

# Der Thaumaturg

**Wichtige Attribute:** Wahrnehmung und Willenskraft

**Rassenbeschränkungen:** keine

**Kunsth Handwerk:** Runenschnitzen, Roben besticken

„So, du willst das ich schnell diesen Gegenstand untersuche? Du kennst offensichtlich nicht die richtige Art um die Eigenschaften eines Gegenstands zu sehen und seine Struktur anzuerkennen.“

„Die Welt ist voller Strukturen, und wir müssen sie nur leicht verändern, damit sie uns nützen. Denke nicht das dies so leicht ist wie es sich anhört, es ist eine Kunst und harte Arbeit die du niemals verstehen wirst.“

Ein Alchemist ist ein Spezialist in der Kreation und Analyse von (magischen) Gegenständen. Er hat eine Affinität zu Strukturen, an die nur noch Magier heranreichen. Gib einem Alchemist ein artefakt und er wird eine Weile beschäftigt sein.

## **Karma Ritual:**

Der Thaumaturg nimmt einen Gegenstand und Konzentriert sich auf seine Struktur. Dann ändert er die Struktur in der Art, dass der Gegenstand eine andere Farbe annimmt. Nachdem der Alchemist die Konzentration aufgegeben hat, kehren die Strukturen des Gegenstands langsam in ihren Originalzustand zurück, und wenn der Gegenstand wieder seine ursprüngliche Farbe angenommen hat, ist das Karmaritual beendet. Viele Alchemisten lieben Experimente und wählen niemals die selbe Farbe zweimal für ihr Karmaritual.

Die Fähigkeit Farben zu verändern kann nur für das Karmaritual benutzt werden. Das Ritual dauert eine halbe Stunde.

## **Erster Kreis**

### **Talente**

Analyse \*  
Fremdsprachen  
Karmaritual  
Lesen/ Schreiben  
Magie neutralisieren\*  
Material verarbeiten\*  
Trank verzaubern \*

## **Zweiter Kreis**

### **Talente**

Artefaktgeschichte\*  
Magische Klinge\*  
Unempfindlichkeit (6/5)

## **Dritter Kreis**

### **Talente**

Spruch einbetten \*  
Summenmatrix

## **Vierter Kreis**

**MWSK:** Die MWSK des Alchemisten wird um 1 erhöht.

### **Talente**

Fadenweben (Thaumaturgie)\*  
Magische Elemente verarbeiten \*

## **Fünfter Kreis**

**Verschlüsseln:** Für 1 Punkt Überanstrengung kann ein Thaumaturg Texte, Bilder, Orte, magische Strukturen und selbst seine Gedanken für alle außer Ihm selbst verschlüsseln. Texte werden zu Gekrakel, Hinweise in Bildern verschwinden, Anzeichen für Geheimtüren sind unauffindbar, Strukturen verschwimmen und Gedanken werden verworren und unverständlich. Dazu macht er eine Spruchzaubereiprobe gegen die MWSK. Bei Gelingen erhöht sich der Mindestwurf um **3 pro Erfolgsgrad + Halbmagiewert + MWSK des Thaumaturgen**

### **Talente**

Fadenweben (Magieweben)  
Spruchzauberei\*

## Sechster Kreis

**Karma:** Karma für Wahrnehmungsaktionen

### Talente

Gegenstand verzaubern \*  
Zauberbücher verstehen\*

## Siebter Kreis

**MWSK:** MWSK wird um 1 erhöht.

### Talente

Fadenweben (Elementarismus)  
Fadenweben (Illusion)

## Achter Kreis

**Auge des Thaumaturgen:** Der Thaumaturg addiert 5 Stufen zu seiner Thaumaturgiestufe (Fadenweben) wenn er versucht einen Faden zu einem Artefakt oder Ort zu weben. Er addiert ebenfalls 5 Stufen zu Wahrnehmungs- oder Spruchzauberei- und Analyseproben, wenn er einen magischen Gegenstand oder Ort untersucht. 2 ÜA.

### Talente

Fadenweben (Geisterbeschwörung)  
Willensstärke

## Neunter Kreis

**Karma:** Karma für Willenskraft- und Geschicklichkeitsaktionen.

### Talente

Klinge erweichen  
Schwachstelle erkennen  
Transmutation\*

## Zehnter Kreis

**MWSK:** MWSK wird um 2 erhöht.

**1 zusätzliche Erholungsprobe pro Tag**

### Talente

Eiserner Wille  
Fallen entschärfen

## Elfter Kreis

**KWSK:** KWSK wird um 2 erhöht.

**SWSK:** SWSK wird um 1 erhöht.

### Talente

Rüstung Schmieden \*  
Struktur manipulieren

## Zwölfter Kreis

**SWSK:** SWSK wird um 2 erhöht.

**MWSK:** MWSK wird um 1 erhöht

### Talente

Fluch aufheben\*

## Summenmatrix

## Dreizehnter Kreis

**Erholungsprobe:** Der Thaumaturg erhält eine zusätzliche Erholungsprobe pro Tag.

**Initiative:** Die Initiativestufe des Adepten wird um 1 erhöht.

**Karma:** Karmamaximum erhöht sich um 25.

### Talente

Magische Fallen entschärfen\*  
Verformung \*

## Vierzehnter Kreis

**MWSK:** MWSK wird um 2 erhöht.

**Gewöhnungseffekt:** Die Stufe für Erholungsproben sowie Gift- und Krankheitswiderstandsproben wird um 1 erhöht.

### Talente

Schwachstelle zeigen  
Summenmatrix

## Fünfzehnter Kreis

**Magnetismus:** Für 1 Punkt Überanstrengung kann der Thaumaturg in einem Gebiet von max. 100 m<sup>3</sup> das er sehen kann, die Schwerkraft manipulieren. Er kann jedes Gewicht um 25 Kg erleichtern oder erhöhen, oder max. faustgroße Objekte mit 25 m pro Runde beliebig durch die Luft schweben lassen.

**Der Stein der Weisen:** Der Thaumaturg addiert zusätzliche 10 Stufen (zusätzlich den 5 Stufen aus Kreis 8) wenn er versucht einen Faden mit seinem Talent Fadenweben (Alchemie) zu einem Artefakt oder Ort zu weben, oder eine Untersuchung durchführt.

**Karma:** Karma für Charismaaktionen

### Talente

Ansatz zur Perfektion  
Ätherwaffe

## ANALYSE

**Stufe:** Rang + Wahrnehmung +5

**Aktion:** Ja

**Fertigkeit:** Ja

**Karma:** Nein

**Überanstrengung:** Nein

**Disziplin:** Thaumaturg

Analyse erlaubt es einem Charakter, magische und nichtmagische Gegenstände zu untersuchen. Der Adept macht einen Talentwurf gegen die MWSK des Ziels. Für jeden Erfolgsgrad über "Schlecht" findet er 1 Eigenschaft, 1 Auslöser oder 1 Fluch (z. B. bei Artefakten) des Gegenstands heraus. Erreicht er einen höheren Erfolgsgrad als der Gegenstand Informationen besitzt, so erfährt er auch dies. Eine Analyse dauert 10 Minuten. Ein Laboratorium senkt den erforderlichen Erfolgsgrad pro Laborstufe um 1, ist aber nicht unbedingt erforderlich.

## FADENWEBEN (ELEMENTE, MAGIE, ILLUSION UND GEISTER)

**Diese Fadenwebentalente können NUR dazu verwendet werden Gegenstände zu verzaubern und Fadenränge an Fadenobjekte zu weben, NICHT um normale Spruchzauberei zu betreiben, es sei denn der Thaumaturg wird auch noch anderweitig Spruchzauberer, denn dann wird die Beschränkung des entsprechenden Fadenwebens aufgehoben. Der Thaumaturg hat durchaus Zugriff auf die jeweiligen Spruchlisten, und kann diese Zauber auch nach den normalen Regeln erlernen. Die mit diesen Fadenwebentalenten gewirkten Zauber werden aber nicht wie üblich auf ein Ziel gerichtet, sondern in einen Verzauberungsprozess eingebunden, der die Zauber unter Zuhilfenahme weiterer Talente an einen Gegenstand bindet.**

## MATERIAL VERARBEITEN

**Stufe:** Rang + Geschicklichkeit +3

**Aktion:** Ja

**Fertigkeit:** Ja

**Karma:** Nein

**Überanstrengung:** Nein

**Disziplin:** Ja

Dieses Talent erlaubt es einem Thaumaturgen, niederes Material in höherwertige zu verarbeiten (z. B. Erz zu Roheisen oder die Elektrolyse von Wasserstoff usw.). Außerdem ist es möglich normale Gegenstände inklusive von Waffen und Rüstungen herzustellen. Besonders im bei den letztgenannten Gegenständen wird aber fast nie mehr als ein Standardprodukt herauskommen, da andere Talente dafür besser geeignet sind. Um etwas herzustellen oder zu verarbeiten, macht der Adept einen Talentwurf gegen einen Mindestwurf aus der untenstehenden Tabelle. Bei einem Außergewöhnlichen Erfolg hat man einen nichtmagischen Gegenstand+1 hergestellt, ansonsten ein Standardmodell. Um dieses Talent anwenden zu können, benötigt man Hilfsmittel, wie z. B. Töpfe, Werkzeug oder ein Laboratorium sowie einen halben Tag multipliziert mit der Herstellungsschwierigkeit (siehe Tabelle). Dieses Talent kann auch für lebendes oder ehemals lebendes Material verwendet werden. Um mächtigere Gegenstände zu erschaffen reicht dieses Talent nicht aus, dazu benötigt man die Talente "Gegenstand verzaubern" oder "Struktur manipulieren".

<b>Gegenstand</b>	<b>Herstellungsschwierigkeit</b>
Messer/ Dolch/ Schwert	Größe*2
Andere Metallwaffen	Größe*3
Wurfaffen	Größe*3
Rüstungen	Rüstschutz*2
Schilde	Rüstschutz +3
And. alltägliche Gegenstände	Zwischen 2 bis 10 (Ermessen des Spielleiters)

## **MAGISCHE ELEMENTE VERARBEITEN**

**Stufe:** Rang + Wahrnehmung

**Aktion:** Ja

**Fertigkeit:** Nein

**Karma:** Nein

**Überanstrengung:** 1

**Disziplin:** Thaumaturg

“Magische Elemente verarbeiten” erlaubt es einem Thaumaturegen, Wahre Elemente und andere magische Materialien zu Gegenständen zu verarbeiten oder Wahre Elemente zu sammeln und in Gegenstände einzuweben. Zu den Gegenständen welche mit diesem Talent erschaffen werden können gehören Dinge wie Elementarmünzen, Orichalkum, Rohlinge für magische Alltagsgegenstände und Blutamulette (siehe Tabelle). Weiterhin erlaubt dieses Talent das Aufladen sowie das Plantieren von lebenden Rüstungen und Blutamuletten. Für die Herstellung, die Aufladung und Plantation von Gegenständen macht der Adept einen Talentwurf gegen die Herstellungsschwierigkeit. Um das Talent nutzen zu können benötigt der Thaumaturg ein Laboratorium der Stufe 1 sowie die entsprechenden Werkzeuge um das Material bearbeiten zu können. Die Zeit um einen Gegenstand herzustellen, ist 1 Stunde multipliziert mit der Herstellungsschwierigkeit. Bei einem Patzer sind sämtliche Rohstoffe verloren.

<b>Arbeit</b>	<b>Herstellungsschwierigkeit</b>
aufladen	
Großer Lichtquarz	9
Kleiner Lichtquarz	5
Kristallschuppenpanzer	10
Kristallschild	7
Mittlerer Lichtquarz	7
einsetzen	
Astralaug	9
Dämonenabwehramulett	6
Blutkieselrüstung	9
Lebende Kristallrüstung	11
Letzte Rettung-Amulett	8
Trefferauffangamulett	6
Verzweiflungsschlagamulett	7
Verzweiflungszauberamulett	7
Wurmauge	9
etwas entfernen	Wie einsetzen +1
Elementarmünze:	
Erde	13
Feuer	17
Luft	16
Wasser	14
Wahres Holz	15
Orichalkum erschaffen	Wert in Silber geteilt durch 1000

## TRANK VERZAUBERN

**Stufe:** Rang + Willenskraft

**Aktion:** Ja

**Fertigkeit:** Nein

**Karma:** Nein

**Überanstrengung:** 1

**Disziplin:** Thaumaturg

Dieses Talent erlaubt die Kreation von magischen Tränken. Um einen Trank herzustellen, macht der Charakter einfach einen Talentwurf gegen die Herstellungsschwierigkeit des entsprechenden Tranks. "Trank verzaubern" erfordert ein Laboratorium der Stufe 1 sowie 2 Stunden multipliziert mit der Herstellungsschwierigkeit. Bei einem außergewöhnlichen Erfolg hat der Trank automatisch eine Verbesserung von +1. Der Charakter kann versuchen einen besseren Trank herzustellen, indem er absichtlich einen höheren Erfolgsgrad als durchschnittlich bei seiner Talentprobe verwendet. Jeder Erfolgsgrad über durchschnittlich verleiht dem Trank einen Bonus von +1.

Trank	Herstellungsschwierigkeit
Berserkertrank	9
Charismatrunk	10
Erholungstrank	8
Gesundungstrank	14
Gift	Schadensstufe mal Runden mal 2
Heiltrank	12
Kelias Gegengift	11
Kelix's Breiumschlag	8
Talentstufe erhöhen +y für x Runden (Nur bei Talenten, die es auch als Fertigkeit gibt)	$5 + x \text{ mal } y$
Trank hat mehrere Effekte	+3 für jeden zusätzlichen Effekt
Widerstände erhöhen +y für x Runden	$8 + x + 2*y$
Widerstandstrank	9
Wiederbelebungssalbe	11
Wundentrunk	15

## SPRUCH EINBETTEN

**Stufe:** Rang + Willenskraft

**Aktion:** Ja

**Fertigkeit:** Nein

**Karma:** Ja

**Überanstrengung:** 1

**Disziplin:** Thaumaturg

Der Adept kann Zauber in magische Gegenstände einbetten. Der Kreis des Zaubers darf nicht höher sein als der Rang des Adepten im entsprechenden Fadenwebtalent (Magie, Elemente, Illusion, Geister). So lange der Adept nicht über das Talent "Zauberbücher verstehen" verfügt, benötigt er jemanden der ihm dieses Wissen liefert, wie der entsprechende Zauber funktioniert. Schlägt der Versuch einen Spruch einzubetten fehl, fällt kein Überanstrengungsschaden an. Um dieses Talent zu nutzen, benötigt der Adept ein Laboratorium der Stufe 2 und 1 Tag multipliziert mit dem Mindestwurf.

**Mindestwurf:** Zauberkreis +1 pro Faden des Zaubers.  
Multipliziere diese Zahl mit der Anzahl, die der Spruch pro Tag aktiviert werden kann. Addiere +2 für jede Verzauberung die der Gegenstand bereits hat.

# **GEGENSTAND VERZAUBERN**

**Stufe:** Rang + Willenskraft

**Aktion:** Ja

**Fertigkeit:** Nein

**Karma:** Ja

**Überanstrengung:** Siehe Text

**Disziplin:** Thaumaturg

Der Thaumaturg kann einen Gegenstand mit magischer Kraft ausstatten. Der Mindestwurf ist abhängig von der entsprechenden Verzauberung (siehe Tabelle). Die Zeit die benötigt wird um eine Verzauberung vorzunehmen, ist eine Stunde multipliziert mit dem Mindestwurf. Wenn der Adept sich dafür entscheidet, einen höheren Erfolgsgrad als "Durchschnittlich" zu verwenden, so verleiht jeder Grad über durchschnittlich dem Gegenstand einen zusätzlichen Bonus von +1. Bei einem außergewöhnlichen Erfolgsgrad erhält der Gegenstand automatisch einen Bonus von +1 auch wenn dies nicht angestrebt wurde. Verzauberungen sind sehr anstrengend und verursachen 1 Punkt Überanstrengung pro Stunde. Für Verzauberungen benötigt ein Alchemist ein Laboratorium der Stufe 2 und sein Thaumaturgiewebentalemt. Das eingesetzte Karma erlaubt nur die Verzauberung und wird nicht gewürfelt. Hat der Gegenstand bereits andere Verzauberungen, so wird pro Verzauberung 2 zum Mindestwurf addiert. Dies gilt auch für gleichartige Verzauberungen.

<b>Gegenstand</b>	<b>Mindestwurf</b>	<b>Gegestand</b>	<b>Mindestwurf</b>
Anzünder	7	Flinker Fuß	11
Astralauge	9	Nachrichtenstein	9
Blutkieselrüstung	13	Kildares Hautkarte	8
Dämonenabwehramulett	8	Talisman	5 + max. Kreis*2
Elfengewand	8	Chamäleonmantel	13
Espagraschuppenumhang	8	Vertrautenblutamulette	13
Feuerkanone	16	Goldzunge	21
Großer Lichtquarz	10	Kristallglieder	19
Heißer Topf	6	Gedächtnisstütze	15
Immerreine Mäntel	8	Fischatem	12
Kleiner Lichtquarz	7	Elementarer Lift	15
Kristallschild	11	Skas Träne	15
Kristallschuppenpanzer	18	Sessel der Behaglichkeit	8
Lautlose Finger	9	Wundspeicher	9
Lebende Kristallrüstung	15	Hitzestein	6
Letzte Rettung-Amulett	12	Indrisische Blutkobra	23
Mittlerer Lichtquarz	8	Komfortschlafrolle	7
Orichalkummünze	20	Nachtsichtauge	9
Trefferauffangamulett	10	Narrenamulett	7
Trockene Stiefel	7	Dämonenkompass	10
Universalhut	6	Wandelnder Toter-Amulett	20
Verzweiflungsschlagamulett	12	Kines Nachtspeicher	7
Verzweiflungszauberamulett	11	Season Lamp	10
Wahre Erde (für 1 Münze)	22	Schwarzes Blut	14
Wahre Luft (für 1 Münze)	23	Wazzneers Edelstein	16
Wahres Feuer (für 1 Münze)	23	Blutbeutel	11
Wahres Wasser (für 1 Münze)	22	Malbrecher	13
Warmer Mantel	10	Gedankenwurm	9
Warnbrosche	11	Elementarabwehramulett	9
Wurmauge	10	Komfortmöbel	8
Zwergenwinterumhang	10	Scheintod	10
Gegenstand gibt +x Bonus			

zu Attribut od. Widerstand 16 +3 mal x  
 anderen Bonus 12 +2 mal x  
 Andere Artefakte 2-20 (Ermessen des Spielleiters)

## STRUKTUR MANIPULIEREN

**Stufe:** Rang + Willenskraft

**Aktion:** Ja

**Fertigkeit:** Nein

**Karma:** Ja

**Überanstrengung:** 1 (siehe Text)

**Disziplin:** Nein

“Struktur manipulieren” erlaubt es einem Charakter, die Struktur eines Gegenstandes zu verändern um zu ihm einen Faden zu weben, der die Macht des Gegenstands erhöht. Der Adept muß die Talente “Gegenstand verzaubern” und “Fadenweben (Thaumaturgie)” auf dem selben oder höheren Rang besitzen, um “Struktur manipulieren” effektiv einsetzen zu können. Der Karmaeinsatz ermöglicht nur den Einsatz dieses Talents und wird nicht mitgewürfelt. Um dieses Talent zu nutzen, wird ein Laboratorium der Stufe 3 benötigt.

Schlägt der Wirkungswurf fehl, so fällt kein Überanstrengungsschaden und Karma an. Jede Anwendung des Talents “Struktur manipulieren” erhöht den maximalen Fadenrang eines Gegenstands um 1 und verleiht ihm neue Kräfte. Es dauert 1 Monat mit jeweils 8 Stunden Arbeit pro Tag pro Fadenrang um eine Struktur entsprechend zu ändern. Sollte auch nur eine einzige Talentprobe scheitern, so verliert der Gegenstand seinen letzten erfolgreich gewobenen Fadenrang, und “Struktur manipulieren” kann nie mehr auf diesen Gegenstand angewendet werden. Ein Patzer zertört die Struktur des Gegenstands vollständig. Wenn ein Alchemist erfolgreich “Struktur manipulieren” durchgeführt hat, so hat er auch automatisch einen Faden zu dem Gegenstand gewoben, wobei er die nötigen Legendenpunkte durch den Einsatz dieses Talents verdient hat. Der maximale Fadenrang den ein Alchemist erreichen kann ist sein Rang in “Struktur manipulieren”.

Die Überanstrengung ist für jeden Fadenrang zu entrichten, die eine Schlüsselinformation erfordert. Der Adept entscheidet über die Art der Schlüsselinformation, es muß jedoch keine Heldentat sein. Der Adept kann sich beim ersten mal dafür entscheiden, den Fadenrang auf max. 4 zu begrenzen. Ist dies der Fall, so sinkt der Mindestwurf für jeden weiteren Einsatz dieses Talents auf den selben Gegenstand um 1 und es wird nur 1 Schlüsselinformation beim ersten Rang benötigt. Dies bedeutet, es kostet nur 1 Punkt Überanstrengung um die Struktur eines Gegenstands auf Rang 4 zu bringen. “Struktur manipulieren” kann auf so viele Gegenstände gleichzeitig angewendet werden, wie man Ränge in diesem Talent besitzt. Der Adept entscheidet auch über die LP-kosten des ersten Fadenrangs (Siehe dazu LP-Kostentabelle) Die Kosten richten sich nach der Art des Bonus den der Gegenstand verleiht (siehe Tabelle unten).:

+1 zum Schaden	100 LP
+1 zum Talenrang	200 LP
+1 zum Widerstand	300 LP
+1 zum Attribut	500 LP

Die Kosten eines +2-Bonuses anstelle von +1 verursacht die nächst höheren LP-Kosten in der LP-Kostentabelle.

**Mindestwurf:** Sollte ein Alchemist ein Artefakt das er bereits einmal hergestellt hat einfach nur kopieren, so kann er den erforderlichen Mindestwurf um 2 verringern. Alle Senkungen oder Erhöhungen des Mindestwurfs sind kumulativ.

<b>Rang:</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
<b>Würfelwurf:</b>	10	11	13	14	16	17	19	20	22	23	25	26	28	29	31

**Fadenhöchstzahl:** Jede Erhöhung der Fadenhöchstzahl über 1 erhöht den Mindestwurf um 1.

**MWSK:** Maximaler Fadenrang + Gesamtbonus + 6 + W4-2, wobei negative Ergebnisse subtrahiert werden.

## TRANSMUTATION

**Stufe:** Rang + Willenskraft

**Aktion:** Ja

**Fertigkeit:** Nein

**Karma:** 2 / +1/Material

**Überanstrengung:** Nein

**Disziplin:** Thaumaturg

Transmutation erlaubt die Umwandlung eines Materials in ein Anderes, oder die Verbindung von normalerweise nicht kombinierbarer Stoffe. Man könnte also theoretisch z. B. Blei in Gold verwandeln, oder Wasser und Stahl zu einer Legierung verbinden, die dann die Materialeigenschaften beider Stoffe aufweist. Um ein Material umzuwandeln, macht der Adept einen Wurf gegen die MWSK des Materials und investiert 2 Karmapunkte. Um zwei oder auch mehrere Stoffe miteinander zu verbinden, macht der Adept einen Talentwurf gegen die höchste MWSK aller Materialien die er zu einem Stoff verbinden will, +1 pro Material über 2, und investiert 1 Karmapunkt pro weiterem Material. Das investierte Karma ermöglicht nur die Umwandlung wird aber nicht gewürfelt. Dieses Talent erfordert keine Laborausstattung (ein Labor würde die Probe aber erleichtern), es könnten jedoch spezielle Behälter notwendig werden, je nachdem welches Material man hergestellt hat.

## Laboratorien

Labor    Stufe 1: Grundalchemika; Grundausrüstung wie Pipetten, Flaschen usw. und ein Ofen. Ein solches Laboratorium kostet 750 Silberstücke.

Es existiert von diesem Laboratorium auch eine tragbare Version zum Preis von 800 Silberstücken. Es wiegt 10 Pfund, wird in einem stabilen gepolsterten Metallkoffer transportiert und reicht für 20 Anwendungen. Ein Auffüllen des Koffers kostet 30 Silberstücke.

Labor    Stufe 2: Alle Arten von alchemistischen Werkzeugen und Materialien (von exotischen einmal abgesehen) sowie ein solider Alchemieofen. Dieses Laboratorium kostet 3000 Silberstücke und benötigt einen Kreis-4-Alchemisten oder Waffenschmied um es innerhalb 1 Monats zu bauen. Ein solches Labor besitzt Material für 100 Anwendungen und ein Auffüllen des gesamten Vorrats kostet 150 Silberstücke

Labor    Stufe 3:

Ein solches Laboratorium basiert auf einem Labor der Stufe 2 + einer Werkstatt + einem größeren Materialvorrat (auch einige Exotika) + verzauberten Werkzeugen mit denen das Aufspüren und Bearbeiten von Strukturen erleichtert wird. Ein Stufe-3-Labor ist ein verzauberter (benannter) Ort und viele Alchemisten weben Fäden zur wahren magischen Struktur ihres Laboratoriums um sich ihre Arbeit zu erleichtern. Ein Laboratorium der Stufe 3 kostet 12000 Silberstücke, und bedarf eines Kreis-8-Alchemisten oder Waffenschmieds um es zu bauen, was 6 Monate in Anspruch nimmt. Das Material eines solchen Laboratoriums reicht für 500 Anwendungen und es kostet 750 Silberstücke um den gesamten Vorrat wieder aufzufüllen.

Werkstatt:    Dies ist eigentlich kein Labor aber für manche Dinge ist eine Werkstatt für die Arbeit eines Alchemisten unerlässlich. Sie beinhaltet eine Werkbank (oder andere Arbeitsoberflächen) + Werkzeuge + Seltene Materialien (z. B. Alchemistenmetalle). Eine solche Werkstatt kostet 1000 Silberstücke und dauert 1 Monat um sie zu bauen.



Feinwerkstatt: Ein solcher Arbeitsplatz besteht aus einer normalen Werkstatt + magischen Werkzeugen + Spezialausrüstung. Ein Waffenschmied oder Alchemist des 4. Kreises kann eine solche Werkstatt innerhalb von 3 Monaten bauen, was 1500 Silberstücke Kostet. Eine Feinwerkstatt senkt alle Mindesterfolgsgrade um 1.

Die Unterschiedlichen Laboratorien können auch nach und nach aufgerüstet werden und Kosten dann nur den Differenzbetrag zwischen der existierenden und angestrebten Laborstufe in Silberstücken. Tragbare Laboratorien können aber nicht aufgerüstet werden.

Die Verwendung eines besseren Labors als notwendig ist gibt +1 Bonusstufe pro Laborstufe über der geforderten Stufe: **+3/ +2/ +1 Stufe** bei **kein Labor/ Stufe 1/ Stufe 2**. Alle Boni und Mali sind kumulativ.