angriffs- oder Verteidigungssumme einer Runde (maximal ist soviel Vis einsetzbar, wie die Höhe der Technik oder Form beträgt, das Vis muss der jeweils verwendeten Kunst entsprechen)

Sieg bei einem Certamen-Duell

Es gibt drei Möglichkeiten, ein Certamen zu gewinnen:

Bewusstlosigkeit: Die erste besteht darin, den Gegner so lange zu zermürben, bis dieser all seine Erschöpfungsstufen verloren hat und das Bewusstsein verliert. Tritt dies ein, so darf der Gewinner einen Spruch der im Certamen verwendeten Technik-Form-Kombination auf den Verlierer zaubern, der dessen Parma Magica umgeht. Dieser Spruch könnte den Verlierer auch verletzen, der Gewinner ist aber immer noch an den Kodex des Hermes gebunden.

Aber es ist auch möglich, dass die Kontrahenten im Vornherein festlegen, dass das Duell mit dem ersten Schlag oder dem Verlust einer bestimmten Anzahl an Erschöpfungsstufen beendet ist.

Aufgabe: Die zweite Methode liegt darin, dass einer der beiden Teilnehmer aufgibt. Der Gewinner kann auch dann einen Spruch gegen den Verlierer verwenden, allerdings ist dessen Parma Magica noch aktiv.

Konzentrationsverlust: Das Verlieren der Konzentration ist die dritte Möglichkeit, ein Certamen zu verlieren. Dabei ruft der Verlust von Erschöpfung keine Konzentrationswürfe hervor, manchmal könnte dies aber durch besondere Umstände geschehen. Bei Scheitern eines solchen Wurfes löst sich die Illusion des jeweiligen auf, was den Sieg des anderen klarstellt. Ein Gewinn durch Konzentrationsverlust erhält keinen freien Zauberspruch. Derjenige, welcher seine Konzentration aufrechterhalten hat, kann aber auch – nach Zustimmung des unkonzentrierten Hermetikers – festlegen, dass das Duell noch nicht entschieden ist und sie könnten das Certamen weiterführen.

Certamen-Stile

Es haben sich im Laufe der Jahrhunderte mehrere Certamen-Schulen entwickelt, welche auf bestimmte Aspekte besonderen Wert legen. Die meisten dieser Anhänger sind nur einfach Magier, die ähnlich kämpfen, bei ein paar aber gibt es sogar Hierarchien und politische Einflüsse. Kämpft jemand als Anhänger einer Schule, kann er auf die mächtigen Handlungen dieses Stils zurückgreifen, aber ansonsten zu keinem anderen Stil in diesem Duell wechseln. Bestreitet er das Duell ohne Anhänger eines bestimmten Stils zu sein, kann er zu Beginn jeder Runde entscheiden, mit welcher Schule er kämpft – die mächtige Angriffsoption eines Stils aber kann er nicht nutzen.

Hermetiker kämpfen in der Schule ihres Parens und kennen eben jenen Stil. Lernen sie unter einem Kämpfer eines anderen Stils, so können sie auch diesen erlernen.

Gladiator

Die Schule des Schwerts ist die von Tremere, dem Gründer – jene, die in den oben genannten Regeln zu finden ist. Sie ist ausgeglichen und einfach zu erlernen, nichtsdestotrotz aber effektiv. Die Illusionen eines Gladiators sind oft menschlicher Gestalt und werden stark von dessen Siegel beeinflusst.

Variabler Kampfstil: Als Illusion kann ein Schachfeld erschaffen werden, dies ist jedoch rein visuell.

Andabatus

Die Schule des blinden Kampfes benutzt tückische, chaotische Angriffe, um ein Duell schnell zu beenden, während sie selbst Schläge des Kontrahenten hinnehmen. Kämpft ein Andabatus, so wirkt die Illusion eher zerwühlt und verliert an Fokus.

Kampf als Anhänger: Ein Andabatus kann einen Bonus für seinen Angriff bis zu seinem doppelten Finesse-Wert erhalten, diesen Wert erhält er dann als Malus seiner Verteidigungssumme.

Variabler Kampfstil: Der Bonus auf die Angriffssumme kann bis zum Wert in Finesse liegen, der Abzug auf die Verteidigungssumme beträgt aber das Doppelte dieser Zahl.

Bestiarius

Nur von den Bjornaer wird die Schule der Tiere praktiziert und erlaubt einem Anhänger, den Wert in Herztier anstelle von Finesse bei Duellen mit der Muto-Form oder mit ihren eigenen Körpern zu nutzen.

Kampf als Anhänger: Bei Duellen mit MuCo oder MuAn können sie den doppelten Wert in Herztier zu ihrer Widerstandssumme addieren.

Variabler Kampfstil: Ein solcher Duellant erhält seinen Wert in Herztier als Bonus zu seiner Widerstandssumme.

Charon

Dieser neue Stil ist eher ein Trick, und findet man seine Anwendung heraus, gilt es als Bruch des Peripheren Kodex.

Variabler Kampfstil: Ein Duellant spricht in einer früheren Runde einen Zauber ohne Worte und Gesten (erfordert Wurf auf Intelligenz + Konzentration gegen die 15) und hält ihn aufrecht (jede Runde Wurf auf Intelligenz + Konzentration gegen die 12). Gelingt dies und gewinnt der Duellant, so wandert dieser Zauber über die arkane Verbindung mit zum Verlierer und dieser empfängt 2 Sprüche am Ende des Duells.

Essedarius

Die Schule des Kutschenfahrers ist schnell und einschüchternd. Sie versuchen durch Aufzeigen eines gewaltigen Angriffs, das den Gegner nur knapp nicht getroffen hat, diesen zur Aufgabe zu bewegen.

Kampf als Anhänger: Nach einem erfolgreichen Angriff verzichtet der Anhänger darauf, Erschöpfungsschaden anzurichten. Dem Gegner muss ein Mutwurf gegen 3 + 2 für jede auf diesem Wege nicht erlittene Erschöpfungsstufe in diesem Duell gelingen oder er gibt auf.

Variabler Kampfstil: Wie bei einem Anhänger, der Mutwurf geht aber gegen 3 + 2 für jede in dieser Kampfrunde nicht erlittene Erschöpfungsstufe.

Gladiatrix

Die Schule des Schwertkämpfers nutzt ein Schachbrett als Schauplatz des Duells. Dabei entsprechen die Figuren nicht immer dem realen Schach. Solch ein Duell gewährt Einsichten in die geistige Welt des Gegners.

Kampf als Anhänger: Stimmen beide Duellanten im Vorherein zu oder aber verzichtet ein Anhänger bei erfolgreichem Angriff auf das Verursachen von Schaden, so bildet sich ein Schachfeld als Illusion. Bei einem erfolgreichen Angriff kann der Anhänger der Gladiatrix sich entscheiden, keinen Schaden zu verursachen. Stattdessen kann er und jeder andere Anhänger dieser Schule mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz gegen die 9 an der Reaktion des Gegners ein Konzept, Idee oder Wert von ihm erkennen. So ist es möglich, ein tiefes Verständnis über den Rivalen zu erhalten.

Variabler Kampfstil: Als Illusion kann ein Schachfeld erschaffen werden, der Kämpfer erhält jedoch keine besonderen Einsichten über den Gegner.

Hoplomachus

Die Schule des Hopliten ist nicht sehr offensiv, sondern setzt auf eine starke Verteidigung. Die Illusionen eines Hoplomachus sind langsam, störend beharrlich und schwer zu verletzen.

Kampf als Anhänger: Ein Hoplomachus kann nur gegen einem anderen Anhänger dieser Schule die Initiative gewinnen – ansonsten erhält sie immer der Gegner. Er kann zu jeder Runde seine Angriffssumme um einen Wert bis zu seiner Finesse senken und erhält dafür das Doppelte dieses Wertes als Bonus auf seine Verteidigung. Verzichtet er ganz auf seinen Angriff, beträgt der Bonus das Dreifache seiner Finesse.

Variabler Kampfstil: Ein Kämpfer kann auf seinen Angriff in dieser Runde verzichten und erhält einen Bonus in Höhe seiner Finesse auf seine Verteidigungssumme.

Knochenbeißen

Diese Schule, die von irischen Barden entwickelt wurde, verletzt sich selbst, um Erschöpfung leichter zu widerstehen oder um den folgenden Angriff zu stärken. Ein Einsatz dieses Stils zeigt sich darin, dass die geteilte Illusion mit Elementen aus Blut und Feuer durchzogen wird – was es auch schwierig macht, diesen Stil öfters als nur einmal im Duell zu nutzen.

Kampf als Anhänger: Sind im Schisma-Krieg gestorben.

Variabler Kampfstil: Der Duellant erleidet eine leichte Wunde, um den Verlust der nächsten 2 Erschöpfungsstufen zu verhindern oder 10 Punkte zur nächsten Angriffssumme zu addieren (oft beißt er sich in die Zunge).

Laquerius

Die Schule der Schlinge versucht nach und nach den Gegner zu binden und bewegungsunfähig zu machen. Dies zeigt sich in der Illusion als Strick mit Bezug zum Siegel des Laquerius, welcher sich um die gegnerische Illusion windet.

Kampf als Anhänger: Zu jeder Runde kann ein Laquerius einen Abzug auf seine Verteidigung bis hin zu seinem Wert in Finesse hinnehmen. Gelingt ihm ein Angriff in dieser Runde, kann er keinen Schaden verursachen, sondern stattdessen die Verteidigungssumme des Gegners um den Abzug bis Ende des Duells senken.

Variabler Kampfstil: Die Abzüge (in Höhe eines Abzugs bis zur Finesse des Angreifers auf die eigene Verteidigung) auf die Verteidigung des Gegners nach einem erfolgreichen Angriff dauern nur eine Runde an.

Provokator

Die Schule des Herausforderers opfert Geschwindigkeit für Schutz. Die Illusionen dieser Schule sind zermürbend und ärgerlich.

Kampf als Anhänger: Ein Mitglied dieser Schule kann einen Abzug auf seine Initiative bis hin zu seinem Finesse-Wert hinnehmen. In allen zukünftigen Runden erhält er diesen Malus dann als Bonus auf Widerstandswürfe.

Variabler Kampfstil: Gewinnt der Duellant die Initiative kann er ansagen, sie in der kommenden Runde zu verlieren, ihre Widerstandssumme aber steigt um den Wert in Finesse an. In der Runde danach können sie die Initiative wieder gewinnen.

Pumilius

Die Schule des Zwergs gilt in den Augen einiger Tremere als Beleidigung. Ein Pumilius versucht seinen Kontrahenten mit überzogenen und komischen Darstellungen der Illusionen aus dem Konzept zu bringen.

Kampf als Anhänger: Nach einem erfolgreichen Angriff kann sich der Pumilius entscheiden, keinen Schaden anzurichten. Dem Gegner muss daraufhin ein Wurf auf Intelligenz + Konezntration gegen die 12 gelingen oder er verliert seinen nächsten Angriff oder Verteidigung (dessen eigene Entscheidung). Die Schwierigkeit kann um bis zu drei Punkte höher sein, wenn der Anhänger dieser Schule Nachforschungen darüber angestellt hat, was das Ziel als amüsant empfindet.

Variabler Kampfstil: Für einen Kämpfer in diesem Stil gilt das oben genannte System, die Schwierigkeit des Kontrahenten beträgt aber nur 9 und kann von Persönlichkeitszügen modifiziert werden.

Retiarius

Die Schule des Fischers schlägt schnell zu und vermeidet Schaden. Die geteilten Illusionen eines Retarii erscheinen als flinke, schimmernde Bilder, die den gegnerischen Hieben ausweichen und ihn dann mit federleichten Angriffen zermürben.

Kampf als Anhänger: Ein solcher Duellant kann einen Bonus bis hin zu seinem Wert in Finesse auf die Initiative erhalten. In den nächsten drei Runden muss er dann das Doppelte dieses Bonus von seinen Angriffsvorteilen abziehen.

Hat er keine Initiative, kann er sie gewinnen, indem er einen erfolgreichen Treffer macht aber keinen Schaden anrichtet.

Variabler Kampfstil: Verfügt der Duellist nicht über die Initiative, kann er sie erhalten, indem er nach einem erfolgreichen Angriff keinen Schaden anrichtet.

Sagittarius

Die Schule des Schützen wurde von einem Merinita entwickelt und viele Tremere erkennen diese nicht an. Dabei wird ein übertrieben starker Angriff in der ersten Runde genutzt, danach aber kaum mehr ernstzunehmender Schaden angerichtet.

Kampf als Anhänger: In der ersten Kampfunde kann der Anhänger bis zum dreifachen Wert in Finesse zur Angriffssumme addieren, muss den gleichen Wert aber in dieser Runde von seiner Verteidigungssumme abziehen. In den danach folgenden Runden kann er nie mehr als 1 Erschöpfungsstufe Schaden anrichten.

Scissor

Die Schule der Schnitzer setzt auf tiefe, vernichtende Angriffe.

Kampf als Anhänger: Entscheidet sich ein Scissor in einer Runde nicht anzugreifen, wird in der nächsten Runde bei erfolgreichem Angriff die Anzahl verlorener Erschöpfung folgendermaßen berechnet:

$$\begin{aligned} &(\text{Schwächungssumme} - \text{Widerstandssumme}) : 3 \\ &= \text{Anzahl verlorener Erschöpfungsstufen} \end{aligned}$$

Variabler Kampfstil: Ein Kämpfer mit diesem Stil geht wie ein Anhänger vor, allerdings werden nach der oben angegebenen Formel die Summen durch 4 geteilt.

Velitus

Die Schule des Speers möchte die Verteidigung des Kontrahenten in den frühen Runden senken. Bei einer Illusion mit diesem Stil scheint es, als würde man den Gegner aufspießen.

Kampf als Anhänger: Trifft ein Velitus erfolgreich und entscheidet sich, keinen Schaden anzurichten, sinkt die Widerstandssumme des Gegners um den anderthalbfachen Wert des Anhängers in Finesse (abgerundet). Dadurch kann die Summe auch negativ werden.

Variabler Kampfstil: Trifft ein Kämpfer mit diesem Stil erfolgreich und entscheidet sich, keinen Schaden anzurichten, sinkt die Widerstandssumme des Gegners um (Wert des Anhängers in Finesse : 3, abgerundet). Die Widerstandssumme kann dadurch nicht unter 0 fallen.

