

Der Bund

Bundjahreszeiten

Der Orden des Hermes ordnet die Bünde klassischerweise den vier Jahreszeiten zu, die ihrem Alter, Macht und Entwicklungsstand entsprechen.

Frühling

Ein Frühlingsbund beginnt gerade erst zu entstehen (mit nur wenig vorhandenen Gebäuden) oder muss noch gegründet werden. Er verfügt über wenige Ressourcen und wird in der Regel von wenigen, schwachen Magiern bewohnt. Häufig befindet er sich am Rand der Gesellschaft und weit entfernt von anderen Bünden, damit er mit diesen nicht in Konflikt gerät. Oft erreicht ein solcher Bund auch keine andere Jahreszeit.

Sommer

Ein Sommerbund ist fest etabliert und wächst noch immer. Die Länge des Sommers bestimmt oftmals dessen Macht und wie lange er andauern wird. Es gibt ein paar mächtige Magier und einige jüngere, weniger erfahrene. Meist ist ein Sommerbund auch noch nicht so streng organisiert, dass die älteren Magier den jüngeren ohne weiteres Befehle geben können.

Herbst

Ein Herbstbund hat seine besten Jahre bereits hinter sich, ist aber noch nicht auf einem stetigen Abstieg. Die meisten mächtigen Bünde entsprechen dieser Jahreszeit, denn nach einem langen, lebendigen Sommer folgt oft ein Herbst, der Jahrhunderte andauern kann. Ein frischer Herbstbund weitet seinen Einfluss nur noch sehr langsam aus, sondern versucht seine Macht zu bewahren. Ein Bund im Herzen des Herbstes vollzieht nur noch eine Bewahrung seiner Macht. Ein Bund im ausgehenden Herbst gelingt es immer weniger, seinen Einfluss zu bewahren und verliert immer wieder ein Stück mehr davon. Er findet auch keine neuen Wege, dies zu erreichen.

Im Herbst könnte es Bedrohungen geben, welche den Bund augenblicklich in den Winter schleudern oder aber Möglichkeiten, auf dass er in den Sommer zurückkehrt.

Die älteren Magier geben den weniger erfahrenen in einem solchen Bund oft Anweisungen, bis diese sich selbst bewiesen und ein Stück mehr Freiheit erlangt haben. Auch gewährt man den jüngeren Hermetikern oftmals nicht vollen Zugriff auf die Bundressourcen.

Winter

Ein Bund im Winter findet sich auf einem stetigen Abstieg und dem Weg in Vergessenheit. Im Normalfall wird er von alten Magiern bewohnt, welche kaum Interesse haben, junges Blut zu rekrutieren. Wenn dies aber doch geschieht, könnten die jüngeren Hermetiker den Bund in einen zweiten Frühling führen. Da ein Winterbund oftmals über immense Ressourcen verfügt, ist dies sehr verlockend für nicht so mächtige Hermetiker. Jedoch müssen dieses sich erst einmal mit den Eigenarten der alten Magi auseinandersetzen, welche nur noch ihre bizarren Experimente und Studien im Sinn haben.

Zweiter Frühling

Dieser Bund wurde auf den Ruinen eines alten Bundes gegründet. Er gilt als Frühlingsbund, wenngleich die Möglichkeiten von Geschichten ganz andere sein können.

Es ist auch möglich, dass die jüngeren Mitglieder eines vergangenen Winterbundes diesem neues Leben einhauchen wollen, was dann auch wiederum den Bund in einen erneuten Frühling führt.

Grundlegende Bundressourcen

Nachfolgend finden sich drei typische Bünde und deren Ressourcen. Aus diesen kann gewählt werden, wenn die Truppe nicht viel Zeit mit dem Erschaffen des Bundes verbringen möchte. Künste und Fähigkeiten von Büchern, vorhandene Sprüche und Vis-Arten sollten von der Truppe gemeinsam bestimmt werden.

Schwacher Bund

Bibliothek: Drei Kunst-Summae (Stufe 15/Qualität 11, Stufe 12/Qualität 12, Stufe 6/Qualität 21), eine Fähigkeiten-Summa (Stufe 4/Qualität 10) und vier Tractatus für Künste oder Fähigkeiten (Qualitäten 11, 10, 10 und 9).

Labortexte: 200 Stufen für Zaubersprüche, davon kein einzelner über Stufe 25.

Vis: eine oder mehr Quellen, welche gemeinsam 4 Bauern pro Jahr produzieren, keine Vorräte.

200 Baupunkte

Dieser Bund entspricht einem Frühlingsbund oder aber den Ressourcen, welche den jüngeren Magieren in einem Winterbund zur Verfügung stehen.

Mittelstarker Bund

Bibliothek: Acht Kunst-Summae (drei mit Stufe 16/Qualität 15, fünf weitere mit Stufe 6/Qualität 21), drei Fähigkeiten-Summae (eine mit Stufe 5/Qualität 20, zwei mit Stufe 6/Qualität 15) und sieben Tractatus für Künste oder Fähigkeiten (zwei mit Qualität 11, vier mit Qualität 10 und einen mit Qualität 9).

Labortexte: 1000 Stufen für Zaubersprüche, davon kein einzelner über Stufe 40.

Vis: Mindestens drei Visquellen, die jeweils anderen Künsten zugeordnet sind und gemeinsam 20 Bauern als Jahresernte erbringen. 100 Bauern Vis-Vorrat.

Verzauberte Objekte: 200 Stufen für Effekte, davon kein einzelner über Stufe 40; mindestens 100 Stufen sollten für mindere verzauberte Gegenstände mit Stufe von höchstens 20 investiert werden.

800 Baupunkte

Dies entspricht den Ressourcen eines Sommerbundes oder aber denen, die jüngeren Hermetikern eines Herbstbundes zur Verfügung stehen.

Mächtiger Bund

Bibliothek: 17 Kunst-Summae, mindestens einen in jeder Kunst (eine mit Stufe 20/Qualität 11, eine mit Stufe 18/Qualität 13, fünf mit Stufe 16/Qualität 15, zehn mit Stufe 6/Qualität 17), sechs Fähigkeiten-Summae (drei mit Stufe 5/Qualität 20, drei mit Stufe 5/Qualität 20) und 30 Tractatus für Künste oder Fähigkeiten (zwölf mit Qualität 11, neun mit Qualität 10 und neun mit Qualität 9).

Labortexte: 2500 Stufen für Zaubersprüche beliebiger Stufen.

Vis: Mindestens fünf Visquellen, die jeweils anderen Künsten zugeordnet sind und gemeinsam 50 Bauern als Jahresernte erbringen, 250 Bauern Vis-Vorrat.

Verzauberte Objekte: 500 Stufen für Effekte, davon sollte mindestens ein Objekt eine Stufe von 30 oder mehr besitzen; mindestens 100 Stufen sollten für mindere verzauberte Gegenstände mit Stufe von höchstens 20 investiert werden.

2000 Baupunkte

Dies entspricht den Ressourcen eines mächtigen Sommerbundes oder schwachen Herbstbundes, oder aber denen, die jüngeren Hermetikern eines sehr mächtigen Bundes im Herbst zur Verfügung stehen.

Erschaffung eines Bundes

Der Bund sollte mit der gesamten Truppe gemeinsam erschaffen werden. Dazu sollte zu Beginn ein Konzept gefunden werden für den Bund, bevor Baupunkte eingesetzt sowie Vorzüge und Aufhänger ausgewählt werden.

Basisbund

Der Basisbund lebt in einer Aura der Stufe 3, verfügt über genug Steingebäude um die Magier und anderen Bundbewohner mit einem Unterschlupf zu versorgen. Er hat eine typische Einnahmequelle. Jeder Magier hat ein Standard-Labor, pro Hermetiker gibt es auch einen Grog sowie Diener, Arbeiter und Handwerker. Die Handwerker sind die der gewöhnlichen Sorte – Schmied, Bauer, Schreiner, möglicherweise auch einen Buchbinder oder Buchmaler. Der Bund hat einen Lebensumstandsmodifikator von +1 für die Magier und +0 für alle anderen Bundbewohner.

Machtniveau

Ein Bund niedriger Macht verfügt über 0 – 300 Baupunkte und kann höchstens über Effekte bei Sprüchen und verzauberten Objekten von 25 Punkten.

Ein Bund mittlerer Macht verfügt über 300 – 1250 Baupunkte, kann höchstens über Effekte bei Sprüchen und verzauberten Objekten von 40 Punkten verfügen, er ist mindestens 10 Jahre alt.

Ein mächtiger Bund verfügt über 1250 – 2500 Baupunkte und ist mindestens 50 Jahre alt.

Ein legendärer Bund verfügt über mindestens 2500 Baupunkte und ist nicht weniger als 100 Jahre alt.

Baupunktetkosten und Ressourcen

Labortext: 1 BP pro 5 Effektstufen

Spruchtafel: 2 BP pro 5 Effektstufen

Kommentar: (Qualität -1) BP (maximal Qualität 12 (11 +1 Bonus wegen Kommentar))

Summa für Künste: Qualität + Stufe BP; Stufenlimit: 20; Qualitätsgrenze: $11 + (20 - \text{Stufe})$ oder 22 (der jeweils niedrigere Wert)

Summa für Fertigkeiten: Qualität $\times 3$ + Stufe in BP; Stufenlimit: 8; Qualitätsgrenze: $11 + 3 \times (8 - \text{Stufe})$ oder 22 (der jeweils niedrigere Wert)

Tractatus: Qualität BP (maximal Qualität 11)

Korrespondenz: Qualität in BP (normalerweise maximal Qualität 10)

Florilegium: wie die beinhaltenden Tractati in BP

Glossiertes Opus: BP wie eine Summa von gleicher Qualität und Stufe

Inspeximus: BP wie eine Summa von gleicher Qualität und Stufe

Bildarbeit: 10 BP pro Fähigkeit

Primer: BP wie eine Summa von gleicher Qualität und Stufe

Großartige Arbeit: wie eine Summa oder Tractatus (und Kosten von mindestens 100 mystischen Pfund)

Realia: Qualität 1 1 BP, 2 kostet 3 BP, 3 kostet 5 BP, 4 kostet 10 BP, 5 kostet 15 BP und 6 kostet 21 BP

Labortext für eine Formulae: halbe Stufe der Formulae in BP

Magische Objekte: 1 BP für je 5 Stufen an Effekten

Laboratorien

Zusätzliche Laboratorien: 50 BP pro Labor

Nichtstandard-Laboratorium: 50 + Größe \times 20 BP, große Tugend 20 BP, kleine Tugend 10 BP, große Schwächen -20 BP, kleine Schwäche -10 BP, kein Labor kann weniger als 0 BP kosten

Geldvorräte: 1 BP für je 10 mystische Pfund

Arbeitspunktvorräte: 1 BP für je 5 Arbeitspunkte im Vorratslager

Spezialisten:

Lehrer: Ausdruck + Lehren + höchster Fertigkeitswert (Fertigkeitsgrenze durch Alter) in BP

Andere: höchster Fertigkeitswert (Fertigkeitsgrenze durch Alter) in BP

Vis-Quellen:

Rohes Vis: 5 BP pro Bauer Vis im Jahr

Minder verzaubertes Vis: 5 BP + 0-2 BP je Ordnung des magischen Effekts pro Bauer Vis im Jahr

Zauberspruchartiges Vis: 5 BP + 1-3 BP je Ordnung des magischen Effekts pro Bauer Vis im Jahr

Gewidmetes Vis: 7,5 BP pro Bauer Vis im Jahr

Vis-Vorräte:

Rohes Vis: 1 BP für je 5 Bauern Vis

Minder verzaubertes, zauberspruchartiges und gewidmetes Vis: Vis-Quellenkosten :5 für je 5 Bauern Vis im Vorratslager

Vorzüge und Aufhänger

Vorzüge verbessern den Bund oder seine Beziehungen zu anderen, während Aufhänger ihm und seiner Entwicklung Steine in den Weg stellen. Es gibt sie – wie Tugenden und Schwächen – in drei Varianten: große (die drei Punkte kosten oder einbringen), kleine (jeweils nur 1 Punkt wert) und freie (die keine Punkte kosten oder einbringen). Es können so viele Vorzüge und Aufhänger genommen werden wie gewünscht, am Ende aber müssen sie sich ausgleichen.

Arbeitspunkte/Vorratslager und Qualität der Anfangsressourcen

Für die Bundressourcen verfügt ein Bund über eine bestimmte Anzahl an Arbeitspunkten zu Beginn:

Frühlingsbund: 0 Arbeitspunkte im Vorratslager, eine vernachlässigbare oder zwei minderwertige Ressourcen, die restlichen sind durchschnittlich.

Sommerbund: 20 Arbeitspunkte im Vorratslager, alle Ressourcen sind durchschnittlich.

Herbstbund: 30 Arbeitspunkte im Vorratslager, eine außerordentliche oder zwei überragende Ressourcen, die restlichen sind durchschnittlich.

Winterbund: 20 Arbeitspunkte im Vorratslager, eine Legendäre und eine vernachlässigbare, oder zwei außerordentliche und zwei minderwertige Ressourcen, die restlichen sind durchschnittlich.

Bundressourcen

Bewohnerpunkte

Zur Berechnung, wieviel Reichtum am Ende des Jahres der Bund übrig behält, muss errechnet werden, wieviel die Bewohner hiervon verbrauchen. Dazu gibt es folgende Richtlinien, wieviel Punkte ein bestimmter Bewohner wert ist:

Magier: 5 Punkte

Gefährte: 3 Punkte

Spezialist: 2 Punkte

Grog: 1 Punkt

Andere Bundbewohner: 1 Punkt

Pferd: 1 Punkt

Zu Beginn wird anhand der Anzahl an jeweiligen Bundbewohnern die Bewohnerteilsumme berechnet. Anschließend werden die Bediensteten und Arbeiter dazu addiert. Für je 5 angefangene Punkte der Bewohnerteilsumme wird 1 Bediensteter benötigt (oft werden aber mehr angestellt). Für je angefangene 10 Punkte der Bewohnerteilsumme benötigt der Bund 1 Arbeiter (aber auch hier können es mehr sein).

Bediensteter: 1 Punkt (1 je 5 Punkte der Bewohnerteilsumme)

Arbeiter: 1 Punkt (1 je 10 Punkte der Bewohnerteilsumme)

Diese Anzahl wird dann noch zur Bewohnerteilsumme addiert, um die Bewohnersumme zu erhalten.

Bewohnersumme:

**Bewohnerteilsumme + Punkte von Bediensteten
und Arbeitern**

Finanzielles Einkommen des Bundes

Das jährliche Einkommen eines Bundes wird in folgenden Stufen unterteilt:

Rang	Einkommen
Trivial	10
Minder	25
Niedrig	50
Typisch	100
Groß	250
Gewaltig	500
Legendär	1000

Dies ist aber nur eine grobe Unterteilung. Ein typisches Einkommen könnte auch über 250 oder unter 50 Pfund liegen, sofern sich der Rang des Einkommens nicht ändert.

Dabei kann es durchaus auch sein, dass ein Bund mehrere Einkommensquellen hat.

Über- und Unterbevölkerung

Für jeden Punkt der Bewohnersumme muss 1 mystischer Pfund pro Jahr aufgebracht werden. Ist die Summe der Bewohner größer als die des Einkommens des Bundes, so ist dieser überbevölkert und 1/3 der Differenz wird zum jährlichen Zielwert des Autokraten addiert (siehe bei Ressourcenverwaltung).

Ist die Anzahl der Bundbewohner niedriger als die der jährlichen Einnahmen in mystischen Pfund, so erleichtert die Mehrwirtschaft den Unterhalt des Bundes. 1/3 der Differenz wird vom jährlichen Zielwert des Autokraten abgezogen.

Die neun Bundressourcen

Jeder Bund verfügt über diese neun Ressourcen. Der Anfangsrank hängt von der Jahreszeit des Bundes ab, liegt aber meist bei durchschnittlich. Diese Qualitäten können sich im Laufe der Jahre verändern, je nachdem, wie tüchtig oder untätig der Autokrat des Bundes oder aber die Vorkommisse der Umwelt und in der Wirtschaft sind.

Die Ressourcen sind im Einzelnen:

Ausrüstung

Diese Kategorie deckt die Werkzeuge der Handwerker des Bundes ab, sowie die Rohmaterialien für den Handel und alle Verbrauchsgüter, die nicht Lebensmittel sind (wie Feuerholz, Lampenöl, Kerzen, Stroh für Matratzen, usw.).

Vernachlässigbar: Die Spezialisten und Handwerker des Bundes müssen mit den minderwertigsten Materialien auskommen. Sie erhalten -1 auf alle Handwerkswürfe und Werkstattsummen. Sie können nur Projekte angehen, welche eine Schwierigkeit von 6 oder weniger erfordern.

Minderwertig: Die Ausrüstung und Werkzeuge der Spezialisten sind schäbig. Sie erhalten -1 auf alle Handwerkswürfe und Werkstattsummen.

Durchschnittlich: Die Spezialisten haben alle Werkzeuge und den Arbeitsplatz, welche sie zum Ausführen ihres Handwerks benötigen.

Überragend: Jeder Spezialist verfügt über mindestens ein Werkzeug von überragender Qualität, sie erhalten +1 auf alle Handwerkswürfe und Summen.

Außerordentlich: Die meisten Werkzeuge des Bundes sind von überragender Qualität, manche sogar von außergewöhnlicher Art, sie erhalten +3 auf alle Handwerkswürfe und Summen.

Legendär: Die Werkzeuge des Bundes sind wundersame Gegenstände, Gegenstände von besonderer Qualität oder anderweitig verzauberte Objekte.

Dienerschaft

Diese Ressource befasst sich mit allen Aspekten der Dienerschaft, die nicht durch andere Ressourcen abgedeckt werden (wie Ausrüstung oder Versorgung). Darunter fällt beispielsweise die Qualität der Unterbringung, Handgeld, persönliche Freiheit oder Pension. All dies spielt in die vorherrschende Loyalität der Dienerschaft hinein.

Vernachlässigbar: Die vorherrschende Loyalität der Dienerschaft erhält einen Modifikator von -2. Sie sind in der Regel nicht zur Unterstützung der Magi bereit und sehr unwirsch.

Minderwertig: Die vorherrschende Loyalität der Dienerschaft erhält einen Modifikator von -1. Sie wirken in der Regel eher unglücklich.

Durchschnittlich: Die Dienerschaft erhält keine Modifikation auf die vorherrschende Loyalität.

Überragend: Die vorherrschende Loyalität der Dienerschaft erhält einen Modifikator von +1. Sie sind den Magi gegenüber eher wohlgesonnen.

Außerordentlich: Die vorherrschende Loyalität der Dienerschaft erhält einen Modifikator von +2. Sie sind den Magi gegenüber schon fast hörig.

Legendär: Die Dienerschaft wird von der Gabe nicht beeinflusst und/oder sind fanatisch loyal den Herren gegenüber. Dies könnte daher stammen, dass sie magische Kreaturen (mit besonderen Bedürfnissen) oder ähnliches sind.

Geldsäckel

Das Geldsäckel steht für den monetären Schatz des Bundes wie auch den Luxus, in welchem er schwelgen kann. Viel des Geldes wird für Steuern, Mieten, Lehnspfände und ähnliches aufgewendet. Wird der Geldsäckel des Bundes geschöpft, so sinkt die Qualität dieser Ressource.

Vernachlässigbar: Der Bund lebt von der Hand in den Mund. Er kann seine Ausgaben gerade noch bewältigen, hat aber für Notfälle keinen Notgroschen zur Verfügung.

Minderwertig: Der Bund ist in der Lage, seine Verpflichtungen zu erfüllen, hat aber nicht viel Raum für andere Anschaffungen. Er kann 1/5 seines jährlichen Einkommens als Bargeld aufbringen, die Geldsäckel-Qualität sinkt aber dadurch auf vernachlässigbar.

Durchschnittlich: Der Bund kann all eine weltlichen Ausgaben bewältigen und gelegentlich sich etwas Luxus leisten. Er kann 1/4 seines jährlichen Einkommens als Bargeld aufbringen, die Geldsäckel-Qualität sinkt aber dadurch auf minderwertig.

Überragend: Der Bund verfügt über ausreichend Geldmittel und kann sich beinahe jeden Tag einige Luxusgüter leisten (wie Kerzen aus Bienenwachs oder parfümierte Seife). Er kann 1/3 seines jährlichen Einkommens als Bargeld aufbringen, die Geldsäckel-Qualität sinkt aber dadurch auf durchschnittlich.

Außerordentlich: Die Bewohner des Bundes zeigen offensichtlichen Reichtum. Sogar die Bediensteten haben geschneiderte Kleidung. Die Magier haben Zugang zu Edelsteinen und kostbaren Metallen für Verzauberungen. Er kann 1/2 seines jährlichen Einkommens als Bargeld aufbringen, die Geldsäckel-Qualität sinkt aber dadurch auf überragend.

Legendär: Der Bund verfügt über nahezu unerschöpfliche Ressourcen und den Bewohnern fehlt an nichts. Er kann jegliche Geldmittel aufbringen, ohne Angst haben zu müssen, dass Reserven aufgebraucht werden.

Grogs und Soldaten

Diese Ressource befasst sich mit allen Aspekten der Grogs und Soldaten, die nicht durch andere Ressourcen abgedeckt werden (wie Ausrüstung oder Versorgung). Darunter fällt beispielsweise die Qualität der Unterbringung, Handgeld, persönliche Freiheit oder Pension. All dies spielt in die vorherrschende Loyalität der Grogs und Soldaten hinein.

Vernachlässigbar: Die vorherrschende Loyalität der Grogs und Soldaten erhält einen Modifikator von -2. Sie sind in der Regel nicht zur Unterstützung der Magi bereit und sehr unwirsch.

Minderwertig: Die vorherrschende Loyalität der Grogs und Soldaten erhält einen Modifikator von -1. Sie wirken in der Regel eher unglücklich.

Durchschnittlich: Die Grogs und Soldaten erhalten keine Modifikation auf die vorherrschende Loyalität.

Überragend: Die vorherrschende Loyalität der Grogs und Soldaten erhält einen Modifikator von +1. Sie sind den Magi gegenüber eher wohlgesonnen.

Außerordentlich: Die vorherrschende Loyalität der Grogs und Soldaten erhält einen Modifikator von +2. Sie sind den Magi gegenüber schon fast hörig.

Legendär: Die Grogs und Soldaten werden von der Gabe nicht beeinflusst und/oder sind fanatisch loyal den Herren gegenüber. Dies könnte daher stammen, dass sie magische Kreaturen (mit besonderen Bedürfnissen) oder ähnliches sind.

Laboratorien

Vernachlässigbar: Die Laboratorien des Bundes sind in einem erbärmlichen Zustand. Jedes Labor besitzt eine kleine Ausstattungsschwäche, die nicht durch einen Vorzug ausgeglichen wird. Kein Laboratorium kann eine positive Aufrechterhaltung haben.

Minderwertig: Der Bund hat schlechte Vorräte und Materialien für die Laboratorien. Alle Laboratorien haben eine kostenlose Ausstattungsschwäche. Die Summe der Aufrechterhaltungskosten alle Laboratorien muss 0 oder weniger sein.

Durchschnittlich: Der Bund kann seine Laboratorien ausreichend in Schuss halten. Die Summe der Aufrechterhaltungskosten alle Laboratorien muss 0 oder weniger sein.

Überragend: Der Bund kann Laboratorien mit einer Summe von 4 an Aufrechterhaltungskosten versorgen (z.B. 2 mit Aufrechterhaltung +2; 1 mit Aufrechterhaltung +3, 1 mit +1; 4 mit Aufrechterhaltung +1, der Rest muss +0 sein).

Außerordentlich: Jedes Labor kann eine freie Ausstattungsgut besitzen, die Aufrechterhaltungskosten sind nicht begrenzt.

Legendär: Die Aufrechterhaltungskosten der Laboratorien haben aufgrund der Menge an magischen Objekten und Einnahmen keine Einschränkung. Jedes Laboratorium besitzt mindestens 1 kleine Ausstattungsgut, welche nicht durch eine Schwäche ausgeglichen werden muss.

Rüstzeug

Hierunter fallen Rüstungen und Bewaffnung der Grogs und Wachen.

Vernachlässigbar: Die Soldaten können sich nur günstige Waffen und günstige Rüstungen bis hin zu einem ärmellosen leisten.

Minderwertig: Entweder die Waffe oder die Rüstung eines jeden Soldaten muss günstig sein.

Durchschnittlich: Die Soldaten sind mit Standard- oder günstigen Waffen bewaffnet. Sie können entweder günstige Rüstungen bis zur Größe eines langen Hemds oder aber Standard-Rüstungen bis zur Größe eines ärmellosen Hemds besitzen.

Überragend: Jeder Soldat kann entweder eine teure Rüstung bis zur Größe eines ärmellosen Hemds oder eine teure Waffe besitzen. Ansonsten ist dessen Ausrüstung Standard oder günstig; sie können eine Standard-Vollrüstung erwerben.

Außerordentlich: Jede Rüstung oder Waffe, welche sie benutzen können, können die Soldaten tragen.

Legendär: Die Soldaten sind mit magischen Waffen und Rüstungen gewappnet.

Spezialisten

Diese Ressource befasst sich mit allen Aspekten der Spezialisten, die nicht durch andere Ressourcen abgedeckt werden (wie Ausrüstung oder Versorgung). Darunter fällt beispielsweise die Qualität der Unterbringung, Handgeld, persönliche Freiheit oder Pension. All dies spielt in die vorherrschende Loyalität der Spezialisten hinein.

Vernachlässigbar: Die vorherrschende Loyalität der Spezialisten erhält einen Modifikator von -2. Sie sind in der Regel nicht zur Unterstützung der Magi bereit und sehr unwirsch.

Minderwertig: Die vorherrschende Loyalität der Spezialisten erhält einen Modifikator von -1. Sie wirken in der Regel eher unglücklich.

Durchschnittlich: Die Spezialisten erhalten keine Modifikation auf die vorherrschende Loyalität.

Überragend: Die vorherrschende Loyalität der Spezialisten erhält einen Modifikator von +1. Sie sind den Magi gegenüber eher wohlgesonnen.

Außerordentlich: Die vorherrschende Loyalität der Spezialisten erhält einen Modifikator von +2. Sie sind den Magi gegenüber schon fast hörig.

Legendär: Die Spezialisten werden von der Gabe nicht beeinflusst und/oder sind fanatisch loyal den Herren gegenüber. Dies könnte daher stammen, dass sie magische Kreaturen (mit besonderen Bedürfnissen) oder ähnliches sind.

Versorgung

Nahrungsmittel und die Versorgung mit Getränken jeder Art fällt unter diese Ressource.

Vernachlässigbar: Die Mundanen erhalten kaum genug zu Essen und haben eine Modifikation von -2 auf ihre Lebensumstände, den Magiern geht es ein wenig besser mit -1 auf den Lebensumstandsmodifikator.

Minderwertig: Nichtmagier erhalten nur sehr spärliche Rationen und haben -1 auf ihren Lebensumstandsmodifikator.

Durchschnittlich: Magier erhalten eine ausreichende und gute Versorgung, deren Lebensumstandsmodifikator steigt um +1.

Überragend: Gute Nahrung ist für alle im Rahmen verfügbar, Mundane erhalten +1 auf den Lebensumstandsmodifikator, Magier desgleichen +2.

Außerordentlich: Jeder im Bund kann wie ein König speisen, alle Bewohner erhalten +2 auf den Lebensumstandsmodifikator.

Legendär: Lebensmittel werden entweder magisch erschaffen (was Vis kostet), übernatürlich hervorgebracht (beispielsweise durch magische Fruchtbäume) oder aber die Bundbewohner benötigen keine herkömmliche Nahrung zum Überleben.

Verteidigungsanlagen

Die Verteidigungsanlagen sind strukturiert wie bei einer Belagerung, und die Qualität hiervon bezieht sich auf jeden Mauerabschnitt.

Vernachlässigbar: Der Bund hat keine nennenswerten Verteidigungsanlagen.

Minderwertig: Der Bund hat ein paar provisorische Verteidigungsanlagen.

Durchschnittlich: Der Bund besitzt die typischen Verteidigungsanlagen eines befestigten Gutshauses oder kleinen Turms.

Überragend: Der Bund verfügt über einen Bergfried oder ähnliches.

Außerordentlich: Der Bund besteht aus einer befestigten und gut ausgebauten Burg, wahrscheinlich mit Ringmauer, Schießscharten und Burggraben.

Legendär: Der Bund nutzt magische Verteidigungsanlagen, wie die Grenzen einer Regio, unsichtbare Mauern, gläserne Klippen oder ähnliches.

Ressourcenverwaltung

In den meisten Fällen verfügt ein Bund über einen Autokraten, welcher die Ressourcen verwaltet. Dabei muss dieser in den Jahreszeitentätigkeiten Arbeitspunkte generieren, um die Funktionalität des Bundes gewähren zu können.

Arbeitspunkte-Summe pro Jahreszeit:

$$\text{Arbeitspunkte-Summe:} \\ \text{(Intelligenz + Profession Autokrat)} \\ \times \text{ Wohlstands-Modifikator}$$

Der Wohlstands-Modifikator bei armen Bündlen beträgt x2, bei wohlhabenden Bündlen x6, bei anderen x3. Dabei muss der Autokrat in jedem Jahr **36 Arbeitspunkte** erreichen (so dass der Autokrat eines reichen Bundes 1 Jahreszeit für die Arbeitspunkte-Generierung aufbringen muss, ein armer Bund 3 und durchschnittliche Bünde 2 Jahreszeiten).

$$\text{Zielwert des Autokraten:} \\ \text{36 +/- Modifikation durch: Über-/Unterbevölkerung,} \\ \text{Zufällige Ereignisse, Kosten der Ressourcen,} \\ \text{magische Verbesserungen}$$

Einmal pro Jahr (in der Regel im Sommer) sollte dann Überprüft werden, ob der Autokrat erfolgreich gewirtschaftet hat oder eben nicht.

Drei Verwalter

Ein Bund kann sich auch dafür entscheiden, anstelle von einem einzelnen Autokraten drei Verwalter einzusetzen, welche sich um die Ressourcen kümmern. Dabei hat jeder von ihnen jeweils drei Ressourcen unter seiner Leitung.

- Der **Vogt** kümmert sich um die alltäglichen Belange, die Beheizung der Räume, den Zustand der Gebäude und Unterhaltung der besonderen Bewohner. Er verwaltet die Ressourcen Ausrüstung, Laboratorien und Spezialisten.
- Der **Kammerherr** überwacht das Vermögen des Bundes und die alltäglichen Ausgaben. Er hat auch die Aufsicht über die Dienerschaft und die Versorgung der Bewohner. Er verwaltet die Ressourcen Diener, Geldsäckel und Versorgung.
- Der **Turbahauptmann** oder Marschall beaufsichtigt den Zustand der Verteidigungsanlagen, führt die Turba an und muss den Zustand der Bewaffnung im Auge behalten. Er verwaltet die Ressourcen Soldaten, Rüstzeug und Verteidigungsanlagen.

Jeder Verwalter generiert seine eigenen Arbeitspunkte mit dem gleichen Zielwert wie der Autokrat (also üblicherweise 36), Jede Modifikation der Arbeitspunkte beeinflusst im Normalfall die Schwierigkeit alle drei Verwalter gleichermaßen, sofern nicht anders erwähnt. Jeder von ihnen hat aber ein separates Verwaltungslager (siehe dort).

Beim Erwirtschaften von Gewinn kann jeder Verwalter eine seiner drei Ressourcen steigern, sofern ihm dies seine eigenen Arbeitspunkte erlauben.

Kosten der Ressourcen

Für besonders hochwertige oder auch schlechte Ressourcen kann sich die Anzahl an erforderlichen Arbeitspunkten für den Autokraten verändern. Dies ist folgend angegeben:

Ressourcenqualität	Modifikation auf Arbeitspunkte-Zielwert
Vernachlässigbar	-4
Minderwertig	-1
Durchschnittlich	0
Überragend	+1
Außerordentlich	+4

Dieser Modifikator gilt für jede einzelne Ressource. So muss der Autokrat eines Bundes mit überragenden Soldaten (+1), aber minderwertiger Versorgung (-1) 36 Arbeitspunkte aufwenden, der eines Hauses mit vernachlässigbarem Geldsäckel (-4) und minderwertigen Laboratorien (-1) nur 31 Arbeitspunkte.

Legendäre Ressourcen kosten eine variable Anzahl an Kosten. Eine weltliche Ressource könnte hierdurch gänzlich ersetzt werden (was vier Arbeitspunkte jährlich einspart) oder aber die legendäre Ressource andere oder gleichwertige Kosten wie eine weltliche Ressource verursachen.

Zufällige Ereignisse

Jedes Jahr kann der Erzähler auf der Tabelle Zufällige Ereignisse würfeln und diese dann befolgen. Dabei kann er noch einen optionalen Modifikator zum Wurf hinzunehmen. Beanspruchte der Bund sein Einkommen stark, versucht er sein Einkommen zu verbessern oder aber ist die örtliche Wirtschaft eher angeschlagen, würde dies einem positiven Modifikator entsprechen. Auswirkungen, die eine Veränderung der Ressourcen des Bundes bewirken könnten (wie ein harter Winter, Krieg im Land oder anderes), würden einen negativen Modifikator hervorrufen. Der Modifikator sollte bei 1 – 3 liegen. Ein ebensolcher kann auch bei einem Wurf auf die Untertabellen herangezogen werden, wobei ein negativer Modifikator die Ressourcen und das Einkommen des Bundes eher stärker beanspruchen, während eine positive Zahl eine verbesserte Chance bieten, dass der Bund ein erhöhtes Einkommen erhält oder die Arbeit des Autokraten erleichtert wird.

Alternativ kann der Erzähler auch ein bestimmtes Ereignis dem Bund in einem Jahr zuordnen, welches er für passend hält.

Die Veränderungen durch diese Ereignisse sind permanent, auch wenn sie durch Geschehen in den Folgejahren wieder negiert werden könnten.

Besitzt der Bund mehrere Einkommensquellen, kann der Erzähler zufällig bestimmen, welche Quelle von einem Ereignis beeinflusst wird und wie viele insgesamt betroffen sind.

Zufällige Ereignisse	
3 oder weniger	Wurf auf der Tabelle „sich verändernde Arbeit“
4 – 8	Kein Ereignis und keine Veränderung
9 oder mehr	Wurf auf der Tabelle „sich veränderndes Einkommen“

Sich veränderndes Einkommen

2 oder weniger	Rezession: Das Einkommen des Bundes wird um 10% des Wertes auf der Rang-Einkommen-Tabelle reduziert
3 – 5	Flaute: Das Einkommen des Bundes wird um 5% des Wertes auf der Rang-Einkommen-Tabelle reduziert
6 – 8	Wachstum: Das Einkommen des Bundes wird um 5% des Wertes auf der Rang-Einkommen-Tabelle erhöht
9 oder mehr	Aufschwung: Das Einkommen des Bundes wird um 10% des Wertes auf der Rang-Einkommen-Tabelle erhöht

Sich verändernde Arbeit

1 oder weniger	Hyperinflation: +3 zum Zielwert der jährlichen Arbeitspunkte des Autokraten oder aller Verwalter
2 – 3	Inflation: +1 zum Zielwert der jährlichen Arbeitspunkte des Vogts oder Autokraten
4 – 5	Inflation: +1 zum Zielwert der jährlichen Arbeitspunkte des Kammerherren/Autokraten
6 – 7	Inflation: +1 zum Zielwert der jährlichen Arbeitspunkte des Turbahauptmanns oder Autokraten
8	Deflation: -1 vom Zielwert der jährlichen Arbeitspunkte des Vogts oder Autokraten
9	Deflation: -1 vom Zielwert der jährlichen Arbeitspunkte des Kammerherren oder Autokraten
10	Deflation: -1 vom Zielwert der jährlichen Arbeitspunkte des Turbahauptmanns oder Autokraten
11 oder mehr	Ökonomischer Aufschwung: -3 vom Zielwert der jährlichen Arbeitspunkte des Autokraten oder aller Verwalter

Gewinn erwirtschaften

Steigt die Anzahl der erreichten Arbeitspunkte des Autokraten über die Ziel-Arbeitspunkte, so macht er einen Gewinn. Dieser wird zum **Vorratslager** des Autokraten addiert, er kann aber auch sich dafür entscheiden, diese überschüssigen Punkte aus dem Lager einmal jährlich (sofern er in diesem Jahr Gewinn erzielt hat) dafür einzusetzen, um eine Ressource um 1 Qualitätsstufe zu erhöhen. Eine Ressource kann höchstens auf Außerordentlich erhöht werden. Das Erhöhen einer Ressource senkt die Höhe der gelagerten Arbeitspunkte um den folgend angegebenen Wert:

Neue Qualität	Erforderliche Arbeitspunkte
Minderwertig	20
Durchschnittlich	30
Überragend	40
Außerordentlich	50

Die Erhöhung der Qualität einer Ressource nimmt meist ein oder zwei Jahreszeiten in Anspruch, bis sie in Kraft tritt.

Vorratslager

Ein Bund kann nicht aufgewendete Arbeitspunkte in seinem Vorratslager legen. Diese können irgendwann in der Zukunft für die Steigerung einer Ressourcenqualität, des jährlichen Gewinns oder zum Verringern einer Misswirtschaft verwendet werden.

Den jährlichen Gewinn steigern

Auch wenn im Laufe der Jahre das jährliche Einkommen steigen (oder auch sinken) kann, verändert sich dadurch nicht der Rang der Einkommensquelle. Um den Einkommensrang um 1 Stufe zu erhöhen, muss der Bund 360 Arbeitspunkte aufwenden. Dabei sollte diese Veränderung aber auch erst durch eine entsprechende Geschichte geschehen (Erweiterung der Herde, Erwerb einer neuen Silbermine, etc.). Wird der Bund von drei Verwaltern bewirtschaftet, so muss jeder von ihnen mindestens 72 Arbeitspunkte von der Gesamtsumme einsetzen, sie können aber ihre Punkte zusammen legen, um die 360 Arbeitspunkte zu erreichen.

Die mageren Jahre

Erreicht der Autokrat nicht die erforderlichen Arbeitspunkte für ein Jahr, so hat er Verlust eingefahren. Für je 5 begonnene, fehlende Arbeitspunkte muss eine der Ressourcen des Bundes um 1 Qualitätsstufe gesenkt werden. Pro Jahr kann eine Ressource dadurch um höchstens 2 Qualitätsstufen und nicht unter *vernachlässigbar* sinken. Das weltliche Gegenstück zu einer legendären Ressource kann dabei ebenfalls sinken, ohne dass die legendäre Ressource betroffen ist. Der Spieler des Autokraten entscheidet, welche Ressource betroffen ist (wenn der Bund über drei Verwalter verfügt, so entscheidet derjenige, welcher den Verlust bewirkt hat, und es muss auch eine Ressource in seinem Resort sein). Jede Senkung sollte dabei um ein Ereignis herum geschehen.

Hat der Autokrat oder die Verwalter Arbeitspunkte der vergangenen Jahre im Vorratslager gespart, so können zwei dieser Arbeitspunkte nun aufgewendet werden, um 1 Punkt des Verlustes zu verringern. Falls drei Verwalter den Bund aufsehen, so gelten für den Vorrat des mit dem Verlust beschäftigten Verwalters die 2:1 Umwandlung, die anderen beiden können ihre Arbeitspunkte im Verhältnis 3:1 dem Verlust entgegen steuern.

Magische Verbesserungen

Magie kann durch vier Möglichkeiten zur Erleichterung der wirtschaftlichen Situation eines Bundes beitragen:

Reduzierung erforderlicher Arbeitspunkte

Durch die Erschaffung magischer Gegenstände können bestehende Kosten (z.B. durch magisches Licht oder Beheizung) oder der Aufwand zum Aufrechterhalten eines Bundes (Besen, welcher Labore reinigt; ein Kessel, der Essen ohne Koch zubereitet; ein Gerät, das beschädigte Güter repariert) reduziert werden.

Je 20 volle Punkte an konstanten Effekten für den Bund reduzieren den Zielwert der jährlichen Arbeitspunkte um 1. Diese Veränderung bleibt so lange bestehen, wie die Verzauberung im Bund ist.

Neue oder verbesserte Einkommensquelle

Magie kann auch beitragen, eine bestehende Einkommensquelle zu verbessern oder aber eine neue zu eröffnen. Beispielsweise könnte das Getreide besser und widerstandsfähiger wachsen; Fische in die Netze schwimmen; Werkzeug, das beim Abbau von Mineralien hilft, usw. Mit Zustimmung des Erzählers können je 20 volle Effektstufen eine 5% Erhöhung des Basiswertes einer Einkommensquelle bewirken.

Generierung von Reichtum

Mit Magie kann auch Reichtum direkt oder indirekt erschaffen werden. Wird der Reichtum direkt erschaffen (Erschaffung von Silber), so addiert ein Spruch der 20. Stufe etwa 100 Pfund oder 100 Arbeitspunkte in den Vorrat des Bundes oder des Kammerherren, falls es drei Verwalter gibt. Damit kann auch die Ressource Geldsäckel gegebenenfalls mehrmals erhöht werden, die später wieder aufgelöst werden kann. Manch andere Dinge könnten auch mit Zauberei erschaffen werden, sind aber vielleicht schwerer zu verkaufen. Hierbei kann der Erzähler bestimmen, dass sie für jede Effektstufe nur 1 Arbeitspunkt einbringen.

Für je 5 bis 10 erschaffene Arbeitspunkte kann der gleiche Effekt nicht mehr ohne Abzug für je ein Jahr erneut angewandt werden (der oben genannte Silber-Effekt würde also eine erneute Anwendung des gleichen Zaubers ohne Abzüge erst nach mindestens 10 Jahren möglich machen). Wird er dennoch angewendet, so wird die Ausbeute an Arbeitspunkten oder mystischen Pfund halbiert, bei einer dritten Anwendung innerhalb der Erholungszeit nochmals halbiert (also insgesamt durch vier geteilt), usw.

Bestimmte Tribunale könnten noch weitere Auflagen bezüglich des magischen Erschaffens von Reichtum machen.

Legendäre Ressourcen

Diese Art von Ressourcen kann eine ganze Ressource gänzlich durch Zauberei ersetzen. Dies könnte aufgrund der Existenz einer Verzauberung, eines magischen Wesens oder ähnlichem sein. Sie benötigt keine Aufwendung von Arbeitspunkten zur Aufrechterhaltung, der Bund könnte aber für das nichtmagische Gegenstück dieser Ressource noch weiterhin Arbeitspunkte aufbringen müssen (damit im Fall des Wegfalls der Legendären Ressource noch eine Quelle vorhanden ist). Die Legendäre Ressource kann jede beliebige Qualität an Ressource annehmen.

Vorzüge und Aufhänger für den Bund

Vorzüge verbessern den Bund oder seine Beziehungen zu anderen, während Aufhänger ihm und seiner Entwicklung Steine in den Weg stellen oder aber zu neuen Geschichten führen. Es gibt sie – wie Tugenden und Schwächen – in drei Varianten: große (die drei Punkte kosten oder einbringen), kleine (jeweils nur 1 Punkt wert) und freie (die keine Punkte kosten oder einbringen). Es können so viele Vorzüge und Aufhänger genommen werden wie gewünscht, am Ende aber müssen sie sich zur Bunderschaffung ausgleichen.

Örtlichkeit

Diese Vorzüge und Aufhänger befassen sich mit dem physischen Ort des Bundes

Größe Vorzüge (Örtlichkeit)

Ausgezeichnete Aura: Die Aura des Bundes besitzt eine sehr vorteilhafte Ausrichtung, wie z.B. *Glück* oder *Heilung*.

Bewusster Ort: Der Ort um den Bund herum ist irgendwie sich bevorstehender Probleme bewusst und warnt die Bundbewohner davor. Dies könnte ein mächtiger Geist sein, der mit der Erde oder dem Wind herum verschmolzen ist, ein Feenwesen oder ähnliches.

Fantastische Umgebung: Der Bund befindet sich an einem Ort, wo nur Magie das Überleben der Menschen sichert. Beispiele könnten ein Magma See, unterhalb des Meeres oder in Arkadien sein. Eine Invasion durch die Sterblichen ist nahezu ausgeschlossen.

Große Immunität: Innerhalb des Bundes sind alle Bewohner vor einer Form des Schadens, Einfluss oder einer sonstigen Schwäche (z.B. Lykantropie) immun. Dies bedeutet aber, dass die Truppe ihre Charaktere nicht auf diesen Vorzug eingestellt hat.

Mächtige, begrenzte Aura: In einem engeren Gebiet steigt die Aura um +1. Dies ist vor allem sinnvoll, wenn die Aura um den Bund herum schon 5 beträgt und die Bundbewohner so bei einer mächtigeren Aura getrennt von dieser sind. Irgendetwas grenzt oder zeichnet dieses Gebiet ab (beispielsweise ein Monolith).

Natürliche Festung: Der Bund ist nahezu uneinnehmbar, da es nur einen Weg dorthin gibt und dieser gut zu verteidigen ist.

Regio: Der Bund liegt in einer Regio, welche nur örtliche Führer sicher durchschreiten können. Gelingt es nicht, dem richtigen Pfad zu folgen, kehren die meisten in die Welt der Sterblichen zurück, manchmal führt der Weg aber auch zu einer Grube voll mit Monstren, einem Verlies oder ähnlichem.

Zeitstreckung oder -verkürzung: Der Bund befindet sich an einem Ort – meist in einer Regio – wo die Zeit nicht vergeht wie im restlichen, mystischen Europa. Bei Zeitstreckung scheint für Außenseiter, dass die Bundbewohner länger leben, sich aber auch langsamer entwickeln. Bei verkürzter Zeit ist dies genau das Gegenteil. Visquellen innerhalb dieser Zone erfrischen sich in irdischer Zeit.

Kleine Vorzüge (Örtlichkeit)

Abgeschieden: Der Bund liegt sehr abgeschieden und bekommt nur von sehr wenig Menschen Besuch. Dieser Vorzug kann nicht mit folgenden Aufhängern normalerweise genommen werden: Straße, Stadt und eventuell auch weitere.

Aura: Die magische Aura des Bundes steigt um +1, dieser Vorzug kann bis zu siebenmal gewählt werden. Das gesamte Bundvolk lebt in dieser Aura.

Bundkapelle: Innerhalb oder in der Nähe des Bundes wurde eine Kapelle errichtet. Diese hat eine göttliche Aura von 3, welche auf deren Gelände andere Auren von gleicher oder geringerer Größe überragt. Sofern die Kapelle keine Glocken hat, bezieht sich die Aura nur auf das direkte Gebiet, der Rest des Bundes wird hiervon nicht betroffen. Der Bund muss den Kaplan bezahlen, der wie ein Spezialist zählt. Unter christlichen Menschen zählt die Kapelle als -20-Modifikator bezüglich deren Loyalität.

Einladende Umgebung: Die Umgebung des Bundes ist sehr ansehnlich und einladend. Dies könnte aufgrund der Aura oder auch ein natürlicher Effekt sein. Dadurch wird es leichter sein, neues Bundvolk zu rekrutieren.

Endlose Aura: Die Aura könnte sich über ein Gebiet von bis zu 5 Meilen erstrecken.

Feindliche Umgebung: Der Bund befindet sich in lebensfeindlicher Umgebung, fernab von anderen Siedlungen (z.B. oberhalb der Baumlinie oder in einer Höhle unter der Erde).

Gesetze wider die Natur: Innerhalb der Aura des Bundes sind einige Naturgesetze nicht mehr gültig (z.B. könnte Glas hart wie Stein sein, jungfräuliche Kinder können fliegen).

Gesundes Merkmal: Eine Eigenheit am Bund bewirkt, dass es einer höheren Lebenserwartung in der Gegend gibt. Alle dortigen Bewohner erhalten einen Bonus von +1 auf Alterungs- und Genesungswürfe. Dieser Vorzug kann dreimal gewählt werden.

Immunität: Innerhalb des Bundes sind alle Bewohner vor einer spezifischen Form des Schadens oder schädlichem Einfluss (z.B. Lepra) immun.

Mystisches Portal: Der Bund kontrolliert ein mystisches Portal (z.B. ein Mercere Portal, Tor nach Arcadia oder Eingang in eine ihnen freundlich gesonnene Regio).

Regio: Der Bund befindet sich in einer Regio, welche man auf vielerlei Arten betreten kann. Die Bundbewohner könnten Maßnahmen ergreifen, um die Eintrittsmöglichkeiten zu beschränken, diese werden aber niemals perfekt und hundertprozentig sicher sein.

Schwieriger Zugang: Der Bund ist nur schwer zu erreichen – beispielsweise über einen Gebirgspass oder Inseln an einer Küste.

Stadt mit Charta: Der Bund ist eine Stadt mit einer großzügigen Charta (welche ihn womöglich auch von Abgaben und Steuern befreit), die er von einem Adligen erhalten hat. Von Zeit zu Zeit könnte der Adlige aber Unterstützung von den Magiern verlangen oder wichtige Straßen und Wege zur Stadt besteuern. Dieser Vorzug kann nicht mit dem Aufhänger *Stadt* gewählt werden.

Vorteilhafte Aura: Die Aura des Bundes besitzt eine Ausrichtung, die eine bestimmte Tätigkeit unterstützt, wie z.B. eine Ausrichtung auf eine bestimmte *Kunst* oder ein Gefühl, wie *aufmerksam* oder *respektvoll*.

Große Aufhänger (Örtlichkeit)

Fehlende Aura: Im Gebiet des Bundes gibt es keine Aura.

Große Immunität: Innerhalb des Bundes sind alle Bewohner vor einer Form des Schadens, Einfluss oder einer sonstigen Schwäche (z.B. Lykantrophi) immun. Die Truppe hat ihre Charaktere an diese Immunität angepasst.

Immer in Bewegung: Der Bund ist immer in Bewegung – vielleicht besteht er aus mehreren Wagen oder befindet sich auf einem Schiff. Würde er sesshaft werden, würde er mindestens sein Einkommen verlieren.

Magisches Unglück: Vor langer Zeit geschah auf dem Grund des Bundes ein übernatürliches Unglück und – sofern sich die Magier davon nicht entfernen – es könnte sich irgendwann erneut wiederholen.

Mystischer Pfad: Der Bund befindet sich an einem mystischen Pfad (einer Leelinie beispielsweise), welche auf viele mystische Wesen benutzen, so dass diese oft beim Bund auftauchen.

Regio: Es gibt auf dem Grund des Bundes eine Regio, dieser ist aber nicht Teil davon. Die Bewohner der Regio könnten kommen und gehen, sowie Probleme verursachen. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Entspringt die Regio nicht dem magischen Reich, so zählt dieser Aufhänger zusätzlich noch als kleiner Aufhänger.

Stadt: Der Bund liegt innerhalb der Grenzen einer Stadt. Die Mehrheit der Stadtbewohner ist nicht teil des Bundes und die Stadt selbst wird auch nicht von diesem regiert.

Stark veränderbar: Abgesehen von den Bundbewohnern kann sich alles im Bund auf übernatürliche Weise verändern. Diese Veränderung ist für die Magi nur sehr schwer oder gar nicht vorhersehbar.

Ungeheuer: Eine mächtige, mystische Kreatur lebt im Bund. Sie kann einem beliebigen Reich angehören und ist zu mächtig, als dass die Charaktere sie zu Beginn der Chronik besiegen könnten.

Kleine Aufhänger (Örtlichkeit)

Belästigung für die Bewohner: Eine mindere mystische Kreatur oder eine Gruppe von Kreaturen wohnt innerhalb des Bundes. Die Handlungen sind nicht schlimmer als kleiner Vandalismus, aber könnten Unrat, Ausgaben und Diskussionen hervorrufen. Diese Störung könnte beseitigt werden, was aber ein langwieriger Prozess ist.

Bösartiges Brauchtum: Einige mystischen Züge des Bundes werden durch bösartige Rituale aufrechterhalten. Die meisten Bewohner in der Umgebung wissen davon und können dies vermeiden. Beispielsweise könnte man jemanden opfern müssen, eine große Sünde vollführen, eine bestimmte Person für gewisse Zeit gefangen halten oder eine bestimmte Personengruppe erniedrigen.

Feenaura: Die Aura um den Bund herum ist dem Feenreich zugeordnet. Diese sind sehr neugierig über die Tätigkeiten der Magi und empfinden jeglichen Versuch, ihren Zugang zum Gebiet zu beschränken, als Angriff.

Flackernde Aura: Gelingt es dem Bund nicht, jedes Jahr eine relativ leichte Aufgabe zu erfüllen, sinkt die Aura für den Rest des Jahres um 1. Falls die Bundbewohner dahinter kommen, was der Auslöser für das Flackern war, könnten sie dieses sogar stoppen.

Kleinstadt: Der Bund befindet sich in einer Kleinstadt oder einem großen Markt. Viele der Bewohner sind nicht teil des Bundes und dieser kontrolliert die Siedlung auch nicht.

Regio: Es gibt auf dem Grund des Bundes eine Regio, dieser ist aber nicht Teil davon. Die Magier kennen nicht alle Bestandteile dieser Regio. Falls sich der Bund in einer Regio befindet, so könnte dies eine zweite Regio sein.

Entspringt die Regio nicht dem magischen Reich, so zählt dieser Aufhänger wie zwei kleine Aufhänger.

Regio mit unerwarteten Eingängen: Der Bund befindet sich in einer magischen Region, welche aber auf vielen Wegen betreten werden kann. Von den meisten Arten wissen die Bundbewohner nicht, sondern stolpern vielleicht zufällig darüber.

Schlecht zu verteidigen: Der Ort des Bundes ist schlecht gewählt. Er könnte leicht zu überfluten oder schlecht zu verteidigen sein. Daher müssen die Magi gute Beziehungen zu ihren Nachbarn pflegen, um solch ein Unglück nicht eintreten zu lassen.

Schwache Aura: Die Aura des Bundes wird um 1 Punkt permanent gesenkt.

Straße: Der Bund liegt an einer wichtigen, weltlichen Straße, Fluss oder Meeresroute. Dadurch bekommt der Bund oft Besuch, was Geschichten bringt oder verursacht.

Spukort: Geister spuken im Bund herum. In der Regel möchten sie noch etwas erledigt sehen, wobei die Bundbewohner ihnen helfen können.

Störende Aura: Die Aura des Bundes besitzt eine Ausrichtung, welche eher hinderlich und störend ist. Beispiele wären eine Ausrichtung auf *Perdo* oder Gefühle wie *respektlos* oder *leichtsinnig*.

Ungesunde Umgebung: Aufgrund der eher ungesunden Umgebung ist die Lebensspanne und Gesundheit der Bevölkerung am Bund verkürzt. Alle Bundbewohner erhalten -1 auf Alterungswürfe. Dieser Aufhänger kann bis zu dreimal gewählt werden, hat aber keine Auswirkungen auf Personen mit hermetischen Langlebkeitsritualen.

Unkontrolliertes Portal: Auf dem Gelände des Bundes befindet sich ein mystisches Portal (z.B. ein Mercere Portal, Tor nach Arcadia oder Eingang in eine Regio). Die Bundbewohner kontrollieren dieses Portal jedoch nicht und daraus könnten unliebsame Besucher treten.

Unstete Reisen: Der Bund bewegt sich fort, aber diese Reisen sind unberechenbar und von Zeiten unterbrochen, wo er sich irgendwo nieder lässt. Eine Karawane, welche sich im Sommer bewegt und in den Wintermonaten rastet, wäre solch ein Beispiel.

Veränderbar: Der Stoff der Realität verändert sich selbst für Personen ohne die Gabe auf einfache Weise innerhalb des Bundes. Beispielsweise könnte ein Gesang die Farbe von Kleidung oder das Aussehen verändern, Gefühle könnten sich manifestieren, usw.

Verdorbenes Gebiet: Ein Teil des Gebietes um den Bund herum besitzt eine infernale Aura. Dies ist ein Samen für die Korrumpierung des Bundes.

Verflucht: Der Bund wurde von einem übernatürlichen Fluch getroffen, welcher stark genug ist, um den *Aegis von Heim und Herd* zu durchdringen. Die meisten Flüche sind nicht tödlich (ein Fluch könnte sein, dass sich sämtlicher Wein in Säure verwandelt).

Verformtes Vieh: Das Vieh des Bundes ist stark verformt, was es sehr verdächtig gegenüber anderen macht, welche es sehen. Ein kleiner Teil davon könnte hierdurch auch nützliche Kräfte entwickelt haben, der Großteil ist aber einfach als Monster zu bezeichnen. Ist die Herde groß genug, könnte sie auch als Muto-Vis-Quelle dienen (die separat zu erwerben ist).

Verformung nach einem Muster: Die Verformung, welche Wesen innerhalb der Grenzen der Aura des Bundes erfahren, ist nicht chaotisch, sondern folgt einer gewissen Struktur oder einem bestimmten Motiv. Dies könnte auf die Gründer des Bundes, die Geschichte des Ortes oder anderer, markanter Punkte zurückzuführen sein.

Befestigung

Diese Kategorie beschäftigt sich mit den Verteidigungsanlagen des Bundes – sofern vorhanden.

freie Wahl (Befestigung)

Insel: Der Bund ist von allen Seiten von Wasser umgeben, wengleich eine Furt oder eine Brücke dorthin führt. Die Gebäude des Bundes eignen sich nicht als Verteidigung im Falle einer Belagerung oder eines Angriffs. Der Landesherr sieht den Bund nicht als Bedrohung an, könnte aber Steuern verlangen von der vermeintlichen Siedlung.

Anwesen: Der Bund hat seinen Sitz in einem Anwesen, meist ein zweistöckiges Steingebäude mit kleineren Nebengebäuden aus Holz. Das Gebiet ist meist von einer knapp 2 Schritt hohen Steinmauer ohne Wehrgang umgeben. Es kann seine Bewohner vor Banditen oder ähnlichem beschützen, aber nicht vor einem gezielten, großen Angriff. Ebenso kann es keine Ritter versorgen. Ein Anwesen erregt bei Adligen in der Regel keine Aufmerksamkeit.

Rundfestung: Hierbei befindet sich um eine künstliche Insel aus meist Erdboden eine 6 Schritt breite und tiefe kreisrunde Grube und darum eine Ringwall aus Erde (der auch bis zu 5 Schritt hoch sein kann, auf dem oft auch eine bis zu 2 Schritt hohe Holz- oder Steinmauer steht). Auf dieser Insel (die oft von einer Holzpalisade umgeben ist) finden sich mehrere Gebäude, oftmals auch ein hölzerner Turm (bei einer Motte ist dieser auf einem Hügel, aufgrund des Fundaments kann er nicht aus Stein erbaut werden). Manchmal wird das Innere auch nochmals in zwei Ringe unterteilt (den Inneren für die Herrscher, der Äußere für das Volk). Eine Rundfestung kann keinem gezielten Angriff standhalten, wohl aber als Ausgangspunkt für eine Rittermacht dienen – was Adlige in bis zu 10 Meilen Entfernung alarmiert. Der Aufhänger *Burg* wird benötigt.

Kleiner Turm: Der Bund wurde um einen kleinen Turm herum angelegt, der vier Stockwerke hoch ist und über ein oder zwei Räume je Stock verfügt. Oftmals wird um den Bund herum noch eine einfache, bis zu zwei Schritt hohe, Steinmauer gebaut. Das Wohnen in einem solchen Turm ist unbequemer als in einem Anwesen, allerdings sind die Verteidigungsmöglichkeiten besser (bessere Sicht und Möglichkeit, den Feind von oben her zu angreifen). Auch ein Turm kann einem gezielten Angriff nicht standhalten und ist auch nicht fähig, einer kleinen Streitkraft als Ausgangspunkt zu dienen. Er weckt aber meist nicht den Argwohn von Adligen in der Nähe.

Größe Vorzüge (Befestigung)

Burghof: Die meisten wichtigen Gebäude des Bundes wurden am Wall entlang gebaut, und im Falle einer Verteidigung zog man sich in das am besten zu verteidigende Gebäude zurück, in der Regel das Torhaus oder den Bergfried. Der Aufhänger *Burg* wird hierfür benötigt. Dieser Vorzug beinhaltet *Zinnenwall und Wehrturm*.

Magische Festung: Dies ist ein Sammelbegriff für eine durch Magie erschaffene Behausung. Wie sich dies äußert und die Festung aussieht, ist der Truppe überlassen. Falls sie den Argwohn umliegender Adliger erwecken könnte, muss der Aufhänger *Burg* mit gewählt werden.

Torhausturm: Das Haupthaus des Bundes befindet sich in einem Torhausturm, welcher meist drei Stockwerke hoch ist. Unten befindet sich das Vorratslager, der mittlere Stock beinhaltet Wohnraum, Ausrüstung und die Zugvorrichtung für das Tor. Ganz oben residieren die hohen Herren. Der Aufhänger *Burg* wird hierfür benötigt. Dieser Vorzug beinhaltet *Zinnenwall und Wehrturm*.

Überragende Konstruktion: Dieser Vorzug beinhaltet eine Burg, welche von solch überragender und fortschrittlicher Bauweise ist, dass sie für viele als magisch gilt, wengleich nur hervorragende Konstrukteure am Werk waren. Der Aufhänger *Burg* wird hierfür benötigt.

Zinnenwall und Wehrturm: Der Zinnenwall, welcher um den Bund und seine Gebäude herum führt, ist etwa 10 Schritt hoch und zwischen 2,5 und 6 Schritt dick. Im inneren des gemauerten Walls liegen schwere Steine. Wehrtürme sind an einem Zinnenwall herum positioniert (wobei jeder zusätzliche Turm mehr Aufmerksamkeit bei örtlichen Adligen erregt). Wird ein solcher Wehrturm bewohnt, so bietet er nur noch eingeschränkten Nutzen im Fall einer Verteidigung. Nach Wunsch der Truppe kann auch ein mit Wasser gefüllter Burgraben um den Wall herum gehen. Ebenso könnte der Wall über Schießscharten und die Türme über Pechnasen oder die Burg über eine Vorburg oder ähnliches verfügen. Der Aufhänger *Burg* wird hierfür benötigt. Zudem beinhaltet er entweder den Vorzug *Turmfestung*, *Hohe Halle* oder *Hügelfestung*.

Kleine Vorzüge (Befestigung)

Belagerungswaffen: Der Bund besitzt Belagerungswaffen auf seinen Zinnen oder auf erhöhten Positionen – oder zu Friedenszeiten abgebaut in einem Lager.

Erlass zur Verteidigung: Eine dazu berechnigte Person hat dem Bund erlaubt, Verteidigungsanlagen zu errichten. Manche Quaesitoren könnten über diese Entwicklung argwöhnisch sein, da sie nicht wissen, wie diese Vereinbarung zustande kam.

Felsfundament: Die Hauptgebäude des Bundes wurden auf felsigem Gestein gebaut und nicht auf losen Steinen. Dies macht das Minenbauen eines Sappeurs bei Belagerungen unmöglich. Der Nachteil ist, dass diese Gebäude unter normalen Umständen keinen Brunnenschacht oder unterirdischen Lager haben können.

Groß und Labyrinthartig: Der Grund des Bundes ist so riesig und verschlungen, dass kaum jemand alles davon gesehen hat, geschweige denn sich dort überall orientieren kann. Manche Bereiche werden nur äußerst selten, vielleicht nur alle paar Jahre, genutzt. Es könnten sich dort auch ganze Subkulturen gebildet haben.

Hohe Halle: Eine hohe Halle ist ein in der Regel zweistöckiges Wehrgebäude (ähnlich einem Anwesen) aus festem Stein und es besitzt nur wenige Zugänge. Steht die Halle nicht auf einem Hügel, so sind die umgebenden Wälle oftmals höher als das Gebäude selbst, was ein Nachteil für die eigenen Fernkämpfer ist. In der Regel wird ein leichter Argwohn bei den örtlichen Adligen durch solch ein wehrhaftes Gebäude hervorgerufen. Der Aufhänger *Burg* wird hierfür benötigt.

Hügelfestung: Die Hügelfestung ist eine steinerne Variante der Motte, Hoffestung oder der Ringfestung und ähnelt diesen sehr. Anstelle der Holzpalisade findet sich dort ein zwei Stockwerke hohe Steinmauer (2,5 bis 5 Schritt dick) mit Zinnen und Wehrgang. Die Gebäude im inneren sind meist aus dünnem Stein oder Holz und nutzen den Steinwall als ihre Außenwand, der Zugang erfolgt über einen zwei Stockwerke hohen Steinturm mit Zinnen auf dem Dach. Auf einem Der Aufhänger *Burg* wird hierfür benötigt.

Prächtiges Gebäude: Der Bund verfügt über ein prachtvolles Gebäude, welches den Reichtum und die Macht der Magier widerspiegelt oder deren Sinn für das Schöne. Der Aufhänger *Burg* wird nur benötigt, falls mehrere Prachtgebäude so zusammen stehen, dass sie genau so bedrohlich auf Adlige wirken wie eine Festung. Schießscharten und verzierte Pechnasen, Fallgruben, Vorburgen oder beengte Gänge (die den herannahenden Feind Beschuss aussetzen) könnten so etwas darstellen.

Turmfestung: Der Turm einer solchen Festung ist meist vier Stockwerke hoch, der Zutritt erfolgt über eine Leiter zum zweiten Stockwerk hin. Auf dem Dach gibt es in der Regel Zinnen. Dieser Turm wird von einem Hof umgeben, der wiederum von einer 10 Schritt hohen, dicken Steinmauer mit Wehgang umringt ist. Der Zugang hierfür wird von einem zweistöckigen Torhaus geschützt. Der Aufhänger *Burg* wird hierfür benötigt.

Wichtiges Gebäude: Der Bund verfügt über ein zusätzliches, wichtiges Gebäude, welches nicht in einem anderen Vorzug aufgeführt ist. Dieser Vorzug kann mehrmals gewählt werden. Dies könnte beispielsweise auch ein mit Wasser gefüllter Graben um den Bund herum sein.

Größe Aufhänger (Befestigung)

Burg: Eine Burg kostet ein Vermögen, kann eine Streitmacht beherbergen und so als Ausgangspunkt für Eroberungen dienen – weshalb ein Burg gleichzeitig ein Anspruch auf politischen Einfluss ist und dementsprechend weder von kirchlichen noch von weltlichen Autoritäten in der Umgebung ignoriert werden kann. Von dort aus kann eine Ritterbrigade alles in bis zu 10 Meilen Entfernung angreifen und bei Einbruch der Nacht wieder heimkehren (sie legen im Schnitt 20 Meilen am Tag zurück). Deshalb muss ein Bund mit einer Burg so zurückgezogen leben, dass niemand Argwohn hegt oder aber die Bundherren müssen mit den Autoritäten verhandeln. Diesbezüglich benötigen Burgen in verlassenen Gegenden, auf Inseln oder in Regionen nicht diesen Aufhänger.

Kleine Aufhänger (Befestigung)

Außengebäude: Der Bund verfügt über zahlreiche Gebäude außerhalb seiner schützenden Mauern, was Angreifern Deckung bieten kann.

Hölzern: Die wichtigsten Gebäude des Bundes bestehen aus Holz, was eine große Brandquelle bei Angriffen oder magischen Experimenten mit daher eingehenden Explosionen darstellt.

Verfallen: Vieles am Bund ist verfallen und Opfer des Alters geworden – oder aber, die Konstruktion ist einfach sehr schlecht (wie bei manchen Motten, die aus Stein auf einer hölzernen Motte errichtet wurden und es droht, dass der lockere Boden in sich zusammen sinkt).

Ressourcen

Dieser Abschnitt befasst sich mit dem Vermögen des Bundes – in Münze, Vis und Schriften.

Größe Vorzüge (Ressourcen)

Legendäre Ressource: Der Bund verfügt über eine Legendäre Ressource, welche in der Regel keine Arbeitspunkte zur Aufrechterhaltung benötigt und neben der nichtmagischen Ressource existiert.

Reichtum: Eine bestehende, typische Einkommensquelle wird zu einer mystischen Einkommensquelle.

Kleine Vorzüge (Ressourcen)

Günstling von Pfründen: Der Bund kann die Pfründe einer Gemeinde (die sich nicht unbedingt in dessen Nähe befinden muss) einsammeln, was als typische Einkommensquelle zählt. Dafür muss er aber die Vorbereitungen und Besorgungen für die heilige Messe bewältigen. Dieser Vorzug kann mehrmals gewählt werden.

Recht: Der Bund hat ein Recht von einer Autorität zugesprochen bekommen. Dies könnte sein, dass es Treibgut von Wracks einholen oder Teile von Schmugglerware behalten darf. Vielleicht darf er auch Holz von einem königlichen Wald abholen, in einem bestimmten Gewässer fischen oder Zoll erheben. In der Regel hat dieses Recht ein Gefährte zugesprochen bekommen. Dies beschreibt keine zusätzliche Einkommensquelle, sondern, dass eine bestehende einen besonderen Schutz und Gewährleistung erfährt.

Verborgene Ressourcen: Der Bund beherbergt 250 Baupunkte an weiteren Ressourcen, welche aber noch nicht der Truppe zur Verfügung stehen, sondern erst als Abenteuer entdeckt werden kann oder nur hochrangigen Magiern zur Verfügung steht. Dieser Vorzug kann mehrmals gewählt werden.

Visvergabe: Der Bund gibt jedes Jahr einen Teil seines Vis an die Bundmitglieder aus. Dieser Vorzug ist nicht passend, wenn Vis ein Gemeingut des Bundes ist.

Wohlhabend: Eine bestehende, typische Einkommensquelle wird zu einer großen Einkommensquelle.

Zweites Einkommen: Der Bund verfügt über eine zweite, typische Einkommensquelle.

Größe Aufhänger (Ressourcen)

Gewaltige Naturkatastrophe: Innerhalb der ersten fünf Jahre der Sage geschieht eine Naturkatastrophe, welche die Wirtschaft und möglicherweise die Landschaft selbst der gesamten Region ernsthaft verändert. Dadurch geht die primäre Einkommensquelle des Bundes verloren, neben anderen Schwierigkeiten (wie Hungersnöten oder ähnliches). Dieser Aufhänger kann mit *Ressource mit Nachteil* verbinden, falls diese mit der Katastrophe und der Einnahmequelle ebenfalls verschwinden wird.

Große Armut: Der Bund verfügt über keine Einkommensquelle und kann keine Vorzüge wählen, welche das Einkommen steigern würden.

Indiskrete Ressource: Das Einsammeln einer der Ressourcen des Bundes erfordert kriminelle Handlungen (entweder bezogen auf das weltliche oder hermetische Recht, im Falle von Vis-Quellen). Vielleicht bildet ein Trupp von Wegelagerern eine Einkommensquelle oder der Bund bezieht Vis aus dem Blut einer gefangen genommenen Fee.

Stark Verschuldet: Der Bund ist hoch verschuldet und muss jährlich etwa 2/3 seines Einkommens als Zins zurückzahlen. Kommt er seinen Verpflichtungen nicht nach, wird der mächtige Schuldner sicherlich Mittel wissen, um das seinige einzutreiben.

Kleine Aufhänger (Ressourcen)

Armut: Der Bund verfügt nur über eine niedrige Einkommensquelle und kann keine Vorzüge wählen, welche das Einkommen steigern würden.

Illusionäre Ressource: Der Bund verfügt über 250 Baupunkte an Verbesserungen, welche aber nicht wirklich existieren. Diese könnten tatsächlich eine Illusion sein oder aber Ressourcen, die versprochen wurden, aber nie eintreffen. Beim Nutzen dieser Ressourcen wird der Schwindel auffallen und eine Geschichte könnte daraus resultieren, dass man dem Ganzen versucht, auf die Spur zu kommen. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein und mehr als einmal gewählt werden.

Indiskrete Ressource: Das Sammeln einer Ressource erregt bei einer bestimmten Gruppierung (z.B. Adlige, Feen, Quaesitores) unerwünschte Aufmerksamkeit. Dies resultiert etwa alle fünf Jahre in einer Geschichte. Dies könnte das Verkaufen von verzaubertem Wein, Erledigen von Schutzgelderpressungen, Jagen von Feen oder Stehlen der vishaltigen Knochen von einem Dom-Friedhof sein.

Naturkatastrophe: Innerhalb der ersten fünf Jahre der Sage geschieht eine Naturkatastrophe, welche die Wirtschaft und möglicherweise die Landschaft selbst der gesamten Region ernsthaft verändert. Dadurch wird die primäre Einkommensquelle des Bundes halbiert, neben anderen Schwierigkeiten (wie Hungersnöten oder ähnliches). Dieser Aufhänger kann mit *Ressource mit Nachteil* verbinden, falls diese mit der Katastrophe und der Einnahmequelle ebenfalls verschwinden wird.

Regionalprodukt: Der Bund oder die Region um ihn herum produziert bemerkenswerte, wenn nicht gar einzigartige Güter (z.B. Venezianisches Glas, besonderer Käse oder Wein), wodurch man den Bund mit diesen Waren in Verbindung bringt. Dies führt aber auch dazu, dass wohlhabende Personen Leute aus dieser Region zu beeinflussen versuchen.

Ressource mit Nachteil: Der Bund verfügt über 250 Baupunkte an Verbesserungen, welche aber nicht auf ewig bestehen bleiben. Dieser Verlust wird in einer Geschichte dargestellt, und falls sie erfolgreich gelöst wird, kann zumindest die Hälfte der Ressourcen gerettet werden. Falls die Truppe aber katastrophal versagt, könnten sogar das Doppelte der Ressourcen verschlungen werden. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein und mehr als einmal gewählt werden.

Schwindende Ressource: Das Einkommen einer Ressource (sei es eine Einkommens- oder Visquelle) sinkt jedes Jahr um 10%, so dass sie nach 10 Jahren gänzlich verschwunden ist – wenn dies nicht durch eine Geschichte aufgehalten wird. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Umstrittene Ressource: Der Zugriff auf eine der Ressourcen des Bundes ist mit jemand anderem umstritten. Der Bund muss eine Geschichte erfolgreich bestreiten, um für etwa 5 Jahre Zugang zu dieser Ressource zu erhalten. Dieser Aufhänger kann mehrmals genommen werden und unbekannt sein.

Verschuldet: Der Bund ist verschuldet und muss jährlich etwa 1/4 seines Einkommens als Zins zurückzahlen. Um die gesamten Schulden zurückzahlen zu können, muss der Bund mehrere Jahre sparen oder dies in einer Geschichte lösen. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Visbezahlung: Die Mitglieder des Bundes erhalten Vis nur für erledigte Aufgaben.

Vis-Leihgabe: Eine Visquelle des Bundes ist ein Legat (neu gefundene Visquelle außerhalb einer halben Tagesreise des Bundes) oder ein Tropaeum (durch ein gewonnenes Turnier hat der Bund das Recht erhalten, von dieser Quelle zu ernten). Nach sieben Jahren muss der Bund das Tribunal überzeugen, wieder Zugriff auf das Legat zu haben oder aber in einem Turnier gewinnen, um ein Tropaeum zu erhalten. Dies kann mehrmals für verschiedene Visquellen gewählt werden.

Bewohner

Die folgenden Vorzüge und Aufhänger betreffen die Bewohner des Bundes direkt, nicht jedoch die Spielercharaktere. Erfüllt ein Bewohner mehrere Rollen, so muss nur jeweils die kostspieligste bezahlt werden.

freie Wahl (Bewohner)

Bauern: Die Verteidiger des Bundes leben den Rest des Jahres über als Bauern. Sie sind – wenn überhaupt – nur mit günstigen Waffen geschult, aber sehr zäh. Während der Erntezeit kann der Bund kaum auf sie zurückgreifen, allerdings muss er ihnen auch nichts zahlen.

Jäger oder Seefahrer: Die Bewohner des Bundes jagen, fischen oder vollführen eine andere Tätigkeit, welche sie ein wenig im Umgang mit Waffen schult. Sie müssen mit einem Pfennig je Tag für ihre Dienste bezahlt werden, es sei denn, es wurde eine andere Vereinbarung getroffen.

Größe Vorzüge (Bewohner)

Friedfertiger Adliger: Der Bund verfügt über einen Adligen, der als Lehnsherr für das umliegende Land gilt und so dazu führt, dass der Bund Pachtzins von regionalen Bauern erhält.

Magische (Soldaten): Die Soldaten des Bundes verfügen über übernatürliche Reittiere oder magische Ausrüstung, was sie zu einer unmittelbaren Bedrohung für jeden Adligen in der Region macht, wenn dies bekannt wird. Dieser Vorzug erfordert noch einen weiteren Kämpfer-Vorzug.

Schwere Reiterei: Der Bund hat ein Banner von Rittern unter seinem Befehl. Dadurch nimmt es den Adligen dieses Privileg, was sogar zu einem Krieg führen könnte. Ritter sind sehr teuer zu unterhalten, können aber dafür Beutezüge ausführen. Jeder Adlige in der Region wird sehr argwöhnisch auf eine solche Streitmacht reagieren.

Kleine Vorzüge (Bewohner)

Armbrustschützen oder Bürgerwehr: Der Bund zählt Armbrustschützen zu seinen Verteidigern, die täglich 9 Pfennige erhalten. Andere Adlige werden darüber beunruhigt sein. Dies könnte auch eine örtliche Bürgerwehr sein, doch ist dabei das Risiko, dass sie sich gegen den Bund stellen, falls dieser gegen die Interessen von deren Siedlung vorgeht.

Berühmter Bewohner: Ein altes Bundmitglied ist ein Erzmagier des Ordens. Dieser könnte den jüngeren Magi auf vielfältige Weise eine Hilfe sein.

Bundvolk kann schreiben: Die Mehrzahl der Bundbevölkerung kann lesen und schreiben. Mancherorts fallen sie dadurch unter das Kirchenrecht.

Fernkämpfer: Viele der Bundbewohner können mit Fernwaffen umgehen (Bogen, Schleuder, Wurfspeere). Sie verfügen über keine nennenswerte Rüstung, haben aber neben ihrer Fernwaffe noch eine günstige Nahkampfwaffe zur Verteidigung.

Kriminelle: Ein kleiner Trupp Räuber oder Piraten dient dem Bund. Sie könnten ihre frühere Berufung aufgegeben haben oder diese noch nebenher ausführen.

Lokale Sprache: Die örtliche Bevölkerung spricht eine Sprache, welche nützlich für den Bund ist (z.B. Latein oder einen Dialekt, der schwer für potentielle Spione zu erlernen ist).

Loyale Bundbewohner: Die gute Behandlung der Bundbewohner führt zu einer sehr großen Loyalität den Magiern gegenüber. Nach Ausrechnen der Basisloyalität werden ausreichend Loyalitätspunkte hinzu addiert, dass deren vorherrschende Loyalität auf +3 steigt (insgesamt 30 Loyalitätspunkte).

Nützlicher Fluch: Die örtliche Bevölkerung leidet unter einem für sie störenden, für die Magier aber nützlichen Fluch (z.B. könnten sie sich eine bestimmte Zeit lang in Wölfe verwandeln).

Reiterei: Der Bund verfügt über eine Reiterei, für die er auch aufkommt. Dies zieht die Aufmerksamkeit anderer Adliger auf ihn.

Starke Gemeinschaft: Unter dem Bundvolk herrscht eine große Loyalität und man achtet auf sich. Dies macht es schwer, den Bund zu infiltrieren.

Unmenschliche Bewohner: Die Mehrzahl der Bundbewohner sind keine Menschen. Sie verfügen aber über nützliche Fähigkeiten (z.B. Geister, Feen oder erwachte Tiere).

Veteranen: Ein Trupp erfahrener Kämpfer steht dem Bund zur Seite. Sie verfügen über Standard-Waffen und -Rüstungen, ihre Offiziere können aber auch teure Waffen besitzen.

Größe Aufhänger (Bewohner)

Kapitel-Haus: Der Bund verfügt über einen weit entfernten Ort, der so wertvoll ist, dass er dort einen Satellitenbund gegründet hat. Dieser Satellitenbund strebt meist nach Unabhängigkeit, aber durch sanfte Führung kann es dem Bund gelingen, das kleinere Haus weiterhin dazu zu bringen, Vis für ihn zu ernten, bevor es Rivalen machen.

Diabolische Verdorbenheit: Einige der Bundbewohner sind Diabolisten, was aber schwer zu entdecken ist, da von ihren infernalischen Herren ihre Geister vernebelt und Gedanken verschleiert wurden. Sie haben ihre Meister durch perverse Riten eingeladen, so dass die Dämonen im Bund umherwandeln können, wenngleich deren Macht durch den Aegis eingeschränkt wird.

Geteilte Loyalität: Das Bundvolk spaltet sich in verschiedene Fraktionen auf, und die vorherrschende Loyalität wird für jede Fraktion separat berechnet. Diese streiten miteinander, und erhält eine Fraktion Loyalität, so wird sie bei den anderen um 50% des Wertes gesenkt. Beträgt die Differenz der vorherrschenden Loyalität je mehr als 3, so resultiert daraus eine Geschichte. Dieser Aufhänger kann mit anderen genommen werden, der Gewinn von Loyalität einer Fraktion führt aber dann immer zum Verlust beim Wert anderer.

Zerstrittener Rat: Die Magier sind untereinander zerstritten und sich nicht einig. Wird der Bund Großteils von Spielercharakteren bewohnt, kann dieser Aufhänger nicht gewählt werden.

Mercere-Haus: Teile des Bundes gehören dem Haus Mercere und dienen als Vorratslager für dessen Unternehmungen. Rotkappen gehen oft an den Ort des Bundes in den Ruhestand und gründen dort Familien mit dem Bundvolk.

Rebellische Bundbewohner: Aufgrund vergangener Ereignisse ist die Loyalität der Bundbewohner erschreckend gering. Es werden ausreichend Loyalitätspunkte abgezogen, so dass diese -75 betragen (es also eine vorherrschende Loyalität von -5 ergibt). Geschichten über diese Illoyalität tauchen immer wieder auf, bis sich dieser Wert stark verbessert hat.

Schule: Die jüngeren Söhne von manch reichem Bauern oder niederen Adligen versammeln sich beim Bund, um dort in den Artes Liberales und dem Lesen und Schreiben unterwiesen zu werden. Manchen reisen täglich an, andere bleiben dort mehrere Wochen. Ihre Bildung genügt nicht als Jurist oder Buchhalter, doch werden sie auf ein Studium oder ähnliches vorbereitet.

Vorgesetzte: Die Spielercharaktere erhalten Befehle von hochrangigen Vorgesetzten, denen sie Folge leisten müssen.

Kleine Aufhänger (Bewohner)

Abladeplatz für Verwandte: Im Austausch für politische Gefallen oder Bezahlungen liefern Adlige ihre alten Verwandten beim Bund für deren Lebensabend oder aber behinderte oder sonst wie unerwünschte Nachkommen ab.

Besessenes Opfer: Einer der Bundbewohner ist von einem mächtigen Dämonen besessen, welcher so auch den Aegis durchqueren konnte. Dieser Unhold versucht dem Bund zu schaden und andere zu sich zu bekehren. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Besitzbares Land: Der Bund erlaubt seinen Leuten, Land, Häuser und Werkstätten zu besitzen, anstelle sie nur zu verpachten. Hierdurch siedelt sich schneller Industrie an, zudem investieren die Bewohner ihr Geld häufiger zur Erweiterung ihres Geschäfts. Dies könnte aber den Unwillen des Umlandes auf den Bund ziehen.

Dunkles Geheimnis: Die Anführer des Bundes haben ein dunkles Geheimnis, welches bei Enthüllung zu Bestrafung oder Achtung führen wird. Alle paar Jahre wird dieses dunkle Geheimnis zu einer Geschichte führen. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Eingeborene: Die Magier und ihre engsten Vertrauten und Diener haben den Bund von anderen Menschen während eines Kolonisierungsprozesses übernommen. Die Magier und ihre Verbündeten fühlen sich den anderen überlegen und herrschen, während die eingeborenen und eingessenen Leute dienen. Diese fühlen sich benachteiligt und hegen Rache gegen die Neuankömmlinge.

Flüchtling: Ein in Ungnade gefallener Adliger sucht im Bund Schutz vor usurpierenden Verwandten oder ähnlichem. Der Flüchtling hat nützliche Fähigkeiten und unterstützt die Magier, wird aber eines Tages versuchen, wieder zu seinem Recht zu kommen. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Gilde oder Zunft: Die Bundbewohner haben eine politische Organisation, welche es erlaubt, viele Arbeitskräfte auf einmal abziehen oder ähnliches. Sie verhandelt über Arbeitszeiten und -bedingungen, Löhne oder ähnliches. Zudem bietet sie medizinische Unterstützung, Renten für Witwen und ähnliches.

Gleichberechtigung: Der Bund behandelt seine Bewohner gleichberechtigt, egal, welchem Geschlecht die Menschen angehören. Dies gilt in der Gesellschaft als sündhaft und wird die Meinung anderer Menschen gegenüber dem Bund prägen.

Hauskirche: Auf dem Boden des Bundes praktiziert eine Gruppe gläubiger Christen ihren Gottesdienst und die Sakramente in einem der Gebäude. Dies könnte sich irgendwann auf die Aura auswirken. Dieser Aufhänger könnte unbekannt sein.

Inkompetentes Bundvolk: Viele der Bundbewohner sind von sehr einfachem Gemüt, ungeschickt oder unfähig. Dies könnte sich korrigieren lassen.

Nachkommen: Etwas an der Aura des Bundes beeinflusst die nächste Generation des Bundes. Womöglich führt jede Empfängnis zu einer Zwillinggeburt, viele Frauen sterben bei der Entbindung, es entstehen enorm viele Kinder und die Bevölkerung wächst zu schnell an, die Bevölkerung wächst beinahe gar nicht, die Kinder verfügen alle über bestimmte Schwächen, Merkmale, Züge oder sind gar nicht menschlich, usw.

Rechte und Gebräuche: Die Mitglieder des Bundes verfolgen traditionelle Rechte und Gebräuche, welche den Magiern Schwierigkeiten bereiten. Diese zu verändern würde die Moral des Bundes ernsthaft schädigen.

Samen des Wahnsinns: Wahnsinn kommt beim Bundvolk häufig vor. Dies könnte die Aura oder aber schwere, soziale Traumata als Grund haben.

Sich bekriegendes Bundvolk: Die Bewohner des Bundes sind in mindestens zwei Lager gespalten, die sich nicht leiden können und teils offene Rivalitäten untereinander führen – wengleich sie auch den Magiern gegenüber loyal sind. Die Hermetiker sind entweder unfähig oder nicht willens, diese Rivalitäten zu beenden, machen sie sich aber daran, kann dies zu weiteren Geschichten führen.

Spione: Die Agenten eines Rivalen haben den Bund oder einen nahen Ort infiltriert und sammeln derzeit Informationen über die Magier und deren Behausung. Eines Tages könnten sie aber auch versuchen, den Bund zu sabotieren oder Unruhen zu stiften. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Ungleichgewicht der Geschlechter: Eines der Geschlechter ist besonders stark vertreten beim Bund. Hierdurch ändert sich das Ansehen bei umliegenden Adligen wahrscheinlich.

Unmenschliche Bundbewohner: Ein Großteil der Bundbevölkerung sind keine Menschen, was die Aufmerksamkeit der umliegenden Bevölkerung erweckt. Dies wird schneller an Bekanntheit gewinnen, wenn der Bund mit den anderen Gemeinden handelt oder sich militärisch aktiv zeigt.

Verstörte Bundbewohner: Die Bewohner des Bundes wurden von der Aura oder ähnlichem verstört, so dass sie Schwierigkeiten damit haben, mit anderen Menschen zu interagieren oder wohin zu reisen.

Vorgesetzte: Die Spielercharaktere haben Vorgesetzte, von welchen sie Befehle erhalten können. Zudem haben sie keinen Zugriff auf die Bundressourcen.

Zögling: Der Bund bietet die Heimat für den Nachkommen einer wichtigen Persönlichkeit. Dabei ist es enorm wichtig, dass das Kind in Sicherheit ist.

Verbindungen

Diese Vorzüge und Aufhänger beschreiben, wie die Bundmitglieder untereinander und mit mächtigen Außenstehenden interagieren.

Größe Vorzüge (Verbindungen)

Außergewöhnliches Buch: Der Bund ist auf legalem Weg an ein legendäres Buch gelangt. Hierfür muss der Bund keine Baupunkte bezahlen. Das Buch verfügt über (Qualität + Stufe) von 35, wobei die höchste Qualität 25 betragen kann und die höchste Kunststufe 20. Es könnten andere Magier zum Bund kommen, um aus diesem Buch zu studieren oder es abschreiben zu dürfen.

Autocephalos: Das Gebiet des Bundes verfügt über keinen Lehnsherren oder aber nur über kleinere Adlige, die niemand anderem die Treue geschworen haben. So müssen auch die Magier niemandem gegenüber Rechenschaft ablegen. Verfügt der Bund über den Vorzug *Isoliert*, so ist dieser Vorzug nicht nötig.

Erzdiakon-Agent: Der örtliche Erzdiakon ist ein Agent des Bundes. Er stellt sicher, dass die Kirche ihre Nase nicht zu sehr in die Angelegenheiten des Bundes steckt und hält die Magier über die Veränderungen und Gespräche der örtlichen Priester informiert.

Geschuldete Gefallen: Jemand (ein anderer Bund, Adliger, Bischof, mystische Kreatur, etc.) schuldet dem Bund Gefallen, so dass die Magier des Bundes diesem Befehle geben können, die er ausführen muss (wengleich er sie auch auf bestimmte Weise auslegen kann).

Heckentradition: Der Bund kontrolliert mindere Magieanwender aus der Gegend, welche aber alle über ähnliche mystische Fähigkeiten verfügen. Sie können dem Bund kleinere Gefallen erfüllen und sie mit Informationen ausstatten.

Mächtiger Verbündeter: Der Bund wird im Geheimen von einer mächtigen Figur unterstützt, die jedoch noch eigene Pläne besitzt. Dies könnte eine mächtige, mystische Kreatur, Feenkönigin, Adliger, ein junger Bund oder ein Kirchenfürst sein. Diese Figur verlangt, dass man sich nach ihren Plänen richtet und im Gegenzug sie unterstützt.

Prestige: Der Bund ist wegen irgendetwas sehr berühmt, was dazu führt, dass seine Mitglieder gut behandelt werden und nur wenige willens sind, mit ihnen direkt in Konflikt zu geraten. Der Bund verfügt über einen positiven Ruf von 9. *Domus Magnae* sind Beispiele für solch prestigeträchtige Bünde. Dieser Vorzug kann mehrmals für verschiedene Gruppierungen gewählt werden.

Zweckbestimmter Bund: Der Bund widmet sich einer anspruchsvollen Aufgabe, welche auch die anderen Bünde des Tribunals anerkennen und ihn deswegen mit Vis, Geld und anderen Hilfeleistungen unterstützen. Während dies nicht zu einem Gewinn führt, so kann der Bund hierdurch nicht in die Armut abrutschen.

Kleine Vorzüge (Verbindungen)

Friedliches Tribunal: Das Tribunal unterhält viele Vereinbarungen, und solange sich ein junger Bund an diese hält, wird es bei wichtigen Entscheidungen miteinbezogen und gut behandelt. Diese Vereinbarungen beinhalten in der Regel hermetisch-politische Entscheidungen, die den hermetischen und peripheren Kodex betreffen.

Informanten: Der Bund verfügt über ein kleines Netzwerk aus Informanten, welche die Magier mit nützlichen Informationen über Rivalen ausstatten. Manchmal mag es notwendig sein, diese aus misslichen Lagen zu befreien. Die Informanten könnten auch Tiere oder ähnliches sein.

Lokaler Verbündeter: Eine prestigeträchtige und mächtige Person in der Umgebung hilft dem Bund von Zeit zu Zeit. Dies könnte der Vogt, ein örtlicher Adliger, Dorfpriester, ein gebundener Geist oder ähnliches sein.

Pfründe: Dem Bund gehört das Land, auf welchem die örtliche Kirche sich befindet – sowie auch das Gebäude selbst. Dadurch kann er jedem verbieten, die Kirche zu betreten – sogar dem Kirchenherrn selbst.

Minderes Prestige: Der Bund und seine Mitglieder sind angesehen. Der Bund verfügt über einen positiven Ruf von 3. Dieser könnte von vergangenen Taten oder aber besonderen Merkmalen des Bundes oder seiner Bewohner herrühren. Dieser Vorzug kann mehrmals für verschiedene Gruppierungen gewählt werden.

Regierungslos: Das Land um den Bund herum besitzt keine Herrscher, so dass sich der Bund nur mit kleineren Adligen herum schlagen muss, welche selbst viele Rivalen haben.

Versprochene Gefallen: Solange der Bund etwas macht, was ihm nicht schwer fällt, erhält er von anderen besondere Gaben und Unterstützung: Geld, Vis, Bücher, Diener, Unterstützung bei Jahreszeitentätigkeiten, politische Unterstützung, usw.

Größe Aufhänger (Verbindungen)

Heckentradition: In der Gegend um den Bund herum gibt es eine nichthermetische Heckentradition. Das Einflussgebiet dieser Tradition liegt außerhalb der Grenzen des Ordens. Einige Mitglieder dieser Tradition missbilligen den Bund und seine Ressourcen. Bislang herrscht aber noch kein offizieller Krieg.

Hermetische Dienste: Der Bund überlebt nur, indem er seine Dienste an andere Bünde gibt (wie seltene Tinten, Langlebigkeitsrituale, etc.). Solang Frieden im Tribunal herrscht, kann der Bund gedeihen. Bei Spannungen aber muss er oftmals einschreiten, da sonst die eigene Existenz in Gefahr ist.

Kriegsgebiet: Der Bund liegt auf dem Gebiet zweier, sich bekriegender Adliger. Jede Seite möchte die Magier anheuern. Eine Ablehnung kann dazu führen, dass die Seite denkt, der Bund unterstütze den Gegner. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Rivale: Jemand oder eine Gruppierung ist darauf aus, den Bund zu vernichten und verfügt auch über ausreichende Ressourcen, um dabei Erfolg haben zu können.

Tribunalgrenze: Der Bund liegt außerhalb der hermetischen Tribunale oder im umkämpften Grenzland zweier Tribunale. Repräsentanten von mächtigen Bündlen kommen zum Bund, um diesen davon zu überzeugen, dem einen oder anderen Tribunal beizutreten, falls sie sich für eines entscheiden müssen – und die Seite, welche leer ausgeht, könnte durchaus verärgert darüber sein.

Verschuldet: Der Bund schuldet jemandem oder etwas Gefallen – beispielsweise einem anderen Bund oder Adligen, Bischof oder mystischen Kreatur. Diese Partei kann dem Bund Befehle erteilen, wenngleich die Art der Ausführung dem Bund selbst obliegt.

Weltliche Politik: Der Bund ist tief in weltliche Politik verstrickt. Dies dürfen die Quaesitoren jedoch nicht erfahren.

Zentrum der Besonderheit: Der Bund befindet sich nahe bei einer Quelle von unüblichen Gütern und stellt Spezialisten an, um diese Güter herstellen zu können. Die Machthaber dieses Ortes – welche sehr reich sind – werden den Bund irgendwann als Rivalen ansehen. Die Seide aus Konstantinopel oder Glaswaren aus Venedig sind Beispiele für solche Zentren.

Zeremonien: Der Bund ist Austragungsort und Wirt für große, hermetische Zeremonien – wie Tribunale, Willkommensrituale oder hermetische Messen.

Kleine Aufhänger (Verbindungen)

Berüchtigt: Der Bund hat einen schlechten Ruf und man misstraut ihm. Er hat einen schlechten Ruf von 3 unter einer bestimmten Gruppierung. Dieser Aufhänger kann mehrmals für verschiedene Gruppen gewählt werden.

Fahrende: Eine Gemeinschaft Fahrender besucht den Bund mindestens einmal im Jahr. Dies könnten Gaukler, Händler, Tagelöhner oder ähnliches sein. Manche Bundbewohner begrüßen diese als willkommene Abwechslung, Austausch von Neuigkeiten und als Geldquelle, während andere sie als endlose Quelle von Problemen bezeichnen. Auch wenn diese Fahrenden möglicherweise Kämpfe beginnen oder Diebstahl begehen, so sind sie dennoch eine Quelle von Informationen, Gerüchten, Handelsgütern und Geld.

Fehler aus der Vergangenheit: Einer der Bundgründer hat einen schrecklichen Fehler gemacht, welcher vielen Leuten geschadet hat, oder eine zutiefst sündige Tat begangen. Irgendwann werden die jetzigen Bundmitglieder mit dieser Schuld konfrontiert werden und sollten diese lösen. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Gefallen: Der Bund schuldet jemandem oder etwas Gefallen – beispielsweise einem anderen Bund oder Adligen, Bischof oder mystischen Kreatur. Diese Partei kann dem Bund keine Befehle erteilen, der Bund aber sollte dieser Partei helfen, wenn diese Schwierigkeiten hat.

Hausbund: Ein einziges Haus kontrolliert den Bund, die anderen Magier sind seine Diener. Die Führer des Hauses bestimmen den Bundvorsteher und die Charta verbietet, dass Mitglieder anderer Häuser eine wichtige Rolle einnehmen im Bund.

Hermetische Politik: Der Bund ist im politischen Geflecht des Tribunals verwickelt. Zu Spielbeginn schuldet er drei anderen Bündlen jeweils einen Gefallen, allerdings schulden auch drei Bündle ihm jeweils eine Schuld.

Kirchengrund: Das Land, auf welchem der Bund liegt, gehört der Kirche, welche weniger tolerant mit Magie und ähnlichem umgeht als ein weltlicher Adliger. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Öffentliche Visquelle: Eine oder mehrere Visquellen des Bundes sind genau und präzise im peripheren Kodex des Tribunals verzeichnet. Auch wenn der Bund ohne Zweifel der Besitzer der Quelle ist, so könnten andere das Vis davon ernten wollen.

Plumper Vorgänger: Einer der Bundgründer hat seine Arbeit auf der Behauptung begründet, dass der Bund über große Schätze und Reichtümer verfügt. Diese gab es aber nie oder sind längst aufgebraucht, was die örtlichen Adligen dem Bund aber nicht glauben – dies wird immer wieder zu Spannungen führen.

Rivale: Jemand oder eine Gruppierung arbeitet daran, den Bund zu unterminieren oder ihn an Machtgewinn zu hindern. Diese Partei könnte weitaus schwächer als der Bund sein, solange sie ihm Probleme bereiten und den Stoff für Geschichten bieten kann. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Rückzugsort: Außerhalb des Bundes gibt es einen Ort, wo viele Bundbewohner und Spielercharaktere hingehen, um sich zu entspannen. Dies könnte eine Taverne, ein Bordell, eine Kirche, das Haus eines Gelehrten oder ein ähnlicher Ort sein. Dort könnten viele Geschichten ihren Anfang nehmen.

Sklaverei: Der Bund hat Sklaven in seinen Diensten. Da keine Christen Sklaven sein dürfen – oder es zumindest illegal ist – müssen konvertierte Sklaven befreit werden.

Undemokratisches Tribunal: Das Tribunal wird von einem mächtigen Herbstbund dominiert, der nicht das Beste im Interesse des Bundes im Schilde führt.

Unsicher: Sogar die Rotkappen besuchen den Bund nicht, da der Weg dorthin oder dessen Umgebung zu gefährlich ist. Stattdessen sammeln sie Nachrichten in einem Mercere-Haus oder an einem sicheren „Briefkasten“, wo die Bundbewohner sie abholen müssen. Dadurch kommt es zu verspäteten oder gar mittlerweile ungültigen Nachrichten. Löst der Bund das Problem der Unsicherheit und beweist dies den Rotkappen, so werden sie den Bund wieder aufsuchen.

Vermisster Gründer: Einer der Gründer des Bundes ist auf mysteriöse Weise verschollen und dies könnte dem Bund Schwierigkeiten bereiten (womöglich, weil ein angeblicher Sohn des Gründers auf sein Geburtsrecht besteht, ein Testament auftaucht und viel vom Besitz des Bundes an Nachfahren weitergibt, usw.). Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Zentralisiertes Königreich: Der Bund liegt in einem Land, wo genau festgelegt ist, wem welches Land gehört und er muss früher oder später sich mit seinem Landherren konfrontieren und diesem sich erklären.

Umgebung

Die Umgebung beschreibt etwa die Orte, welche der Bund innerhalb einer Tagesreise (etwa 20 Meilen) erreichen kann.

Größe Vorzüge (Umgebung)

Defensive Umgebung: Eine magische Kraft schützt das Gebiet um den Bund vor Angreifern. Dies könnte ein besonders zäher Nebel sein, welcher andere verwirrt, mächtige Winde um eine Insel herum oder aber ein tiefer Wald, in dem man sich leicht verirrt und welcher die Spuren von Eindringlingen verschwinden lässt. Vor Heiligen schützt diese magische Kraft nicht.

Zehnt-Wunder: Im Gebiet um den Bund herum gibt es immer Vorkommnisse, dass die Einnahmequelle der Bevölkerung höher als angenommen ist, so dass der fällige Zehnt als Abgabe aufgewogen wird. Hierdurch ist die Bevölkerung wohlhabender, die Kirche aber auch mächtiger.

Mystische Verbündete: Eine große, mystische Kreatur oder mehrere kleinere Wesen ist der Freund und gelegentliche Helfer des Bundes oder dessen gelegentliche Helfer.

Kleine Vorzüge (Umgebung)

Jagdgebiet: Dem Bund wurde ein königliches Waldgebiet übergeben. Diesem fehlen oftmals große Raubtiere und je nach Erlass könnten die Bewohner dort aber jagen oder Holz fällen. Auf jeden Fall ist es aber gestattet, dort Feuerholz oder Waldfrüchte zu sammeln und kleinere Wildschweinrudel zu erlegen. Da solche Wälder auch immer wieder Kriminelle anlocken, sollte der Bund Wachen aufstellen.

Geheimwege: Ein paar Bundbewohner – und womöglich ein paar andere lokale Menschen – wissen, wie sie über geheime Wege die Landschaft beschreiten können. Dies könnten geheime Kanäle, Wege in dichten Wäldern oder auch Schleichwege in einer Stadt sein.

Minderheit: Die Ansiedlungen in der Nähe des Bundes beherbergen eine große Anzahl an Minderheiten (z.B. Juden, Araber, Mauren), mit eigenen Gebräuchen und Praktiken. Diese könnte sich zum Schutz auch an den Bund wenden, was sie in die Schuld der Magier stellen würde.

Größe Aufhänger (Umgebung)

Abgeschlossen: Irgendeine Kraft verhindert, dass der Bund mit der Außenwelt Kontakt aufnehmen kann und anders herum. Dies macht ihn sicher vor Angriffen, allerdings kann der Bund auch nicht Handel treiben.

Bund in Ruinen: Der Bund liegt in der Nähe eines Bundes, welcher schon länger verfallen und nicht mehr bewohnt ist. Der jüngere Bund bewohnt womöglich Teile des alten Bundes oder nutzt einige seiner Ressourcen, hat aber noch nicht alles oder den eigentlichen Sitz des Bundes entdeckt.

Dämonisches Interesse: Ein mächtiger Dämon hat Interesse am Bund oder den Seelen einiger der Bewohner (wie beispielsweise den Magiern). Der Dämon hat einige niedere Dämonen und Kreaturen unter seiner Kontrolle, die er aussendet, um von Zeit zu Zeit die Gegend zu tyrannisieren.

Feen-Grundherr: Eine mächtige Fee mit zahlreichen magischen Kräften, Spionen und Dienern hat Anspruch auf den Grund um den Bund herum.

Heiden: Die Bundbewohner glauben an eine Religion, die sich stark von der vorherrschenden unterscheidet. Bei Entdeckung weckt dies große Konflikte mit der Kirche. Antwortet diese heidnische Gottheit, so muss sie als separater Vorzug erworben werden, womöglich als Verbündeter.

Herr von Charta-Städten: Mittels eines gefügigen Adligen hat der Bund mehreren Städten Chartas verliehen. Dies könnte den Argwohn umliegender Adliger auf sich ziehen, besonders wenn diese Städte aufgrund besonderer Umstände besonders stark anwachsen oder große Einnahmen erzielen. Auch könnten die Quaesitores auf den Bund aufmerksam werden aufgrund von Einmischung in die Belange der Weltlichen. Kann nur von Bündnen gewählt werden, welche viel Land besitzen.

Kreatur: Eine mächtige, mystische Kreatur lebt im Bund. Diese kann einem beliebigen der vier Reiche angehören und sollte so mächtig sein, dass es zu Beginn der Chronik nicht besiegt werden kann.

Lästiger Heiliger: Ein Schutzheiliger einer Gruppierung hat besonderes Interesse am Gebiet um den Bund herum. Dieser versucht immer wieder vom Weg abgekommene Seelen zu retten und das Wort Gottes zu verbreiten. Zudem ist er gegenüber hermetischer Magie immun.

Machtsitz: Der Bund liegt in der Nähe des Stammsitzes eines mächtigen Adligen oder Kirchenfürsten. Dieser kann eine große Armee ausheben und hütet eifersüchtig seinen Besitz.

Nahe einer Stadt: Der Bund befindet sich nahe einer Stadt. Dies gibt ihm guten Zugang zu Handelsgütern, könnte ihn aber in Konflikt mit den Stadtherren oder den örtlichen Adligen bringen, welche sich oftmals um das Gebiet um die Stadt herum streiten.

Pilgerstätte: Viele Pilger besuchen einen heiligen Ort in der Nähe des Bundes. Deswegen ist die Kirche in dieser Umgebung auch aktiver und wachsamer als anderswo. Dies bringt aber auch wohlhabende Reisende in die Gegend.

Kleine Aufhänger (Umgebung)

Beschützer: Der Bund muss etwas beschützen, wie eine Siedlung, einen magischen Hain oder einen schwächeren Bund. Dieser Aufhänger kann für mehrere Protektorate mehrmals genommen werden.

Besucher an der Todesstätte: Ein übernatürliches Wesen erscheint an der Seite von dem Tode nahe Personen. Dies könnte der Gevatter selbst sein oder aber Dämonen, die um die Seele schachern. Kann man diese Besucher zu einem Spiel um die eigene Seele oder das eigene Leben überzeugen, wäre es möglich, dass der Todgeglaubte überlebt.

Einsiedler: Ein heiliger Einsiedler lebt in der Umgebung des Bundes. Er mischt sich nicht häufig in die Affären anderer ein, wird aber aus seiner Abgeschlossenheit von Visionen heraus gelockt. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Feenhof: In der Nähe des Bundes gibt es einen Feenhof, der den Stoff für unzählige Geschichten bietet. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Festival: Viele Bewohner der Umgebung versammeln sich, um zu bestimmten Anlässen Feste zu feiern. Dies könnte manchmal den Magiern Unannehmlichkeiten bereiten.

Furt: In der Nähe des Bundes gibt es eine Furt als einzige Möglichkeit, einen Fluss zu überqueren in drei Tagesreisen. Dies ist nicht nur eine mögliche Einnahmequelle, sondern könnte auch für Angreifer eine beliebte Route sein.

Gefallener Tempel: In der Nähe des Bundes befindet sich ein Ort, an dem früher Magie praktiziert wurde. Der Ort dieses Tempels wurde bislang nicht gesichert, so dass der Bund nicht weiß, welche Schätze oder Gefahren sie dort erwarten.

Ketzer: Viele Menschen in der Umgebung – wenngleich sie auch Christen sind - vertreten Ansichten, welche für die Kirche untragbar sind. Hört die Kirche davon, so könnte sie zu Beginn erst Wanderprediger senden, aber irgendwann könnte auch eine Streitmacht ausgehoben werden, um die Ketzer zurück zum rechten Glauben zu führen. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Kloster: Es gibt in der Nähe des Bundes ein Kloster mit großem Landbesitz. Es besitzt keine nennenswerten Verteidiger, aber die Menschen aus der Umgebung finden die Mönche dort sehr überzeugend und würden diese auch verteidigen. Wächst es, könnte es Land vom Bund beanspruchen – ansonsten es derzeit noch mit finanziellen Spenden zufrieden.

Legendäre Stätte: Ein wichtiges, geschichtliches Ereignis fand nahe des Bundes statt. Dies beeinflusst den Bund insofern, als dass er von Zeit zu Zeit von Schatzsuchern belästigt wird oder Ereignisse auftauchen, die noch nicht gelöst sind.

Monster: Eine mächtige, mystische Kreatur lebt im Bund. Diese kann einem beliebigen der vier Reiche angehören und sollte so mächtig sein, dass es zu Beginn der Chronik nicht besiegt werden kann. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Ort des Schicksals: In der Gegend des Bundes gibt es eine bekannte, noch nicht erfüllte Prophezeiung. Es verursacht immer großen Aufruhr (z.B. bei ansässigen Adligen oder auch geweckten Kreaturen), wenn jemand dieses Schicksal erfüllen möchte.

Ort eines Massakers: Nahe des Bundes gibt es einen unheiligen Ort, welcher aufgrund von Diabolismus, schrecklichen Schlachten oder schrecklichem Unglück entstanden ist. Geiser, von Dämonen besessene Tiere oder schlimme Ereignisse entspringen immer wieder diesem Ort, und Gerüchte über weit schrecklicheres tauchen auch immer wieder auf. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Römische Ruinen: Ein zerstörtes, römisches Kastell, Mauer oder Siedlung liegt in der Nähe des Bundes. Es ist nicht bekannt, welche Reichtümer sich dort noch befinden könnten – auf jeden Fall aber kann von dort behauener Stein genommen werden. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Sanktum: Ein Ort nahe des Bundes ist ein Sanktum der Kirche, wo Flüchtlinge und Verbrecher Asyl erfahren können. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Stätte der Schwäche: Ein mystischer Ort in der Nähe des Bundes kann eingesetzt werden, um Menschen in der weiteren Umgebung zu schädigen. Dies könnte ein Feenstein sein, der schreckliche Stürme auslöst, wenn Wasser darauf gegossen wird. Oder aber ein Friedhof, wo schlimme Krankheiten entfesselt werden können, wenn dort jemand schläft. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Todesprophezeiungen: In der Umgebung taucht eine Erscheinung auf, um einen Menschen vor seinem bevorstehenden Tod zu warnen. Viele versuchen dann diesen Tod zu vermeiden, oftmals zum Leidwesen der restlichen Bevölkerung. Manche beginnen für ihre Sünden zu büßen, während andere noch mehr in Lastern schwelgen oder beginnen zu morden.

Unbesetzte Burg: In der Nähe des Bundes liegt eine Burg, die einem mächtigen Adligen gehört. Sie ist, wie die meisten Burgen, zu Friedenszeiten nicht besetzt. Der örtliche Verwalter behält sie aber in solch einem Zustand, dass eine schnelle Militarisierung möglich wäre.

Verlorene Expedition: Vor langen hat eine Gruppe von Magiern versucht, in der Nähe einen Bund zu gründen. Diese sind aber spurlos verschwunden. Was auch immer ihnen zugestoßen ist, könnte sich wiederholen. Dieser Aufhänger kann unbekannt sein.

Wächter: Ein alter Heckenzauberer hat Wächter an einen Ort in der Nähe des Bundes gebunden. Die örtlichen Adligen haben klar gestellt, dass keiner diesen Ort betreten dürfen – auf Angst, die Monster freizulassen oder das, was sie beschützen, zu wecken.

Zenodochium: Ein Zenodochium (ein Ort der Zuflucht für Hermetiker, ausgestattet mit Vis und magischen Objekten, die für Nahrung, Wasser und Heilung sorgen; findet sich vor allem im Transsilvanischen Tribunal) findet sich innerhalb einer Tagesreise zum Bund. Der Bund kann auf diesen Ort zugreifen, muss aber alles gegebenenfalls ersetzen (Vis beispielsweise). Auch könnte es sein, dass andere Bünde oder Hermetiker dies nutzen und so manche Dinge zeitweise nicht vorhanden sind. Oder aber auch den Bund aufsuchen und dort Hilfe oder Verpflegung erbitten.

Beispiele für Bundsituationen

Jede dieser Situationen besteht aus Aufhängern und Gefallen, die sich gegenseitig aufwiegen. Diese können gewählt und nach Belieben ergänzt werden.

Agenten der Quaesitores

Der Bund beherbergt einen Hopliten und eine Gruppe nichtmagischer Agenten, die dafür zuständig sind, sich um Probleme des Ordens zu kümmern – oftmals mit brachialer Gewalt. Dafür erhalten sie enorme Geld- und magische Mittel.

Aufhänger: Groß: Verpflichtet (Quaesitores), immer in Bewegung

Klein: Rückzugsort (venezianische Villa)

Vorzüge: Groß: mächtiger Verbündeter (Haus Guernicus), Reichtum

Klein: Informanten

Die alten Götter verehrend

Der Bund wurde in einer Regio errichtet, wo deren Bewohner eine Familie heidnischer Götter verehrt, die mächtige Feen sind. Diese Feen haben sich zerstritten und einer der Magier hat sich auf die Seite einer dieser gestellt. Während der Konflikt nicht gelöst ist, steckt der Bund in einem immerwährenden Herbst fest – was ihm einen Überfluss an Ernte beschert.

Aufhänger: Groß: Feen-Grundherr (Schwarzbeeren-Gott), Heiden, Rivale (Königin der Schneeflocken)

Klein: Rivale (Sommer), Feenaura, Fehler aus der Vergangenheit (ein Magier hat den Konflikt verursacht), 2x umstrittene Ressource

Freie Wahl: Theokratie (Magier fungieren als Hohepriester des Gottes, ein paar der Bundbewohner sind niedere Priester)

Vorzüge: Groß: mächtiger Verbündeter, Regio

Klein: 2x wichtiges Gebäude (Halle der Magi, Tempel des Schwarzbeeren-Gottes), lokaler Verbündeter (Sommer), starke Gemeinschaft, Gesetze wider die Natur (immerwährende Ernte), lebendige Umgebung

Einem Ziel verschrieben

Dieser Bund hat sich dem Ziel verschrieben, eine der Grenzen hermetischer Magie zu durchbrechen. Oftmals wird solch ein Bund von einem sehr mächtigen Hermetiker oder Erzmagier geführt. Und einige andere Bünde während diesem Unterstützung.

Aufhänger: Groß: Zeremonien, magisches Unglück

Klein: flackernde Aura, hermetische Politik

Freie Wahl: Autokratie, Insel

Vorzüge: Groß: zweckbestimmter Bund

Klein: Wohlhabend (Marmorsteinbruch), Gefallener Tempel (Diana), berühmter Bewohner, Abgeschieden, friedliches Tribunal

Expedition

Dieser Bund hat sich aufgemacht, um etwas Großes zu entdecken, wie die Diamantminen des Salomon. Dabei folgt er einer Karte, welche bereits zwei andere Unternehmungen verwendeten, die aber niemals zurückgekehrt waren.

Aufhänger: Klein: unstete Reisen, 2x verlorene Expedition

Vorzüge: Groß: mächtiger Verbündeter

Frühling in den Wäldern

Dieser Bund wurde tief in den Wäldern gegründet, um der Aufmerksamkeit von Kirche, Adel und anderen Bünden zu entgehen. Er konnte gute Beziehungen mit dem Hof der Bienen schließen, sich aber im gleichen Zug den Ärger einer Fee zugezogen, welche die Bienenstöcke überfallen hatte. Diese Fee ist durch den Aegis gekommen und lebt nun im Bund, richtet dort von Zeit zu Zeit ein wenig Ärger an.

Aufhänger: Klein: Feenaura, Feenhof, Kleiner Turm (Holz), Belästigung der Bewohner

Freie Wahl: Gerontokratie

Vorzüge: Klein: verborgene Wege, lokaler Verbündeter, Gesetze wider der Natur, nützlicher Fluch

Herbstmacht

Dieser starke Herbstbund basiert auf einem Feudalmodell. Seine Stärken bringen ihm aber auch Probleme in Form von Rivalen, Einnischung in die weltliche Politik und Hierarchie.

Aufhänger: Groß: Burg, Rivale, Vorgesetzte

Klein: Zögling, Beschützer, Politik, Rivale

Freie Wahl: Falscher Feudalismus

Vorzüge: Groß: Zinnenwall und Wehrturm (Hohe Halle), friedfertiger Adliger

Klein: Fernkämpfer, Aura, 2x wichtiges Gebäude, minderes Prestige, mächtiger Verbündeter, Wohlhabend (Landwirtschaft), Recht

Herr der Weltlichen

Der Bund hat die Herrschaft über eine Küstensiedlung erlangt. Dies bindet ihn eng an den weltlichen Adel und er könnte bald die Aufmerksamkeit der Quaesitores erlangen.

Aufhänger: Groß: Burg, weltliche Politik

Klein: Straße (Küste an einer Seehandelsroute), Rechte

Freie Wahl: Falscher Feudalismus

Vorzüge: Groß: Mächtiger Verbündeter (Graf), friedfertiger Adliger

Klein: Lokaler Verbündeter (Selkie König), Kriminelle (Schmuggler)

Hermetischer Markt

Dieser Bund befindet sich im Zentrum Europas und führt Willkommenszeremonien zu jedem Jahresbeginn durch, welche Lehrlingen erlauben, vollständige Hermetiker zu werden. Zudem wird dort viel miteinander gesprochen, getratscht und Geschäfte abgeschlossen. Daneben bietet der Bund Dienstleistungen und Handwerker für die Reisenden an.

Das Gesetz wider der Natur bezieht sich auf mächtige Wahrheitsmagie. Gebrochene Eide verursachen eine blutende Zunge, gefälschte Objekte fallen durch Zufall auf, gefälschte Gewichte wiegen nichts oder zerbrechen, usw. Dieser Effekt hat eine Penetration von 15.

Aufhänger: Groß: Zeremonien, hermetische Dienste, Burg

Vorzüge: Groß: Zinnenwall und Wehrturm (Burghof), Straße

Klein: Minderheit, Gesetze wider die Natur (Wahrheitsmagie), wichtiges Gebäude (Marktbereich)

Kirchliche Beziehungen

Dieser von Haus Jerbiton unterstützte Bund unterhält enge Beziehungen zur Kirche. Es überwacht einen Ort, welcher ehemals von Diabolisten genutzt wurde – was aber den Zorn eines Dämons erweckt hat, dem diese diabolischen Jünger gedient haben.

Aufhänger: Groß: dämonisches Interesse, weltliche Politik (Kirchenpolitik)

Klein: Kirchgrund, verdorbenes Gebiet,

Vorzüge: Groß: mächtiger Verbündeter, Schule

Klein: lebendige Umgebung, Wohlhabend (Bankiers des örtlichen Bischofs)

Mächtiger Ort

Der Bund liegt an einem Ort großer, magischer Macht. Auch wenn dies oft von Vorteil ist, bringt es auch Probleme mit sich.

Aufhänger: Groß: Regio

Klein: 2x Monster

Vorzüge: Klein: 5x Aura

Militärlager

Die Verteidigung vor Feen hat sich dieser militärische Bund zur Aufgabe gemacht. Allerdings sind dadurch auch die benachbarten Adligen in Unruhe geraten. Diese haben bereits Spione ausgeschickt und einer von ihnen formiert bereits ein Bündnis gegen den Bund.

Aufhänger: Groß: Burg, Rivale (Feen), Regio

Klein: Rivale (Adliger), Spione

Vorzüge: Groß: Zinnenwall und Wehrturm (Rundburg), 2x magische schwere Reiterei

Klein: Fernkämpfer, lokaler Verbündeter (Grabenmonster)

Piraten

Dieser Bund befindet sich auf einem Schiff und sucht Abenteuer – oder aber Ablenkung und Reichtum – für die Hermetiker darauf.

Aufhänger: Groß: immer in Bewegung, fehlende Aura

Klein: Rückzugsort (Schmugglerhafen)

Vorzüge: Groß: verborgene Wege (Seerouten, die nur mit Magie schiffbar sind)

Klein: Kriminelle (Schmuggler und Piraten), wichtiges Gebäude (großes Schiff mit Halbfestung), starke Gemeinschaft (Mannschaft und Frauen daheim), Wohlhabend (Handel und Piraterie)

Reisender Bund

Dieser Bund reist immerzu, um seine Ressourcen zu ernten oder Handelsbeziehungen am Leben zu halten.

Aufhänger: Groß: immer in Bewegung, fehlende Aura

Klein: 3x Rivale, Belästigung für die Bewohner

Vorzüge: Klein: Informanten, Wohlhabend (Handelsflotte), 6x lokale Verbündete

Römische Überlebende

Eine römische Siedlung und ihr Umland sind in einer Regio verschwunden, bevor das römische Reich unterging. Dort können sie sich selbst versorgen und beten die römischen Götter an, als deren Priester die Magier fungieren können. Von einer Villa auf einem Hügel aus regiert die wohlhabendste Familie die Siedlung. Der römische Charakter der Regio lässt den Ort perfekt erscheinen für hermetische Zeremonien.

Aufhänger: Groß: Zeremonien, Heiden

Klein: verstörte Bundbewohner, Rechte und Gebräuche

Freie Wahl: Gerontokratie (ältestes Mitglied der wohlhabendsten Familie)

Vorzüge: Groß: Regio

Klein: 2x wichtiges Gebäude (Aquaedukt, Stadion), loyale Bundbewohner, starke Gemeinschaft, endlose Aura

Sommerzeit

Dies stellt einen klassischen Sommerbund dar. Umgeben von Ackerland und von Leibeigenen versorgt, leben die Bewohner zufrieden in einer Burg (die sie sich selbst nicht erklären können). Im Laufe der Jahre haben sie ein paar Feen verärgert, ansonsten aber keine großen Schwierigkeiten zu Beginn der Saga.

Aufhänger: Groß: Burg

Klein: Feenhof

Freie Wahl: Kriminelle, falscher Feudalismus

Vorzüge: Groß: Zinnenwall und Wehrturm (achteckige Festung)

Klein: Informanten

Städtischer Bund

Dieser Bund liegt verborgen in einer Regio innerhalb einer Stadt. Während er so leicht an Güter gelangt, bringt dies andere Probleme mit sich.

Aufhänger: Groß: Stadt,

Klein: flackernde Aura, Rivale, Flüchtling

Freie Wahl: Demokratie

Vorzüge: Groß: Regio

Klein: wichtiges Gebäude (Stadtanwesen), Gesetze wider der Natur, Wohlhabend (Buch- und Schreibwarenhandel)

Ums Überleben kämpfend

Dieser Bund verfügt über nur wenige Ressourcen und ein paar Feinde. Seine Bewohner müssen hart um ihr Überleben kämpfen. Geschichten könnten sich um solch profane Dinge drehen wie für Nahrung zu sorgen – zumindest solange, bis die Krise der Armut bewältigt ist.

Aufhänger: Groß: große Armut

Klein: umstrittene Ressource

Vorzüge: Klein: 2x Aura, Regio, Abgeschieden

Winterruinen

Der Bund ist gefallen und die Magier wurden vom Tribunal oder ihren Parentes beauftragt, ihn wieder zu errichten. Dort sind sie die einzigen Hermetiker, wenngleich ein paar Diener des alten Bundes noch vorhanden sind – ebenso wie eine mächtige Kreatur.

Aufhänger: Groß: Monster

Klein: 3x umstrittene Ressource, Armut

Freie Wahl: Gerontokratie

Vorzüge: Klein: 2x Aura, 2x wichtiges Gebäude, 3x verborgene Ressourcen

Einkommensquellen

Hier folgen nun einige Beispiele von möglichen Einkommensquellen eines Bundes.

Bergbau

Am richtigen Ort kann man sein Vermögen auch aus dem Erdboden gewinnen. Aus der Erde können entweder Metallerze, Kohle, Salz oder besonderes Gestein (Schiefer tafeln für Dächer, Marmor, Quarzsandstein, usw.) gewonnen werden.

Was dafür spricht: Eine recht stabile und ergiebige Einkommensquelle.

Was dagegen spricht: Bergarbeit ist körperlich äußerst beanspruchend und gefährlich, umliegende Adlige könnten des Reichtums der Mine neidisch werden.

Magische Möglichkeiten: Verzauberte Werkzeuge, um den Abbau zu beschleunigen, eine falsche Mine und CrTe, um magisch Metalle oder Gestein zu erzeugen, MuTe, um es aus bestehendem Stein zu gewinnen.

Beispiele:

Niedrig: Eine nicht bemerkenswerte Kohlemine.

Typisch: Ein großer Quarzsteinbruch.

Groß: Die Salzminen der polnischen Stadt Wieliczka.

Legendär: Der Penteli-Marmorsteinbruch nahe Athen.

Dienstleistungen

Sehr fähige Arbeiter oder Gelehrte lassen sich für Geld an andere – vorzugsweise reiche – Menschen verleihen. Dies könnten Architekten, Künstler, Heiler, Barden, Schiffskapitäne, Kopisten oder andere sein. Möglich wäre es auch, dass man die Kampfkraft der Turba an andere verleiht, wenngleich dies eine Grauzone im Kodex des Hermes darstellt.

Was dafür spricht: Die Bundbewohner verdienen Geld, ohne für deren Kost und Logis aufkommen zu müssen.

Was dagegen spricht: Verfügbarkeit von Arbeit ist nicht immer gegeben, zudem könnten Bundbewohner auch ein gutes Angebot erhalten und dem Bund den Rücken zukehren.

Magische Möglichkeiten: Gegenstände, welche die Bundbewohner bei ihren Tätigkeiten unterstützen, Mentem, um sich deren Loyalität zu sichern.

Beispiele:

Niedrig: Ein wandernder Trupp Spielleute mit mäßiger Berühmtheit.

Typisch: Der bevorzugte Astronom des Königs.

Groß: Mehrere Dutzend Schiffe einer griechischen Streitmacht inklusive Mannschaft, welche angeworben werden kann.

Legendär: Mehrere hundert Eliteleibwächter aus Ghulam.

Fischfang

Mit Zugang zu einem See oder Meer kann man auch mit dem Wasser Einkommen erzielen. Daneben benötigt man noch Fischerboote und Netze. Will man auf Waljagd gehen, ist der Aufwand größer, allerdings auch die Ergebnisse bei Erfolg. Fische werden als Nahrung in der Regel freitags verzehrt.

Was dafür spricht: Es ist unwahrscheinlich, dass der Fisch ausgeht.

Was dagegen spricht: Stürme könnten die Fischerboote beschädigen, Fisch riecht unangenehm.

Magische Möglichkeiten: Verzauberte Boote, Netze, Segel und Ruder, Auram, Aquam und Animal, um Wind, Wasser und den Fang zu beeinflussen.

Beispiele:

Niedrig: Ein Dutzend Fischerboote an einem Dorf nahe eines Sees mit 40 Fischern.

Typisch: Eine enorme Fischerflotte in einer Hafenstadt.

Groß: Eine Walfischerei.

Legendär: Lübecks Monopol über den Fang von reifen Heringen im Süden Schwedens.

Gastfreundschaft, Unterkunft und Verpflegung

Durch Unterbringung und Versorgung anderer mit Nahrung und Getränken – und möglicherweise auch noch anderen, spezielleren Dienstleistungen – kann auch ein gutes Einkommen erzielt werden. Neben Gasthäusern und Schenken können dies auch Hospitale oder Bordelle sein. Diese befinden sich entweder in Städten, Siedlungen oder an gut befahrenen Straßen, auf Pilgerwegen und an Orten religiöser Wichtigkeit oder natürlicher Schönheit.

Was dafür spricht: Subtile Zauberei kann diese Einkommensquelle noch lukrativer machen, zudem bevorzugen Rotkappen solch gastfreundliche Bünde.

Was dagegen spricht: Die Gabe hält Hermetiker davon ab, selbst in diesem Gewerbe tätig zu werden, so dass dies meist über einen Mittelsmann gelenkt werden muss.

Magische Möglichkeiten: Mentem Zauberei, um die Geldtaschen der Gäste zu lockern; magisch verbesserte Nahrung und Getränke.

Beispiele:

Niedrig: Eine große Herberge in einer Stadt.

Typisch: Ein luxuriöses Bordell in Paris.

Groß: Die Bierhaus-Brauerei im fränkischen Bamberg.

Legendär: Das große Hospital des Hl. Johannes zu Jerusalem – Hauptsitz des Ritterordens der Johanniter.

Geldverleih

Jemand, der einen Überschuss an Geld besitzt, kann dieses einsetzen, um noch mehr zu erhalten. Beispiele wären Geldverleih, Geldwechsel, Bankwesen (welches vor allem in Städten Norditaliens derzeit ausgeübt wird) oder Pfandleih. Die Geld sieht das nehmen von Zins als Sünde an – doch auch dies kann mit ein paar Tricks umgangen werden.

Was dafür spricht: Geld führt zu noch mehr Geld, zudem ist die Arbeit nicht körperlich anstrengend.

Was dagegen spricht: Zinsnehmen ist Sünde, zudem birgt das Geschäft mit Geld auch das Risiko, dass man betrogen wird.

Magische Möglichkeiten: CrTe zum Erschaffen von Geld, MuTe oder MuIm, um die Prägung zu ändern. Mentem, um die Kunden zu beeinflussen.

Beispiele:

Niedrig: Der größte Geldverleiher in einer ansehnlichen Stadt.

Typisch: Eine große, jüdische Familie.

Groß: Ein Mercere Haus, welches sich auf Geldverleih spezialisiert hat.

Legendär: Die genuesische Bank von Leccacorvo.

Handel

Der Transport von Gütern von einem Ort zu einem anderen kann auch lukrativ sein, ebenso wie das Bereitstellen von Lagerraum für die Güter anderer Händler.

Was dafür spricht: Der Verkauf fremder Waren ist einfacher als die Produktion eigener Güter.

Was dagegen spricht: Es könnte großen Wettstreit mit anderen Händlern geben, zudem besteht immer die Gefahr eines Überfalls. Produktion und Nachfrage kann steigen und sinken. Frachtschiffe sind sehr kostspielig und werden häufig mit Krediten erworben – so dass ein Schiffsunglück verheerend sein kann.

Magische Möglichkeiten: Magische Objekte oder Zauber, die Güter vor Verfall bewahren oder sie schneller und sicher transportieren. Muto-Zauberei, um die Größe oder die zu lagernde Menge von Gütern zu verändern.

Beispiele:

Niedrig: Ein örtlicher Händler mit einem Dutzend Handelskarren oder kleinem Schiff, der lokal handelt.

Typisch: Ein großes Handelsschiff, welches in ganz Europa mit Gütern handelt. Eine kleine Handelsflotte, welche mit sperrigen Gütern (Holz, Nahrungsmittel) lokal handelt.

Groß: Eine Handelsgesellschaft mit Kontoren in mindestens zwei großen Städten, die mit mehreren Schiffen Güter transportiert. Eine Schiffsflotte, welche auf profitablen Handelsrouten verkehrt.

Legendär: Eine Flotte, die einmal jährlich in die Levante oder zu anderen, exotischen Orten reist und mit Seide, Edelmetallen, Edelsteinen und Gewürzen zurückkehrt.

Herstellung von Waren

Diese Einnahmequelle versteht sich auf die Produktion und den Verkauf von Gütern – dies könnte von einfachen Gütern des täglichen Gebrauchs, über Waffen bis hin zu Büchern oder Glaswaren alles sein.

Was dafür spricht: Magie kann oft eingesetzt werden, um die Qualität und Menge der Güter zu steigern, so dass der Gewinn verbessert wird.

Was dagegen spricht: Die eigene Produktion könnte den Argwohn und Zorn anderer, lokaler Handwerker auf sich ziehen, bei zu offensichtlicher Magieanwendung zur Herstellung von Gütern könnte es die Quaesitores auf den Plan rufen.

Magische Möglichkeiten: Magische Werkzeuge zur Hilfe für Handwerker, Sprüche, um Rohmaterialien zu reinigen oder diese wie auch das Endprodukt zu verbessern.

Beispiele:

Niedrig: Ein paar Dutzend Handwerker in einer Stadt.

Typisch: Die lukrative Schiffswerft einer Hafenstadt.

Groß: Ein berühmter Schwertschmied in Toledo.

Legendär: Das Monopol der venezianischen Glasbläser.

Holzschlag und Jagd

Verfügt ein Bund über Zugriff auf einen Wald (und entspr. Erlaubnis), so kann er darin Holz schlagen oder Wild jagen. Vom Wild kann Fell oder Pelz verkauft werden, das Fleisch solcher Waldtiere ist in der Regel dem Adel vorenthalten.

Was dafür spricht: Dies ist ein relativ diskretes Geschäft und ruft selten Einmischung durch die Weltlichen hervor.

Was dagegen spricht: Vielleicht fühlt sich weltlicher Adel angegriffen oder meint, dass der Wald dem Bund nicht zusteht. Oder aber Feen-Bewohner des Waldes werden verärgert.

Magische Möglichkeiten: Herbam, um Bäume schneller nachwachsen zu lassen, verzauberte Bögen oder Speere für die Jagd, Animal zum Herbeilocken des Wilds.

Beispiele:

Niedrig: Mehrere Meilen Waldland und gut ein Dutzend Holzfäller.

Typisch: Ein kleiner königlicher Forst mit ein paar wenigen Dörfern, Siedlungen und trainierten Jägern.

Groß: Nerz und andere königliche Tiere eines russischen Waldes mit gut einhundert Fallenstellern.

Legendär: Einziger und erlaubter Jäger des neuen, königlichen Waldes in England.

Landwirtschaft

Die Landwirtschaft ist eine primäre Aktivität für die meisten Bauern. Um den Bund herum befindet sich mindestens ein Bauerndorf, die für den Bund mitwirtschaften – ähnlich wie für einen Feudalherren. Der Großteil der Feldfrüchte wird für andere Güter gehandelt.

Was dafür spricht: Eine stabile Einnahmequelle, welche keine Fragen aufwirft, nah beim Bund ist und Hungersnöte vorbeugt.

Was dagegen spricht: Landwirtschaft ist anstrengend und zudem dem Wetter und Pflanzenkrankheiten ausgesetzt.

Magische Möglichkeiten: CrAn zur Erschaffung von Seide, Herbam, um Pflanzen wachsen zu lassen, Auram für günstiges Wetter

Beispiele:

Niedrig: Zwei oder drei schottische Bergdörfer, die Roggen und Feldfrüchte anbauen.

Typisch: Ein gewaltiges Weizenfeld in Westfalen mit einem halben Dutzend Dörfer.

Groß: Ein berühmtes Weingut mit mehreren Weinbergen in Burgund.

Legendär: Das Monopol einer Seidenfarm in Konstantinopel

Nächstenliebe

Der Bund erhält Geld, ohne eine körperliche Leistung dafür erbringen zu müssen. Dies könnte aus Dankbarkeit, Großzügigkeit oder aber mit Hintergedanken (Schutz, Gefallen, usw.) geschehen. Der Geldgeber ist eine Einzelperson (ein Adliger, Kaufmann oder eine wohlhabende Witwe) oder eine Institution (die Kirche, ein anderer Bund oder eine Gilde)

Was dafür spricht: Man erhält umsonst Geld.

Was dagegen spricht: Die Zahlungen halten nur solange an, wie der Gönner am Leben und dem Bund zugetan ist.

Magische Möglichkeiten: Mentem-Zauberei, um den Gönner williger zu machen, großzügiger zu spenden.

Beispiele:

Niedrig: Das großzügige Einkommen eines Klosters.

Typisch: Ein Zehnt oder eine Spende eines mächtigen Herbstbundes.

Groß: Die Großzügigkeit des Königs von Frankreich.

Legendär: Das Einkommen des Papstes.

Verbrechen

Diese Einnahmequelle erfolgt durch Diebstahl, Überfälle, Schutzgelderpressungen, Fälschung, Schmuggel, Erpressung, Piraterie, Spionage, Hehlerei, Mord oder ähnlichem. Auch Jagen in einem königlichen Wald (besser bekannt als Wilderei) ohne Erlaubnis fällt in diesen Bereich – genauso wie manch andere Einnahmequellen ohne die benötigten Rechte zu besitzen.

Was dafür spricht: Verbrechen wird gut bezahlt für relativ wenig Aufwand.

Was dagegen spricht: Die Bedrohung durch Gefangennahme und Bestrafung hängt über einem, sowie das eigene Seelenwohl – und es könnte die Aufmerksamkeit von Dämonen auf sich ziehen.

Magische Möglichkeiten: Imaginem Zauber zum Verkleiden oder –bergen, Mentem für Täuschung. Letztlich kann vieles ein Verbrechen unterstützen.

Beispiele:

Niedrig: Ein Trupp Banditen.

Typisch: Ein organisiertes Verbrechernetzwerk in einer großen Stadt.

Groß: Die Piratenflotte des Rheinbundes Waldensee.

Legendär: Robin Hood mit dämonischer Unterstützung.

Viehzucht

Land kann auch dazu dienen, Tiere darauf grasen zu lassen, um daraus wegen ihres Fleisches oder anderer Produkte, Gewinn zu erzielen. Aus Tierprodukten kann man Wolle, Leder, Fell, Pelz, Milch, Pergament und vieles mehr gewinnen.

Was dafür spricht: Tiere hüten ist weniger arbeitsintensiv als das Anbauen von Feldfrüchten, zudem kann auch wenig fruchtbarer Boden dafür genutzt werden.

Was dagegen spricht: Tiere riechen und machen Lärm, zudem sind sie Krankheiten gegenüber anfällig.

Magische Möglichkeiten: CrAn zum Erschaffen von Tierprodukten oder Erhöhung der Fruchtbarkeit, ReAn zum Kontrollieren von Tieren, Herbam für Wachstum von Grasland.

Beispiele:

Niedrig: Ein oder zwei Bergdörfer mit Ziegen.

Typisch: Eine riesige Schweinezucht in einem Buchenwald.

Groß: Eine wohlhabende, ostenglische Schafszucht.

Legendär: Eine berühmte andalusische Pferdezucht, die Streitrosser für den Adel heranzieht.

Zolleinnahmen

Egal, ob dies bei einer Furt, über einem See oder an einer gut befahrenen Handelsroute ist – für das Passieren solch strategisch wichtiger Punkte kann Geld verlangt werden – sofern man hierfür die Berechtigung besitzt. Neben einer Zollstation benötigt man in der Regel auch noch eine gewisse Kampfkraft, um den Zoll auch durchzusetzen und andere davon abzuhalten, den Wegpunkt zu umgehen.

Was dafür spricht: Man fragt nach Geld und erhält es.

Was dagegen spricht: Dies kratzt an den Rechten von Adligen, benötigt eine kampferprobte Truppe und könnte die Verärgerung anderer Zöllner hervorrufen.

Magische Möglichkeiten: CrTe o. CrHe, um Brücken zu erschaffen, ReTe o. ReMe, um mehr Münzen zu erwirtschaften.

Beispiele:

Niedrig: Zolleinnahmen einer Flussfähre.

Typisch: Die Zolleinnahmen der einzigen Brücke, die zu einer großen Stadt führen.

Groß: Zollstation im Rheintal o. über einen Bergpass.

Legendär: Zolleinnahmen in Venedig oder Konstantinopel.

Zauberei

Mit dem Bereitstellen von „Zaubertränken“, Wahrsagerei oder ähnlichem lässt sich bei Adligen und reichen Bürgern viel Geld machen. Dies muss aber sehr diskret durchgeführt werden, möchte man nicht unnötige Aufmerksamkeit der Kirche oder des Hermesordens auf sich ziehen. Eine andere Möglichkeit ist das Veräußern von Büchern, Vis, magischen Objekten, Langlebigkeitsstränken oder gar Magier, welche bei anderen Hermetikern Jahreszeittätigkeiten verrichten.

Was dafür spricht: Reiches Volk zahlt gut für Zauberei, es wird nur wenig Bundvolk gebraucht.

Was dagegen spricht: Viele Magi sehen diejenigen, welche ihre Kunst für Geld veräußern, verächtlich an; möglicherweise zieht der Bund sich die Aufmerksamkeit der Quaesitores zu; diese Art der Einkunft kostet Jahreszeiten und Vis.

Magische Möglichkeiten: dies ist die magische Option!

Beispiele:

Niedrig: Gelegentliche kleinere Zauber oder Tränke, die an einen örtlichen Adligen verkauft werden.

Typisch: Ein paar Langlebigkeitsrituale oder kleinere Objekte pro Jahr, verkauft an ein nahes Mercere Haus.

Groß: Michael Scot, Hofzauberer von Kaiser Friedrich II.

Legendär: Verdi, Domus Magna von Haus Verditius.