

# Experimentelle Philosophie

Philosophie ist im mystischen Europa eine Praxis der Vernunft. Allgemein heißt es, dass Wissen und Wahrheit nicht aus dem Handeln und Erfahren entspringen kann. Die Wahrheit existiert schon vor dem Handeln, weswegen sie auch nicht durch Experimente entstehen kann.

Philosophen, die Experimente (*empiricae*) durchführen, werden oft nicht als wahre Philosophen angesehen, sondern Empirici (Empiricus) genannt. Diese sind die wahren Wissenschaftler des mystischen Europa. Sie führen naturwissenschaftliche Experimente durch und erhalten dabei praktische Ergebnisse sowie eine Erweiterung ihres Wissens. Sie argumentieren, dass nur durch Interaktion mit der Welt direkte Erfahrungen erzielt werden können und dies zu ignorieren würde bedeuten, ein Verbrechen gegen die Wahrheit zu begehen.

Experimentelle Philosophie ist genau so magisch wie das Schmieden eines Schwertes – kein bisschen. Auch wenn die Ergebnisse dem Bauern wundersam erscheinen, so lassen sie sich doch mit den Prinzipien der klassischen Bildung erklären. Deswegen sind sie unbeeinflusst durch übernatürliche Auren und verursachen keine Verformung. Kein Aspekt an übernatürlichem Wirken kann die Wirkung eines Ergebnisses der experimentellen Philosophie ändern. Vis ist für einen Empiricus von keinem Nutzen, ebenso kann keine Zauberei Empiricae verstärken – wohl aber sie duplizieren.

Jedoch ist zu beachten, dass besonders die hermetische Theorie mit der experimentellen Philosophie einige Verknüpfungspunkte hat, wie sich auch an den natürlichen Prinzipien erkennen lassen kann.

## Natürliche Prinzipien

Unabhängig davon, ob sie bewußt angewandt werden oder nicht arbeitet jeder Empiricus nach bestimmten Gesetzen, die von Gott diktiert den Lauf und die Beschaffenheit der Welt bestimmen.

## Urtümliche Qualitäten

Alles hat innewohnende Eigenschaften die daher rühren, aus welchem Material etwas besteht. Dies sind die elementaren Eigenschaften (Hitze, Trockenheit, Feuchtigkeit, Kälte), welche auch mit den fünf Sinnen wahrgenommen werden können (Farbe, Gewicht, Biegsamkeit, Härte, Beschaffenheit, Geruch, etc.).

## Versehung

Aufgrund von Verbundenheit oder Nähe kann ein Objekt auch sekundäre Eigenschaften annehmen. Die Kleidung einer Person nimmt die Qualitäten des Trägers an. Ebenso ist ein Objekt, das ehemals ein Teil eines Ganzen war, noch immer im philosophischen Sinne mit dem Restlichen verbunden – *pars pro toto* (Teil des Ganzen). Die Hermetiker kennen dies als arkane Verbindung. Jedoch sind nicht alle durch Versehung verknüpften Objekte arkane Verbindungen. Das Weib eines Mannes ist eine Frau mit der sekundären Qualität ihres Mannes. Ebenso wie ein Ehegatte als urtümliche Qualität ein Mann und in der Versehung ein Gatte ist. Die Hermetik kann solch schwache Verbindungen oft nicht nutzen.

## Affinität

Aufgrund von Assoziationen ist es möglich, dass ein Objekt auch tertiäre Eigenschaften annimmt. Diese entstammen dem, was man im Allgemeinen an humane Eigenschaften mit einem Objekt verbindet. So ist die Krone eines Königs urtümlich ein goldenes, trockenes Objekt, aufgrund von Versehung mit dem König verbunden, und zum Dritten erhält es die Affinität „Herrschaft und Befehlsgewalt“.

Magier nutzen dieses Prinzip beispielsweise bei der Verzauberung von Gegenständen. Eine Facette der Affinität wird als das Prinzip der Antipathie bezeichnet: Affinität kann Dinge mit gegensätzlichen Qualitäten abstoßen: so könnte eine Trommel, mit der Haut eines Wolfes bespannt, abschreckend auf Schafe wirken.

## Gleichheit

*Simila similibus*, oder Gleiches zu Gleichem; dieses Prinzip sagt aus, dass ein Effekt seiner Ursache ähnelt. Es gibt eine Verbindung zwischen Dingen, die über die gleichen Qualitäten verfügen – so könnte eine rote Pflanze wie auch ein roter Stein einen Einfluss auf Blut haben, etwas scharf schmeckendes kann die Gallenflüssigkeit beeinflussen (was als heißester und schärfster Körpersaft gilt). Eine wie ein Auge aussehende Pflanze könnte ein Augenleiden heilen. Das Prinzip der Gleichheit wird auch als die manifestierte, offensichtliche Qualität bezeichnet.

Auch dies setzen Hermetiker in der Verwendung von Objekten für Verzauberungen ein und nennen Gleichheit und Affinität das hermetische Prinzip der Sympathie.

## Verborgene Tugenden

Manche Qualitäten können nicht durch die zuvor beschriebenen Prinzipien erklärt werden – dies sind dann die verborgenen Tugenden. Sie werden oftmals durch Affinität zu einem Sternbild einem Objekt gewährt. Beispielsweise sind Pflanzen unter dem Gestirn der Venus vorteilhaft für die Fortpflanzungsorgane wie auch die Nieren. Jeder Saphir steht für Weisheit, da er unter dem Einfluss von Jupiter geboren wurde. Im Gegensatz zum Prinzip der Astrologie sind verborgene Tugenden nicht veränderbar, sondern gelten als von Gott gegeben.

## Astrologie

Alle Qualitäten eines Objekts werden mit durch das Sternbild geprägt, die derzeitige Position der Gestirne in Relation mit denen während der Erschaffung des Objekts. Darum kann ein Horoskop grundlegende Eigenschaften erkennbar machen, das Gesetz des freien Willens verbietet es aber, dass menschliches Leben allein durch einen Stern bestimmt wird. Unter dem Mars gewachsenes Kraut gilt als heißer denn jenes, das unter Neptun gedeiht ist. Magier nutzen dieses Prinzip vor allem bei ihrer täglichen Laborarbeit, wo sie bestimmte Tätigkeiten auf bestimmte Tages- und Jahreszeiten abstimmen und auch ihre Laborausstattung danach einrichten, wie auch beim zeremoniellen Sprechen von Zaubern.

# Ligaturen

Als Ligatur bezeichnet man einen kleinen Talisman, welcher meist ein Beutelchen, gefüllt mit etwas vom Nutznießer wie auch mit der Aufgabe assoziierten Dinge und ein Stück Pergament, ist, der zu einer bestimmten Zeit einer bestimmten Person bei einer bestimmten Aufgabe hilft. Hinzu kommt, dass noch bestimmte astrologische Berechnungen durchgeführt und Gebete auf das Pergament geschrieben werden müssen. Diese herzustellen benötigt insgesamt aber nur wenige Stunden.

Jeder Charakter mit Wissen in einer oder mehreren der philosophischen Künste (Artes Liberales, Medizin und Philosophiae) kann eine entsprechende Ligatur (bezogen auf eine entsprechende Fähigkeit) herstellen – eine geesonderte Unterweisung ist nicht vonnöten. Eine in Kräuterkunde bewanderte Person kann ebenfalls medizinische Ligaturen herstellen

Für eine Ligatur muss der Charakter folgendes festlegen: für welche Person ist sie gedacht (er muss eine arkane Verbindung dieser Person besitzen), was soll erreicht werden (es muss ein Wurf bestimmt werden, der zu einem festgelegten Ergebnis führen soll) und wann soll dies geschehen (dies kann bis zu einem Jahr in der Zukunft ein bestimmter Tag sein, jedoch an diesem Tag höchstens ein 6-Stunden-Fenster). Ist der Zeitraum verstrichen, so hat die Ligatur ihre Wirkung verloren.

Nach der Herstellung muss der Gelehrte folgenden Wurf machen:

**Herstellung von Ligaturen:  
Intelligenz + (entsprechende philosophische  
Fähigkeit) + Stresswürfel gegen die 9**

Gelingt dies, so hat die entsprechende Person einen Bonus von +1 auf den entsprechenden, einzelnen Wurf. Gelingt der Wurf mit einer Summe von 15, so beträgt der Bonus +2, bei einer 24+ sogar +3. Bei einem Patzer erhält der Wurf der entsprechenden Person einen Abzug von -2 und gegebenenfalls 2 zusätzliche Patzerwürfel.

Nachdem die Ligatur gewirkt hat, können die Zutaten abermals verwendet werden. Eine jede Person kann nur eine Ligatur zu einer Zeit auf sich wirken haben, alle nachfolgenden schließen sich aus, bis jene ihre Wirkung beendet hat. Eine Ligatur kann nicht bei der Herstellung einer Ligatur unterstützen.

## Zutaten für Ligaturen

Ligaturen erfordern exotische und kostbare Zutaten für ihre Erstellung. **Jede Ligatur kostet 1 Arbeitspunkt aus dem Vorrat des Ladens eines Apothekarius.** Falls kein solcher Laden vorhanden ist, muss nach diesen Zutaten im Vorfeld gesucht werden (siehe „Das Handwerk des Apothekarius“).

## Beispiele für Ligaturen der Medizin oder Kräuterkunde

Medizinische Ligaturen können niemals Erholungswürfe für Wunden oder Krankheiten beeinflussen.

**Wunden:** Würfe für chirurgische Eingriffe, Chirurgie-Würfe, Sprechen eines Heilzaubers

**Krankheiten:** Ansteckung durch eine spezifische Krankheit vermeiden, Prognosis-Summen zum Bekämpfen einer spezifischen Krankheit, Sprechen eines Heilzaubers

**Gifte:** Bonus zum Widerstehen eines bestimmten Gifts

## Beispiele für Ligaturen der Philosophiae

**Natürliche Philosophie:** eine spezielle Facette der natürlichen Welt verstehen, Würfe um das Verhalten eines spezifischen Tiers zu beeinflussen, Sprechen eines Zaubers auf ein Tier oder eine Pflanze

**Moralische Philosophie:** Argumentation zu einem spezifischen politischen oder ethischen Thema

**Metaphysik:** Enthüllen eines speziellen Fakts über eine übernatürliche Sache (bei einem Wurf auf Magie-, Feen-, Himmels- oder Infernale Kunde), Sprechen eines Zaubers auf ein übernatürliches Wesen oder ein unbelebtes/elementares Objekt, Zielwürfe für Wurfprojekte (unabhängig ob magisch oder mundän)

## Beispiele für Ligaturen der Artes Liberales

**Gramatik:** Übersetzen oder Interpretieren eines Texts

**Logik:** Ein bestimmtes Problem oder Rätsel ergründen

**Rhetorik:** andere von einer bestimmten Handlungsweise überzeugen, einen Mentem-Zauber sprechen

**Arithmetik:** eine komplexe Berechnung

**Geometrie:** Architektur-Würfe zum Planen eines Gebäudes, einen Zauber an einem Ort sprechen

**Astronomie:** ein Horoskop berechnen, einen Intellego-Zauber wirken

**Musik:** Musik vortragen, ein Stück komponieren

# Formulae

Die mächtigsten Ausprägungen des Wissens eines Empiricus entstehen durch den Einsatz von Formulae. Diese ist ein Rezept, ähnlich wie ein Labortext, die beschreibt, wie man eins von drei Dingen herstellen kann: **pharmazeutische Theriaki** (durch die Fähigkeit Medizin), **alchemistische Reagente** (durch die Fähigkeit Philosophie) oder **astrologische Inzeptionen** (durch die Fähigkeit Artes Liberales).

Das Erschaffen dieser Produkte vollzieht sich in zwei Schritten: Zuerst muss die Formulae erlernt (aus entsprechenden Schriftwerken oder von einem Lehrmeister) oder erforscht werden (während einer Jahreszeit als praktische Ausübung).

Anschließend muss der Empiricus dieses Rezept im Laufe einer oder mehrerer Jahreszeit-Tätigkeiten zubereiten. Dies ähnelt alles stark einer hermetischen Labortätigkeit, was kein Wunder ist, da die Hermetik sich auf der natürlichen Philosophie begründet hat.

## Eine formula entwickeln

Wann immer der Gelehrte Erfahrungspunkte in einer der philosophischen Künste (Artes Liberales, Medizin und Philosophiae) erhält (beispielsweise durch das Studium eines Buches oder durch einen Lehrmeister), so kann er diese in die Entwicklung einer Formula investieren. Dabei muss die Quelle mit dem Ziel der Formula in Einklang sein: aus einer Folia über Heilkunst wird sich keine Formula über Gifte herleiten lassen. Sobald 5 Erfahrungspunkte in die Formula gelegt wurden, hat der Gelehrte sie gelernt und kann sie versuchen zuzubereiten.

Formulae können auch entwickelt werden, indem der Empiricus eine der philosophischen Künste als Jahreszeit-Tätigkeit praktiziert. Dies gewährt dem Gelehrten 5 Erfahrungspunkte, wodurch er die Formula entwickeln kann. Ein Empiricus kann auch eine Formulae lernen, welche er noch nicht zubereiten kann.

## Die formula zubereiten

Um eine Formula zuzubereiten benötigt der Empiricus ein Labor, ähnlich dem eines Hermetikers. Besitzt er so eines, so muss er im Laufe einer Jahreszeit-Tätigkeit eine Laborsumme generieren, welche sich folgendermaßen zusammensetzt:

### **Formulae-Laborsumme:**

**Intelligenz + entsprechende akademische Fähigkeit + Philosophische Boni**

Die akademische Fähigkeit hängt davon ab, welche Art von Formula man zubereiten möchte.

Die philosophischen Boni können niemals höher sein als die jeweilige akademische Fähigkeit. Sie können aus drei Quellen entstammen:

**Form- und Material-Boni:** Empirici können von den gleichen Form- und Material-Boni profitieren wie Hermetiker. Dabei eingesetzte Objekte werden während der Zubereitung vernichtet.

**Risiko-Modifikatoren:** Ein Empiricus kann sich entscheiden zu experimentieren, ähnlich wie ein Hermetiker. Dabei wird aber nur der Risiko-Modifikator zur Laborsumme addiert und kein weiterer Würfelwurf. Bei der Interpretation der Ergebnisse muss darauf geachtet werden, dass im Normalfall keine übernatürlichen Elemente geschehen können, ebenso wenig wie Verformung.

**Labor-Boni:** Der Empiricus kann sein Labor ähnlich wie ein Hermetiker spezialisieren und dadurch Boni auf bestimmte Tätigkeiten und ähnliches erhalten.

Ablenkungen von seiner Labortätigkeit beeinflussen den Gelehrten genau so wie einen Hermetiker.

Die Laborsumme wird mit der Stufe der Formula verglichen. Ist die Summe höher, so kann sie zubereitet werden: in jeder Jahreszeit sammelt der Gelehrte die überzähligen Punkte an. Hat er so viele angesammelt wie sie der Stufe der Formula entsprechen, so konnte er sie erfolgreich zubereiten (das heißt, wenn die Laborsumme doppelt so groß ist wie die Stufe der Formula, so kann der Gelehrte sie in einer Jahreszeit zubereiten). Der Gelehrte muss nicht an einander hängenden Jahreszeiten an der Zubereitung der Formula arbeiten.

Wie ein Hermetiker kann auch ein Gelehrter bei seiner Labortätigkeit unterstützt werden.

## Der Labortext

Gelang es dem Gelehrten die Formula erfolgreich zuzubereiten, so hat er davon einen Labortext erstellt. Benutzt der Gelehrte einen Labortext zur Zubereitung einer Formula und ist seine Laborsumme größer als die Stufe der Formula, so kann er pro Jahreszeit für je 5 angefangene Punkte seiner Laborsumme eine Dosis der Formula zubereiten (die Stufe der Formula ist diesbezüglich irrelevant).

Dabei ist aber wichtig, dass der Gelehrte auch die Formula kennt – andernfalls muss er diese erst entwickeln, bevor er den Labortext nutzen kann.

## Zutaten für formulae

Formulae erfordern exotische und kostbare Zutaten für ihre Zubereitung. **Für je 5 begonnene Stufen einer Formula kostet diese pro Dosis 1 Arbeitspunkt aus dem Vorrat des Ladens eines Apothekarius.** Werden mehrere Dosen gebraut, so wird zuerst die Stufe mit der Anzahl der Dosen multipliziert, ehe dies durch 5 geteilt wird, um die Anzahl der aufzuwendenden Arbeitspunkte zu ermitteln. Falls kein solcher Laden vorhanden ist, muss nach diesen Zutaten im Vorfeld gesucht werden (siehe „Das Handwerk des Apothekarius“).

## Das Labor des Empiricus

Das Labor eines Gelehrten kann wie das eines Hermetikers erstellt werden, abgesehen davon, dass es zu Beginn einen Unterhaltungswert von -3 aufweist. Empirici, welche mehr als nur Formulae einer akademischen Fähigkeit zubereiten, haben in ihrem Laboratorium Komponenten für jede dieser Arten.

Die Charakteristika eines hermetischen Labors können auch die eines Labors eines Gelehrten sein, ebenso kann es mit spezifischen Tugenden und Schwächen ausgestattet werden und dem Gelehrten von Nutzen sein (so könnte beispielsweise ein Bonus auf Intellego auch bei astrologischen Inzeptionen helfen, ein Terram-Bonus für alchemistische Reagente und ein Herbam- oder Creo-Bonus bei heilenden pharmazeutischen Theriaki). Einzig kann er keine Vorteile durch übernatürliche Tugenden oder Schwächen erhalten, wohl aber deren Nachteile.

Ein Hermetiker, welcher auch Formulae zubereitet, kann sein Laboratorium so einrichten, dass er die Komponenten für diese ebenfalls darin hat.

## Formulae mit Magie herstellen

Um eine Formula mit hermetischer Magie herzustellen, gibt es zwei Wege:

Das erste ist **Rego-Handwerksmagie**. Dafür benötigt der Hermetiker aber die entsprechende Formula und die bereit gelegten Zutaten. Der Basiseffekt entspricht bei einer Dosis eines Theriak Rego Herbam Stufe 3 mit Terram und Animal als Requisiten, die aber die Stufe nicht erhöhen. Für ein Reagent beträgt die Basisstufe 3 des Rego Terram Effekts (ebenfalls mit Animal und Herbam als Requisiten ohne Steigerung der Stufe). Wenn die Formula an einem Tag hergestellt werden soll, so ist ein Wurf auf Wahrnehmung + Finesse gegen die 9 + Stufe der Formula erforderlich.

Auch ist es möglich, dass man die Formulae mittels **Creo-Magie** herbei zaubert. Die Basisstufe einer Disis eines Theriak ist ein Creo Herbam Effekt Stufe 3 (mit Animal und Terram als freie Requisiten), die eines Reagent ist Creo Terram Stufe 3 mit Animal und Herbam als freie Requisite. Wie auch bei Handwerkszauberei erfordert dies einen Wurf auf Intelligenz + Finesse gegen die 6+ Stufe der Formula. Solch ein Zauber ist immer ein Ritual.

Für jede Formula ist ein separater Spruch erforderlich. Astrologische Inzeptionen können nicht mittels Zauberei produziert werden.

# Pharmazeutische Theriaki

Der Begriff Theriak beschreibt für das gemeine Volk ein Allheilmittel. Dieses kann in verschiedenen Formen vorkommen, wobei Säfte, Sirups und Pillen die häufigsten sind. Ein Mediziner oder Apothekarius lernt einige Formeln im Laufe seiner Ausbildung, weitere können aus einschlägigen Quellen erworben werden.

## Richtlinien für Theriaki

Theriaki können den menschlichen oder tierischen Körper beeinflussen – dies muss aber bei der Entwicklung der Formel immer festgelegt werden. Sobald ein Theriak gebraut wurde, verfällt die Wirkung nicht frühzeitig bei richtiger Lagerung. Die Mittel müssen auf die Haut aufgetragen oder eingenommen werden, damit sie ihre Wirkung entfalten können. Verschiedene Formeln sind für Würfe auf Erholung von Krankheiten oder Wunden vonnöten.

Bei Beeinflussung von Krankheiten wirkt eine bestimmte Formel nur gegen Krankheiten eines bestimmten Körpersafts (da dann aber gegen alle dieser Flüssigkeit), niemals jedoch bei Krankheiten eines anderen Safts.

Die endgültige Stufe wird durch die allgem. Wirkung und die Stärke (also die Parameter der Wirkung) festgelegt.

### **Stärke: schwach (+0 Ordnungen)**

Schmerz oder andere Symptome einer Verletzung beeinflussen

Schmerz oder andere Symptome einer Krankheit beeinflussen

Erschöpfungsstufe „Außer Atem“ beeinflussen

### **Stärke: mild (+1 Ordnung)**

Eine leichte Wunde beeinflussen

Eine mindere Krankheit beeinflussen

Erschöpfungsstufe „Erschöpft“ beeinflussen

### **Stärke: mittel (+2 Ordnungen)**

Eine mittlere Wunde beeinflussen

Eine ernste Krankheit beeinflussen

Erschöpfungsstufe „Müde“ beeinflussen

### **Stärke: stark (+3 Ordnungen)**

Eine schwere Wunde beeinflussen

Eine große Krankheit beeinflussen

Erschöpfungsstufe „Benommen“ beeinflussen

### **Stärke: mächtig (+4 Ordnungen)**

Eine Wunde „Außer Gefecht“ beeinflussen

Eine kritische Krankheit beeinflussen

Erschöpfungsstufe „Bewußtlos“ beeinflussen

Ein Theriak, welches Wunderholungswürfe beeinflussen soll, wirkt nur bei Wunden gleich der durch die Stärke festgelegten oder schwächeren Wunden. Schwache Theriaki bewirken, dass gescheiterte Erholungswürfe nochmals durchgeführt werden dürfen, allerdings kann dann durch diesen zweiten Wurf höchstens eine Stabilisierung, niemals aber eine Verbesserung des Gesundheitszustands erfolgen.

### **Stufe 2**

Einem Patienten +1 auf den nächsten Wunderholungswurf gewähren

Dem Patienten +1 auf den nächsten Krankheits-Erholungswurf gegen Krankheiten eines best. Körpersafts gewähren

### **Stufe 3**

Einem Patienten +3 auf den nächsten Wunderholungswurf gewähren

Dem Patienten +3 auf den nächsten Krankheits-Erholungswurf gegen Krankheiten eines best. Körpersafts gewähren

Schmerzentlastung: Der Patient verliert Erschöpfung gleich der Stärke, die dadurch entstandenen Abzüge durch die Erschöpfung reduziert Abzüge aufgrund von Wunden und Krankheiten

Die Stärke eines Gifts um 1 Stufe reduzieren

### **Stufe 4**

Einem Patienten +6 auf den nächsten Wunderholungswurf gewähren

Dem Patienten +6 auf den nächsten Krankheits-Erholungswurf gegen Krankheiten eines best. Körpersafts gewähren

Eine Wunde verursachen, wenn ein Wurf auf Konstitution gegen die 6 fehlschlägt

### **Stufe 5**

Eine Wunde verursachen, wenn ein Wurf auf Konstitution gegen die 9 fehlschlägt

Eine spezifische Krankheit innerhalb eines Zeitparameters aufgrund jener Krankheit heilen

Von Erschöpfung erholen

### **Stufe 10**

Eine Wunde verursachen, wenn ein Wurf auf Konstitution gegen die 12 fehlschlägt

Die Wunde einer bestimmten Quelle (Gift, Stichschaden, etc.) am Ende des durch den eigentlichen Erholungswurfs festgelegten Zeitraum der Wunde heilen – diese verschwindet nach diesem Zeitraum gänzlich

# Formeln für Theriaki

## Stufe 5

### ~~Gold-Tonikum~~

**Stärke:** Schwach

Dieses Tonikum wird mit einer kleinen Menge Gold gebraut und lässt dem Ziel, welches von der Erschöpfung her „außer Atem“ ist, diese Stufe regenerieren. Ist die Erschöpfung größer, so zeigt der Trank keine Wirkung.

[Basis 5, +0 schwach]

### ~~Pastile aus Kolocynth~~

**Stärke:** Schwach

Diese aus gepresstem Pulver hergestellte Pille wird schnell wirkungslos ausgeschieden, wenn dem Ziel kein Konstitutionswurf gegen die 9 gelingt. Leidet das Ziel an einer melancholischen Krankheit, so kann es nach einem gescheiterten Krankheits-Erholungswurf diesen wiederholen. Ein Erfolg führt aber nur zu einer Stabilisierung, niemals zu einer Verbesserung in diesem Fall.

[Basis 5, +0 schwach]

### ~~Alraunen-Wickel~~

**Stärke:** Mittel

Diese aus Alraune und Bilsenkraut hergestellte Paste bewirkt, dass der Patient 3 Stufen Erschöpfung verliert, dafür aber Abzüge aufgrund von Wunden und Krankheiten um 3 reduziert werden. Die Körperteile, auf denen der Wickel aufgetragen wurde, bleiben taub, bis der Erschöpfungsschaden regeneriert wurde.

[Basis 3, +2 mittel]

### ~~Senfpflaster~~

**Stärke:** Mittel

Unter anderem aus zerkleinerten Pfefferkörnern wird dieses Pflaster hergestellt, welches bewirkt, dass der Patient +3 auf seine nächsten Erholungswürfe für leichte und mittlere Wunden erhält, indem es die Galle dem Körper entzieht, der die Wunden sich entzünden lässt.

[Basis 3, +2 mittel]

## Stufe 10

### ~~Petersilientinktur~~

**Stärke:** Stark

Diese Kräutertinktur hilft gegen den Biss einer jeden Schlange. Wird sie kurz nach einem Schlangenbiss eingenommen, so gilt die durch das Gift erlittene Wunde bis hin zur Stufe einer schweren Wunde oder geringer als eine Wundart niedriger. So würde das Gift einer Natter überhaupt keine Wunde mehr anrichten.

[Basis 3, +3 stark]

## Stufe 15

### ~~Malven-Kompresse~~

**Stärke:** Mild

Aus Malve und Gurke wird eine kühlende Kompresse gewonnen, welche Verbrennungen stark mildert. Wird sie auf eine durch Feuer verursachte leichte Wunde aufgetragen, so heilt diese binnen einer Woche.

[Basis 10, +1 mild]

### ~~Tinktur aus Goldglätte und Bilsenkraut~~

**Stärke:** Stark

Die Verbindung verschiedener widerwärtiger Zutaten wie von einer von Vipern zu Tode gebissener Mauß, Bilsenkraut, Goldglätte und Schwefel, wird zu einem starken Gift. Dieses verursacht bei demjenigen, der es einnimmt und dem ein Konstitutionswurf gegen die 6 misslingt, eine schwere Wunde.

[Basis 4, +3 stark]

### ~~Mit Schlafmittel versetzter Schwamm~~

**Stärke:** Mächtig

Dieses Theriak verbindet Opium, Alraune, Bilsenkraut und ähnliches zu einer Flüssigkeit, die in einem Schwamm getaucht und jemanden für mehrere Minuten vor Nase und Mund gehalten bewirkt, dass er in einen tiefen Schlummer fällt. Ein Patient fällt hierdurch für 2 Stunden auf die Erschöpfungsstufe Bewusstlos. Danach zieht er den Erschöpfungsabzug von jeglichem Wundabzug ab, bis er sich von der Erschöpfung erholt hat.

Ein solcherart betäubter Patient erlaubt einem daran operierendem Chirurgen einen Bonus von +2 auf Chirurgie-Würfe sowie 2 Patzerwürfel weniger (die dadurch auch auf 0 fallen können).

[Basis 3, +4 mächtig]

## Stufe 20

### ~~Balsam des sich verdickenden Blutes~~

**Stärke:** Mittel

Aus Blut- und Schwallwurz wird diese Tinktur hergestellt, die das Blut einer Wunde sich verdicken lässt. Eine durch eine schlitzende Waffe verursachte mittlere Wunde wird binnen eines Mondes vollständig geheilt.

[Basis 10, +2 mittel]

### ~~Fuchsfungen-Sirup~~

**Stärke:** Stark

Dieser dicke, aus gekochtem Honig hergestellte Sirup wird Schwindsucht, eine große phlegmatische Krankheit im Laufe eines Mondes heilen.

[Basis 5, +3 stark]

# Das Handwerk des Apothekarius

Die Arbeit eines Apothekarius besteht darin, dass er von einem Medicus die Symptome der Krankheit oder Beschwerden eines Patienten beschrieben bekommt und daraufhin ein Arzneimittel zubereitet, welches dem Leidenden zur Genesung verhilft – weswegen viele Apothekari auch zumindest in den Grundlagen der Medizin bewandert sind. Dazu verfügt er über eine Stube, in der er allerlei Kräuter, Tierteile und Mineralien verfügt, aus denen er seine Mixturen herstellt. Neben dieser Tätigkeit hat er oftmals noch einen Kräutergarten und macht sich immer wieder auf, um Zutaten entweder auf dem Markt zu erwerben oder aber durch die Umgebung zu wandern und diese zu suchen.

## Arzneimittel

Bei der Verabreichung von Arzneien muss der Apothekarius vieles beachten: zum einen natürlich, durch welches Ungleichgewicht in den vier Körpersäften (gelbe Galle, schwarze Galle, Blut und Schleim) das Unwohlsein oder die Krankheit entstanden ist. Desweiteren, ob das Leiden kalt, heiß, trocken oder feucht ist und welche Teile des Leibes davon betroffen sind. Dann muss er entscheiden, welches Kraut, Körperteil eines Tieres oder Mineral gemäß der philosophischen Prinzipien zu einer Linderung des Unbehagens beitragen könnte. Es gibt vier Grade an Arzneimitteln, unabhängig davon, wie sie dem Patienten verabreicht werden:

- Ein Arzneimittel, welches heiß, kalt, feucht oder trocken im **ersten Grad** ist, hat nur eine leichte Wirkung auf den Körper, welche sich kaum wahrnehmen lässt. Dies könnten Kräuter sein, welche die im Sommer stark erhitzten Gedärme abkühlen.
- Ein Arzneimittel des **zweiten Grades** hat einen größeren Einfluss auf den Körper, ohne jedoch die natürlichen Funktionen des Leibes wahrnehmbar zu stören.
- Bei einem Arzneimittel des **dritten Grades** ist ein Einfluss auf die natürlichen Funktionen des Leibes erkennbar, ohne jedoch diesem zu schaden.
- Bei Arzneien des **vierten Grades** ist dies nicht mehr der Fall – hier wird Gewebe zersetzt oder abgetötet. All diese sind Gifte und werden nur in den seltensten Fällen als Arzneimittel eingesetzt.

Zudem erleidet ein Mediziner, welcher auf einen Apothekarius und dessen Arzneimittel zurückgreifen kann, eine Minderung auf den Abzug bei Krankheits-Erholungswürfen aufgrund von fehlenden medizinischen Mitteln in Höhe des Wertes in Beruf: Apothekarius, dies kann aber niemals zu einem Bonus werden.

## Gifte

Jedes Mittelchen des vierten Grades kann, wenn es in ausreichenden Mengen verabreicht wird, als Gift genutzt werden. Dabei hängen die Symptome des Gifts davon ab, ob es kalt, heiß, feucht oder trocken ist. Ein heißes Kraut des vierten Grades verbrennt den Leib und verursacht zumindest Ausschlag oder Fieber. Trockene Substanzen zersetzen und verzehren den Körper, sorgen für Unterernährung, während feuchte Gifte dem Leib die Kraft nehmen. Eine kalte Substanz wirkt narkotisch und verzerrt die Sinne.

Falls der Apothekarius nicht eh eine Giftstube besitzt, muss er für die Herstellung von Giften sich auf die Suche nach diesen speziellen Zutaten machen. Ohne das korrekte Wissen über eine Formula vermag der Apothekarius aber nur einfache Gifte zu mischen (solche, die nur eine leichte Wunde verursachen oder denen mit einem Wurf auf Konstitution gegen die 6 widerstanden werden kann).

## Präservierung

Ein Apothekarius kann Zutaten aus seinem Laden auch vor Verfall bewahren. Für außergewöhnliche Substanzen sollte folgender Wurf gemacht werden:

### **Präservierung:**

#### **Geschicklichkeit + Beruf: Apothekarius**

Die Schwierigkeit des Wurfes richtet sich danach, wie lang die Zutat Bestand haben soll:

Dauer	Mindestwurf
Wochen	3
Monate	6
Jahreszeiten	9
Jahre	12
Jahrzehnte	15
Unbegrenzt	18

Dieser Prozess nimmt in etwa eine Woche in Anspruch, wobei sich der Apothekarius nicht ausschließlich mit dem Objekt befassen muss.

Ist die Zutat zudem noch eine **arkane Verbindung** und wird zu einer Dauer haltbar gemacht, welche länger als die Wirksamkeit der Verbindung ist, so steigt dessen Wirksamkeit um eine Stufe. Dabei können nur arkane Verbindungen derartig präserviert werden, welche Pflanzen oder Tierteile sind.

# Der Arbeitsplatz des

## Apothekarius

Damit der Apothekarius sein Handwerk ausüben kann, muss er über einen Ort verfügen, an dem sich Zutaten für seine Arzneimittel befinden. In jeder Jahreszeit, zu welcher dieser Gelehrte seinen Beruf ausübt, produziert er Arbeitspunkte. Diese stehen in seinem Fall für das Sammeln von Zutaten und verabreichen dieser an bedürftige und zahlungswillige Klienten. Wieviele er hervorbringt, lässt sich mittels folgender Summe berechnen:

**Produktion von Arbeitspunkten pro Jahreszeit:**  
**(Intelligenz + Beruf: Apothekarius)**  
**x Reichtums-Modifikator**

Der Reichtums-Modifikator beträgt 2 für Charaktere mit der Schwäche Arm, 6 für solche mit der Tugend Reich und 3 für alle anderen.

Der Apothekarius verliert auf folgendem Wege Arbeitspunkte:

- Das **Aufrechterhalten der Werkstatt** eines Apothekarius erfordert 36 Arbeitspunkte pro Jahr, die durch das Einsetzen von Arzneien und Verbrauchen der Zutaten entstehen.
- Für jeden Arzt und pro Jahr, welches der Apothekarius für die Aufrechterhaltung einer oder mehrerer **Kuren** aufwenden muss, verliert er 3 Arbeitspunkte.
- Jedes **pharmazeutische Theriak** und **alchemistische Reagent**, das mit den Zutaten dieses Arbeitsplatzes hergestellt wird, verschlingt jeweils 1 Arbeitspunkt für je 10 begonnene Stufen der Formulae.
- Jede mit Zutaten aus diesem Laden hergestellte **Ligatur** kostet auch 1 Arbeitspunkt.

Daraus ergibt sich, dass ein armer Apothekarius in der Regel drei Jahreszeiten jährlich arbeiten muss, ein wohlhabender nur eine und die meisten dieser Zunft zwei Jahreszeiten. Ein Apothekarius, der nach einem Jahr noch Arbeitspunkte übrig behalten konnte, kann diese aufsparen, um seinen Arbeitsplatz zu verbessern (entweder die Rohmaterialien oder durch Innovationen) oder seinen Reichtum zu mehren. Mehr dazu findet sich im entsprechenden Kapitel über „Arbeit und Werkstätten“

Es ist aber zu beachten, dass Arbeiter jeder Art, welche mehr arbeiten als sie eigentlich müssten, sehr schnell einen schlechten Ruf erhalten.

# Die Suche nach Zutaten

Ein Apothekarius, welcher das Schröpfen seiner Vorräte vermeiden möchte, kann sich auch auf die Suche nach geeigneten Zutaten für eine spezielle Formulae oder ähnlichem machen. Dabei muss er folgenden Wurf machen:

**Suche nach Zutaten:**  
**Wahrnehmung + Beruf: Apothekarius**  
**+ Stresswürfel gegen Mindestwurf 9**

Jede Suche nimmt 1 Monat in Anspruch, die durchsuchte Gegend sollte nicht größer als die Region eines Landes oder ein spezifischer Landstrich sein. Je nach Jahreszeit und Umgebung kann die Schwere des Wurfs variieren – dabei können mehrere auch gleichzeitig zutreffen:

Situation	Modifikator auf Mindestwurf
Apothekarius vertraut mit der Umgebung	- entsprechende Ortskunde
Zusätzliche Assistenten (max. Führungsqualitäten an Begleiter)	-1 pro Assistent
Unwirtliche Gegend (z.B. schwerer Schnee)	+1
Kahles Terrain (z.B. Wüste oder Fels)	+3
Winter	+2

Für jeden überzähligen Punkt mit Erreichen des Mindestwurfs findet der Apothekarius entweder Ressourcen im Wert von 1 Arbeitspunkt oder aber die Zeit der Suche kann halbiert werden (mit hierfür 5 eingesetzten Punkten kann die Suche auf 1 Tag verkürzt werden). Dies kann nach Belieben des Suchenden verteilt werden.

Der Wurf kann normalerweise so oft wie gewünscht wiederholt werden, es sei denn, er wird verpatzt. In jenem Fall sucht der Apothekarius am falschen Ort oder zur falschen Jahreszeit und verschwendet den Monat erfolglos.

Die so gewonnenen Arbeitspunkte können nur für die spezielle Herstellung von Theriaki, Reagenti oder Ligaturen oder das Durchführen einer Kur genutzt werden, nicht aber für den Erhalt der Apotheker-Werkstatt, da nach spezifischen Objekten für die Erledigung einer speziellen Aufgabe gesucht wird.