

Schilder

	KAP(k)/ZE	VW-Bonus	VW-Malus	Gewicht	Preis	WF
Faustschild (Eisen)	1	2	2	1.200 g	80 TG	120
Faustschild (Kristall, aus den Feuerlanden) ^K	1	2	2	600 g	80 TG	120
Beschützer (Eisen)	1	2	2	1.300 g	50 TG	70
Rautenschild (Eisen)	1	3	3	1.600 g	70 TG	90
Adarga (Lederschild)	2	4	4	1.500 g	80 TG	80
Halbrundschild (Bronze)	2	4	4	2.000 g	130 TG	60
Rundschild (Holz mit Leder)	3	3	3	3.000 g	140 TG	100
Tartsche (Holz mit Eisen) ^L	3	4	4	2.200 g	110 TG	100
Dreieckschild (auch Wappenschild; Eisen)	3	4	4	3.500 g	180 TG	140
Ovaltartsche (Eisen) ^L	4	5	5	4.500 g	350 TG	160
Rondache (Eisen)	4	3	3	4.000 g	250 TG	160
Rondache (Kristall, aus den Feuerlanden) ^K	4	3	3	2.000 g	250 TG	160
Knochenschild	6	6	6	6.000 g	/	/
Papierheraldik (Eisen) ^L	6	6	6	6.500 g	500 TG	220
Rosstirnschild (Eisen)	6	6	6	7.000 g	550 TG	250
Lilienschild (Eisen)	6	7	7	7.000 g	550 TG	300
Rechteckschild (auch Ritterschild; Eisen)	6	7	7	7.200 g	580 TG	300
Langspitzschild (Holz mit Leder)	6	8	8	7.500 g	600 TG	120
Buckelschild (Eisen)	6	6	6	8.000 g	500 TG	200
Pavese (Holz)	8	8	8	8.000 g	450 TG	100
Turmschild (Eisen)	10	10	10	9.000 g	700 TG	500

^L: Auf Wunsch auch gegen Aufpreis von 10% mit Einkerbung für Lanzen erhältlich.

^K: Schilder aus Kristall zerbrechen bei einem nicht verhinderten Meisterangriff und werden dadurch unbrauchbar.

Rüstungen

	SF	BBE	-B-KAP	Gewicht	Preis	WF
Normale Kleidung (NK)	3	11	0	versch.	versch.	versch.
Jacke (WK; Leder, hüftlang)	4	10	-10	1.300 g	60 TG	50
Mantel, Umhang (WK)	4	10	-10	1.300 g	60 TG	50
Staubmantel (WK; Leder, knielang)	4	10	-10	1.500 g	70 TG	65
Robe (WK; für Kultisten und Zauberkundige)	4	10	-10	2.500 g	80 TG	45
Wattierte Kleidung (WK)	4	10	-10	1.300 g	60 TG	50
Waldläuferrüstung (LR, für KGJ und Elfen)	5	10	-20	2.900 g	90 TG	80
Armschienen (LR, nur Arme)	6	/	-6	800 g	20 TG	20
Beinschienen (LR, nur Beine)	6	/	-12	1.600 g	40 TG	35
Lederharnisch (LR, nur Torso inkl. Rücken)	6	/	-9	1.200 g	30 TG	30
Lederrüstung (LR)	6	9	-30	4.000 g	100 TG	90
Wolfspelz (für Wolfsjäger)	6	8	-30	1.800 g	/	80
Krötenhaut-Armschienen (LR, nur Arme)	7	/	-8	900 g	30 TG	30
Krötenhaut-Beinschienen (LR, nur Beine)	7	/	-16	1.800 g	55 TG	55
Krötenhaut-Harnisch (LR, nur Torso inkl. Rücken)	7	/	-12	1.350 g	45 TG	45
Krötenhaurüstung (LR)	7	9	-40	4.500 g	140 TG	140
Kettenhandschuhe (KH, nur Hände)	8	/	-6	800 g	70 TG	15
Kettenbeinlinge (KH, nur Beine)	8	/	-24	3.200 g	280 TG	60
Kettenweste (KH, nur Torso inkl. Rücken)	8	/	-18	2.400 g	210 TG	45
Amazonenrüstung (VH, nur für Amazonen) ^A	8	8	-30	3.000 g	/	/
Kettenhemd (KH)	8	7	-60	8.000 g	700 TG	150
Kettenmantel (KH)	8	7	-70	9.000 g	800 TG	165
Ringelpanzer (KH)	9	6	-80	10.000 g	900 TG	170
Ringmantel (KH)	9	6	-80	12.000 g	1.000 TG	180
Brigantine (SP, aus Mayotte)	10	5	-90	13.000 g	3.500 TG	190
Obsidianrüstung (SP, aus den Feuerlanden)	11	4	-100	8.000 g	2.000 TG	200
Schuppenpanzer (SP)	11	4	-100	15.000 g	3.000 TG	200
Plattenteile (PP, nur Arme)	12	/	-24	3.400 g	740 TG	45
Panzerhandschuhe (PP, nur Hände)	12	/	-12	1.700 g	370 TG	25
Plattenteile (PP, nur Beine)	12	/	-48	6.800 g	1.480 TG	90
Brustplatte (PP, nur Torso inkl. Rücken)	12	/	-36	5.100 g	1.110 TG	70
Brustschalen (PP, für Frauen, nur Torso)	12	/	-35	4.500 g	1.000 TG	65
Kürass (PP, beliebt bei Reitern, nur Torso)	12	/	-40	5.500 g	2.500 TG	70
Bronzeharnisch (PP, nur Torso)	12	/	-45	6.000 g	3.000 TG	75
Plattenpanzer (PP)	12	3	-120	17.000 g	3.700 TG	220
Vollharnisch (VH, inkl. Topfhelm)	12	3	-160	25.000 g	5.000 TG	230

Anmerkung: Bei allen Rüstungen (außer NK) muss man zusätzlich Unterwäsche, Hemd, Hose und Schuhe tragen, ohne dass sich hinsichtlich des SF oder der BBE etwas ändert. Die angegebenen Armschienen gelten inklusive Oberarme und Ellenbogenkapseln, die angegebenen Beinschienen gelten inklusive Oberschenkel und Knieschoner. Möchte man nur Arm- oder Beinschienen erwerben muss der Master Gewicht, Preis und WF entsprechend anpassen.

^K: Die Obsidianrüstung bekommt bei einem nicht verhinderten Meisterangriff einen Sprung und verliert die Hälfte ihrer Schutzwirkung (zählt ab dann als LR, SF = 5). Ein zweiter Meisterangriff zerstört die Schutzwirkung (und damit auch die Rüstung) vollständig.

^A: Die Amazonenrüstung erhält die Amazone zu Beginn des Abenteuerlebens. Ihre Eigenschaften sind im Regelwerk beschrieben.

Zur Berechnung der erforderlichen Traglast, BBE und sonstiger Faktoren werden die Rüstungsregeln von www.rufdeswarlock.net herangezogen.

Rüstungen für Rösser^W

	SF	BE-Malus	B-KAP-Abzug	Gewicht	Preis	WF
Halbe ¹ Lederrüstung	6	+0	-10	1.200 g	800 TG	60
Volle ² Lederrüstung	6	+0	-25	2.400 g	1.200 TG	120
Halbe Krötenhautrüstung	7	+0	-25	2.750 g	2.160 TG	125
Volle Krötenhautrüstung	7	+0	-50	4.800 g	4.320 TG	240
Halbe Kettenrüstung ³	8	+1	-35	3.800 g	4.080 TG	150
Volle Kettenrüstung	8	+1	-65	6.900 g	8.160 TG	325
Halber Schuppenpanzer	11	+1	-90	9.800 g	8.750 TG	450
Voller Schuppenpanzer	11	+1	-120	12.000 g	17.280 TG	500
Halber Plattenpanzer	12	+2	-150	13.000 g	9.600 TG	900
Voller Plattenpanzer	12	+2	-200	15.000 g	19.200 TG	1.000

^W So gekennzeichnete Abschnitte wurden aus „Warhammer Fantasy Rollenspiel – Die Waffenkammer der Alten Welt“ adaptiert.

¹ Halbe Rüstungen schützen beim Pferd üblicherweise die Seiten/Flanken sowie die Vorderbeine.

² Vollrüstungen enthalten neben den o.a. Schutzfunktionen auch Rüstungen für die Hinterläufe sowie eine Rossstirn.

³ Unter Ketten-, Schuppen- und Plattenpanzer wird üblicherweise noch Schutzdecken getragen, die in der Gewichtsangabe enthalten sind.

Helme (bei Zauberkundigen unbeliebt)

	SF	Gewicht	Preis	WF
Wattierte Kappe (wie Helm 1; Lauschen noch möglich)	2	500 g	50 TG	40
Lederschädelkappchen (wie Helm 1; Lauschen noch möglich)	3	800 g	80 TG	70
Lederhelm (wie Helm 1; Lauschen noch möglich)	4	1.000 g	90 TG	80
Agrischer Eisenhut (beim Kopftreffer: siehe „... gegen Helm 1“, Lauschen noch möglich)	4	1.000 g	100 TG	85
Schaller (wie Helm 2, bei SCHLAG aber zusätzlich -10 VIP und -100 KAP, sowie -2→/-20→. Kein Lauschen möglich, verkleinert bei FWK die Chance für einen Kopftreffer um 3%)	6	1.800 g	130 TG	100
Morion (aus Ringar, wie Helm 2, bei SCHLAG aber zusätzlich -11 VIP und -110 KAP, sowie -2→/-20→. Lauschen noch möglich, verkleinert bei FWK die Chance für einen Kopftreffer um 3%)	6	1.800 g	150 TG	130
Kettenhaube (wie Helm 2, bei SCHLAG aber zusätzlich -12 VIP und -120 KAP, sowie -3→/-30→. Kein Lauschen möglich, verkleinert bei FWK die Chance für einen Kopftreffer um 3%)	6	1.800 g	170 TG	170
Spangenhelm (wie Helm 2, Lauschen noch möglich, verkleinert bei FWK die Chance für einen Kopftreffer um 3%)	7	2.000 g	170 TG	160
Sturmhaube (aus Mayotte, wie Helm 2, Lauschen noch möglich, verkleinert bei FWK die Chance für einen Kopftreffer um 3%)	8	2.200 g	180 TG	140
Bronzehelm (wie Helm 2, Kein Lauschen möglich, verkleinert bei FWK die Chance für einen Kopftreffer um 3%)	8	2.000 g	270 TG	110
Topfhelm (wie Helm 3, bei SCHLAG aber zusätzlich -16 VIP und -200 KAP sowie -4→/-40→. Kein Lauschen möglich, Kopftreffer-Chance bei Wurfaffen -3%, Schusswaffen -5%)	10	1.800 g	200 TG	100
Beckenhaube (wie Helm 3, bei TREFFER aber zusätzlich -10 VIP und -100 KAP sowie -2→/-20→. Kein Lauschen möglich. Kopftreffer-Chance bei Wurfaffen -5%, Schusswaffen -4%).	12	3.500 g	300 TG	160
Spitzhelm (aus Basardra, wie Helm 3, kein Lauschen möglich. Kopftreffer-Chance bei FWK -5%)	12	2.800 g	450 TG	150
Visierhelm (aus Tandar, wie Helm 3, kein Lauschen möglich. Kopftreffer-Chance bei FWK -5%)	12	3.500 g	350 TG	170
Visierhelm (aus Yith, wie Helm 3, kein Lauschen möglich. Kopftreffer-Chance bei FWK -6%)	14	3.500 g	500 TG	190

Nahkampfwaffen

	BSP	KKB	Typus	Gewicht ^{†1}	Preis	WF
Schlagring (für Ringkampf; erhöht Schaden um 1W6)		+1	/	200 g	110 TG	35
Messer	1W4+2	-2	SW	150 g	10 TG	40
Kriegsfächer (lethonische Kampfkunstwaffe)	1W4+3	-2	SW	1.100 g	125 TG	50
Jagdmesser	1W4+3	-2	SW	370 g	13 TG	50
Dolch	1W4+3	-2	SW	390 g	20 TG	50
Tinorischer Dolch (nur für Magier)	1W4+4	-1	SW	850 g	60 TG	50
Gandramesischer Dolch	1W4+4	-1	SW	860 g	55 TG	50
Langdolch	1W6+3	0	SW	700 g	35 TG	45
Schwerer Dolch	1W6+3	0	SW	800 g	40 TG	60
Todesklinge (Ritualdolch für Diabolisten)	1W6+6	0	SW	800 g	/	/
Sax (Mittelding zw. Dolch u. Kurzschwert)	1W4+4	0	SW	1.000 g	50 TG	80
Florett	1W6+1	0	SW	1.000 g	70 TG	80
Rapier (Degenähnliche Waffe, nur von „LSK“-Helden einzusetzen)	1W4+5	0	SW	1.200 g	90 TG	60
Großes Kris (Ritualdolch des Dämonologen)	1W6+7	+1	SW	900 g	/	/
Turnierschwert (verziert)	1W6+3	0	S	1.200 g	220 TG	80
Degen	1W4+7	0	S	1.100 g	150 TG	75
Kurzschwert	1W4+6	+1	S	1.300 g	110 TG	100
Entermesser	1W4+7	+1	S	1.700 g	150 TG	90
Backsword (das „typische“ Schwert)	1W6+6	+1	S	1.600 g	160 TG	105

Kristallschwert (aus den Feuerlanden) ^K	1W6+6	+1	S	1.280 g	200 TG	105
Carromer Säbel	1W8+7	+1	S	2.200 g	180 TG	120
Machete (großes Buschmesser)	1W4+7	+2	S	1.600 g	200 TG	100
Druidensichel	1W4+7	+2	S	1.000 g	/	160
Sichel	1W4+8	+2	S	1.200 g	130 TG	110
Säbel	1W8+8	+2	S	1.400 g	210 TG	100
Uhlums Sense (WVT = STG; Diabolisten-Waffe)	1W6+8	+3	S	2.500 g	/	/
Wurfbeil	1W6+8	+2	LSK	1.500 g	200 TG	90
Knüppel	1W6+6	+2	LSK	1.500 g	40 TG	45
Kampfstab	1W6+7	+2	LSK	1.500 g	70 TG	60
Buntaxt	1W4+9	+2	LSK	2.000 g	260 TG	130
Katanaki (lethonischer Kettenstab)	1W6+8	+3	LSK	2.500 g	320 TG	140
Streitkolben	1W8+11	+3	LSK	4.000 g	450 TG	200
Streithammer	1W8+11	+3	LSK	2.500 g	430 TG	130
Maquahuit (Streitkolben mit Klingen)	1W8+12	+3	LSK	3.800 g	480 TG	150
Eisenhammer	1W8+13	+3	LSK	4.000 g	550 TG	190
Morgenstern	1W8+16	+4	SSK ²	6.000 g	700 TG	180
Kriegshammer (größerer Eisenhammer)	1W8+20	+5	SSK ²	7.000 g	900 TG	200
Kriegsflgel	1W8+8	+4	SSK ²	3.500 g	580 TG	150
Spitzhacke (Schweres Zwergen-Bergarbeitergerät)	1W10+15	+5	SSK ²	7.000 g	800 TG	200
Kriegsaxt (Zweiblättrige Axt)	1W10+17	+5	SSK ³	6.800 g	1.000 TG	170
Streitaxt (Langstiellige, einblättrige Axt)	1W10+18	+5	SSK ³	6.600 g	1.600 TG	160
Barbarenschlachtaxt (langstiellig, zweiblättrig)	1W10+22	+6	SSK ³	8.500 g	2.400 TG	200
Breitschwert	1W10+9	+3	ZH	3.500 g	800 TG	140
Langschwert	1W10+10	+3	ZH	3.500 g	850 TG	135
Amazonenschwert ^A	1W10+11+KEP-Stufe	+5	ZH	3.800 g	/	/
Bastardschwert	1W10+10	+3	ZH	3.100 g	950 TG	130
Anderthalbhänder	1W10+9	+2	ZH	2.800 g	800 TG	140
Krummsäbel (Waffe der Nomadenzwerge)	1W10+9	+2	ZH	2.800 g	800 TG	140
Kurze Kriegssense	1W10+9	+3	ZH	3.400 g	1.000 TG	130
Flamberge (ZH mit gewellter Klinge)	1W10+11	+3	ZH	3.600 g	1.100 TG	150
Barbarenschwert (grob gewellt oder gezackt)	1W10+11	+4	ZH	3.800 g	1.000 TG	190
Bronzestab (Länge = 2 m)	1W10+12	+3	ZH	4.000 g	1.400 TG	140
Claymore	1W10+12	+3	ZH	3.800 g	1.800 TG	150
Zweihänder	1W10+13	+4	ZH	4.500 g	2.200 TG	160
Kristall-Zweihänder (aus den Feuerlanden) ^K	1W10+13	+4	ZH	3.600 g	2.750 TG	160
Riesensichel	1W10+13	+4	ZH	4.500 g	3.000 TG	180
No-Dachi (lethonischer Zweihänder mit superscharfer Klinge)	1W10+14	+4	ZH	4.000 g	2.500 TG	150
Henkersschwert (eigentlich für Hinrichtungen; im Kampf AW +4)	1W10+16	+4	ZH	5.000 g	4.000 TG	100
Stoßspeer	1W8+10	+3	STG ⁴	4.000 g	240 TG	90
Sturmsense	1W8+9	+2	STG ⁵	3.400 g	520 TG	140
Ahl-Pike	1W8+8	+2	STG ⁶	2.800 g	650 TG	100
Rabenschnabel	1W8+11	+3	STG ⁶	3.000 g	1.000 TG	130
Breschenmesser	1W8+8	+2	STG ⁶	2.700 g	620 TG	90
Glefe	1W8+7	+2	STG ⁶	3.600 g	720 TG	150
Hakenspieß	1W8+9	+3	STG ⁶	3.300 g	550 TG	140
Guisarme	1W8+12	+3	STG ⁶	2.850 g	1.200 TG	100
Hippe	1W8+11	+3	STG ⁶	2.900 g	1.200 TG	120
Hellebarde	1W8+12	+4	STG ⁶	3.500 g	1.600 TG	120
Doppelklingenstab	1W10+5	+3	STG ⁷	2.000 g	2.400 TG	160

¹: Bonus-KAP-Abzüge durch Waffengewicht nicht vergessen

²: Fällt unter die Streitkolben-Treffertabelle; auf das Würfelergebnis wird jedoch noch +4 addiert.

³: Fällt unter die Zweihänder-Treffertabelle; auf das Würfelergebnis wird jedoch noch +4 addiert. Bei den Trefferergebnissen 9, 14, 15, 18 und 21 (inklusive +4-Bonus) sinkt das Ergebnis um 1, da dies die Auswirkungen eines Stiches wären (bei diesen Waffen unmöglich).

⁴: Fällt unter die Stichwaffen-Treffertabelle; auf das Würfelergebnis wird jedoch noch +2 addiert.

⁵: Fällt unter die Zweihänder-Treffertabelle; auf das Würfelergebnis wird jedoch noch +2 addiert.

⁶: Fällt unter die Streitkolben-Treffertabelle; auf das Würfelergebnis wird jedoch noch +2 addiert.

⁷: Fällt unter die Schwert-Treffertabelle; auf das Würfelergebnis wird jedoch noch +2 addiert.

^K: Bei einem nicht durch eine INS-Probe verhinderten Patzer werden die normalen Regeln angewandt, zusätzlich zersplittert die Waffe (inwieweit der Rest der Waffe noch zu benutzen ist entscheidet der Master).

^A: Das Amazonenschwert erhält die Amazone zu Beginn ihres Abenteuerlebens. Ihre Eigenschaften sind im Regelwerk beschrieben.

Optional: Bei ²⁻⁷ kann gemäß den Ringgeister-Regeln anstatt eines Bonus' auf der TT der R-TYP um eine Klasse gesenkt werden.

Wurf- und Schusswaffen

	BSP	KKB	RW	Gewicht	Preis	WF
Blasrohr (angegebene BSP ohne Gift) [*]	1W4+3	-1	35 Meter	850 g	30 TG	80
Blasrohrpeile (30 Stck. in Dose, ohne Gift)				900 g	30 TG	55
Steinschleuder (1 ZE Spanndauer)	1W4+6	+1	100 Meter	450 g	15 TG	35
Schleuder-Steine (50 Steine im Beutel)				2.500 g	10 TG	150
Stahlkugel-Schleuder (1 ZE Spanndauer)	1W4+6	+2	100 Meter	800 g	60 TG	50
Schleuder-Stahlkugeln (BSP +5, 20 Stck. im Beutel)				700 g	100 TG	100
Shake (lethonischer Wurfpeil)	1W4+5	-2	15 Meter	40 g	40 TG	80
Shurikin (lethonischer Wurfstern)	1W4+5	-1	15 Meter	50 g	40 TG	90
Chakram (Wurfscheibe aus Argor)	1W4+6	0	18 Meter	150 g	50 TG	65

Hirtensmesser „Davidmesser“	1W4+5	0	18 Meter	450 g	60 TG	50
Gorn'sches Wurfmesser	1W6+5	-1	15 Meter	800 g	100 TG	60
Zwillingsmesser (Wurfaffen-Probe -3)	1W4+5	-1	14 Meter	600 g	80 TG	55
Kriegsbumerang (geschärft, mit Handschuh)	1W4+7	+1	30 Meter	700 g	90 TG	100
Kriegsbola (1 ZE Vorbereitung)	1W6+6	+1	12 Meter	1.800 g	140 TG	60
Wurfspeer (5 Stck. im Langköcher á 500 g)	1W8+9	+1	20 Meter	4.500 g	200 TG	65
Wurfspeer (1,5 Meter Länge)	1W8+11	+2	18 Meter	950 g	180 TG	60
Pilum (Wurfspeer, 3 Meter Länge)	1W10+10	+2	16 Meter	1.100 g	240 TG	80
Dreizack	1W10+11	+1	12 Meter	1.500 g	180 TG	100
Kurzbogen (aus Eibenholz, 1 ZE SD)	1W8+9	+3	100 Meter	1.550 g	150 TG	50
Amazonenbogen (aus Eibenholz, 1 ZE SD)	1W8+10	+3	100 Meter	1.650 g	190 TG	55
Kompositbogen (aus Ulmenholz und Horn, beliebt bei Reitern, spezielle Pfeile nötig, 1 ZE SD)	1W8+11	+3	100 Meter	1.300 g	200 TG	60
Langbogen (aus Eibenholz, 1 ZE SD)	1W8+13	+4	180 Meter	1.800 g	250 TG	60
Dai-Kyu (asymmetrischer Langbogen, verwendet von Geisterkriegern)	1W8+13	+4	180 Meter	1.800 g	250 TG	60
Kodyo-Bogen (aus Robinienholz, lethonischer, asymmetrischer Langbogen, eignet sich auch zu Pferd, 2 ZE SD)	1W8+14	+4	180 Meter	1.600 g	275 TG	65
Langer Kriegsbogen (2 ZE SD)	1W8+15	+4	180 Meter	1.900 g	280 TG	70
Elfenbogen (nur für Elfen; 1 ZE SD)	1W10+15	+4	200 Meter	1.500 g	versch	150
Armbrust, leicht, mit Spannhebel (5 ZE SD)	1W10+20	+5	40 Meter	2.800 g	300 TG	80
Armbrust, leicht, mit Spannwinde (5 ZE SD)	1W10+22	+5	40 Meter	3.500 g	340 TG	70
Armbrust, schwer, mit Spannhebel (5 ZE SD)	1W10+28	+6	40 Meter	3.800 g	400 TG	90
Armbrust, schwer, mit Spannwinde (5 ZE SD)	1W10+30	+6	40 Meter	4.500 g	450 TG	80
Mini-Armbrust (nur für Nomadenzwerge; 1 ZE SD)	1W8+10	+3	30 Meter	600 g	/	130
Dunkelelfen-Repetierarmbrust (2 ZE SD)	1W10+17	+5	30 Meter	2.800 g	500 TG	100
Hirten-Armbrust (Spanndauer 3 ZE)	1W8+8	+2	20 Meter	1.800 g	1.000 TG	80
Kurzbogen-Pfeile (10 Stck. im Köcher á 200 g)				450 g	40 TG	45
Kurzbogen-Pfeile (20 Stck. im Köcher á 300 g)				800 g	85 TG	90
Kurzbogen-Pfeile (30 Stck. im Köcher á 450 g)				1.200 g	130 TG	135
Kompositbogen-Pfeile (10 Stck. im Köcher á 200 g)				400 g	45 TG	45
Kompositbogen-Pfeile (20 Stck. im Köcher á 300 g)				700 g	95 TG	90
Kompositbogen-Pfeile (30 Stck. im Köcher á 450 g)				1.050 g	140 TG	135
Kurzbogen-Kriegspfeile (BSP +5, Probe +3, 10 Stck. im Köcher á 200 g)				650 g	110 TG	90
Langbogen-Pfeile (10 Stck. im Köcher á 300 g)				600 g	50 TG	45
Langbogen-Pfeile (20 Stck. im Köcher á 450 g)				1.050 g	105 TG	90
Langbogen-Pfeile (30 Stck. im Köcher á 675 g)				1.575 g	160 TG	135
Langbogen-Kriegspfeile (BSP +5, Probe +3, 10 Stck. im Köcher á 300 g)				1.000 g	120 TG	90
Armbrust-Bolzen für Mini-Armbrust (3 Stck. am Lederriemen für Oberarme)				450 g	30 TG	80
Armbrust-Bolzen für Hirtenarmbrust (10 Stck.)				1.200 g	100 TG	70
Armbrust-Bolzen (10 Stck. im Beutel am Gürtel)				3.000 g	100 TG	75
Zwergen-Bolzen (+5 BSP, 10 Stck. im Beutel am Gürtel)				3.500 g	200 TG	100

SD = Spanndauer; weiter Verwendungshinweise zu den Schuss- und Wurfaffen finden sich im Anhang.

: Diese Fernkampfaffen müssen beidhändig geführt werden (Ausnahme für Armbrust mit Spannhebel/-winde: Hirte).

Schwarzpulver-Schussaffen (nur für Zwerge, Regeln im Anhang)^W

	BSP	KKB	RW	Gewicht	Preis	WF
Bündelmuskete (1 ZE Nachladezeit)	1W12+22	+8	50 Meter	4.750 g	1.500 TB	110
Bündelpistole (1 ZE Nachladezeit)	1W8+18	+8	16 Meter	2.000 g	1.150 TB	75
Revolver (½ ZE Nachladezeit)	1W8+19	+8	18 Meter	1.800 g	1.200 TB	80
Flinte (6 ZE Nachladezeit)	1W8+15	+5	30 Meter	2.500 g	620 TB	60
Muskete (4 ZE Nachladezeit)	1W12+20	+6	50 Meter	4.500 g	1.000 TB	90
Muskete (gezogener Lauf, 4 ZE Nachladezeit)	1W12+20	+6	200 Meter	4.750 g		
Pistole (4 ZE Nachladezeit)	1W8+16	+6	16 Meter	1.200 g	850 TB	50
Kugeln (10 Stück im Tuchbeutel oder in der Schachtel)				200 g	120 TG	40
Stahlpatronen (BSP +5, 10 Stück in der Schachtel)				300 g	250 TG	80
Schießpulver (pro Schuss)				20 g	75 TG	10

: Diese Fernkampfaffen müssen beidhändig geführt werden.

Sonderaffen

	BSP	KKB	Gewicht	Preis	WF
Lasso (Länge: 20 Meter; zum Fangen eines Objektes „Kampf mit Schuss- und Wurfaffen“-Probe +5. Bei bewegtem Objekt Malus von weiteren 2-8 Punkten)			1.900 g	50 TG	40
Peitsche mit Eisenzwinge (Länge 4: Meter; Beschreibung: RW, S.111)	1W8+6	+1	1.000 g	90 TG	65
Totschläger (Beschreibung: RW, S.111)	1W6+6	0	800 g	80 TG	80
Netz (120 * 120 cm, Beschreibung: RW, S.111)			900 g	80 TG	55
Turnierlanze (Länge: 4 Meter; für Lanzengang; prallt Lanze dabei auf Schild: 1W6 = bei 1 bricht die Lanze; s.a. RW S.75)	1W6+10	+1	4.000 g	90 TG	60
Kriegsranze (Länge: 4,5 Meter; für „Kampf zu Pferd“)	1W10+22	+2	6.000 g	500 TG	130

Ausrüstungsgegenstände**Kleidung**

(Wichtig: Das Gewicht von am Körper getragener Kleidung wird beim Errechnen der Traglast halbiert)

	Gewicht	Preis	WF
Unterwäsche (Hemd, Hose, Socken).....	240 g.....	5 TG.....	30
Socken (Wolle).....	60 g.....	1 TG.....	15
Socken (Seide).....	50 g.....	5 TG.....	15
Lendenschurz (Leder, SF = 1).....	140 g.....	4 TG.....	40
Mieder (eng anliegendes Unterkleidungsstück, für Frauen).....	625 g.....	12 TG.....	20
Hemd, Bluse (Leinen).....	210 g.....	4 TG.....	35
Hemd, Bluse (Seide).....	180 g.....	10 TG.....	30
Teures Hemd, teure Bluse (bestickte Seide).....	200 g.....	30 TG.....	35
Nachthemd (Leinen).....	375 g.....	7 TG.....	35
Nachthemd (Seide).....	325 g.....	15 TG.....	35
Teures Nachthemd (Bestickte Seide).....	350 g.....	40 TG.....	40
Hausmantel (knielang, Leinen).....	750 g.....	8 TG.....	35
Hausmantel (knielang, dicke Wolle).....	800 g.....	9 TG.....	40
Hausmantel (knielang, Seide).....	500 g.....	17 TG.....	35
Teurer Hausmantel (knielang, bestickte Seide).....	550 g.....	45 TG.....	40
Hose (einfacher Stoff).....	760 g.....	7 TG.....	30
Hose (teurer Stoff; Seide).....	710 g.....	23 TG.....	30
Hose (Leder).....	800 g.....	20 TG.....	35
Pluderhose (unter dem Knie gebundene Hose, Leinen).....	875 g.....	20 TG.....	25
Pluderhose (Seide).....	500 g.....	50 TG.....	20
Pullover (Baumwolle).....	580 g.....	15 TG.....	32
Tunika (Leinen).....	750 g.....	9 TG.....	20
Tunika (dicke Wolle).....	800 g.....	11 TG.....	25
Tunika (Seide).....	550 g.....	45 TG.....	20
Teure Tunika (bestickte Seide).....	600 g.....	80 TG.....	25
Jacke (Leinen).....	750 g.....	16 TG.....	30
Jacke (dicke Wolle).....	800 g.....	18 TG.....	35
Jacke (derber Stoff, SF = 3).....	1.100 g.....	20 TG.....	40
Jacke (Leder, hüftlang, SF = 4, SF-TYP = WK).....	1.300 g.....	60 TG.....	50
Teerjacke (beliebt bei Seeleuten; SF = 4, SF-TYP = WK).....	2.000 g.....	30 TG.....	40
Teure Jacke (Brokat).....	1.800 g.....	200 TG.....	60
Weste (Wolle).....	625 g.....	16 TG.....	30
Weste (Leder, SF = 4, SF-TYP = WK).....	900 g.....	30 TG.....	45
Weste (Pelz; Preis je nach Pelzsorte, Angaben = Durchschnitt).....	1.100 g.....	30 TG.....	40
Weste (Seide).....	250 g.....	60 TG.....	35
Teure Weste (bestickte Seide).....	280 g.....	90 TG.....	40
Teure Weste (Brokat; bei Erendari sehr beliebt).....	750 g.....	150 TG.....	40
Kutte (grobes Leinen, für Scholaren, Priester und Mönche).....	2.000 g.....	10 TG.....	35
Robe (Form und Material nach Wunsch, Angaben = Durchschnitt; siehe Rüstung).....	2.500 g.....	80 TG.....	45
Teure Robe (Brokat).....	5.000 g.....	350 TG.....	80
Mantel, Umhang (auch Heiler- und Pilgerumhang, SF = 4, SF-TYP = WK).....	1.300 g.....	60 TG.....	50
Kapuzenumhang.....	1.500 g.....	25 TG.....	40
Pelzmantel (Preis je nach Pelzsorte, Angaben = Durchschnitt).....	3.000 g.....	150 TG.....	60
Staubmantel (Leinen, knielang).....	1.000 g.....	18 TG.....	35
Staubmantel (Leder, knielang, SF = 4, SF-TYP = WK).....	1.500 g.....	70 TG.....	65
Wappenrock (einfaches Tuch für über die Rüstung; jeder nicht von einem Lehnsherrn ausgegebene Wappenrock ist eine Sonderanfertigung und dementsprechend teuer).....	800 g.....	versch.....	80
Teures Cape.....	600 g.....	22 TG.....	30
Unterrock.....	500 g.....	5 TG.....	35
Rock (Leinen).....	600 g.....	5 TG.....	30
Rock (Wolle).....	650 g.....	6 TG.....	35
Rock (Seide).....	400 g.....	50 TG.....	30
Schlichtes Kleid.....	670 g.....	9 TG.....	20
Teures Kleid.....	670 g.....	43 TG.....	30
Ballkleid (Form und Material nach Wunsch, Angaben = Durchschnitt).....	1.000 g.....	250 TG.....	15
Sandalen (Leder).....	300 g.....	4 TG.....	25
Seidenpantoffel.....	150 g.....	30 TG.....	10
Halbschuhe (Leder).....	880 g.....	10 TG.....	40
Schuhe (knöchelhoch, Leder).....	970 g.....	13 TG.....	45
Schneeschuhe (zum Marschieren oder Gleiten über Schneeflächen).....	2.300 g.....	40 TG.....	50
Waldläuferstiefel (feines Leder, kniehoch).....	1.100 g.....	25 TG.....	50
Reiterstiefel (Leder, kniehoch).....	2.000 g.....	20 TG.....	60
Kriegerstiefel (derbes Leder, kniehoch).....	2.300 g.....	17 TG.....	65
Kettenstiefel (derbes Leder, mit Kettenteilen umrundet, oft bei KH getragen; können mit „Kettenbeinlingen“ kombiniert werden).....	2.800 g.....	250 TG.....	70
Plattenstiefel (schwere Kriegerstiefel, oft bei PP getragen; können mit „Plattenteilen (nur Beine)“ kombiniert werden).....	3.000 g.....	350 TG.....	90
Holzschuhe (5cm hoch).....	1.000 g.....	9 TG.....	70
Schal, Tuch (1m lang, Material nach Wunsch, Preis nach Material schwankend, Angaben = Durchschnitt).....	100 g.....	4 TG.....	30
Maske (Tuch).....	125 g.....	5 TG.....	30
Maske (Leder).....	250 g.....	10 TG.....	40
Hut (Größe und Art nach Wunsch, Angaben = Durchschnitt).....	230 g.....	6 TG.....	30

Mütze (Form und Material nach Wunsch, Angaben = Durchschnitt)	190 g.....	6 TG.....	28
Stirnband	30 g.....	2 TG.....	30
Handschuhe (Material und Art nach Wunsch, Angaben = Durchschnitt)	40 g.....	4 TG.....	30
Lederhandschuhe (für Krieger).....	150 g.....	15 TG.....	35
Seidenhandschuhe (kurz)	35 g.....	35 TG.....	20
Seidenhandschuhe (bis zum Ellenbogen)	40 g.....	40 TG.....	25
Sonnenbrille.....	50 g.....	7 TG.....	33

Allgemeine Ausrüstung
Ausrüstung für Waffen

	Gewicht	Preis	WF
Gürtel mit Taschen (fasst ca. 3 kg).....	700 g.....	24 TG.....	60
Gürtel (Leder, normal).....	90 g.....	8 TG.....	50
Einfacher Waffengürtel (Leder, zum Befestigen von 5 Waffen, ohne Scheide)	280 g.....	28 TG.....	50
Verzierter Waffengürtel (Leder, mit Silber- und Goldverzierung, zum Befestigen von 6 Waffen)	560 g.....	70 TG.....	53
Beingürtel (zum Befestigen von Dolchscheiden am Oberschenkel).....	50 g.....	60 TG.....	45
Einfache Dolchscheide (Leder)	200 g.....	10 TG.....	33
Verzierte Dolchscheide (Leder, mit Silber- und Goldverzierung)	400 g.....	50 TG.....	36
Einfache Schwertscheide (Leder).....	900 g.....	25 TG.....	30
Verzierte Schwertscheide (Leder, mit Silber- und Goldverzierung)	1.400 g.....	68 TG.....	33
Ritter-Schwertscheide (aus Metall, auf Wunsch veredelt).....	2.000 g.....	130 TG.....	60
Schultergürtel (für S, die nicht am Gürtel getragen werden)	120 g.....	25 TG.....	50
Axtgehänge (Leder; befestigt LSKs am Gürtel)	200 g.....	10 TG.....	33
Claymore-Gürtel (zum Befestigen eines Zweihänders auf dem Rücken)	150 g.....	25 TG.....	50
Holster, einfach (Leder; für einhändig geführte Schwarzpulver-Schusswaffen).....	500 g.....	21 TG.....	60
Holster, verziert (derbes Leder mit Beschlägen aus Bronze)	560 g.....	38 TG.....	75
Spanngürtelhaken (zur Befestigung am Gürtel; nur für leichte Armbrust mit Spannhebel; nach gelungener KK-Probe +4 Ladezeit = 3 ZE)	70 g.....	13 TG.....	60
Pflegeset für Waffen und Rüstungen (versch. Tücher, Öle).....	500 g.....	42 TG.....	40
Schleifstein.....	140 g.....	25 TG.....	200

Behälter und Transportmaterial

	Gewicht	Preis	WF
Lederranzen (fasst ca. 5kg, tragbar in Hand und auf Rücken)	400 g.....	10 TG.....	50
Lederrucksack (fasst ca. 10kg, tragbar nur auf Rücken)	1.200 g.....	20 TG.....	60
Umhängetasche (Leder, fasst ca. 5kg, tragbar nur über Schulter)	400 g.....	13 TG.....	40
Stoffbeutel (fasst ca. 8kg, am Gürtel befestigbar)	100 g.....	7 TG.....	35
Gürtelbeutel (Leder, fasst ca. 1kg, am Gürtel befestigbar).....	200 g.....	6 TG.....	30
Tranktäschchen (Leder, zur Befestigung am Gürtel; fasst 4 Phiolen).....	50 g.....	18 TG.....	35
Geldkatze (Leder, zur Befestigung am Gürtel, fasst etwa 150 TG)	30 g.....	5 TG.....	30
Wasserdichtes Kästchen (Größe: 10*8*4cm; aus Holz, abschließbar, kein WF-Wurf für Gegenstände im Kästchen)	350 g.....	100 TG.....	70
Tragnetz (fasst ca. 5kg).....	250 g.....	2 TG.....	10
Sack (grober Stoff, fasst ca. 10kg)	375 g.....	2 TG.....	15
Sack (grober Stoff, fasst ca. 50kg)	1.000 g.....	5 TG.....	30
Korb (Weidengeflecht, fasst ca. 20kg).....	1.000 g.....	7 TG.....	40
Transportkiste (derbes Leder, fasst ca. 10kg).....	2.000 g.....	13 TG.....	50
Transporttruhe (Holz, für Packpferde, fasst ca. 40 kg).....	2.500 g.....	25 TG.....	65
Wasserschlauch (fasst 1 Liter Flüssigkeit, Leder).....	1.200 g.....	5 TG.....	30
Glasphiole (leer, fasst 0,2l).....	40 g.....	20 TG.....	*1
Glasflasche (leer, fasst 0,7l)	120 g.....	25 TG.....	*1
Feldflasche, auch Flachmann (Metall, fasst 0,2l).....	300 g.....	30 TG.....	60
Bronzeflasche (leer, fasst 0,5l)	1.200 g.....	40 TG.....	80
Ledereimer (fasst 4 Liter, zum Schöpfen aus Brunnen)	1.400 g.....	14 TG.....	46
Holzeimer (fasst 7 Liter)	2.000 g.....	19 TG.....	58
Transportvehikel			
Karren (einachs. gezogen von einem Zugtier, Platz für Fahrer und zwei Personen)		800 TG.....	200
Fuhrwerk (zweiachs. bis zu zwei Zugtiere, Platz für Fahrer und sechs Personen)		1.450 TG.....	300
Kutsche (zweiachs. bis zu vier Zugtiere, Platz für zwei Fahrer und bis zu 12 Personen).....		8.000 TG.....	600

*1: Nach jedem Abenteuer wird (wenn vom Master nicht anders bestimmt) 1W6 geworfen: Bei 1-2 ist das Glas zerstört. Wird es am „bruchsi-
cheren“ Ort mitgeführt, verringert sich die Chance auf 1 auf 1W6.

Beleuchtung

	Gewicht	Preis	WF
Pechfackel (erhellte ca. 25m², brennt 2 Std.).....	500 g.....	6 TG.....	20
Öllampe (erhellte ca. 16m², abblendbar)	1.200 g.....	30 TG.....	80
Sturmlaterne (für Öl, erhellt ca. 16m², abblendbar)	1.500 g.....	45 TG.....	95
Öl für Lampe (reicht 7 Std.)	250 g.....	5 TG.....	/
Duftöl (reicht 4 Std., Preis auch je nach Aroma)	200 g.....	15 TG.....	/
Talgkerze (20cm, brennt 4 Std.)	60 g.....	2 TG.....	35
Talgkerze (40cm, brennt 6 Std.)	120 g.....	4 TG.....	40

Talgkerzen (5 Stck., brennen 4 Std.)	300 g.....	8 TG.....	35
Duftkerze (20cm, brennt 3 Std., Preis auch je nach Aroma)	50 g.....	9 TG.....	35
Stalllaterne (für Kerzen, erhellt ca. 12m ²)	500 g.....	25 TG.....	80
Zunderkästchen (mit 20 Zündhölzern)	10 g.....	7 TG.....	15
Zunderdose (wasserdicht, mit 20 Zündhölzern)	250 g.....	35 TG.....	50

Koch- und Essgeschirr

	Gewicht	Preis	WF
Trinkhorn (mit Gürtelhalter aus Leder, fasst 0,3l)	500 g.....	20 TG.....	30
Trinkbecher (Holz, fasst 0,3l)	150 g.....	3 TG.....	20
Trinkbecher (Ton, fasst 0,3l)	250 g.....	7 TG.....	18
Trinkbecher (Zinn oder Blech, fasst 0,3l)	120 g.....	4 TG.....	23
Trinkglas (fasst 0,3l)	100 g.....	40 TG.....	*1
Kristallpokal (fasst 0,4l)	550 g.....	320 TG.....	*1
Humpen (Ton, fasst 0,5l)	750 g.....	16 TG.....	50
Glaskaraffe (fasst 1 Liter)	500 g.....	75 TG.....	*1
Kaffeekanne (fasst 1 Liter, isolierend)	1.600 g.....	11 TG.....	40
Teller/Tasse (beide aus Blech, Tasse fasst 0,3l und wiegt 120g)	230 g.....	10 TG.....	46
Teller (Holz)	100 g.....	6 TG.....	30
Teller (Zinn oder Blech)	110 g.....	8 TG.....	23
Eisenpfanne (Ø = 20cm)	1.000 g.....	21 TG.....	140
Eisenpfanne (Ø = 30cm)	2.000 g.....	44 TG.....	150
Topf (mit Holzstiel, fasst 6 Liter)	2.000 g.....	38 TG.....	100
Blechtopf (fasst 6 Liter)	1.500 g.....	20 TG.....	60
Kessel (mit Haltebügel, fasst 6 Liter)	250 g.....	34 TG.....	45
Eisentopf (mit holzummantelten Griffen, fasst 12 Liter)	3.000 g.....	50 TG.....	160
Kupferkessel (mit Standfüßen, fasst 25 Liter)	4.500 g.....	150 TG.....	260
Holzlöffel	75 g.....	2 TG.....	15
Essbesteck (Gabel, Messer, Löffel aus Zinn)	170 g.....	9 TG.....	58
Essbesteck (Gabel, Messer, Löffel aus Silber)	375 g.....	140 TG.....	60
Bratspieß (aus Eisen, 1m lang, als Waffe 1W6+3 BSP, wie SW, WVT = S)	750 g.....	20 TG.....	90
Schöpfkelle (Zinn)	250 g.....	14 TG.....	17

*1: Nach jedem Abenteuer wird (wenn vom Master nicht anders bestimmt) 1W6 geworfen: Bei 1-2 ist das Glas zerstört. Wird es am „bruchsicheren“ Ort mitgeführt, verringert sich die Chance auf 1 auf 1W6.

Körperpflege

	Gewicht	Preis	WF
Bürste (für den Körper und die Fingernägel)	175 g.....	7 TG.....	24
Bürste (für die Haare)	250 g.....	14 TG.....	45
Kamm (Holz)	50 g.....	3 TG.....	35
Kamm (Horn)	30 g.....	4 TG.....	30
Kamm (Silber)	125 g.....	130 TG.....	60
Nagelfeile	50 g.....	21 TG.....	30
Puder (in der Dose á 60 g)	75 g.....	30 TG.....	20
Rasierzeug (Rasierseife und Rasiermesser)	140 g.....	6 TG.....	42
Schminkzeug (hebt für 3 Std. AUSS um 1 und „Verführungskünste“ um 3; danach senkt es – wenn es nicht entfernt wird – die Werte um 1 bzw. 3; 5 Anwendungen)	250 g.....	55 TG.....	30
Schnupftuch (20*20cm; auf Wunsch bestickt, Angaben = Durchschnitt)	30 g.....	3 TG.....	20
Schwamm	100 g.....	30 TG.....	15
Spiegel (Stahl, handtellergrößer)	400 g.....	45 TG.....	55
Zahnstocher (100 Stck., Länge = 6cm)	10 g.....	2 TG.....	30

Prothesen^w

	Gewicht	Preis	WF
Hörrohr (Messing oder Kupfer)	150 g.....	5 TG.....	25
Augenklappe (Preis = Untergrenze)	100 g.....	6 TG.....	20
Augenprothese (Preis je nach Material und Farbe, Angabe = Untergrenze)	70 g.....	25 TG.....	var.
Holzbein	2.000 g.....	20 TG.....	50
Hakenhand (Preis = Untergrenze; WVT = SW)	1.500 g.....	25 TG.....	60
Veteranenhand (künstlicher Greifarm, Preis = Untergrenze)	3.000 g.....	1.000 TG.....	100
Falsche Zähne (Preis je nach Material, Holz, Horn oder Metalle, Angabe = Untergrenze)	15 g.....	15 TG.....	/

Reiseausrüstung

	Gewicht	Preis	WF
Decke (Wolle, 130*200 cm)	700 g.....	16 TG.....	50
Schlafsack	1.800 g.....	25 TG.....	65
2-Personen-Zelt (mit Befestigungshaken)	1.100 g.....	120 TG.....	50
4-Personen-Zelt (mit Befestigungshaken)	2.000 g.....	200 TG.....	50
Zeltboden (für 2- oder 4-Personen-Zelt)	2.000 g.....	25 TG.....	40
Magnetkompass (statt „Orientierungskunst“-Probe bei Frage nach Himmelsrichtung)	120 g.....	140 TG.....	35
Schiffskompass (großer Magnetkompass)	5.000 g.....	335 TG.....	150

Strick (10m Länge, Ø = 3 cm, Hanf)	2.000 g.....	20 TG.....	40
Hanfseil (Länge = 10m, strapazierfähig, verwendet von Dieben)	2.000 g.....	150 TG.....	100
Strick (50m Länge, Ø = 4 cm, Hanf)	12.000 g.....	110 TG.....	50
Strickleiter (10m Länge, 50 cm Breite, „Klettern“-Proben entfallen)	5.000 g.....	46 TG.....	45
Kletterhaken (10 Stck. U-förmig gebogen, 15 cm lang).....	800 g.....	21 TG.....	90

Tiere und Ausrüstung für Reittiere

	Gewicht	Preis	WF
Falkenmaske.....	375 g.....	70 TG.....	40
Falknerhandschuh.....	1.250 g.....	60 TG.....	65
Hundeleine (mit Halsband).....	500 g.....	23 TG.....	52
Hundeschlitten (für 6 Huskies, 1 Mensch und ca. 40kg Gewicht).....	25.000 g.....	2.800 TG.....	150
Maulkorb.....	1.000 g.....	45 TG.....	50
Pferdebürste (zum Striegeln des Pferdes).....	380 g.....	9 TG.....	30
Pferdedecke (Wolle, 100*100cm).....	600 g.....	14 TG.....	32
Pferdefutter (genügt für eine Woche; auch Preise für Unterkunft).....		50 TG.....	/
Sattel (einfach, mit Satteltaschen für insg. 24 Liter Inhalt)	6.400 g.....	160 TG.....	60
Sattel (teuer, verziert mit Silber- und Goldeinlagen, mit Satteltaschen).....	8.900 g.....	400 TG.....	65
Sporen (2 Stck.).....	180 g.....	10 TG.....	36
Tierfutter (allgemein; genügt für eine Woche).....		25 TG.....	/
Vogelkäfig.....	2.000 g.....	110 TG.....	80
Vogelkäfig (groß).....	5.000 g.....	150 TG.....	90
Zaumzeug (einfach).....	1.000 g.....	50 TG.....	42
Zaumzeug (teuer, verziert mit Silber- und Goldeinlagen).....	2.000 g.....	87 TG.....	48
Hunde:			
Jagdhund (abgerichtet)		600 TG.....	/
Windhund (nicht abgerichtet)		440 TG.....	/
Pferde:			
Maultier.....		425 TG.....	/
Pony.....		450 TG.....	/
Packpferd.....		400 TG.....	/
Zugpferd.....		500 TG.....	/
Kleinpferd (Züchtung der Erendari)		1.900 TG.....	/
Reitpferd (gezähmt)		2.500 TG.....	/
Erendoraner (gezähmt)		4.500 TG.....	/
Nahor-Reitpferd („Pferd der Könige“, gezähmt).....		7.500 TG.....	/
Donnerross (gezähmt, naja, zumindest halbwegs).....		12.000 TG.....	/
Schlachtross (gezähmt und zugeritten)		4.000 TG.....	/
Rinder:			
Kuh.....		150 TG.....	/
Ochse.....		450 TG.....	/
Stier, Bulle.....		600 TG.....	/
Argor-Longhorn (Kuh).....		2.000 TG.....	/
Argor-Longhorn (Stier).....		4.000 TG.....	/
Schafe und Ziegen:			
Lamm (je nach Rasse mit Zuschlägen)		40 TG.....	/
Schaf.....		50 TG.....	/
Schafsbock.....		75 TG.....	/
Agyros-Dickhornschaf (Schaf und Schafsbock).....		400 TG.....	/
Yaisk-Schaf.....		400 TG.....	/
Yaisk-Schafsbock.....		450 TG.....	/
Ziege (Geiß und Bock).....		30 TG.....	/
Schweine:			
Ferkel.....		30 TG.....	/
Mastschwein.....		50 TG.....	/
Eber.....		60 TG.....	/
Wühlschwein.....		75 TG.....	/
Vögel:			
Brieftaube.....		25 TG.....	/
Haushuhn.....		5 TG.....	/
Greifvogel (ungezähmt).....		190 TG.....	/
Greifvogel (gezähmt).....		550 TG.....	/
Rabe (abgerichtet).....		150 TG.....	/

Werkzeuge und Material für verschiedene Berufe

	Gewicht	Preis	WF
Allgemein:			
Ahle (um Löcher in Leder zu stechen).....	50 g.....	15 TG.....	30
Amboss.....	125.000 g.....	1.080 TG.....	300
Ankereisen (für Burgbesteigungen).....	2.000 g.....	41 TG.....	100
Brecheisen (1m lang, als Waffe 1W6+6 BSP, wie LSK)	1.400 g.....	24 TG.....	95
Dietrich (zum „Schlösser öffnen“, Bonus von -2 auf die Probe).....	500 g.....	100 TG.....	55
Feile für Holz.....	375 g.....	24 TG.....	35
Feile für Metall.....	375 g.....	28 TG.....	35
Gravurwerkzeug.....	500 g.....	70 TG.....	80

Handschellen.....	500 g.....	50 TG.....	50
Hammer (mit Holzkopf).....	400 g.....	15 TG.....	38
Hammer (mit Eisenkopf).....	500 g.....	24 TG.....	50
Hobel.....	1.300 g.....	36 TG.....	45
Holzmeißel (6 verschiedene, im Ledermäppchen á 200 g, ohne Hammer).....	710 g.....	130 TG.....	80
Holzpflocke (10 Stck., geweiht, 40cm lang).....	1.000 g.....	18 TG.....	45
Keil.....	2.000 g.....	20 TG.....	30
Kette (1m, Eisen, Kettenglieder = 2 cm Ø, verlängerbar).....	1.500 g.....	21 TG.....	80
Kleiner Webrahmen.....	4.000 g.....	120 TG.....	80
Knoblauch (eine Knolle, soll auch vor Vampiren schützen).....	80 g.....	5 TG.....	*2
Kruzifix (geheiligt, bietet angeblich Schutz vor Untoten).....	90 g.....	250 TG.....	100
Meißel (5 verschiedene).....	1.000 g.....	50 TG.....	120
Mörser (mit Stößel, für Heiler und Zauberkundige).....	420 g.....	10 TG.....	40
Nadel und Garn (verschiedene Farben, 4 Rollen, sortiert).....	50 g.....	16 TG.....	/
Nägel (50 Stck., 9cm lang).....	300 g.....	20 TG.....	82
Schere.....	40 g.....	5 TG.....	36
Schlüsselbund mit Nachschlüsseln (für Diebe).....	1.000 g.....	/.....	100
Schmiede, fahrbar (ohne Werkzeug).....	500.000 g.....	20.000 TG.....	500
Schmiedezeange.....	2.000 g.....	35 TG.....	130
Schüreisen.....	1.000 g.....	18 TG.....	60
Spezial-Brenner mit Schutzbrille (für Diebe).....	2.500 g.....	/.....	90
Spinnrad.....	10.000 g.....	200 TG.....	90
Vorschlaghammer (mit Eisenkopf, als Waffe 1W8+9 BSP, wie LSK).....	6.250 g.....	125 TG.....	150
Weihwasser (in Glasphiole, 0,4l; Bruchtest wie für Glas, S. 7).....	440 g.....	100 TG.....	*1
Wolfsbann (ein Büschel, bietet angeblich Schutz vor Werwölfen).....	100 g.....	80 TG.....	*2
Zange.....	500 g.....	28 TG.....	90
Zocker-Set (Spiel- oder Legekarten, Würfelbecher, 5 Würfel).....	180 g.....	20 TG.....	50
Zocker-Set (gezinkt, Inhalt wie Zocker-Set).....	180 g.....	60 TG.....	50
Zwirn (20m Länge).....	30 g.....	2 TG.....	20
Arbeiter, Bauern und Handwerker:			
Besen.....	1.000 g.....	7 TG.....	30
Dreschflügel.....	2.500 g.....	25 TG.....	80
Farben zum Färben von Kleidung, Rüstung etc., unbearbeitet (Faustregel: etwa 500 g Farbstoff reicht aus, um etwa 600 g Stoff in kräftigem Ton einzufärben)			
Gelb.....	170 g.....	2 TG.....	/
Grün.....	170 g.....	9 TG.....	/
Kupferblau.....	170 g.....	9 TG.....	/
Ocker.....	170 g.....	12 TG.....	/
Purpur.....	170 g.....	32 TG.....	/
Rostrot.....	170 g.....	5 TG.....	/
Safflor.....	170 g.....	4 TG.....	/
Ultramarinblau.....	170 g.....	10 TG.....	/
Zinnober.....	170 g.....	16 TG.....	/
Felle, Häute etc., unbearbeitet (Angaben pro kompletter Haut; Preise = Standard-Verfügbarkeit)			
Bär.....	var.....	195 TG.....	/
Hirsch.....	var.....	40 TG.....	/
Fuchs, rot.....	var.....	135 TG.....	/
Fuchs, weiß.....	var.....	170 TG.....	/
Leder.....	var.....	15 TG.....	/
Leopard.....	var.....	210 TG.....	/
Löwe.....	var.....	225 TG.....	/
Marder.....	var.....	75 TG.....	/
Nerz.....	var.....	90 TG.....	/
Pferd.....	var.....	30 TG.....	/
Schaf.....	var.....	60 TG.....	/
Waschbär.....	var.....	8 TG.....	/
Wolf.....	var.....	75 TG.....	/
Zobel, schwarz.....	var.....	110 TG.....	/
Fleischerbeil.....	1.500 g.....	65 TG.....	55
Handwerkszeug für Medici.....	2.000 g.....	800 TG.....	75
Handwerkszeug für Graveure, Kupferstecher und Steinhauer.....	4.000 g.....	830 TG.....	100
Handwerkszeug für Fleischer (inkl. Fleischerbeil).....	4.000 g.....	210 TG.....	200
Leim (1 Liter, im Holzeimer á 2kg).....	1.000 g.....	26 TG.....	/
Mistgabel.....	1.500 g.....	12 TG.....	60
Pflug (für 1 Pferd).....	15.000 g.....	150 TG.....	
Quadrant (Höhenmessgerät, z.B. für Gestirne).....	750 g.....	240 TG.....	60
Schaufel (Holzstiel mit Eisenblatt).....	1.800 g.....	20 TG.....	75
Senkblei (mit 15m Schnur).....	500 g.....	10 TG.....	25
Sense (Kampf mit Ersatzwaffen +7, KKB +1, 1W6+6 BPS, WVT = STG, TT = S).....	1.200 g.....	80 TG.....	50
Sextant (zur Messung von Winkeln, z.B. für Navigation).....	800 g.....	200 TG.....	60
Spaten (Stahl, 40cm lang, 25 cm breit, Klappspaten).....	760 g.....	25 TG.....	60
Barden:			
Flöte (Holz).....	200 g.....	25 TG.....	25
Flöte (Knochen, Bein).....	250 g.....	40 TG.....	50
Flöte (Silber).....	500 g.....	110 TG.....	65
Fanfare.....	1.000 g.....	225 TG.....	70
Fiedel (mit Bogen).....	800 g.....	250 TG.....	70

Handharfe, Leier	1.000 g.....	200 TG.....	60
Jagdhorn.....	750 g.....	255 TG.....	75
Posaune	1.500 g.....	560 TG.....	85
Reitertrompete	1.200 g.....	350 TG.....	80
Trommel (mit Stäben und Gurt, kann über Schulter getragen werden)	2.000 g.....	80 TG.....	50
Yerba (Luftsack mit Holzflöte und Schallbechern)	2.000 g.....	360 TG.....	55
Fischer und Jäger:			
Angelhaken mit Schnur (Schnur = 1m).....	10 g.....	4 TG.....	20
Angel (Angellrute aus Holz, 2m; mit Angelschnur, 25m, auf Spule).....	500 g.....	30 TG.....	35
Eispickel (oder Spitzhacke, Stiel = 60cm, Kopflänge = 40cm)	2.400 g.....	100 TG.....	100
Falle (für Kleintiere).....	2.500 g.....	27 TG.....	45
Fischernetz (2,5*2,5m).....	1.000 g.....	38 TG.....	75
Fischernetz (5*5m).....	2.000 g.....	140 TG.....	80
Gelehrten-, Künstler- und Schreibstuben:			
Abakus (Rechenschieber aus Holz, verschiedenfarbige Kugeln montiert)	500 g.....	18 TG.....	50
Alchimistenkoffer (Inhalt: siehe Anhang)	14.565 g.....	1.232 TG.....	200
Aspergill (liturgischer Sprengel zum Verspritzen von Weihwasser)	500 g.....	450 TG.....	50
Brille	175 g.....	75 TG.....	40
Buch, geklebt und bedruckt (Preise variieren je nach Buchthema und Verfügbarkeit)	3.500 g.....	1.250 TG.....	350
Buch, gebunden und bedruckt (Preise variieren je nach Buchthema und Verfügbarkeit)	3.500 g.....	1.650 TG.....	350
Buch, illustriert (Preise variieren je nach Buchthema und Verfügbarkeit).....	3.500 g.....	5.750 TG.....	400
Buchschloss (mit Schlüssel; sonst Schlösser öffnen-Probe +10).....	500 g.....	750 TG.....	100
Fernrohr (15cm, ausziehbar auf 40cm)	1.250 g.....	550 TG.....	75
Fernrohr (Spezialanfertigung, zur Beobachtung der Himmelskörper; 80cm lang, mit Stativ).....	4.500 g.....	850 TG.....	120
Grimorium, Zauberbuch (je nach Thema verschieden)	5.000 g.....	8.000 TG.....	500
Kreidestifte (5 Stück).....	50 g.....	20 TG.....	20
Lineal (Holz, 30cm)	75 g.....	23 TG.....	40
Lineal (Messing, 50cm).....	200 g.....	40 TG.....	50
Meereskarten (je nach Handelsroute verschieden)	500 g.....	400 TG.....	30
Pergamentseite, einzeln.....	80 g.....	16 TG.....	5
Pinsel (verschiedene Ausführung, Preis = Durchschnitt)	150 g.....	30 TG.....	30
Quole-Stifte (5 Stück).....	50 g.....	25 TG.....	20
Rucksack-Tragegestell für Koffer (Alchimist, Feldscher)	600 g.....	40 TG.....	100
Sanduhr (1 Minute = 12 ZE Durchlaufzeit)	150 g.....	65 TG.....	30
Säckchen Kreide.....	150 g.....	4 TG.....	35
Schiefertafel (im Holzrahmen, 30*20cm)	500 g.....	15 TG.....	35
Schreibzeug (ein Pergament, mit entspr. Menge Tinte, Feder).....	100 g.....	20 TG.....	10
Schreibfedern (Gänsekiele, 10 Stck.).....	25 g.....	14 TG.....	10
Schriftröhlhülle (wasserdicht, kein WF-Wurf für Schreibzeug).....	50 g.....	9 TG.....	25
Stundenglas (Sanduhr)	250 g.....	80 TG.....	35
Stundenkerze.....	125 g.....	50 TG.....	35
Tinte (schwarz, 100ml, im verkorkten Gläschen á 150 g)	100 g.....	18 TG.....	/
Tinte (Farbe, 50 ml, im verkorkten Gläschen á 75 g; Preis je nach Farbe).....	75 g.....	165 TG.....	/
Tinte (Purpur, 50 ml, im verkorkten Gläschen á 75 g).....	75 g.....	850 TG.....	/
Tusche (100ml, im verkorkten Gläschen á 150 g; Preis je nach Farbe)	100 g.....	22 TG.....	/
Vergrößerungsglas (Lupe, Ø des Brennglases = 9cm)	250 g.....	49 TG.....	68
Waage, ungeeicht.....	750 g.....	150 TG.....	60
Waage, geeicht.....	800 g.....	350 TG.....	70
Wundkoffer des Feldschers (Inhalt s.u.)	15.595 g.....	2.779 TG.....	200
Zeichenset für Kartographen.....	2.000 g.....	500 TG.....	100
Zirkel (Fadenzirkel)	50 g.....	7 TG.....	10
Zirkel (Messing)	100 g.....	27 TG.....	65
Schausteller:			
Glöckchen (Kupfer, 5 Stck., Höhe = 4cm)	200 g.....	25 TG.....	70
Modeschmuck (zwei Ohrringe, Kette und Armband; Imitationen)	100 g.....	40 TG.....	28
Jonglierbälle (3 Stck., bunt).....	600 g.....	20 TG.....	40
Jonglierkeulen (3 Stck., bunt).....	1.200 g.....	28 TG.....	60
Waldarbeiter:			
Bügelsäge (Sägeblatt ist 60cm lang)	1.500 g.....	40 TG.....	65
Fuchsschwanz (Sägeblatt ist 40cm lang)	750 g.....	30 TG.....	60
Holzfalleraxt (als Waffe 1W10+15 BSP, wie SSK ³).....	5.500 g.....	150 TG.....	100
Holzfallersäge (Sägeblatt ist 120cm lang; „Technisches Verständnis“-Probe zur Anwendung)	2.000 g.....	60 TG.....	75
Säge (Sägeblatt ist 30cm lang)	500 g.....	28 TG.....	42

*2: Die Wirkung der Pflanze hält ungefähr drei Monate vor.

Schmuck^W

Schmuck und Geschmeide variiert in Gewicht und WF. Die Werte legt der Master fest. Die Preise können zudem je nach Verfügbarkeit und Handwerker variieren.

Schmuck.....	Bronze	Silber.....	Silber und Gold.....	Silber mit Edelsteinen.....	Gold mit Edelsteinen
Armreif (für den Oberarm)	400 TG	800 TG.....	1.200 TG.....	2.400 TG.....	4.800 TG
Armband (für Handgelenke)	130 TG	250 TG.....	385 TG.....	770 TG.....	1.540 TG
Anhänger/Brosche	320 TG	640 TG.....	960 TG.....	1.920 TG.....	3.840 TG
Halskette.....	480 TG	960 TG.....	1.440 TG.....	2.880 TG.....	5.760 TG
Halsring.....	560 TG	1.125 TG.....	1.680 TG.....	3.360 TG.....	6.720 TG

Medaillon	240 TG	480 TG.....	720 TG.....	1.440 TG.....	2.880 TG
Ohringe.....	290 TG	575 TG.....	865 TG.....	1.730 TG.....	3.455 TG
Ring	320 TG	650 TG.....	950 TG.....	1.950 TG.....	3.900 TG

Edelsteine^W

Die hier aufgeführten Edelsteine können als Grundlage für die in den Schatzkammer-Systemen zum Handeln gelagerten Edelsteine herangezogen werden, obwohl sie maßgeblich als Schmucksteine gedacht sind. Sie gelten als selten und werden preislich für 1 Karat (etwa 0,2 g) eingeschätzt. Größere Edelsteine sind noch seltener und weitaus mehr wert. Pro zusätzlichem Karat erhöht sich der Preis um 110%.

Edelstein	Ungeschliffen.....	Geschliffen.....	Erscheinung
Achat.....	7 TG.....	75 TG.....	Durchscheinend in jedweder Farbe, meistens jedoch braun gestreift, blau, weiß und rot; keine zwei Achate gleichen sich
Almandin.....	150 TG.....	1.500+ TG.....	Transparent rot, grünbraun, violett. Almandin gibt es in allen Farben außer blau.
Amethyst.....	75 TG.....	750 TG.....	Transparent dunkles lila, manchmal auf milchiger Basis
Bergkristall	15 TG.....	150 TG.....	Transparent kristallklar
Bernstein.....	75 TG.....	750 TG.....	Transparent golden, von Harz stammend
Chalcedon.....	45 TG.....	375 TG.....	eine Vielzahl von Farben, manchmal mit Bänderung
Chrysoberyll.....	75 TG.....	750 TG.....	Transparent gelb, gelborange, gelbgrün, von dunklem zu hellem grün, grünbraun, blaugrün, braun oder grau
Diamant	3.750 TG.....	37.500+ TG.....	Farblos oder weiß, üblicherweise leicht durchfärbt von gelb, orange, braun und seltener blau, grün oder rot. Ganz selten tiefes rot, blau, grün oder lila. Kann auch dunkelgrau oder schwarz auftreten
Gagat/Jet	150 TG.....	1.500 TG.....	Undurchsichtig schwarz
Hämatit	7 TG.....	75 TG.....	Undurchsichtig schwarz gesprenkeltes grau
Hyazinth.....	3.750 TG.....	37.500+ TG.....	Transparent feuriges orange
Jade.....	300 TG.....	3.000 TG.....	Durchscheinend grün, hell bis dunkel
Lapislazuli	15 TG.....	150 TG.....	Undurchsichtig hell- und dunkelblau mit gelben Sprenkeln
Malachit	15 TG.....	150 TG.....	Undurchsichtig gestreift hell- und dunkelgrün
Mondstein	225 TG.....	2.250 TG.....	Durchscheinend weiß mit blauem Schimmer
Obsidian.....	7 TG.....	75 TG.....	Undurchsichtig schwarz
Onyx	45 TG.....	450 TG.....	Undurchsichtig reines schwarz oder weiß oder schwarzweiß gestreift
Opal, Schwarz.....	4.500 TG.....	45.000+ TG.....	Durchscheinend dunkelgrün mit goldenen Sprenkeln und schwarzer Fleckung
Opal, gewöhnlich.....	1.500 TG.....	15.000+ TG.....	Durchscheinend weiß, gelb, orange, rot, lila, blau, grün, grau, braun und schwarz
Peridot	1.125 TG.....	11.250 TG.....	Transparent olivgrün
Perle	/.....	6.000 TG.....	Undurchsichtig schwarz, rosa, gelb
Perle, gewöhnlich.....	/.....	1.500 TG.....	Undurchsichtig weiß
Quarz.....	6 TG.....	60 TG.....	Transparent blau, rauchgrau, gelb
Rubin	7.500 TG.....	75.000 TG.....	Transparent rot, rotbraun, lila-rot, dunkelrot
Saphir	1.200 TG.....	15.000 TG.....	Transparent oder klar bis mittelblau, obschon andere Farben möglich sind
Smaragd.....	750 TG.....	7.500+ TG.....	Transparent tiefgrün bis dunkelgrün
Spinell, blau	375 TG.....	3.750 TG.....	Transparent tiefblau
Spinell, sonstige.....	75 TG.....	750 TG.....	Transparent rot, rosa, violett, grün, orange, gelb, weiß und schwarz
Tigerauge.....	12 TG.....	120 TG.....	Durchscheinend sattbraun mit goldenem Zentrum
Topas.....	600 TG.....	6.000 TG.....	Transparent orange, gelb, braun, hellblau bis tief himmelblau, rosa, farblos, weiß, helllila, blaugrün, grün
Turmalin.....	90 TG.....	900 TG.....	Transparent grün, rot, blau, lila, rosa, gelb, orange, braun, farblos, weiß, schwarz. Oft vielfarbig mit scheinbar endlosen Farbkombinationen
Zirkon.....	75 TG.....	750 TG.....	Transparent klar, gelb, braun, rotbraun, orange, hellblau, hellgrün, helllila, rosa

Nahrungs- und Genussmittel

Tagesbedarf eines Menschen an Nahrungsmitteln: 1 kg	Gewicht	Preis	WF
Eier (6 Stck.)	500 g.....	9 TG.....	*3
Butter	500 g.....	3 TG.....	2 T.
Erdäpfel (Kartoffeln)	500 g.....	15 TG.....	*4
Tomaten.....	500 g.....	12 TG.....	*3
Zwiebeln	500 g.....	5 TG.....	*4
Küchenkräuter (verschiedene Zusammenstellungen)	250 g.....	15 TG.....	1 J.
Gewürze (verschiedene Zusammenstellungen).....	250 g.....	40 TG.....	1 J.
Öl (zum Braten, Sieden etc.)	500 g.....	13 TG.....	3 M.
Räucherfleisch	500 g.....	8 TG.....	*3
Pökelfleisch.....	500 g.....	6 TG.....	*4
Hartwurst	500 g.....	4 TG.....	*4
Hühnerfleisch	500 g.....	5 TG.....	*3
Rindfleisch (Preis je nach Rindtyp verschieden)	500 g.....	7 TG.....	*3
Schweinefleisch (Preis je nach Schweinetyp verschieden)	500 g.....	6 TG.....	*3
Räucherschinken	500 g.....	7 TG.....	*3
Bachforelle (frisch oder geräuchert)	500 g.....	2 TG.....	*3
Hering (gesalzen).....	500 g.....	4 TG.....	*3

Karpfen	500 g.....	6 TG.....	*3
Lachs (frisch oder geräuchert).....	500 g.....	4 TG.....	*3
Makrele.....	500 g.....	5 TG.....	*3
Schafskäse (Preis je nach Schafstyp verschieden)	500 g.....	6 TG.....	*3
Ziegenkäse	500 g.....	5 TG.....	*3
Schwarzbrot.....	500 g.....	2 TG.....	*3
Graubrot.....	500 g.....	3 TG.....	*3
Weißbrot.....	500 g.....	4 TG.....	*3
Zwieback.....	500 g.....	2 TG.....	*3
Bohnen-, Mais- und Linsengericht	500 g.....	8 TG.....	*3
Obst (Preis je nach Güteklasse und Ausgefallenheit verschieden; Preisangabe: Saison).....	500 g.....	6 TG.....	*3
Gemüse (Preis je nach Güteklasse und Ausgefallenheit verschieden; Preisangabe: Saison)	500 g.....	6 TG.....	*3

*3: Lebensmittel hält sich ca. 7 Tage.

*4: Lebensmittel hält sich ca. 40 Tage.

Eiserne Rationen (7 Tagesrationen)

Für den armen Bettler			
bestehend aus Zwieback, Hartwurst und etwas Saisonobst	7.000 g.....	40 TG.....	s.o.
Für den asketischen Gläubigen			
bestehend aus Graubrot, Zwieback, Räucherforelle, Ziegenkäse und etwas Saisonobst.....	7.000 g.....	45 TG.....	s.o.
Für den anspruchslosen Reisenden			
bestehend aus Graubrot, Hartwurst, Räucher- und Pökelfleisch und etwas Saisonobst	7.000 g.....	60 TG.....	s.o.
Für den wandernden Jäger			
bestehend aus Graubrot, Zwiebeln, Kartoffeln und Saisongemüse	3.000 g.....	35 TG.....	s.o.
Für den hungrigen Söldner			
bestehend aus Graubrot, Zwiebeln, Kartoffeln, Räucherfleisch und Bohnen-, Mais- und Linsengerichten.....	7.000 g.....	80 TG.....	s.o.
Für den anspruchsvollen Reisenden			
bestehend aus Weißbrot, Kartoffeln, Zwiebeln, Räucherfleisch, Schweinefleisch, Bohnen-, Mais- und Linsengerichten, Schafskäse, Saisongemüse und etwas Saisonobst.....	10.000 g.....	125 TG.....	s.o.
Für Erendari, die auf nichts verzichten wollen			
bestehend aus Weißbrot, Kartoffeln, Zwiebeln, Eiern, Hühner-, Schweine-, und Pökelfleisch, Räucherschinken, Schafskäse, Saisonobst und Saisongemüse	13.000 g.....	165 TG.....	s.o.

Anmerkung: Die Angaben beziehen sich auf den durchschnittlichen Tagesbedarf eines Menschen. Nicht enthalten sind Gewürze, Kräuter und Butter, Öl zum Braten und Sieden sowie Getränke.

Tagesbedarf eines Menschen an Flüssigkeit: 1 Liter

Milch („Argor-Stärke“)	1.000 g.....	5 TG.....	3 T.
Milch („Erendor-Hügellandmilch“)	1.000 g.....	4 TG.....	3 T.
Milch („Yaisk-Mystik“)	1.000 g.....	6 TG.....	3 T.
Tee („Argor-Blüte“, ergibt 50 Tassen á 0,3 Liter)	100 g.....	12 TG.....	3 M.
Tee („Zwergischer Berghang-Tee“, stark alkoholhaltig, ergibt 10 Tassen á 0,5 Liter)	100 g.....	21 TG.....	6 M.
Kaffeebohnen (ergibt 50 Tassen á 0,3 Liter)	500 g.....	20 TG.....	1 J.
Kaffeebohnen (gemahlen, ergibt 50 Tassen á 0,3 Liter)	500 g.....	24 TG.....	1 J.
Flasche Wein (gepanscht)	1.000 g.....	15 TG.....	3 J.
Flasche Wein (Winzergenossenschaft)	1.000 g.....	23 TG.....	5 J.
Flasche Wein (Qualitätswein)	1.000 g.....	27 TG.....	5 J.
Flasche Wein („Rot-Tandar“, Jahrgang 474 T.Z. kostet 125 TG mehr)	1.000 g.....	30 TG.....	5 J.
Flasche Wein („Saphirwein“ aus Basardra, kostet pro 10 Jahre Alter 300 TG mehr)	1.000 g.....	250 TG.....	100 J.
Flasche Bier („Tinor-Export“, 4,8%)	1.000 g.....	9 TG.....	6 M.
Flasche Bier („Gurgelrutscher“, Erendor, 5,8%)	1.000 g.....	20 TG.....	6 M.
Flasche Bier („Nargos-Quellbräu“, 8,3%)	1.000 g.....	12 TG.....	6 M.
Flasche Bier („Jesher-Drescher“, 12%)	1.000 g.....	15 TG.....	6 M.
Flasche Bier („Aphorat-Abfüller“, 13,9%)	1.000 g.....	17 TG.....	6 M.
Flasche Bier („Thung-da-Mor Höhlenbräu“, 19%)	1.000 g.....	24 TG.....	6 M.
Flasche Bier („Thung-da-Mor Höllenbräu“, 21%)	1.000 g.....	30 TG.....	6 M.
Flasche Weizenbier („Meißels Weize“)	1.000 g.....	10 TG.....	6 M.
Flasche Weizenbier („King Louis“)	1.000 g.....	13 TG.....	6 M.
Branntwein (Herkunft unbekannt)	1.000 g.....	30 TG.....	12 J.
Otheos-Cognac	1.000 g.....	40 TG.....	12 J.
Thuy-Arrak	1.000 g.....	37 TG.....	12 J.
Tellur-Schmiedewasser	1.000 g.....	54 TG.....	12 J.
Vodka aus Gorn	1.000 g.....	32 TG.....	12 J.
Flasche Whiskey („Glory of Karnery“, ab mind. 12 Jahren +60 TG)	1.000 g.....	80 TG.....	30 J.
Flasche Whisky („Thaira-Donnergurgler“)	1.000 g.....	110 TG.....	30 J.
Flasche Whisky („Battlefield of Yaisk“)	1.000 g.....	95 TG.....	30 J.
Zigarren (20 Stck. im Holzkasten; „Taste of Kal'Barna“)	300 g.....	90 TG.....	6 M.
Zigarren (20 Stck. im Holzkasten; „Klanang-Wickel“)	300 g.....	80 TG.....	6 M.
Zigarillos (15 Stck. im Holzkasten; „Durango“)	180 g.....	60 TG.....	2 M.
Pfeife (mit auswechselbarem Mundstück und Pfeifenstopfer)	120 g.....	170 TG.....	50
Pfeifentabak („Dragongate“, im Ledersäckchen)	100 g.....	25 TG.....	2 M.
Pfeifentabak („Skimmerhorns Sun“, im Ledersäckchen)	100 g.....	20 TG.....	2 M.
Zigarettentabak („Da Silva“, im Ledersäckchen, mit 50 Blättchen)	50 g.....	10 TG.....	2 M.
Salz (ein Päckchen)	200 g.....	4 TG.....	/

Zucker (ein Päckchen)250 g..... 5 TG...../

Heilkräuter

	Gewicht	Preis	WF
Alfunas (verringert die Heilungsdauer von Verstauchungen und Brüchen)	10 g.....	125 TG.....	1 J.
Argorisches Moos (+1% auf RZ Nr. (1W4); nur 5 Mal im Leben anwendbar)	10 g.....	1.500 TG.....	1 J.
Chuzklee (immunisiert für 2W12 Stunden gegen gewöhnliche Alkoholika)	10 g.....	50 TG.....	1 J.
Erdwurz (erlaubt Behandlung der Schwarzen Pest)	10 g.....	120 TG.....	1 J.
Factoryll (stoppt jeglichen fortlaufenden Punktverlust, hält Patient 48 h stabil)	10 g.....	500 TG.....	1 J.
Forunkelwurz (halbiert die Dauer jedweden Heilungsprozesses).....	10 g.....	250 TG.....	1 J.
Gauza (hebt jegliche Art von Fieber auf, regeneriert 200 KAP(k))	10 g.....	600 TG.....	1 J.
Gefleckter Rostwurz (heilt die Pocken).....	10 g.....	120 TG.....	1 J.
Gelbe Moorblüte (immunisiert für 1 Woche gegen nichtmagische Krankheiten).....	10 g.....	250 TG.....	1 J.
Götterduft (hilft gegen alles, was mit Krankheit und Tod zu tun hat)	10 g.....	4.000 TG.....	1 J.
Halphaslaub (hält Regenerationszyklus auch bei Anstrengungen aufrecht).....	10 g.....	50 TG.....	1 J.
Helzkraut (heilt Infektionen und gibt GE-Punkte zurück)	10 g.....	100 TG.....	1 J.
Mondara (gibt magisch verlorene Eigenschaftspunkte zurück, nicht gegen Gifte).....	10 g.....	500 TG.....	1 J.
Mondillie (immunisiert für 24 Stunden gegen alle natürlichen Gifte).....	10 g.....	500 TG.....	1 J.
Moos aus Coulmeur (stoppt fortlaufende Verluste bis zu -5/-50 pro ZE)	10 g.....	300 TG.....	1 J.
Nachtschatten (RZ 2 +15% oder 1W6+6 Stunden tiefer Schlaf)	10 g.....	250 TG.....	1 J.
Salwurz (weckt Bewusstlose in 1W8 ZE).....	10 g.....	25 TG.....	1 J.
Schwarzhonig (heilt 4W30 VIP, auch über Ausgangswert)	10 g.....	120 TG.....	1 J.
Smaragdpuver (zerstoßener Smaragd; hat in Getränken eine 20% Chance, Gifte zu neutralisieren) ...	10 g.....	1.000 TG.....	/
Spiralfarn (unterdrückt für 1 Woche die Zeugungsfähigkeit)	10 g.....	70 TG.....	1 J.
Tennescat-Kraut (4 Stunden Rauschzustand oder niederdosiert Schlafmittel).....	10 g.....	80 TG.....	1 J.
Tolrund-Kirsche (heilt 2W30+AUSD-Wert an VIP).....	10 g.....	100 TG.....	1 J.
Weidendorn (gibt 1W8 x 100 KAP zurück).....	10 g.....	250 TG.....	1 J.

Anmerkung: Jedes Heilkraut entfaltet seine Wirkung – sofern nicht anders angegeben – durch eine gelungene „Wunden behandeln“-Probe (nach Wunsch des Masters mit Malus). Nähere Beschreibungen zu den meisten Kräutern finden sich im Text über Kräuter. Diese Liste dient nur der Zusammenfassung und der besseren Übersicht. Zu beachten ist auch, dass die angegebenen Preise sich nur auf die optimale Jahreszeit beziehen und die angegebene Haltbarkeit nur auf das Kraut selbst, nicht auf einen mit dem Kraut hergestellten Heiltrank, einer Salbe o.ä.

Heilerkräuter

(Die Heilerkräuter werden nicht alphabetisch aufgezählt, sondern nach ihren Ordnungsnummern aus dem Regelwerk)

	Gewicht	Preis	WF
Lungenwurz (1, hebt Fieber innerhalb einer Stunde völlig auf).....	10 g.....	60 TG.....	1 J.
Mirena..... (2, halbiert Wirkung/Wirkungsdauer von Infektionen).....	10 g.....	78 TG.....	1 J.
Thurl (3, hebt normale Infektionen in 2 Stunden völlig auf).....	10 g.....	95 TG.....	1 J.
Schindwurz (4, hebt magisches Fieber und Krankheiten in 2 Stunden auf)	10 g.....	200 TG.....	1 J.
Melandar (5, halbiert Wirkung/Wirkungsdauer eines Giftes)	10 g.....	100 TG.....	1 J.
Ur..... (6, hebt die Wirkung eines Giftes völlig auf)	10 g.....	300 TG.....	1 J.
Weinkraut..... (7, macht gegen 1 Gift für 24 Stunden immun).....	10 g.....	340 TG.....	1 J.
Ebur (8, macht für 24 Stunden gegen alle Gifte immun)	10 g.....	700 TG.....	1 J.
Echinacea (9, regeneriert 1W20 + Fertigkeitswert VIP)	10 g.....	30 TG.....	1 J.
Kelventari (10, regeneriert 2W20 + Fertigkeitswert VIP)	10 g.....	45 TG.....	1 J.
Tanarischer Wundklee (11, regeneriert Fertigkeitswert x 3 VIP)	10 g.....	80 TG.....	1 J.
Engelkraut (12, regeneriert 1W6 x Fertigkeitswert VIP)	10 g.....	100 TG.....	1 J.
Tanarische Heilerde (13, regeneriert 50 KAP).....	10 g.....	28 TG.....	1 J.
Terbas..... (14, regeneriert 100 KAP).....	10 g.....	45 TG.....	1 J.
Siras (15, regeneriert 300 KAP).....	10 g.....	55 TG.....	1 J.
Teufelskralle..... (16, regeneriert 1W6 x 100 KAP)	10 g.....	70 TG.....	1 J.
Gylvir..... (17, regeneriert 600 KAP).....	10 g.....	90 TG.....	1 J.
Wundklee..... (18, regeneriert 900 KAP).....	10 g.....	120 TG.....	1 J.
Klagul..... (19, regeneriert 1200 KAP).....	10 g.....	200 TG.....	1 J.
Tanarischer Tempelbaum .. (20, regeneriert alle bisher verlorenen KAP)	10 g.....	500 TG.....	1 J.
Merrig..... (21, stoppt fortlaufende Verluste bis zu -3 /-25 pro ZE)	10 g.....	30 TG.....	1 J.
Harfy (22, stoppt fortlaufende Verluste bis zu -6 /-60 pro ZE)	10 g.....	60 TG.....	1 J.
Parfen (23, stoppt fortlaufende Verluste bis zu -8/-70 pro ZE).....	10 g.....	90 TG.....	1 J.
Azul..... (24, stoppt fortlaufende Verluste bis zu -10/-100 pro ZE)	10 g.....	120 TG.....	1 J.
Liamo (25, stoppt fortlaufende Verluste bis zu -12/-100 pro ZE)	10 g.....	130 TG.....	1 J.
Alta (26, stoppt fortlaufende Verluste bis zu -15/-120 pro ZE)	10 g.....	155 TG.....	1 J.
Tensao..... (27, stoppt fortlaufende Verluste bis zu -18/-120 pro ZE)	10 g.....	180 TG.....	1 J.
Vodu (28, stoppt jeglichen fortlaufenden VIP- und KAP-Verlust)	10 g.....	300 TG.....	1 J.
Meatun..... (29, stoppt bis zu -40 KAP/ZE).....	10 g.....	30 TG.....	1 J.
Anthares (30, stoppt bis zu -60 KAP/ZE).....	10 g.....	50 TG.....	1 J.
Chakub (31, stoppt bis zu -80 KAP/ZE).....	10 g.....	70 TG.....	1 J.
Leanas (32, stoppt bis zu -100 KAP/ZE).....	10 g.....	90 TG.....	1 J.
Angurth (33, immunisiert für 24 Stunden gegen „Paralysierende Treffer“)	10 g.....	70 TG.....	1 J.
Inbred..... (34, hebt Bewusstlosigkeit innerhalb 1 ZE auf, eventuelle Mali bleiben)....	10 g.....	50 TG.....	1 J.
Kly..... (35, halbiert die Heilungsdauer von Knochenbrüchen).....	10 g.....	100 TG.....	1 J.
Tynaga..... (36, lässt Knochenbrüche sofort heilen).....	10 g.....	300 TG.....	1 J.
Hoyos..... (37, heilt gebrochene Wirbelsäule sofort).....	10 g.....	450 TG.....	1 J.
Vemaak..... (38, fügt abgetrennte Gliedmaßen sofort wieder an)	10 g.....	500 TG.....	1 J.

Igturfas.....	(39, hebt Wirkung von „Schwere innere Verletzungen“ auf, Verluste bleiben)	10 g.....	500 TG.....	1 J.
Shuntinis.....	(40, wie Nr. 39, nur gegen „Schwerste innere Verletzungen“)	10 g.....	600 TG.....	1 J.
Zaganzar.....	(41, Tote erheben sich mit Anfangs-VIP und evtl. regenerierten 5 KMP/50 ZAP. Anhebung des IF nicht vergessen)	10 g.....	1.000 TG.....	1 J.

Anmerkung: Nur ein Heiler kann die Heilerkräuter anwenden. Charakteren mit bestimmten besonderen Fähigkeiten ist dies auch zugänglich. Zur Anwendung der Heilerkräuter bedarf es besonderer Proben, die im Einzelnen dem Regelwerk zu entnehmen sind.

Wundkoffer des Feldschers

	Gewicht	Preis	WF
Modulsäckchen Wundversorgung (MSW, Verbandsmaterial und Spezialklammern)	30 g.....	3 TG.....	/
Modultaschen Blutung (MOB, Druckverbände, s.u.)	60 g.....	5 TG.....	/
Kühlkompressen (AKW, Alchimistisches Kühfließ im Wachssiegel, s.u.).....	350 g.....	30 TG.....	/
Mehrzwecktücher	400 g.....	3 TG.....	/
Sanduhr (6 ZE Durchlaufzeit)	150 g.....	50 TG.....	25
Chirurgisches Besteck (Skalpell, scharfer Löffel, Klemme, Pinzette im Lederbeutel)	400 g.....	250 TG.....	75
Knochensäge	500 g.....	35 TG.....	60
Verödungseisen	250 g.....	25 TG.....	50
Wigmann-Schnellinkorporationstrichter (WIKO).....	5 g.....	5 TG.....	/
Stauriemen.....	20 g.....	1 TG.....	/
Öllampe mit Erhitzungsfläche (erhellt ca. 10 m²)	1.000 g.....	70 TG.....	70
Spezial-Zündhölzer (Yessajah Ostholz Alleszünder, wasserfest, 50 Stück)	50 g.....	25 TG.....	50
Vielzweckriemen	50 g.....	2 TG.....	/
Schienen Oberarm	300 g.....	70 TG.....	30
Schienen Unterarm/Hand	500 g.....	60 TG.....	50
Schienen Oberschenkel	1.000 g.....	90 TG.....	100
Schienen Unterschenkel	600 g.....	80 TG.....	60
Denkrick Thoraxkorsett	2.000 g.....	300 TG.....	200
Kauterisations-Pulver-Kapseln nach Ron Jambo (KPK, s.u.).....	1 g.....	10 TG.....	/
Wundpulververbrauchseinheiten (WPV, s.u.)	5 g.....	20 TG.....	/
Wundsalbenapplikationen (im Schweinsdarm)	10 g.....	60 TG.....	/
Poly-Pantheon-Forensik-Säcke (PPFS)	300 g.....	15 TG.....	/
Modulkoffer Heiltränke (MKH, Holzkiste mit Polstertaschen)	1.000 g.....	30 TG.....	100

Modulkoffer Heiltränke des Feldschers

	Preis
Acit-Oibitan, Trank (heilt Infektionen in W4 Tagen, halbiert Krankheitsdauer).....	100 TG
Bifrin, Trank (stoppt fortlaufende Verluste bis zu -8/-80 pro ZE).....	90 TG
Carbo-Kaacuanha, Trank (hebt Wirkung von 1 Gift komplett auf (Nebenwirkungen beachten)	250 TG
Jesuum Wedis, Trank (regeneriert 30 VIP / 300 KAP)	80 TG
Lodahl, Trank (hebt geistige Umnachtungszustände für 2W4 Stunden auf).....	100 TG
Ni-Ner'rarpus, Trank (vom Tode erretten, maximal 5 Minuten nach gewaltsamen Tod anwendbar).....	1.000 TG
Ni-Mapot, Trank (stabilisiert „Schwere innere Verletzungen“ für 12 Stunden)	550 TG
Ni-Mapopot, Trank (stabilisiert mit Ni-Mapot „Schwerste innere Verletzungen“ für 12 Stunden).....	650 TG
Noruben, Trank (hebt Fieber für W20+8 h auf (bei 16-20 Fieber geheilt)).....	90 TG
Noxolon, Trank (hebt Rauschzustände für W6 Stunden auf)	120 TG
KPK, Pulver (Kauterisation (1 ZE, W20 NSP/W4 x 100 KAP)).....	10 TG
WPV, Pulver (Erstversorgung von Wunden, nächste Regeneration wird verdoppelt)	20 TG
Wundsalbe, Paste (tägliche Wundversorgung, nach 24 Stunden +20 VIP/+200 KAP)	60 TG
AKW, Verband (Verbrennung (+10 VIP/+100 KAP), Prellung (-80 KAP/ZE))	30 TG
MOB, Verband (Blutstillung, zusätzlich -5/-50 pro ZE).....	5 TG
MSW, Verband (zur Wundversorgung und Blutstillung)	3 TG

Alchimistenkoffer

	Gewicht	Preis
Etiketten (für Kolben, Gläser etc.).....	10 g.....	4 TG
Mörser mit Pistill (Porzellan).....	420 g.....	10 TG
Uhrglas (Glasplatte)	20 g.....	2 TG
Tiegel (Porzellan)	50 g.....	20 TG
Handschuhe (säurebeständig)	40 g.....	8 TG
Schutzbrille	70 g.....	8 TG
Tiegelzange (Metall).....	100 g.....	30 TG
Zerstäuber (Glas) für 100 ml	200 g.....	40 TG
Spatel (Glas)	5 g.....	2 TG
Spatel (Metall).....	10 g.....	3 TG
Trichter (Glas)	50 g.....	15 TG
Filterpapiertüten (50 Stück)	50 g.....	10 TG
Brenner (öllampenähnliche Vorrichtung) mit Blasebalg und Holzkohle	3.000 g.....	150 TG
Ständer für Brenner (Metall).....	1.000 g.....	25 TG
Tiegel mit Wachspaste (für Experimente Nr. 23-25, 31, 36, 40).....	1.200 g.....	100 TG
Becherglas (250 ml)	60 g.....	5 TG
Becherglas (500 ml)	120 g.....	7 TG
Kolben (50 ml).....	20 g.....	10 TG

Kolben (500 ml).....	200 g.....	10 TG
Kolben (1.000 ml).....	400 g.....	15 TG
Reagenzgläser mit Stopfen (50 Stück).....	50 x 7 g.....	10 TG
Reagenzglasständer (für 20 Stück, Holz).....	300 g.....	20 TG
Reagenzglashalter (Holz).....	20 g.....	5 TG
Flaschen mit Säure (zum Lösen, 2 Stück).....	2 x 700 g.....	100 TG
Fläschchen mit Nachweisreagentien (50 ml, 10 Stück).....	10 x 30 g.....	50 TG
Fläschchen (50 ml, 10 Stück).....	10 x 20 g.....	20 TG
Fläschchen (100 ml, 5 Stück).....	5 x 40 g.....	15 TG
Fläschchen (150 ml, 15 Stück).....	15 x 50 g.....	60 TG
Fläschchen (250 ml, 10 Stück).....	10 x 70 g.....	50 TG
Fläschchen (500 ml, 2 Stück).....	2 x 150 g.....	80 TG

Alchimistenbasar

	Anwendungen je Menge (Menge pro Experiment)	Zustand	Gewicht	Preis
Akne infernalis.....	für 1 Anw. 52, Eiterpest (je 100 ml).....	flüssig.....	100 ml.....	1.000 TG
Album saccharum.....	für 1 Anw. 39, Nahrungssynthese (je 50 g).....	Pulver.....	50 g.....	10 TG
Amygdala acerba.....	für 1 Anw. 46, Giftgas (je 10 g).....	Pulver.....	10 g.....	120 TG
Antidotum.....	für 1 Anw. Gegengift-Elixier (je 10 g).....	Pulver.....	10 g.....	650 TG
Aqua dehydrogenatus.....	für 1 Anw. 39, Wassersynthese (je 50 g).....	Pulver.....	50 g.....	5 TG
Aqua convenientia.....	für 1 Anw. 53, Hypnose (je 300 ml).....	flüssig.....	300 ml.....	150 TG
Aqua regius.....	für 1 Anw. 38, Säure gegen Material (je 10 ml).....	flüssig.....	10 ml.....	10 TG
Aqua stercorarius.....	für 1 Anw. 54, Wachstumstrank (je 100 ml) und/oder für 10 Anw. Haarwuchsmittel (je 10 ml) und/oder für 10 Anw. Zahnwuchs (je 10 ml) und/oder für 1 Anw. Eidechsenlied (je 100 ml).....	flüssig.....	100 ml.....	120 TG
Arma resina.....	für 1 Anw. 47, Rüstungshärter (je 10 ml) und/oder für 1 Anw. Verhärter (je 10 ml).....	flüssig.....	10 ml.....	400 TG
Arsenik.....	für 1 Anw. 40, Giftrank brauen (je 5 g).....	Pulver.....	5 g.....	200 TG
Artran cratessor.....	für 1 Anw. 44, Körperkraft steigern (je 10 g).....	Kraut.....	10 g.....	160 TG
Auris maximus.....	für 1 Anw. 56, Hellhörigkeit (je 10 g) und/oder für 1 Anw. Fledermaustrank (je 10 g).....	Kraut.....	10 g.....	20 TG
Belan-Kraut.....	für 5 Anw. 36, Heilen leichter Wunden (je 2 g) und/oder für 1 Anw. Erfrierungen heilen (je 10 g) und/oder für 1 Anw. Brandwunden heilen (je 10 g) und/oder für 1/3 Anw. Eidechsenlied (je 30 g) und/oder für ¼ Anw. Lebenskraft (je 40 g).....	Kraut.....	10 g.....	130 TG
Benzoessäure.....	für 1 Anw. Haltbarkeit (je 10 ml).....	flüssig.....	10 ml.....	20 TG
Blutstorchschnabel.....	für 1/5 Anw. Lebenskraft (je 50 g).....	Kraut.....	10 g.....	400 TG
Branchia.....	für ¼ Anw. 43, Wasser atmen (je 40 ml).....	flüssig.....	10 ml.....	20 TG
Brörchidee.....	für 1/3 Anw. Zauberkraft (je 30 g).....	Kraut.....	10 g.....	1.000 TG
Burgunder-Blutalge.....	für 1 Anw. 43, Wasser atmen (je 10 g).....	Kraut.....	10 g.....	50 TG
Bullus redus.....	für 1 Anw. Heldentrunk (je 250 ml).....	flüssig.....	250 ml.....	300 TG
Buteus.....	für 1 Anw. 60, Verlängerung des Lebens (je 10 g).....	Kraut.....	10 g.....	2.000 TG
Caecum potum.....	für 1 Anw. 49, Unsichtbarkeitstrank (je 100 ml).....	flüssig.....	100 ml.....	200 TG
Cannabis.....	für 2 Anw. 56, Schweben (je 5 g).....	Kraut.....	10 g.....	120 TG
Celeritas maximum.....	für 1 Anw. 51, Geschwindigkeitstrank (je 100 ml).....	flüssig.....	100 ml.....	110 TG
Celeritas minimum.....	für 1 Anw. Ententrunk (je 50 ml).....	flüssig.....	50 ml.....	50 TG
Coe undi arcor.....	für 10 Anw. 45, Liebespulver (je 1 g).....	Kraut.....	10 g.....	240 TG
Crabro fluida.....	für 1 Anw. 51, Insektenplage (je 30 g).....	Pulver.....	30 g.....	100 TG
Crackus.....	für 1 Anw. 59, Hauch des Todes (je 10 g) und/oder für 10 Anw. Ententrunk (je 1 g).....	Pulver.....	10 g.....	1.000 TG
Cyclodextrin.....	für 3 Anw. Geruch neutralisieren (je 100 g).....	Pulver.....	300 gr.....	30 TG
Echinacea.....	für 1 ¼ Anw. 50, Heilen schwerer Wunden (je 8 g).....	Kraut.....	10 g.....	20 TG
Elfenbeinpulver.....	für 1 Anw. Zahnwuchs (je 50 g).....	Pulver.....	50 gr.....	50 TG
Exsaxum.....	für 1 Anw. 55, Versteinerung aufheben (je 30 ml).....	flüssig.....	30 ml.....	150 TG
Falsum forbes.....	für 1 Anw. 58, Katzengold (je 150 ml).....	flüssig.....	150 ml.....	200 TG
Ferrum liquidum.....	für 1 Anw. 44, Waffenbalsam (je 20 g).....	Pulver.....	20 g.....	25 TG
Flumen acoris.....	für 1 Anw. 38, Säure gegen Lebewesen (je 10 ml).....	flüssig.....	10 ml.....	800 TG
Gasum cachinari.....	für 1 Anw. 41, Lachgas (je 4 ml).....	flüssig.....	4 ml.....	120 TG
Glystantin.....	für 2 Anw. Erfrierungen heilen (je 10 ml) und/oder für 1 Anw. Kälteschutz (je 20 ml).....	flüssig.....	20 ml.....	150 TG
Hekylljide.....	für 1 Anw. 58, Selbstverwandlung (je 100 ml).....	flüssig.....	100 ml.....	250 TG
Herba invulnerabilis.....	für 1/20 Anw. 59, Unverwundbarkeit (je 200 g) und/oder für ½ Anw. Lebenskraft (je 20 g).....	Kraut.....	10 g.....	40 TG
Icaridin.....	für 1 Anw. Insektenschutz (je 50 g).....	Pulver.....	50 g.....	45 TG
Ignis perpetuum.....	für 1 Anw. 48, Ewige Flamme (je 1 g) und/oder für 1 Anw. Erfrierungen heilen (je 1 g) und/oder für 1 Anw. Ewiges Öl (je 1 g).....	Pulver.....	1 g.....	10 TG
Ignis resistentia.....	für 1 Anw. 48, Feuerfeste Salbe (je 30 ml) und/oder für 2 Anw. Brandwunden heilen (je 15 ml).....	flüssig.....	30 ml.....	90 TG
Inferi expurgisci.....	für 1 Anw. 60, Hauch des Lebens (je 1 ml).....	flüssig.....	1 ml.....	1.000 TG
Insaxum.....	für 1 Anw. 55, Wolke der Hydra (je 10 g).....	Pulver.....	10 g.....	850 TG
In vino veritas.....	für 1 Anw. 52, Wahrheitsdroge (je 100 ml).....	flüssig.....	100 ml.....	80 TG
Jodlösung.....	für 333 Anw. 36, Heilen leichter Wunden (je 3 ml) und/oder für 10 Anw. Lebens- bzw. Zauberkraft (je 100 ml).....	flüssig.....	1.000 ml.....	10 TG

Lackus	für 1 Anw. Lackierung (je 250 ml) und/oder	flüssig	250 ml	300 TG
Laureth 9.....	für 1 Anwendung Insektenschutz (je 25 ml).....	flüssig	25 ml	50 TG
Liquor duritia	für 1 Anw. 57, Verdichtung (je 250 ml)	flüssig	250 ml	90 TG
Liquor obtrectatio	für 1 Anw. 54, Schrumpfen (je 10 ml)	flüssig	10 ml	120 TG
Litiensis antigrav	für 1 Anw. Erleichterung (je 50 ml)	flüssig	50 ml	1.000 TG
Luesinum	für 1 Anw. Lebenselixier (je 50 ml) und/oder			
	für ½ Anw. Großes Lebenselixier (je 100 ml)	flüssig	50 ml	300 TG
Luna suprimetus.....	für 1 Anw. 50, Heilt Lykantrophie (je 10 g)	Kraut	10 g	190 TG
Magnesium	für 1 Anw. 46, Lichtblitz (je 30 g)	Pulver	30 g	40 TG
Magnetium	für 1 Anw. Innerer Kompass (je 50 g).....	Pulver	50 g	60 TG
Mondsteinpulver.....	für 1 Anw. Bannpulver (je 200 g).....	Pulver	200 g	250 TG
Mundizia hydrogenii	für 1 Anw. 36, Nahrung/Wasser reinigen (je 10 ml)	flüssig	10 ml	4 TG
Natriumsilikat	für 10 Anw. Reinigungsmittel (je 50 g).....	Pulver	500 g	200 TG
Nebula stabilis.....	für 1 Anw. 40, Nebel erzeugen (je 10 g).....	Pulver	10 g	25 TG
Nisin.....	für 1 Anw. Haltbarkeit (je 10 ml).....	flüssig	10 ml	60 TG
Nonictus.....	für 4 Anw. 51, Insektenplage (je 50 g).....	Paste	200 g	80 TG
Nubes infernum.....	für 1 Anw. 45, Rauchwolke (je 10 g)	Kraut	10 g	70 TG
Oculus aquila	für 1 Anw. Adlerauge (je 50 ml).....	flüssig	50 ml	150 TG
Oculis subicendum.....	für 1 Anw. 37, Unsichtbares sichtbar machen (je 5 ml) oder			
	für 1 Anw. Fledermaustrank (je 5 ml)	flüssig	5 ml	5 TG
Oculus perlucidus.....	für 1 Anw. 53, Röntgensalbe (je 1 ml) und/oder			
	für 1 Anw. Fledermaustrank (je 1 ml)	flüssig	1 ml	25 TG
Olium lubricus	für 1 Anw. 42, Schlüpfrigkeit (je 100 ml).....	flüssig	100 ml	75 TG
Parvus.....	für 1 Anw. 60, Verlängerung des Lebens (je 200 g)	fest	200 g	500 TG
Penicillin.....	für 1 Anw. 50, Heilen schwerer Wunden (je 2 g)	Pulver	2 g	10 TG
Perpendicularum	für 1 Anw. 53, Hypnose (je 10 g).....	Pulver	10 g	50 TG
Purple K.....	für 1 Anw. Löschsand (je 70 g).....	Pulver	70 g	60 TG
Rambo unguentum.....	für 1 Anw. 49, Chamäleon (je 100 ml).....	flüssig	100 ml	100 TG
Repens extenio	für 1 Anw. Rohrbombe, Stärke 1 (je 20 g)	Pulver	20 g	250 TG
Rudica versata	für 1 Anw. 57, Plasma (je 250 ml)	flüssig	250 ml	130 TG
Schwefelsäure	für 1 Anw. 43, Zeitbombe (je 200 ml)	flüssig	200 ml	50 TG
Seidenspinnensekret.....	für 1 Anw. Haarwuchsmittel (je 40 ml).....	flüssig	40 ml	38 TG
Sorbinsäure.....	für 1 Anw. Haltbarkeit (je 10 ml).....	flüssig	10 ml	20 TG
Superphosphat.....	für 1 Anw. 41, Beschleunigtes Pflanzenwachstum (je 10 g)	Pulver	10 g	15 TG
Telum resina	für 10 Anw. 47, Waffenhärtner (je 10 ml).....	flüssig	100 ml	300 TG
Tempor displodens.....	für 1 Anw. 43, Zeitbombe (je 50 g).....	Pulver	50 g	100 TG
Vapor animalis	für 1 Anw. 42, Tiere anlocken (je 10 ml).....	flüssig	10 ml	10 TG
Vortex arcanum.....	für 1 Anw. Kleiner Brör-Trank (je 50 ml).....	flüssig	50 ml	400 TG
Wachspaste	für 10 Anw. 47, Rüstungshärter (je 100 g) und/oder			
	für 50 Anw. 47, Waffenhärtner (je 20 g) und/oder			
	für 5 Anw. 48, Feuerfeste Salbe (je 200 g) und/oder			
	für 500 Anw. 53, Röntgensalbe (je 2 g) und/oder			
	für 5 Anw. 55, Versteinerung aufheben (je 200 g) und/oder			
	für 25 Anw. Zahnwuchs (je 40 g) und/oder			
	für 10 Anw. Erfrierungen heilen (je 100 g) und/oder			
	für 10 Anw. Brandwunden heilen (je 100 g) und/oder			
	für 10 Anw. Erleichterung (je 100 g) und/oder			
	für 1-10 Anw. Eidechsglied (je zw. 100 und 1.000 g).....	Paste	1.000 g	70 TG
Xetal	für 1 Anw. Löschsand (je 30 g)	fest	30 g	40 TG
Zitronensäure.....	für 1 Anw. 37, Unsichtbare Schrift (je 5 ml)	flüssig	5 ml	2 TG
Zygfarnsekret.....	für 1 Anw. Eidechsglied (je 120 ml).....	flüssig	120 ml	6.990 TG

Gifte und Drogen

	Typ	Beginn	Dauer	Preis
Arachnae (leichte Lähmung; AW/VW +3)	Waffengift	sofort	1 h	75 TG
Angustra (Hitzewellen, Panikausbrüche; -25 VIP/Stunde)	Einnahmegift	1 h	8 h	100 TG
Arax (leichte Lähmung, AW/VW +6, KK, GE AUSD -3).....	Waffengift	2 ZE	1 Tag	450 TG
Ash'bathanunin (Opfer läuft blau an und erstickt)	Atemgift	5 ZE	/	6.800 TG
Bannstaub (keine Regeneration von MKZ/ZAP; -2W12 MKP)	Einnahmegift	5 ZE	2 Nächte	3.750 TG
Belladonna (trockene Kehle, rötlicher Ausschlag, Krämpfe bis zum Tod)	Einnahmegift	sofort	#	1.500 TG
Chimärenspeichel (stark ätzend, -4W30+5 VIP, kann tödlich sein)	Kontakt-/Waffengift	1 ZE	/	2.400 TG
Droxin (Schwellungen, Magenkrämpfe, Schwindel, Durchfall)	Einnahmegift	sofort	7 Tage	600 TG
Eiterkrähe (eiternder Ausschlag ähnlich der Pest)	Einnahmegift	2 Tage	2 Tage	1.500 TG
Feuerzunge (Zunge schwillt an; sprechen nicht möglich, Atemnot)	Einnahmegift	1 h	5 h	375 TG
Gegengiftset (erlaubt Wiederholung der RZ gegen Waffengifte).....	/	sofort	2 ZE	100 TG
Gelehrentod (Schwindel, Bewegungsunfähigkeit, Herzstillstand).....	Einnahmegift	#	Tod	2.500 TG
Goldleim (Säure; zersetzt alles zu brauner Masse)	Kontaktgift	sofort	6 h	450 TG
Gonede (Krämpfe, Zuckungen, Würgen: kampfunfähig, -4W20 VIP/min)	Waffengift	12 ZE	2 h	1.050 TG
Grüner Sumpfling (Raserei, steigert AW/KK um 2, -4W30 VIP)	Einnahmegift	sofort	2W10 ZE	500 TG
Grünes Skorpiongift (tötet innerhalb von RZ 2/10 ZE)	Einnahme-/Waffengift	sofort	Tod	7.500 TG
Hahnenschrei (Delirium bis hin zu Koma).....	Einnahmegift	W10 ZE	#	850 TG
Heldenblut (PG-Abzug, Bonus gegen Gifte und Krankheiten).....	Einnahmegift	sofort	1 Tag	600 TG
Herztod (sämtliche Muskeln inkl. Herz versagen plötzlich)	Einnahmegift	W4 ZE	Tod	4.500 TG
Hixa-Wespe (hebt Alkohol, Einnahme- und Waffengifte auf)	/	2 ZE	/	10.000+ TG
Höllendrachengift (starke Schmerzen, -4W30 VIP).....	Kontakt-/Waffengift	sofort	2 ZE	500 TG

Kelmon (plötzlicher Schmerz, starke konstante Lähmung, -4W30 VIP)	Waffen-/Kontaktgift	5 ZE	90 min	450 TG
Kobrakuss (Malus auf alle Attribute bis hin zum Tod)	Waffengift	sofort	Tod	5.000+ TG
Kukris (starkes Jucken, Krämpfe in Armen und Beinen)	Einnahme-/Waffengift	10 ZE	30 min	1.350 TG
Liantogul (Delirium und Raserei)	Einnahme-/Waffengift	1 min	10 min	300 TG
Mandragora (starker Brechreiz, kampfunfähig)	Waffengift	5 ZE	30 ZE	150 TG
Mansanga (schmerzhafes Brennen, Trübung des Gesichtssinns)	Einnahme-/Waffengift	1 ZE	10 min	1.200 TG
Mantikorspur (sofortiger Schlaf, kann tödlich sein)	Waffengift	1 ZE	#	1.100 TG
Mönchshut (tötet innerhalb von RZ 2/10 Tagen)	Einnahmegift	sofort	Tod	250 TG
Morfugift (leichte Schmerzen bei -5 VIP/ZE pro Wunde)	Waffengift	sofort	20 ZE	100 TG
Morroth (Müdigkeit und Mattigkeit, keine Konzentration möglich)	Waffengift	12 ZE	6 min	600 TG
Petrifax (Opfer erstarrt ähnlich der Leichenstarre)	Waffengift	sofort	6 h	400 TG
Purpurschatten (erhöht IW, ST & B-KAP, senkt danach Kampfwerte)	Einnahmegift	sofort	1 h/#	600 TG
Samthauch (sofortige Bewusstlosigkeit)	Waffengift	1 ZE	W6 h	300 TG
Saumknot (heftiges Brennen; -2 VIP/-20 KAP pro ZE)	Waffengift	sofort	15 min	200 TG
Schwarzlot (Bewusstseinsstörungen, kampfunfähig, kann tödlich enden)	Atemgift	5 ZE	2 h	1.500 TG
Schwarzer Lotus (Destillat, starke Schmerzen, -8W30 VIP)	Waffengift	1 ZE	#	2.500 TG
Sendlag (verätzt Luftröhre, -20 VIP/-250 KAP pro ZE bis zum Tod)	Atemgift	sofort	Tod	3.000 TG
Shoranknolle (Konstitution verfällt bis zum Tod, -1 AUSD/KK pro ZE)	Waffengift	sofort	Tod	2.500 TG
Spinnengeifer (-2W30 VIP, 2W8-(RZ 2/10) ZE Paralyse)	Waffengift	3 ZE	#	350 TG
Taurdim (Sehstörung und Schüttelfrost)	Waffengift	sofort	W6 h	225 TG
Tollwutspeichel (macht wahnsinnig, meist tödlich, breitet sich aus)	Einnahme-/Waffengift	1 Tag	#	1.000 TG
Tullmadrön (Halluzinationen, Schmerzgefühl, unterdrückt Fähigkeiten)	Einnahme-/Waffengift	3 ZE	25 min	3.000 TG
Verkorkte Liebe (stimulierend, Zuckungen, Krämpfe und Tod)	Einnahmegift	1 h	W10 ZE	400 TG
Zyanid (tötet innerhalb von RZ 2/10 Minuten)	Atem-/Einnahmegift	sofort	Tod	500 TG

Anmerkung: Ausführungen zur genauen Wirkung der Gifte, ihrer Herstellung und Anwendung finden sich im Anhang.

Zauberkräuter-Sets

	Gewicht	Preis	WF
Magier-Zauberkräuter-Set	100 g	320 TG	1 J.
Druiden-Zauberkräuter-Set	100 g	320 TG	1 J.
Priester-Zauberkräuter-Set	100 g	320 TG	1 J.
Hexen-Zauberkräuter-Set	100 g	300 TG	1 J.
Elfen-Zauberkräuter-Set	100 g	200 TG	1 J.
Erendar-Zauberkräuter-Set	100 g	150 TG	1 J.

Anmerkung: Bei der Auflistung der Zaubersprüche im Kapitel 8 sind verschiedene Zaubersprüche angegeben, bei denen bestimmte Kräuter gefordert werden, die in sog. „Zauberkräuter-Sets“ enthalten sind. Ein Set reicht in der Regel für 10 Zaubersprüche mit Kräuterkomponente. Für einige Sprüche braucht man jedoch mehrere Kräuter. Näheres entnehmen man den Zauberspruch-Beschreibungen.

Spezielle Gegenstände

	Gewicht	Preis	WF
Heiliges Symbol (nur für Priester)	90 g	/	/
Druidensichel (nur vom Druiden einzusetzen)	1.000 g	/	/
Zauberstab (nur für Magier)	800 g	/	/
Magisches Amulett (nur für Hexen/Hexenmeister)	200 g	/	/
Hexenbesen (nur für Hexen/Hexenmeister)	750 g	/	/
Kristallkugel (nur für Hexen/Hexenmeister)	500 g	/	/
Illusionistenstab (nur für Illusionisten)	1.000 g	/	/
Uhlums Sense und Todesklinge (nur für Diabolisten/Nekromanten; siehe Waffen)	3.300 g	/	/
Zauberbeutel (nur für Geisterschamanen)	400 g	/	/

Wirthauspreise und andere Dienstleistungen

	Preis
Gericht mit Frischfleisch (für den hungrigen Söldner, 1.000 g)	20 TG
Fischgericht (für den Gläubigen, 500 g)	8 TG
Grütze (Gerste, Hirse, Hafer; manche Pferde speisen besser, 500 g)	3 TG
Eintopf (Bohnen, Linsen, Graupen, etc.; macht immerhin satt, 500 g)	5 TG
Suppe (geschmacklich eine Verbesserung zum Eintopf, 500 g)	7 TG
Hammelfleisch (500 g)	12 TG
Rinderbraten (500 g)	17 TG
Rinderkeule (1.000 g)	31 TG
Schweinebraten (500 g)	12 TG
Wurstplatte mit Brot (4-5 verschiedene Wurst- und 2 Brotsorten, 500 g)	5 TG
Käseplatte mit Brot (4-5 verschiedene Käse- und 2 Brotsorten, 500 g)	6 TG
Glas Bier (0,4 Liter; Preis je nach Biersorte verschieden)	5 TG
Glas Milch (0,2 Liter; Preis je nach Milchsorte verschieden)	2 TG
Glas Wein (0,2 Liter; Preis je nach Weinsorte verschieden)	7 TG
Glas Brantwein (0,1 Liter; Preis je nach Brantweinsorte verschieden)	6 TG
Übernachtung auf Strohsack in Scheune oder Schlafsaal	4 TG
Übernachtung im Bett im Schlafsaal	5 TG
Übernachtung im 4-er Zimmer	7 TG
Übernachtung im Doppelzimmer	10 TG
Übernachtung im Einzelzimmer	12 TG

Übernachtung in der Fürstensuite	50 TG
Unterbringung des Reittieres (pro Tag)	9 TG
Vollbad-Aufschlag	10 TG
Rasur (oder Bartschnitt)	7 TG
Frisur.....	11 TG
Chuz-Tempel-Besuch (Bad, Massage, eventuell weitere Gefälligkeiten)	ab 30 TG
Hurenhaus-Besuch (1 Stunde Vergnügen, ohne Getränke).....	ab 20 TG
Hufschmied-Besuch (pro Huf)	15 TG
Transcriptor-Besuch (zum Übersetzen von unbekanntem Texten)	50-5.000 TG
Schneider-Besuch (zum Anfertigen von Dolchscheiden in Stiefeln, etc.)	30-300 TG
Schreiber-Besuch (zum Anfertigen von Schriftstücken und Dokumenten)	ab 90 TG
Schwertlehrer-Besuch (Übungsstunden im Nahkampf)	75-375 TG

Anmerkung: Alle Preise dieser Sparte sind Durchschnittsangaben und können vom Master je nach Lage, Qualität, besonderen Umständen (z.B. keine Konkurrenz), Jahreszeit, etc. verteuert oder verbilligt werden. Natürlich kann auch diese Sparte nach Belieben ergänzt werden (z.B. neue Gerichte im Gasthaus, Besuch bei bestimmten Berufszweigen, etc.).

Land^W

Der Kauf oder das Pachten von Grundstücken ist wichtig, wenn man Land bestellen, bewohnen oder anderweitig bebauen will (z.B. für Betriebe wie Färber und Gerber). Schlechtes Ackerland ist felsig, wird regelmäßig von Orks heimgesucht und dergleichen, wohingegen hervorragendes Ackerland in der Nähe des Dorfes/der Stadt liegt und über eine Quelle oder lehmhaltige Erde verfügt. In der Stadt liegen schlechte Grundstücke in der Nähe der Häfen oder des Gerbertviertels, wohingegen ein Grundstück im Schatten des kaiserlichen Sommersitzes Top-Preise erzielen wird.

	Kosten/Morgen*	Kosten/m ²	Pacht/Jahr
Ländlich, schlecht.....	675 TG	0,17 TG	60 TG/Morgen
Ländlich, gewöhnlich.....	1350 TG	0,33 TG	135 TG/Morgen
Ländlich, gut.....	4050 TG	1 TG	405 TG/Morgen
Ländlich, hervorragend.....	13.500 TG	3,34 TG	1.350 TG/Morgen
Städtisch, schlecht	3.600 TG	0,89 TG	352 TG/Morgen
Städtisch, gewöhnlich.....	7.200 TG	1,78 TG	720 TG/Morgen
Städtisch, gut	21.600 TG	5,34 TG	2.160 TG/Morgen
Städtisch, hervorragend	72.000 TG	17,80 TG	7.200 TG/Morgen

* 1 Morgen = ~4.047 m²

Häuser und Anwesen^W

Die meisten Bewohner der Flachen Erde kaufen keine Häuser. Sie bauen ihr eigenes, genauso wie sie ihr eigenes Gemüse anbauen, ihr eigenes Bier brauen und ihre eigenen Tiere schlachten. Was sie nicht anbauen, züchten oder herstellen können, tauschen sie. Die Reichen lassen hingegen bauen.

	Kosten	Miete/Jahr*
Bauernhütte (Bude aus Flechtwerk und Lehm mit Strohdach)	1.350 TG	60 TG
Bauernhaus (Holzhütte mit Stroh-/Reetdach, 2-4 Zimmer, oft mit gemauerter Herdstelle und Kamin)	4.050 TG	195 TG
Bauerngehöft (Ummauertes Gelände mit Haupthaus zum Wohnen sowie Scheune oder Werkstatt).....	6.750 TG	345 TG
Landhaus, Landgut (ein großes Haus, oft sogar eine kleine Burg, umgeben von kleineren Gebäuden wie Ställen, Gesindehäusern usw.).....	36.000 TG	900 TG
Stadthaus (ähnlich wie Bauernhaus, nur mit geteertem Ziegeldach)	7.200 TG	176 TG
Gutes Stadthaus (wie Stadthaus, zusätzliche Räume)	24.000 TG	1.200 TG
Hervorragendes Stadthaus (wie gutes Stadthaus, zusätzliche Räume/Etagen).....	38.400 TG	1.920 TG
Opulentes Stadthaus mit Garten (Schönes Haus aus Mauerstein oder Ziegelstein, sehr geräumig mit gepflegtem Garten. Das Haus hat acht oder mehr Räume, Böden mit Steinfliesen und verputzte, getäfelte oder tapezierte Wände sowie Glasfenster).....	76.800 TG	3.840 TG
Stadtvilla mit Hof (Stadtvillen für reiche Händler und hochrangige Adlige mit Dutzenden von Zimmern mit Parkett- oder Fliesenböden und effektvollen Fenstern auf mehreren Stockwerken).....	345.600 TG	17.280 TG
Kleiner Palast (für diejenigen mit mehr Geld als Verstand erstreckt sich ein kleiner Palast über mehrere Wohnblöcke mit Türmen und vielen untereinander verbundenen Gebäuden).....	480.000 TG	24.000 TG

* Der Preis versteht sich zzgl. zum Pachtpreis für das Grundstück

Anhang:

Die zusätzlichen Rüstungen

Dies betrifft der Einfachheit halber auch ergänzende Erläuterungen zu Helmen und Schilden.

Schilde: Viele Schilde können zusätzlich verziert werden. Beschläge ändern nichts am WF, höchstens am Gewicht. Ein für viele Abenteurer interessantes Thema sind jedoch eigene Wappen oder allgemein Symbole auf dem geliebten Schild. Die meisten Schmiede kennen sich recht akzeptabel damit aus, auf einem Schild noch persönliche Heraldik anzubringen, sei es mit Farbe und Schutzschichten aus Lack darüber oder durch speziell geformte Beschläge. Je nach Wunsch kann dies zwischen 50 und 500 TG kosten. Schilde, die hauptsächlich aus Leder oder Holz bestehen können nur bemalt werden. Dies gilt ebenfalls für Kristallschilde. Filigrane Beschläge können nur auf Eisenpartien von Schilden angebracht werden.

Es gibt natürlich noch weitere Schilde, respektive Setzarten, Wehrmäntel und Tarras. Diese großen Schilde sind dazu gedacht, bei Belagerungen oder ähnlichem aufgestellt zu werden, um sich dahinter vor Schusswaffen zu verbergen. Sie eignen sich nicht für den Zweikampf und sind daher in dieser Liste nicht von Belang.

Knochenschild: Bei diesem Schild ist zwar kein Preis angegeben, jedoch kann ein fähiger Diabolist oder Totenbeschwörer, der die entsprechenden Kenntnisse in Rüsttechniken besitzt, Knochenteile zu einem solchen Schild kunstvoll zusammenfügen (und das meistens sogar ganz ohne Magie). Wenn ein Knochenschild also nicht gerade gefunden sondern auf diese Weise von anderen Charakterklassen erworben wird sind die Preise variabel (und meistens nicht sehr niedrig). Hier entscheidet der Master oder – man höre und staune – der Spieler muss ggf. mit dem Spieler des Diabolisten/Totenbeschwörers in Verhandlungen treten.

Rüstungen: Die vielen Einzelteile wie Armschienen und Beinschienen ermöglichen nun weitaus mehr Kombinationen beim Tragen von Rüstungen. Beim Tragen einer Kettenweste, Armschienen aus Leder und Plattenbeinlingen sind also beispielsweise drei verschiedene Treffertabellen heranzuziehen, was situationsbedingt beachtet werden muss.

Demnach ist es Zauberkundigen, die für vollständige Rüstungen der Einschränkung „nur WK“ unterliegen, nicht unbedingt verboten, auch Armschienen oder Beinschienen aus Leder zu tragen. Beim Wirken von Magie werden sie nur von tatsächlichen Eisenrüstungen beeinträchtigt, es kann hierbei also situationsbedingt mit dem Master abgeklärt werden, inwiefern dem Zak das Tragen von Lederarmschienen u.ä. gestattet wird.

Waldläuferrüstung: Diese Lederrüstung besteht aus vielen kleinen Lederschuppen, was in etwa den Schutz einer Lederrüstung bei höherer Beweglichkeit ermöglicht. Deshalb ist die Lederschuppenrüstung bei Kopfgeldjägern und Elfen sehr beliebt, da sie wenig belastet.

Lederrüstung und Krötenhaut: Eine komplette Lederrüstung besteht aus Lederharnisch, Leder-Armschienen und Leder-Beinschienen; eine komplette Krötenhaurüstung

besteht aus Krötenhaut-Harnisch sowie Krötenhaut-Arm- und Beinschienen. Um den Realismus zu würdigen können diese Teile nun auch alle einzeln erworben werden.

Brigantine: Diese Rüstung besteht aus zahlreichen Metallplättchen, oft zum Schutz verzinnt, die unter eine Lage Stoff, festem Leinen oder auch Samt genietet wurden. Die Nietköpfe die an der Außenseite des Oberstoffes sichtbar sind, bilden das typische Aussehen der Brigantine. Da die Plättchen in verschiedenen Größen gehalten und in unterschiedlicher Ausrichtung vernietet werden, garantiert die Brigantine eine gute Kombination aus Beweglichkeit und Schutz - nicht so starr wie ein Plattenpanzer, aber auch nicht so durchlässig wie ein Kettenhemd, was sie bei Söldnern äußerst beliebt macht, die wenig Wert auf heroisches Äußeres legen.

Plattenteile: An dieser Stelle erfolgt lediglich ein Hinweis. Nur eine vollständige Plattenrüstung, die aufeinander abgestimmt ist, bietet die unter Plattenpanzer angegebenen Werte für Beweglichkeit, Gewicht und Bestand. Einzelteile wirken sich hierbei anders aus, weshalb auch mehrere Plattenteile, die unabhängig voneinander erstanden und unsachgemäß zusammengefügt wurden, völlig andere Werte aufweisen. Hier verhält es sich nun mal anders als bei den Lederrüstungen.

Helme: Hat ein Held Rüstungsbeschränkungen (z.B. nicht mehr als LR), so darf er sich unter den Helmen maximal jene Kopfbedeckung aussuchen, deren SF der entsprechenden maximalen Rüstungsgröße entspricht (im angegebenen Beispiel maximal einen Schaller).

Helme ab Spangenhelm aufwärts müssten zusätzlich eine Wattierte Kappe als Einlage tragen, obwohl viele Krieger dies als verweicht betrachtet und die Kappe daher kurzerhand weglassen. Diese ist in der Liste nur in den Visierhelmen bereits enthalten. Am SF ändert sich nichts. Wird unter Topfhelm und Beckenhaube (wahlweise auch unter Schaller, Morion und Kettenhaube) die Wattierte Kappe getragen, so entfällt der zusätzliche Schaden pro Schlag.

Zauberkundige können bis auf den Eisenhut alle Helme der Kategorie „Helm 1“ tragen, sie können dann immer noch ihre Zauber wirken. Lediglich Helme aus Eisen verhindern dies. Dennoch, für den durchschnittlichen Zak ist es ungewohnt und beim Zaubern muss er daher einen Malus von +2 auf den KF hinnehmen.

Spitzhelm und Visierhelm: Diese beiden Helme sind spezielle Ausrüstungsgegenstände der Zwerge und Elfen (betrifft den Visierhelm aus Yith, nicht den Visierhelm aus Tandar). Natürlich gibt es auch Topfhelme oder Spangenhelme zwergischer oder elfischer Machtart, doch der Visierhelm und der Spitzhelm sind typisch für die beiden nichtmenschlichen Völker. Möchte ein Mensch einen solchen Helm erstehen, so muss er wohl mit Aufpreisen rechnen.

Die zusätzlichen Nahkampfwaffen

Einige der zusätzlichen Nahkampfwaffen erklären sich von selbst, zu anderen sind allerdings nähere Ausführungen nötig, weil sie vielleicht Sonderregeln folgen.

Kriegsfächer: Diese lethonische Waffe, zugleich oft Statussymbol, ist nur nach entsprechender Unterweisung anwendbar. Gegen Klingengewaffen (SW, S und einige ZH oder STG) gilt eine besondere Kampftechnik: Gelingt dem

Kämpfer ein VW unter dem Wert seines Block-VWs, egal ob als Reaktion auf einen normalen AW oder Solo-AW, so hat er die Klinge der Angriffswaffe mit dem Fächer verhak

und kann dem Angreifer mit einer gelungenen GE- und KK- Probe entreißen.
Der Angreifer muss darauf mit einer INS-Probe +4 reagieren und bei Gelingen der INS-Probe kann er mit einer KK- Probe seine Waffe halten.

Katanaki: Auch das Katanaki ist eine lethonische Waffe, für dessen Benutzung man eine Ausbildung und intensives Training benötigt. Die beiden schweren Holzstücke sind mit Metallringen, die an den Enden auch oft mit Nieten ausgestattet sind, verstärkt und durch Kettenglieder miteinander verbunden. Wenn dem Katanaki-Kämpfer zwei AW hintereinander gelingen, so hat er die Waffe des Gegners mit der Kettenverbindung umschlungen und kann sie ihm mit einer KK-Probe entreißen (bei SSK und STG KK+4). Er muss diese Absicht vorher ankündigen und kann dann den zweiten AW ablegen, unabhängig davon, ob er einen tatsächlichen 2.AW besitzt oder nicht. Um einem Gegner eine Waffe zu entreißen darf der Kämpfer nur das Katanaki führen, er muss die andere Hand frei haben.
Wie beim Kriegsfächer muss dem Gegner zuerst eine INS- Probe +4 gelingen, um dann die Chance zu haben, mit einer gelungenen KK-Probe seine Waffe zu behalten. Ein nicht verhinderter Patzer bei der Verwendung eines Katanaki zwingt den Kämpfer dazu, zweimal auf der Patzer-Tabelle zu würfeln und das für ihn nachteiligere Ergebnis zu wählen.

Morgenstern und Kriegsflgel: Diese beiden Waffen entfalten ihre Schadenswirkung durch eine Stachelkugel oder einen Metallkolben, der mit einer Kette mit dem Griff der Waffe verbunden ist. Dadurch sind kunstvolle Manöver möglich, die besonders den Schild eines Gegners nahezu negieren, da die eigentliche Waffe auch hinter diesen gelangen kann. Schilde, die gegen einen Morgenstern oder Kriegsflgel eingesetzt werden, halbieren grundsätzlich den VW-Bonus. Allerdings ist eine Verteidigung mit speziell dieser Morgensternvariante auch äußerst schwierig. Der VW erhält, zusätzlich zur WVT, stets einen Malus von +5.
Man beachte, dass dies nur für Morgensterne in der genannten Ausführung gilt. Die Völkerscharen auf Tanaris sind sich nicht einig darüber, ob nun die vorgenannte Version oder der fest auf der Stange montierte, stachelbewehrte Kugelkopf als Morgenstern gilt. Nur erstgenannte

Version mit der kurzen Kette entfaltet die hier aufgeführte Besonderheit, die Kosten oder sonstige Werte unterscheiden sich jedoch nicht.

Hakenspieß: Mit dieser Stangenwaffe sind verschiedene Vorteile im Kampf möglich. So können Gegner umgerissen oder ihre Schilde niedergezogen werden. Ein geübter Kämpfer, der „Sekundärfunktionen“ der Waffe verwenden will, muss eine „Kampf mit zwei Waffen“-Probe vor seinem AW ablegen. Möchte der Kämpfer seinen Gegner zu Fall bringen, so muss ihm danach ein AW +4 gelingen, dem der Gegner nur mit einer BE-Probe -2 entgehen kann. Misslingt die BE-Probe, strauchelt der Gegner und geht zu Boden. Der Hakenspieß-Kämpfer erhält sofort einen zusätzlichen AW mit einem Bonus von -2, dem der Gegner nur mit einem VW entgehen kann, der die BBE seiner Rüstung nicht überschreiten darf. Misslingt jedoch bereits der AW +4 des Angreifers, erhält der Verteidiger sofort einen freien AW, dem der Hakenspieß-Kämpfer nur mit einer BE entgehen kann.

Will der Angreifer den Schild des Gegners niederreißen, muss ihm nach der „Kampf mit zwei Waffen“-Probe ein AW +2 gelingen, woraufhin der Gegner eine (ggf. für die laufende ZE zusätzliche) „Kampf mit Schild“-Probe ablegen muss, die um die Wert-Würfel-Differenz des AW des Angreifers modifiziert wird. Misslingt diese, so darf er diese ZE seinen Schild-Bonus nicht anwenden oder – sofern ihm für diese ZE die Probe bereits misslungen sein sollte – verdoppelt gar den Malus auf seinen VW durch die misslungene Schild-Probe. Der Angreifer erhält sofort einen freien AW mit einem Bonus von -1. Misslingt bereits der AW +2, so hat dies keinen weiteren Effekt.

Stoßspeer: Diese Stangenwaffe kann von einem geübten Kämpfer auch in Verbindung mit einem Schild verwendet werden. Diese Kampftechnik ist besonders in Morvem oder Gladiatorenarenen verbreitet, wobei runde Schilde, manchmal auch mit Einkerbungen für Lanzen, dabei beliebter sind als eckige Schilde. Der Kämpfer muss dazu ganz normal eine „Kampf mit Schild“-Probe ablegen, allerdings direkt gefolgt von einer „Kampf mit zwei Waffen“-Probe, um die Kunstfertigkeit zu symbolisieren, die im Umgang mit dem Speer nötig ist. Der Gladiator erhält dabei auf beide Proben einen Bonus von -2.

Die zusätzlichen Schuss- und Wurfaffen

Hier wird festgelegt, welche Schuss- und Wurfaffen welche Entfernung- und Treffertabellen verwenden. Dies betrifft dann außerdem die Mindestanforderungen an KK zur Verwendung der jeweiligen Waffe, sofern nicht anders angegeben:

Waffe	Entfernungstabelle	Treffertabelle
Zwillingsmesser 1)	wie Wurfmesser (3)	Wurfmesser
Wurfspeere / Wurfspieß	wie Pilum (6)	Pilum
Amazonenbogen	wie Kurzbogen (9)	Kurzbogen
Kompositbogen	wie Kurzbogen (9), aber für Distanz „durchschn.“ mind. KK = 18 usw...	Kurzbogen
Kodyo-Bogen	wie Langbogen (10)	Langbogen
Elfenbogen	wie Langbogen (10), aber für Distanz „durchschn.“ mind. KK = 19 usw...	Langbogen
Langer Kriegsbogen 2)	wie Langbogen (10), aber für Distanz „durchschn.“ mind. KK = 21 usw...	Langbogen
Schwere Armbrust (Spannhebel) 2)	wie Armbrust mit Spannhebel (11), aber mind. KK = 22	Armbrust
Schwere Armbrust (Spannwinde) 2)	wie Armbrust mit Spannwinde (12), aber mind. KK = 22	Armbrust

- 1) Abprallchance wie Wurfmesser.
- 2) Bei der Ermittlung des Treffers wird pro Entfernungsgröße Differenz zwischen der maximalsten Entfernung und der tatsächlichen Entfernung des Opfers die zuständige Treffertabelle um jeweils zwei Rüstungsklassen tiefer angesetzt anstatt nur um eine.

Für sämtliche Bögen gilt, dass es Anfertigungen für Rechtshänder sind. Linkshandbögen sind Sonderanfertigungen und müssen gegen mindestens 25% Aufpreis

hergestellt werden. Die Chance, dass sie auf Lager sind, ist nur sehr gering.

Ein Bogen benötigt noch weitere Ausführungen, nämlich der **Elfenbogen**. Er ist sehr selten und wird, im Vergleich zu der Dunkelelfen-Armbrust oder der Mini-Armbrust der Nomadenzwerge nur von äußerst wenigen Lebewesen überhaupt angefertigt.

Wald- und Nebel elfen können die Hälfte ihrer Summe aus WEP- und KEP-Stufe zu dem BSP-Schaden hinzuaddieren. Allerdings wird dieser Wert nicht mit den restlichen BSP verdoppelt (was ohnehin nur für diese beiden Elfenrassen mit ihren Bögen erlaubt ist). Also wie üblich, die Summe aus dem Schaden der Waffe und jedem geraden KK-Punkt ab 16 verdoppeln und dann den Stufenschaden dazurechnen.

Hier gibt es schließlich noch weitere **Pfeile**:

	Gewicht	Preis	WF
Jagd Pfeil (BSP -5).....	45 g.....	3 TG.....	4
Gehärteter Pfeil (halber SF).....	47 g.....	12 TG.....	6
Kriegspfeil (BSP +5; Schusswaffen-Probe +3).....	65 g.....	15 TG.....	9
Kettenbrecher (BSP -5, SF -2, bei KH/RP SF = 4).....	40 g.....	9 TG.....	3
Brandpfeil (BSP -7; Reichweite -40 Meter; Schusswaffen-Probe +6).....	90 g.....	27 TG.....	8

Jagd Pfeile haben eine mandelförmige Spitze. Sie sind besonders gut geeignet für – wie der Name schon sagt – die Jagd im Sinne von Erlegen von Tieren zum Lebensunterhalt oder aus beruflichen Zwecken. Ein Jagd Pfeil kann problemlos aus dem Fleisch gezogen werden und hinterlässt nur geringe Schäden beispielsweise am Fell (die meisten Jäger achten auch darauf, dass sich das gesamte Tier verwerten lässt, also auch das Leder / Fell).

Gehärtete Pfeile sind Pfeile, deren Spitze speziell gefertigt und gehärtet wurde. Schmiede haben oft unterschiedliche Methoden, ihre Metalle zu verhärten, diese aufwendige Produktion erhöht natürlich auch den Preis. Der Vorteil eines speziell gehärteten Pfeils ist, dass er durch den Aufprall (z.B. bei Rüstungen und Schilden) weniger beschädigt wird und den betreffenden Schutz besser durchschlägt. Der Schutzfaktor, gegen den ein solcher Pfeil eventuell trifft, wirkt nur zur Hälfte. In 75% aller Fälle ist der Pfeil wieder verwendbar.

Kriegspfeile sind Pfeile, die schreckliche Wunden reißen können. Es geht bei solchen Pfeilen nicht darum, sie wieder zu verwenden oder einen sauberen Schuss anzusetzen, sondern den größtmöglichen Schaden zu verursachen. Sie haben oft gewellte Spitzen, V-Form oder oft sogar doppelte V-Form, also orthogonal zueinander stehende Spitzen. Werden für den Pfeil die maximalen BSP ermittelt (z.B. 22 BSP auf 1W8+9+5 für Kurzbogen-Kriegspfeile), so steckt er so tief im Fleisch, dass die Widerhaken zur Geltung kommen. Er kann nur noch von einem erfahrenen Heilkundigen mit einer „Wunden behandeln“-Probe +5 entfernt werden. Misslingt sie (oder entfernt den Pfeil ein Nicht-Sachkundiger), so verursacht dies beim Entfernen zusätzlich 1W8+4 VIP Schaden sowie 4 VIP pro ZE fortlaufend. Kriegspfeile sind neben „normalen“ Pfeilen die einzigen, die regelmäßig gebündelt im Köcher verkauft werden (weshalb sie auch im Gegensatz zu den anderen überhaupt in der Basarliste aufgenommen wurden).

Kettenbrecher wurden als direkte Antwort auf Rüstungen entwickelt, die aus Kettengliedern oder Ringen bestehen. Deren Schutzwirkung wird durch die sehr schmale Spitze des Pfeils nahezu negiert. Gegen normale Rüstungen reduziert ein Kettenbrecher den SF um 2, bei Kettenrüstungen und Ringelpanzer beträgt der SF immer 4, da ein solcher Pfeil es im Idealfall mit nur einem Kettenglied zu

Die bei den Bögen angegebenen BSP gelten ausschließlich für normale Pfeile, die für den Kampf entwickelt wurden. Sie decken weder Jagdpfeile noch schwere Kriegspfeile ab und schon gar nicht die verschiedenen speziellen Pfeilsorten. Auf solche Varianten soll im Folgenden eingegangen werden.

Die angegebenen Werte gelten für Kurzbogen-Pfeile. Die Preise sind je Pfeil angegeben. Die Ausfertigungen für Langbogen-Pfeile erhalten einen Preisaufschlag von 25% gegenüber den Kurzbogen-Pfeilen sowie ein um ein Drittel erhöhtes Gewicht. Der WF verändert sich nicht. Die Ausfertigung für Kompositbögen ist um fast die Hälfte teurer, da Pfeile für diese Bögen speziell ausgewogen sein müssen, was die Konstruktion durch einen erfahrenen (und daher teuren) Pfeilemacher erfordert.

	Gewicht	Preis	WF
Jagd Pfeil (BSP -5).....	45 g.....	3 TG.....	4
Gehärteter Pfeil (halber SF).....	47 g.....	12 TG.....	6
Kriegspfeil (BSP +5; Schusswaffen-Probe +3).....	65 g.....	15 TG.....	9
Kettenbrecher (BSP -5, SF -2, bei KH/RP SF = 4).....	40 g.....	9 TG.....	3
Brandpfeil (BSP -7; Reichweite -40 Meter; Schusswaffen-Probe +6).....	90 g.....	27 TG.....	8

tun bekommt und die Rüstung daher durchschlägt, als wäre sie fast nicht da. Aufgrund der kleinen Spitze verursacht ein Kettenbrecher jedoch auch weniger schwere Wunden, der BSP wird um 5 reduziert.

Brandpfeile sind speziell konstruierte Pfeile, die dazu entwickelt wurden, in Öl getränkte Tücher oder allgemein Stoffe, die entzündet wurden, abzufeuern und ihr Ziel in Flammen zu setzen. Hinter der Spitze, die gerade lang genug ist, um in Leder oder Holz stecken zu bleiben, ist der Pfeil in eine Art rundes Körbchen aufgespaltert, in dem der getränkte Stoff untergebracht werden kann, ohne die Ausgewogenheit des Pfeils zu gefährden. Ein derartiger Pfeil reduziert außerdem die Problematik, dass sich der entzündete Stoff nach dem Abschuss oder während des Fluges allgemein vom Pfeil löst, bevor er sein Ziel erreicht hat. In anderen Fällen ist der Stoff direkt hinter die kurze Spitze eng an den Schaft des Pfeils gewickelt oder gebunden. Der BSP eines solchen Pfeiles ist um 7 Punkte reduziert (es ist ja nicht Ziel des Pfeils, Schaden durch Treffer zu verursachen), aufgrund der schweren Handhabung ist seine Reichweite um 40 Meter reduziert und die Probe auf „Kampf mit Schuss- und Wurfaffen“ um mindestens 6 erschwert.

Außer in Kriegszeiten sind Brandpfeile schwer erhältlich, in vielen Ländern sogar grundsätzlich illegal.

Die Köcher: Für Pfeile wurden nunmehr größere Köcher hinzugefügt, die bis zu 30 Pfeile erlauben. Diese Köcher sind natürlich ein gutes Stück unhandlicher als ein simpler Köcher für 10 Pfeile. An den reinen Werten (Gewicht, WF) ändert sich nichts, egal ob der Köcher als Rückenköcher oder Seitenköcher verwendet wird. Ab den Köchern für 20 Pfeile muss sich der Träger jedoch entscheiden:

Solche Rückenköcher erlauben das Tragen eines Rucksackes nicht mehr, solche Seitenköcher behindern spürbar die Bewegungsabläufe beim Laufen, Klettern, Kämpfen etc., wobei zusätzliche, am Gürtel befestigte Waffen noch gar nicht berücksichtigt sind.

Verwendung von Rücken- oder Seitenköchern ist natürlich Geschmackssache. Eventuelle Mali legt der Master fest und sollte sich dabei nach der individuellen Ausrüstung des Charakters richten. Ein Charakter mit zwei Schwertern, einem Streitkolben, einem Dolch, einem Seitenköcher und einem Gürtelbeutel für Kräuter wird sicherlich recht empfindlich in seiner Bewegung behindert.

Schwarzpulver-Schusswaffen

Schusswaffen sind auf der Flachen Welt sehr beliebt, doch die Schwarzpulver-Schusswaffen wie Musketen und anderen komplizierten technischen Geräte wie Revolver existieren erst seit kurzer Zeit offiziell. Wie lange die Zwerge ihre bahnbrechenden Erfindungen bereits unter Verschluss gehalten haben, ist nicht bekannt, doch gehen Gerüchte um, dass die Handwerksgilden aus Tellur oder Thung-damor bereits wenige Jahrhunderte nach der Schlacht der Könige mit entsprechendem Wissen aufwarten konnten.

Einige behaupten zwar, die Erfindung des Schwarzpulvers wäre ein fantastischer Schritt in eine bessere Zukunft und absolut geplant gewesen, aber die Zwerge, die es bei der zufälligen Entdeckung an die Decken ihrer Hallen gepustet hat, wären da wohl anderer Meinung.

Die Geschichte dieser wundersamen Erfindungen soll an anderer Stelle erzählt werden, hier geht es erst einmal nur um den regeltechnischen Teil.

Folgende Regeln können für die verschiedenen, oben auf S. 4 aufgelisteten Schusswaffen in Kraft treten¹:

Zwergentechnik: Dies ist die wichtigste Regel, die es zu beachten gilt:

Umgang mit auf Schwarzpulver basierenden Schusswaffen ist nur Zwergen zugänglich!

Die Zwergengilden teilen das Wissen um diese mächtigen Instrumente nicht. Jeder Nicht-Zwerg, der eine Schwarzpulver-Waffe besitzt, hat dafür entweder einen sehr, sehr guten, den Zwergen bekannt Grund, die Waffe gestohlen oder einem toten Zwergenschützen abgenommen. In den letzten beiden Fällen kann mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit angenommen werden, dass die Zwerge eher ganze Regimenter mobilisieren würden, um die Waffe wieder in die richtigen Hände zu bringen, als sie verloren gehen zu lassen. Mehr dazu s.u.

Durchschlagend: Diese Regel gilt für alle Feuerwaffen, sofern nicht anders angegeben. Die Rüstungstypen NK und WK dürfen ihren SF nicht vom Schaden abziehen, ab LR nur noch die Hälfte des SF. Es gelten die normalen Regeln für das Senken des R-Typs je Entfernung.

Schrapnell: Waffen mit dieser Eigenschaft verschießen Schrot, metallene Splitter, Ton- oder Glasscherben oder andere kleine Geschosse. Es sind keine Waffen, die gute Schützen erfordern; sie verheeren lediglich ein größeres Gebiet mit ihrem todbringenden Hagel. Um mit einer Schrapnellwaffe Schaden zu verursachen ist kein Trefferwurf auf der Treffertabelle für Fernkämpfer notwendig. Wem die BE-Probe misslungen ist, der erleidet einfach den angegebenen Schaden. Weitere Informationen finden sich bei der Waffe.

Unzuverlässig: Waffen mit dieser Eigenschaft konnten nicht gut genug verbessert werden und funktionieren deshalb manchmal nicht richtig. Misslingt die Fernkampf-Probe mit einem Wert von 28 oder höher, so muss der Spieler auf der beigefügten Fehlfunktionen-Tabelle für Schusswaffen würfeln und gemäß des Ergebnisses handeln.

Volle Wucht: Wuchtige Waffen verursachen besonders hohen Schaden. Trifft man mit einer solchen Waffe, kann der Würfel für BSP zweimal geworfen werden und das bessere Ergebnis gewählt werden.

Zuverlässig: Waffen mit dieser Beschreibung verwenden die neusten technischen Erkenntnisse und sind damit weniger fehleranfällig. Nur bei einer 30 muss der Spieler

auf der beigefügten Tabelle für Fehlfunktionen von Schusswaffen würfeln und gemäß des Ergebnisses handeln.

Bei Schusswaffen dieser Art gibt es keine Spanndauer, sie wird Nachladezeit genannt.

Waffenbeschreibungen

Bündelmuskete, –pistole und Revolver: Diese Waffen ähneln optisch den Varianten, die nicht repetierfähig sind, also Muskete und Pistole, haben aber sechs Kammern je Waffe. Die angegebene Nachladezeit gilt nur dann, wenn die Kammern noch nicht abgefeuert wurden. Wenn sechs Schüsse gefallen sind, dauert es 12 ZE, das Magazin wieder zu füllen und die Waffe somit schussbereit zu machen. Diese Waffen werden für gewöhnlich nur von Maschinisten, Technikern und Prospektoren verwendet und sind infolgedessen recht selten.

Bündelmusketen, Bündelpistolen und Revolver haben zusätzlich zu **Durchschlagend** noch die Eigenschaft **Zuverlässig**.

Es soll sogar Leute geben, die zwei Bündelpistolen tragen. Charaktere können nur dann zwei solcher Waffen gleichzeitig einsetzen, wenn sie mindestens einen Fernkampf-Wert von 20 und einen „Kampf mit zwei Waffen“-Wert von 15 haben. Um diese Waffen gleichzeitig abzufeuern, muss ihnen eine „Kampf mit zwei Waffen“-Probe +7 gelingen. Misslingt die Probe im Rahmen von Malus und Fertigkeitswert, kann der Schütze nur eine Bündelpistole verwenden. Misslingt die Probe über dem Fertigkeitswert, so kann er gar diese ZE keine der beiden Bündelpistolen verwenden.

Beispiel: Ein Schütze mit „Kampf mit zwei Waffen-Wert“ 25 verwendet zwei Bündelpistolen. Er würfelt seine Probe mit 21. Damit hat er die erschwerte Probe versaut, liegt aber noch innerhalb seines Fertigkeitswertes, weshalb er immerhin eine Bündelpistole anwenden darf.

Die unter den Zwergen sehr verbreiteten Revolver sind zwar teurer, aber besser gearbeitet. Wenn der Träger der Waffe in dieser ZE sonst nichts unternimmt, kann er die Waffe sogar zweimal abfeuern. Sind die Kammern der Waffe leer, so werden 12 ZE benötigt, um sie wieder nachzuladen.

Für die Verwendung von zwei Revolvern gelten die gleichen Regeln wie für die Bündelpistolen.

Flinte: Eine Flinte ist die größere Version der Muskete. Man kann sie mit so ziemlich allem füllen, was gerade zur Hand ist, von Glasscherben über Metallsplitter, Nägeln bis hin zu Steinchen füllen, aber Schrot ist die bevorzugte Munition.

Eine Flinte hat immer die Regel **Schrapnell**.

Wird die Flinte bis zu inklusive durchschnittlicher Reichweite verwendet, gelten alle Sonderregeln der Waffe. Wird sie auf überdurchschnittlicher Reichweite abgefeuert, verliert die Flinte die Sonderregel **Durchschlagend**.

Muskete: Eine Muskete ist die primitivste aller auf der Flachen Welt existierenden Feuerwaffen. Man hat schon allerlei Qualitäten dieser Waffen gesehen, von kruden Holzgewehren, bei denen der Schütze das Schwarzpulver noch selbst anzünden muss bis hin zu den technisch ausgefeilten Maschinistenwaffen mit allerlei Radschlossmechanismen und sogar einem Abzug. Die neusten und noch wenig verbreiteten Modelle haben gar einen gezogenen Lauf, was die Reichweite und Zielgenauigkeit erheblich verbessert. Zwerge arbeiten zwischenzeitlich mit Steinschloss- und Perkussionsschlossmechanismen.

Die meisten Musketen haben die Sonderregeln **Unzuverlässig** und **Volle Wucht**. Modelle, die vor weniger als 100 Jahren angefertigt wurden und durch einen gezogenen Lauf und Mechanismen ab Steinschloss aufwärts hervor-

¹ Quelle: Aus den Archiven des Imperators; für RdW konvertiert

stechen, haben anstelle der Sonderregel **Unzuverlässig** die Sonderregel **Zuverlässig**.

Pistole: Eine Pistole ist eine gut gearbeitete Schusswaffe, die mittels eines Federmechanismus abgefeuert wird. Eigentlich ist eine Pistole nur ein Metallrohr mit einem Holzgriff. Der Schießmechanismus liegt in der Mitte des Laufs. Pistolen verschießen Kugeln als Munition.

An Sonderregeln haben sie, wie die normale Muskete auch, **Unzuverlässig** und **Volle Wucht**.

Moderne Steinschlosspistolen sowie die neusten zwergischen Perkussionspistolen sind weniger witterungsanfällig und zuverlässiger. Sie verlieren daher die Sonderregel **Unzuverlässig** und werden **Zuverlässig**.

Für die Verwendung von zwei Pistolen gelten die gleichen Sonderregeln wie für Bündelpistolen.

Die Munition

Kugeln: Kugeln werden in kleinen, geölten Tuchbeuteln zu je 10 Stück verkauft. Sie werden als Munition für die technischen Schießpulverwaffen wie Bündelmuskete, Bündelpistole und Pistole verwendet und sind dabei weniger selten als die Schusswaffen selbst. Hervorragend gearbeitete Kugeln sind aus Stahl, minderwertigere können aus Blei, Keramik, manchmal auch sogar Ton sein. Im Gegensatz zu anderen Munitionsarten wie Bolzen und

Waffe	Entfernungstabelle	Treffertabelle
Bündelmuskete, Muskete	wie Kurzbogen (9)	Stahlkugelschleuder
Bündelpistole, Pistole, Revolver	wie Wurfmesser (3)	Stahlkugelschleuder
Musketen (gezogener Lauf)	wie Langbogen (10)	Stahlkugelschleuder
Flinte	wie Armbrust mit Spannwinde (12)	/

Die in den Tabellen für Modifikation angegebene Mindestvoraussetzung für KK zählt stattdessen für GE. Für das Ausweichen von Geschossen zählt hierbei die Regel für das Ausweichen von Armbrustbolzen und Stahlkugelschleudern.

Es gelten, wie bereits unter **Durchschlagend** erwähnt, die normalen Regeln für Entfernungsgrößen und Senken der Rüstungsklasse von S. 78.

*Beispiel: Kari Thanssohn hat einen GE-Wert von 20. Damit ist die maximalste Entfernung seiner Muskete für ihn „überdurchschnittlich“. Skratgiz, ein Goblin, befindet sich in naher Reichweite zu Kari und trägt KH. Trifft Kari, so liegen zwei Punkte zwischen seiner maximalsten Entfernung und der tatsächlichen Entfernung des Opfers. Kari zieht also die TT für WK heran, um den Schaden zu bestimmen. Bei WK wird bei **durchschlagenden** Waffen nicht der SF abgezogen, weshalb sich Skratgiz die vollen 28 BSP, die Kari erwürfelt hat, zzgl. Der Modifikationen auf der Treffertabelle, abziehen muss.*

Für diese Schusswaffen gibt es keine Abprallchance. Die einzige Ausnahme kann hierbei die Flinte darstellen, falls andere Munition als Schrot benutzt wird. Die Einzelheiten entscheidet hierbei der Master.

Es gelten zudem die normalen Regeln für gezieltes Schießen auf Körperteile von S. 79.

Alle hier aufgeführten Schusswaffen verdoppeln auf der Treffertabelle für SW den angegebenen BSP-Schaden.

Beispiel: Kari hat Skratgiz getroffen und würfelt 56% auf der TT für Stahlkugelschleudern. Er verursacht damit eine 22 auf der SW-TT gegen WK. Wie bereits erwähnt verursacht Kari mit seiner Muskete in diesem Fall 28 BSP, auf der TT sind für das Ergebnis +10 BSP angegeben. Kari darf diese 10 BSP verdoppeln und zählt die 20 zu den 28 dazu, weshalb er letztlich 48 BSP bei Skratgiz verursacht. Mit den fortlaufenden VIP- und KAP-Verlusten hat Skratgiz ein Problem, aber die tiefste Oberschenkelwunde, die Kari im verpasst hat, hindert ihn an der schnellen Flucht. Jeder wird sich Skratgiz' Schicksal vorstellen können.

Schleuderkugeln ist eine einmal mit einer Schusswaffe abgefeuerte Kugel nicht wieder verwendbar.

Die Zwerge benutzen für ihre Revolver lange spitze Stahlgeschosse, die sie nach einem alten zwergischen Wort Patronen genannt haben. Zwergenpatronen werden in kleinen Schachteln verkauft und sind teuer.

Schießpulver: Für Pistolen und andere Schusswaffen benötigtes Schießpulver wird in Fässchen oder ausgehöhlten Hörnern verkauft. Diese werden oft mit Wachs versiegelt, um das Pulver vor Feuchtigkeit zu schützen. Wenn Pulver mit Wasser in Kontakt kommt, ist es in jedem Fall ruiniert. Jede Dosis Schießpulver reicht genau für einen Schuss; das Pulver kann auch bei Alchimisten erstanden werden.

Nur der Vollständigkeit halber wird erwähnt, dass diese Art von Schusswaffen keinen Bonus auf BSP und KKB, bedingt durch die KK des Trägers erhalten.

Modifikationen und Treffertabellen

Für alle hier aufgeführten Schusswaffen gilt die Treffertabelle für Wurfbeil, Dreizack und Stahlkugelschleuder auf S.78 im Regelwerk.

Ausnahme ist hierbei aufgrund der Sonderregel **Schrapnell** die Flinte, wie bereits erklärt wurde.

Es sollte vielleicht noch erwähnt werden, dass niemand diese Waffen benutzen kann, der nicht eine umfassende Ausbildung daran durchlaufen hat. Diese Schusswaffen sind mit nichts zu vergleichen, was die Flache Welt sonst zu bieten hat. Rückstoß, Verziehen, Lärm, Qualm, all das jagt vielen Menschen (und Halbmenschen) Angst ein. Den Anblick dieser Feuerwaffen am ehesten gewöhnt sind die Tinorier, die Argorer und natürlich die Zwerge.

Und dann wäre da noch die unglaublich teure Wartung und eventuell anfallenden Kosten für Reparaturen. Für viele Charaktere würde sich der Einsatz dieser Waffen also kaum lohnen.

Tabelle für Fehlfunktionen

Bei einer **unzuverlässigen** Waffe wird auf dieser Tabelle bei einem Fernkampf-Wurf von 28-30, bei einer **zuverlässigen** nur 30 gewürfelt.

W30	Ergebnis der Fehlzündung
1-3	Nur ein Teil des Schießpulvers zündet. Reichweite und KKB werden halbiert, Brüche dabei aufgerundet.
4-13	Die Ladung zündet nicht - man kann in der nächsten ZE erneut versuchen, die Waffen abzufeuern.
14-20	Die Ladung zündet nicht - man muss die Waffe neu laden.
21-23	Die Ladung zündet nicht sofort. Der Zündfunke springt über, aber sonst scheint nichts zu passieren. Die Waffe feuert jedoch in der nächsten ZE automatisch. Das kann katastrophale Folgen haben; schaut beispielsweise der verhinderte Schütze leichtfertig in den Lauf seiner Waffe, ereilt ihn ein Kopftreffer.
24-26	Das Pulver um das Zündloch brennt mit einem hellen Lichtblitz ab, die Waffe feuert jedoch nicht. Sie muss erneut schussfertig gemacht werden, was eine halbe Ladungszeit dauert. Der Schütze hat bei diesem Schuss einen Malus von +3 auf den Fernkampf-Wurf. Verständlicherweise zittern seine Hände ein

- wenig, da er fürchten muss, dass die Waffe entweder wieder nicht zündet oder ihm gleich um die Ohren fliegt.
- 27-29 Das Pulver zündet, aber der Schuss ist entweder unzureichend wattiert oder zu klein für den Lauf. Die Hitze des explodierenden Pulvers schmilzt die Kugel im Lauf fest. Die Waffe ist ruiniert. Bei einem erneuten Einsatz besteht eine Chance von 50%, dass sie explodiert.
- 30 Die Waffe explodiert. Der Schütze erleidet einen automatischen Treffer.

Probleme mit Feuerwaffen

Als Master fürchtet man zu Recht, dass die Spieler wegen diesen technologischen Vorteils zu mächtig werden und eine Menge Schaden anrichten könnten. Wahrscheinlich hoffen die Spieler ebenfalls genau das.

Wenn man jedoch die spieltechnischen Werte einer solchen Waffe betrachtet und die dazugehörigen Regeln, stellt man schnell fest, dass die Feuerwaffen gar nicht so beeindruckend und furchteinflößend sind. Mit einem einzigen Schuss knallt man schonmal in den meisten Fällen keinen Gegner ab. Sie sind auf keinen Fall so tödlich wie viele Zauber oder magische Gegenstände und selbst eine Armbrust hat tödlichere Trefferbereiche.

Dennoch könnte es sein, dass ein Spielercharakter mit einer Bündelmuskete ein wenig durchdreht und sich wie Billy the Kid aufführt. Man kann da als Master den Spielern das Leben mit ihrer Feuerwaffe problemlos erschweren, ohne dabei direkt auf absolut unfaire Mittel zurückzugreifen.

Nicht nur die SC können von den Schusswaffen profitieren. Wenn sie sich mit den falschen Leuten anlegen, besonders in Tinor, Yith und in Zwergensiedlungen, kann es einige Leute mit dieser Einstellung (und Ausrüstung) geben. In den allermeisten Fällen werden dies Zwerge mit entsprechendem militärischem Hintergrund sein.

Gesetzlose z.B. werden ihren armen Opfern natürlich auch besonders wertvolle Gegenstände wie diese Feuerwaffen abnehmen. Stadtwachen können darauf bestehen, dass diese Schusswaffen während des Aufenthalts der Charaktere in einer Stadt für sie unzugänglich aufbewahrt werden ("Wir wollen hier keinen Ärger"). Und was macht wohl eine Gruppe Goblins, wenn sie ein Fässchen Schießpulver in die Hände bekommt, bzw. wie reagieren die umliegenden Anwohner darauf, wenn sie davon Wind bekommen, wer dafür verantwortlich ist?

Charaktere, die mit solchen Waffen angeben zu müssen meinen, werden wohl einige ungewollte Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Als Master kann man da ganze Abenteuerideen an das Wiederfinden einer Feuerwaffe knüpfen.

Vielleicht findet man sie ja als Tatwaffe neben einem Ermordeten, was die Abenteurer leider automatisch zu Hauptverdächtigen macht. Oder sie müssen versuchen, die o.g. Goblins daran zu hindern, mit dem von ihnen gestohlenen Pulver oder den Waffen großen Schaden anzurichten.

Sollten sie es echt übertreiben, kann man den John-Wayne-Helden ihre Spielzeuge auf diese Weise auch endgültig abnehmen, daran hindert einen ja keiner.

Und dann wären da ja noch die Animositäten des einfachen Volkes. Da Feuerwaffen ziemlich laut und gefährlich sind, machen sie einfache Bürger schnell nervös. In den meisten Städten und großen Dörfern wird man wohl, wie oben erwähnt, darauf bestehen, dass diese "Dinger" sicher weggeschlossen werden, während die Abenteurer sich hier aufhalten.

Ladezeiten

Lange Ladezeiten, da werden sich die Helden das dreimal überlegen, ob sie versuchen wollen, wie mit einer Maschi-

nenpistole alles niederzumähen, und dabei etliche Runden mit dem Laden verbringen, während alle möglichen Gegner auf sie zustürmen. Typischerweise kann man mit Fernkampfaffen, besonders Schwarzpulveraffen, einen einzigen Schuss abgeben, bevor es zu einem Nahkampf kommt.

Man kann als Master ja immer noch von seinen Spielern, die eine Waffe unter Stress nachladen müssen, beispielsweise **GE**-Proben verlangen. Bei Misslingen kann man sich ja, je nach Höhe des Misserfolges, Mali aussuchen.

Um ein paar Beispiele zu nennen:

- -1W20 Fernkampf-Initiative in der Runde des Feuerns
- Nachladen dauert eine weitere ZE – sind die Hel-Myoten zuerst da?
- Automatische Fehlzündung
- Kugel vergessen – mehr Schall und Rauch, weniger Schaden.
- Pulver vergessen – trockenes Klicken der Waffe und kalter Schweiß auf der Stirn des Schützen.
- Ladestock im Lauf vergessen – Waffe feuert normal und verursacht dreifachen Schaden, sie kann aber erst wieder verwendet werden, wenn man den Ladestock gefunden hat.

Verfügbarkeit und Nachschubprobleme

Diese Waffen sind allesamt Anfertigungen von Zwergenhand, nur unterschiedlichen Alters. Da die Ausrüstung eines ganzen Regiments mit solchen Schusswaffen auch für die Zwergenkönige extrem teuer ist, wird schonmal auf ältere Modelle zurückgegriffen, jedoch selten auf unzuverlässige. Soviel Stolz hat ein König dann doch noch.

Bei den Zwergen finden Waffen, die **unzuverlässig** sind, kaum noch Verwendung, da sie bereits über deutlich fortschrittlichere Techniken verfügen. Zwar gibt es auch bei Zwergen konservative Zweifler, die eine Armbrust oder eine Axt einer Schwarzpulverwaffe vorziehen, die Effektivität der Waffen können jedoch auch diese kaum wegreden. Zugeben würden sie es trotzdem nicht.

Sämtliche Musketen und Pistolen, die unzuverlässig sind, dürften Nachbauten (oder deren Versuch) von menschlichen Technikern sein. Diese sind zumeist in Nephtis angesiedelt, wo sie auch leicht an Schwarzpulver gelangen können. Dennoch, die Herstellung von Schwarzpulveraffen ist teuer und gefährlich, zumeist benötigt ein Büchsenmacher einen einflussreichen Gönner.

Zwergische Handwerker- und Maschinistengilden halten das absolute Monopol auf Schwarzpulveraffen. Jede Waffe ist ein Unikat und mit einem eindeutig zu identifizierenden Prägestempel versehen, der an verschiedenen Teilen der Waffe angebracht ist. Ein Zwergenmaschinist wird anhand der Waffe immer den Herstellungsort und Handwerker erkennen können. Die Verbreitung der Waffen wird selbst in den zwergischen Armeen streng kontrolliert. Kein geistig gesunder Zwerg würde eine solche Schusswaffe weiterreichen oder ohne Zustimmung der Gilden veräußern. Die Strafen sind geradezu drakonisch und für Zwerge bedeutet der Ausschluss aus einer Gilde und der Verlust des Handwerksbriefs beinahe mehr als der Tod.

Nicht nur, dass diese Waffen sowieso schon extrem selten sind (zwergische Händler müssen ja auch fürchten, eine solche bestellte oder erworbene Waffe nicht an den Mann bringen zu können und damit ein sehr verlustreiches Geschäft zu machen), auch die Verfügbarkeit von Munition ist gering. Da Schießpulver nicht auf Bäumen wächst lässt es sich im Wald mal eben so nicht auftreiben, wenn die Munition alle ist. Leute, die unterwegs sind und Munition haben, wie z.B. Prospektoren, werden wohl eher selten ihr Schießpulver, das sie zur Verteidigung in der Wildnis einsetzen, an andere Leute verkaufen, die umherziehen und freiwillig auf der Suche nach Krawall sind.

Wenn mancherorts der Verkauf von Schießpulver vielleicht sogar verboten ist oder den Charakteren in einer brenzligen Situation mal das Pulver ausgeht, werden sie nur noch dann ihre Munition einsetzen, wenn es wirklich nötig ist.

Feuchtigkeit

Noch sind Götter und Magier für das Wetter zuständig. Es gibt genug Gelegenheiten, bei denen Schießpulver feucht werden kann und die Feuerwaffen damit eine Zeitlang unbrauchbar sind. Transport des Pulvers wird dabei eine ganz wichtige Sache, aber je besser und sicherer das Pulver verpackt ist, desto länger dauert es auch leider, bis man da wieder ran kommt. Mit einer geladenen Waffe werden die Helden nach dem ersten Missgeschick jedenfalls nicht mehr herumrennen.

Rüstungs- und Waffenqualitäten

Nur nach einem Abenteuer den WF von Ausrüstungsgegenständen abzuziehen ist in einer Kampagne nicht sehr praktikabel.

Nach jedem Kampf (mit Treffern) wird daher bei **Rüstungen** mit 2W8 unter den SF gewürfelt. Gelingt dies, bleibt sie unbeschädigt und die normalen Regeln kommen zum Tragen. Misslingt dies, verliert die Rüstung 1W10+1% ihres WF. Für Helme gilt das Gleiche (natürlich nur, wenn sie getroffen wurden) und bei Schilden wird mit 2W8 unter den VW-Bonus gewürfelt (nach jedem Einsatz). Man merkt schon, dass „kleinere“, leichte Rüstungen schneller Schaden nehmen als teurere, schwere Rüstungen aus Eisen.

Bei **Waffen** wird ein Waffen-Verarbeitungswert eingeführt (WVW). Die Werte teilen sich wie folgt auf:

SW (4) S (6) STG (8) LSK (10) ZH (12) SSK (14)

Auch hier wird nach jedem Kampf mit 2W8 unter den WVW gewürfelt. Gelingt es, hat die Waffe bis auf die üblichen Scharten und Kratzer (normale Regeln) keinen Schaden genommen. Misslingt es, verliert die Waffe 1W10+2% WF. Die schweren Nahkampfwaffen nehmen damit also auch seltener Schaden als die leichteren.

Auch bei **Schuss- und Wurfaffen** wird mit 2W8 unter den WVW geworfen, im Falle des Misslingens verliert die Waffe 1W10+1% WF.

Sie werden wie folgt unterteilt:

(Tin.)Dolch, Shake, Shurikin, Chakram, Wurfmesser, Blasrohr, Sax, Schwerer Dolch, Steinschleuder	5
Pilum, Wurfspeer, Wurfspieß, Wurfbeil, Dreizack, Stahlkugelschleuder, Kriegsbumerang	7
Kurz-, Amazonen- und Kompositbogen	9
Langbogen (inkl. Elfenbogen), Dai-Kyu, Kodyo-Bogen und langer Kriegsbogen	11
Armbrust (alle inkl. Dunkelelfen-Armbrust)	13
Schwarzpulver-Schusswaffen (alle)	15

Hieran ist ersichtlich, dass Wurfaffen eher Schaden nehmen als Schusswaffen, und stabile, schwere Schusswaffen wie die Armbrust oder erst recht die fast perfekt gearbeiteten Schwarzpulver-Waffen der Zwerge werden sehr selten beschädigt vom normalen Gebrauch. Für sie greifen dann die gewohnten Regeln, nach denen der WF nach einem Abenteuer abgezogen wird.

Nichtmagische Rüstungen können optional zusätzlichen Schaden erleiden, und zwar sobald

- der Charakter einem Meisterangriff nicht entgeht und/oder
- der KKB eines erhaltenen Treffers 9 oder höher ist.

In beiden Fällen würfelt der Spieler 1W6 (treffen beide Fälle zu, wird mit 2W6 gewürfelt) und zieht das Ergebnis sofort vom WF der Rüstung ab.

Die oben genannte Regel bezüglich der WF-Abzüge einer Rüstung nach einem Nahkampf wird davon nicht beeinflusst. Beide können also parallel angewandt werden.

Bah, die beste Verwendung für eine Muskete ist, sie wie einen Knüppel zu schwingen! Ich hab keine Zeit zum Laden und Zielen! Wenn da ein Elf, eine Grünhaut, ein Riese oder ein Drache auf dem Schlachtfeld herumhüpft, bin ich jedenfalls nicht derjenige, der mit lächerlichen Dingen auf ihn schießt. Ich will meine Axt in seinem Knie versenken!

*Was ist falsch an der guten alten Armbrust? Um ehrlich zu sein glaube ich, dass die Armbrust erfunden wurde, nachdem jemand einen Elfenbogen gesehen hat und sich dazu entschied, die Sache anständig zu erledigen, mit Zahnrädern und Abzugshebel. Aye, wenn ich die Wahl zwischen einer Schwarzpulverwaffe und einer Armbrust habe, wähle ich letztere. Aber wenn ich wirklich „ne Wahl habe, lehne ich beide an den Tresen und erledige die Sache auf die altmodische Art und Weise.“
Eli Donnerschmied, Zwergischer Soldat*

Nichtmagische Waffen können optional zu den o.g. Regeln unter folgenden Bedingungen zusätzlichen Schaden erleiden:

- Der Charakter verteidigt erfolgreich die Sonderregel „Letzte Chance“.
- Der Charakter verteidigt einen Angriff, bei dem der Träger der Waffe in seinem Waffenprofil KKB 7 oder höher hat.

In beiden Fällen würfelt der Spieler 1W6 (treffen beide Fälle zu, wird mit 2W6 gewürfelt) und zieht das Ergebnis sofort vom WF der Waffe ab.

Die oben genannte Regel bezüglich der Waffenverarbeitungswerte wird davon nicht beeinflusst. Beide können also parallel angewandt werden.

Waffen und Rüstungen (bei Rüstungen sind natürlich auch immer Helme und Schilde gemeint) können unterschiedliche **Verarbeitungsqualitäten** haben. Es gibt vier Kategorien: *Schlecht verarbeitet (SV), normal, gut verarbeitet (GV) und hervorragend verarbeitet (HV)*. Alles, was darüber liegt, ist so exorbitant, dass Werte von besonders gearbeiteten Waffen und Rüstungen vom Master bestimmt werden müssen. Alles, was darunter liegt, ist sowieso kaputt.

Schlecht verarbeitete Waffen reduzieren ihren BSP um 1 und der WVW sinkt ebenfalls um eine Kategorie (sollten sie unter 4 sinken, gilt 3 als endgültiger Wert). Schlecht verarbeitete Rüstungen reduzieren ihren SF um 1 (bei Schilden sinkt der VW-Bonus um 1, aber auch der VW-Malus). Solche Waffen und Rüstungen haben automatisch mindestens 10% WF weniger als normale.

Normal verarbeitete Waffen und Rüstungen folgen den bekannten Regeln.

Gut verarbeitete Waffen erhöhen den BSP um 1 und ihren WVW um eine Kategorie (15 als endgültiger Wert). Solche Rüstungen erhöhen ihren SF um 1 (Schilder erhöhen den VW-Bonus um 1, aber auch den VW-Malus). Gut verarbeitete Waffen und Rüstungen haben immer mindestens 10% WF mehr als normale.

Hervorragend verarbeitete Rüstungen und Waffen verwenden nur Material von bester Qualität und wurden von einem wahren Meister seines Fachs hergestellt. Derlei Waffen und Rüstungen enthalten die vorgenannten Boni und reduzieren zusätzlich ihr Gewicht um 10%, in seltenen und extrem teuren Fällen um bis zu 50%. In gleicher Höhe reduziert sich der Abzug auf die Bonus-KAP durch die hervorragend verarbeitete Rüstung.

Die Preise für schlecht verarbeitete Waffen und Rüstungen liegen zwischen 10%-30% unter dem Standard, gute liegen 10%-30% darüber. Hervorragend verarbeitete Waffen und Rüstungen sind unter einem Preisaufschlag von 50% undenkbar und verdoppeln den Preis für normale Gegenstände ihrer Art meistens.

Sinkt der WF einer Waffe oder Rüstung unter 50% ihres Ausgangswertes, zählt sie als schlecht verarbeitet (verliert also 1 BSP, WVW oder SF oder VW-Bonus).

Gifte und Drogen

Für RdW adaptiert aus „Geographia Aventura“ sowie der „Rüstkammer der Alten Welt“

Gifte sind Mittel der Attentäter, die Lieblingswaffe des Adels und ein gefährlicher Feind für jeden Kämpfer. Gifte sind oft natürlichen Ursprungs wie etwa das Pflanzengift Schwarzlot oder Kreaturenextrakte, etwa aus Spinnen oder Skorpionen. Die meisten Gifte töten, einige haben aber auch andere Vorzüge, etwa indem sie zwar süchtig machen, aber auch Kampffähigkeiten eines Kriegers erhöhen oder Zauberfähigkeiten eines Magiers unterdrücken.

In den meisten Ländern der Flachen Welt werden die Herstellung und der Besitz von Giften schwer bestraft. Wer der Giftmorderei überführt wird, hat nur noch den Tod in Aussicht.

Dennoch stellen etliche Zauberkundige, Alchimisten und auch andere Berufe wie Schamanen und Kräuterkundler noch Gifte her, da es ein sehr einträgliches Geschäft ist. An die stärksten Gifte kann man nur sehr schwer herankommen, meist nur in großen Städten bei den entsprechenden Kundigen, und das auch nur wenn man ein bestimmtes Losungswort kennt (das sich die Diebesgilden teuer bezahlen lassen), ein Empfehlungsschreiben eines „guten Kunden“ mit sich führt oder den Verkäufer mit etwas Schwerwiegendem erpressen kann.

Hier finden sich nun einige der bekannteren Gifte, natürlich längst nicht alle. Wer selbst Gifte herstellen möchte, kann dies wie im Regelwerk bei der Fertigkeit „Gift/Gegengift herstellen“ angegeben durchführen. Misslingt die Probe mit einer unmodifizierten 30, so hat sich der Giftmischer selbst vergiftet. Man sollte also mit Gegengiften gewappnet sein. Welche Mali auf die Probe aufgeschlagen werden, um die hier angegebenen Gifte herzustellen, wird bei der Beschreibung des jeweiligen Giftes angegeben (Gift/Gegengift herstellen = GGH)

Einer Vergiftung unterliegt ein Opfer, sobald ihm eine RZ-Probe Nr. 2 misslingt. Diese wird je nach Gift modifiziert. Gelingt die RZ-Probe, so widersteht der Körper des Opfers dem Gift.

Verschiedene Kräuter, Tränke oder Zauber können eine Giftimmunität herstellen oder zumindest Boni auf die Probe verteilen, diese kommen ebenfalls zum Tragen.

Waffengifte: Diese meist zähflüssigen Pasten, manchmal farblos, manchmal in allen möglichen Farben schillernd, werden üblicherweise auf die Spitze oder Klinge einer Waffe aufgetragen und gelangen in die Blutbahn des Opfers, wenn nach Abzug des SF von den BSP mindestens 1 VIP-Verlust erreicht wird.

Einnahmegifte: Diese Gifte werden Speisen und Getränken beigemischt. Damit es dem Täter gelingt, die „Geschmacksnote“ der zu vergiftenden Speise anzupassen – damit das Opfer nichts bemerkt – muss ihm eine Probe auf den Mittelwert von „Gift herstellen“ und „Nahrung beschaffen“ gelingen (in Ermangelung einer auf Kochen ausgerichteten Fertigkeit). Um das Gift zu bemerken, steht dem Opfer eine Probe auf „Geschmack/Geruch identifizieren“ zu, die um die Wert-Würfel-Differenz der „Kochen“-Probe des Täters erschwert oder erleichtert wird. Gelingt sie, bemerkt das Opfer das Gift, bevor es eine schädliche Dosis zu sich genommen hat. Dies steht dem Opfer auch bei farb-, geruch-, und geschmacklosen Giften zu, da diese mit Speisen und Getränken durchaus anders reagieren. Im Zweifelsfall kann der Master noch eine Probe auf „Übersinnliche Wahrnehmung“ zugestehen.

Kontaktgifte: Hier tritt die Wirkung bereits nach bloßem Hautkontakt auf. Sie werden oft verwendet, um beispielsweise Fallen vor der Entschärfung zu schützen (die berühmte vergiftete Türklinke dürfte auch jedem bekannt sein). Meist schützt bereits ein simpler Lederhandschuh (kein Stoffhandschuh) vor einer Vergiftung. Kontaktgifte können auch als Waffengifte verwendet werden.

Atemgifte: Dies sind feine Stäubchen oder Pollen, die vom Opfer inhaliert werden müssen. Zwar gibt es auch die Möglichkeit, Giftgase herzustellen, doch bedarf es dafür eines fähigen Alchimisten mitsamt seinem Labor. In den angegebenen Preisen ist die Herstellung eines Giftgases durch einen Alchimisten noch nicht enthalten und führt zu einem Aufschlag von etwa 50%. Die Verwendung im Kampf ist für den Angreifer ebenso gefährlich wie für das Opfer. Um beispielsweise ein mit einem Atemgift bestäubtes Taschentuch im Nahkampf zu verwenden, wird der Ringkampf herangezogen. Bei der Verwendung im Blasrohr wird natürlich der Kampf mit Schusswaffen genutzt. Misslingt eine der Proben mit einer unmodifizierten 30, so hat sich der Angreifer erfolgreich selbst vergiftet.

Die Angaben für die **Wirkung** der Gifte beziehen sich auf die volle Wirkung einer normalen Dosis. Wie höher oder niedriger dosierte Gifte wirken, entscheidet der Master. Wenn unter **Beginn** von „sofort“ die Rede ist, so ist stets die ZE nach dem ersten Kontakt (z.B. durch Schaden bei Waffengiften) gemeint.

Die Angaben für Preise und Wirkung beinhalten den Durchschnitt und können abweichen, insbesondere je nach Verfügbarkeit (das Gift aus einem Wüstenskorpion ist im eisigen Norden seltener verfügbar). In den Hochburgen für Attentäter und Giftmischer wie etwa Nephtis, Balung, Coulmeur oder Udai, sind einige der Gifte allerdings auch preiswerter zu erhalten.

Eine Dosis ermöglicht W4 Anwendungen, sobald sie verwendet/aufgetragen wird, insbesondere als Waffen-, Atem- und Kontaktgift. Bei Einnahmegiften heißt es: Wenn die Speise/das Getränk aufgebraucht ist, ist die Dosis inkl. aller Anwendungen ebenfalls aufgebraucht.

Arachnae (W)

Ein Waffengift, das aus einem Verdauungsekret der tinorischen Höhlenspinne destilliert wird. Arachnae lähmt leicht und wird daher gerne bei Entführungen verwendet.

RZ 2: +0

Wirkung: leichte Lähmung (AW/VW +3)

Beginn: sofort

Dauer: 1 Stunde

Preis: 75 TG

Herstellung: GGH +5

Angustra (E)

Ein Einnahmegift, das im Opfer fiebrige Hitzewellen und Panikausbrüche auslöst, ähnlich durch Atemnot bedingter Panik. Es wird aus dem Blut einer Klapperschlange gewonnen. Inwiefern dies die körperlichen und geistigen Fähigkeiten einschränkt, bestimmt der Master.

RZ 2: +0

Wirkung: Hitzewellen, Panikausbrüche, -25 VIP/Stunde

Beginn: 1 Stunde

Dauer: 8 Stunden

Preis: 100 TG

Herstellung: GGH +5

Arax (W)

Ein Destillat aus dem Arachnae-Gift und geht somit mit stärkerer Wirkung einher.

RZ 2: +20

Wirkung: leichte Lähmung (AW/VW +6, AUSD, KK und GE -3; keine kumulative Auswirkung auf AW/VW)

Beginn: 2 ZE

Dauer: 1 Tag

Preis: 450 TG

Herstellung: GGH +15

Ash'batanunin (A)

Ein sehr gefährliches pflanzliches Atemgift, das die Geisterkrieger und ein paar wenige Alchimisten herzustellen verstehen. Eine winzige Prise reicht bereits und das Opfer ist dem Tod geweiht, wenn nicht schnellstens geholfen wird. Dies ist wohl meist nur mit Hilfe von Magie oder einem fähigen Heilkundigen möglich.

RZ 2: +50

Wirkung: Das Opfer läuft blau an und erstickt.

Beginn: 5 ZE

Dauer: vgl. „Roy Beans Luftleere“, ZB S. 200

Preis: 6.800 TG

Herstellung: GGH +18, ohne Kenntnis der Rezeptur nicht möglich

Bannstaub (E)

Dieses sehr seltene und spezielle Gift basiert auf einem alchemistischen Geheimrezept, das nur wenige Magiebegabte und Alchimisten kennen. Es schwächt Zauberkundige spürbar und wird daher sehr gerne gegen gegnerische Magier, Priester etc. in Geheimmissionen und Schlachten verwendet.

RZ 2: +50

Wirkung: Abzug von 2W12 MKP, das Opfer kann in den nächsten zwei Schlafphasen weder MKP noch ZAP regenerieren oder bis nach der übernächsten Schlafphase durch Meditation bzw. Zaubertänke erlangen.

Beginn: 5 ZE

Dauer: 2 Nächte

Preis: 3.750 TG

Herstellung: GGH +15, ohne Kenntnis der Rezeptur nicht möglich

Belladonna (E)

Ein als tödlicher Nachtschatten bekanntes Einnahmegift, das von camorischen Frauen als Kosmetikum genutzt wird – ein einziger Tropfen erweitert die Pupillen und stellt den unwiderstehlichen Rehaugeneffekt her. Als aus dem Schwarzen Nachtschatten oder solanum nigrum hergestelltes Einnahmegift jedoch wird es oft mit Tollwut verwechselt, weil das Opfer unter Trockenheit in Mund und Kehle, einem merkwürdigen, scharlachroten Ausschlag und unkontrollierten Krämpfen leidet. Das Opfer muss zwei RZ-Proben ablegen. Misslingt die erste, erleidet es die oben genannten Effekte. Misslingt auch die zweite, stirbt das Opfer innerhalb von (RZ 2 / 5) Stunden. Gelingt die zweite Probe, endet die Wirkung ebenfalls in (RZ 2 / 5) Stunden. Gelingt die erste, entfällt naturgemäß die zweite Probe.

RZ 2: +10

Wirkung: trockener Mund und Kehle, rötlicher Ausschlag, Krämpfe bis ggf. hin zum Tod

Beginn: sofort

Dauer: #

Preis: 1.500 TG

Herstellung: GGH +15

Chimärenspeichel (KW)

Chimärenspeichel wird, wie der Name bereits so verstörend andeutet, aus Chimären gewonnen, was an sich betrachtet bereits eine Großtat darstellt (und im Preis zumeist nicht enthalten ist). Er ist stark ätzend und verursacht bereits beim Hautkontakt mit nur einem einzigen Tropfen schwere Schäden (-4W30 VIP). Wer dieses Gift verwenden will, braucht eine sehr ruhige Hand und einen gelungenen GE-Wurf +5, sonst bekleckert sich der Giftmischer und erleidet den vorgenannten Schaden. Beim ersten gelungenen Angriff mit einer mit Chimärenspeichel vergifteten Waffe verliert das Opfer bei misslungener RZ 4W30+20 VIP und stirbt in 1W10 ZE.

RZ 2: +45

Wirkung: -4W30 VIP (Kontakt), -4W30+20 VIP und Tod in W10 ZE (Waffe, wie schwerste innere Verletzung, nur mit W10 ZE)

Beginn: 1 ZE

Dauer: /

Preis: 2.400 TG

Herstellung: GGH +15

Droxin (E)

Ein weniger tödliches als einfach nur unangenehmes Einnahmegift. Sehr beliebt, wenn Adlige oder Ratsherren einen politischen Konkurrenten von einer wichtigen Sitzung fernhalten wollen, ohne ihn gleich in Uhlums Arme zu

treiben, sorgt Droxin für Schwindelgefühle, Schwellungen der Gliedmaßen und Magenkrämpfe mit anschließendem Durchfall. Selten ist es daher von einer zünftigen Grippeerkrankung zu unterscheiden und wird auch von Heilkundigen daher zumeist ergebnislos, weil falsch behandelt. Bis auf die unangenehmen Begleitumstände und eine damit etwa verbundene Schwächung von rund 150 KAP(k) pro Tag (Regeneration bis Ende der Krankheit/der Giftwirkung nicht möglich) ist das Gift an und für sich harmlos.

RZ 2: +15

Wirkung: Schwellungen, Schwindelgefühl, Magenkrämpfe und Durchfall; -150 KAP(k) pro Tag, während der Dauer keine KAP-Regeneration möglich.

Beginn: sofort

Dauer: 7 Tage

Preis: 600 TG

Herstellung: GGH +5

Eiterkrähe (E)

Das aus den Überresten von Peststratten gewonnene Einnahmegift löst eine zumeist tödliche Form der Beulenpest aus. Die Symptome reichen von Kopf- und Gliederschmerzen über Fieber und Bewusstseinsstörungen bis hin zu Schüttelfrost und großflächigen Haut- und Organblutungen. Am Ende dieser Skala steht zumeist der Tod als Erlösung. Hier kann, ähnlich wie beim Alchimistenexperiment „Eiterpest“, nur noch ein Heiler helfen. Die Anwendung des Zaubers „Neutralisieren von Gift“ hilft nur bis zum Ausbruch des Krankheitsbildes!

RZ 2: +20

Wirkung: eiternde Ausschläge u.v.m. wie beschrieben; Tod innerhalb von 48 Stunden nach der Inkubationszeit

Beginn: 2 Tage

Dauer: 2 Tage

Preis: 1.500 TG

Herstellung: GGH +10

Feuerzunge (E)

Diese früher seltene, wasserklare Flüssigkeit wird aus der Galle des gleichnamigen Fisches gewonnen, der im Westmeer lebt. Auch dieses Gift nutzen Adlige und Politiker gerne, um Konkurrenten am Halten einer flammenden Rede oder ähnlichem zu hindern, da es die Zunge zum Schwellen bringt und das Reden schier unmöglich macht. Dies hindert zudem viele Zauberkundige am Wirken von einfachen Wortzaubern. Bei der Einnahme schmeckt das Gift leicht säuerlich. Wenn das Opfer aufgrund der Atemnot nicht gerade in Panik ausbricht, ist das Gift ansonsten harmlos.

RZ 2: +20

Wirkung: Zunge schwillt bei Atemnot an, Sprechen unmöglich. Zak können dadurch keine Zauber bis ZP-Stufe 33 wirken.

Beginn: 1 Stunde

Dauer: 5 Stunden

Preis: 375 TG

Herstellung: GGH +10

Gegengiftset

Ohne Heiler, Priester oder entsprechende Zauberkundige sowie ohne die teuren entsprechenden Heilkräuter ist ein Gegengift-Set oft das einzige, was zwischen einem qualvollen Tod und Rettung in letzter Sekunde steht. Obwohl es eher zu den Heilkräutern oder allgemeinen Werkzeugen passen würde, findet es an dieser Stelle Erwähnung. Ein solches Set umfasst ein Messerchen, mehrere Kräuterpackungen (schmerzlindernd, gefäßerweiternd etc., ohne sonstige besondere Werte) und lebende Blutegel. Wenn man vergiftet wird und die RZ misslingt, kann man zwei ZE sowie eine „Wunden behandeln“-Probe auf den Versuch anwenden, sein Leben mit dem Gegengiftset zu retten. Die Zeit, die benötigt wird, das Set bereitzumachen, ist hierbei nicht mit inbegriffen.

Wenn der Charakter am Ende der 2 ZE noch lebt, darf er die RZ-Probe (inkl. Boni oder Mali) wiederholen. Misslingt auch diese, so kann nur noch ein Fachmann helfen, da

eine erneute Anwendung des Gegengiftsets ohne Wirkung bleibt.

Im Gegensatz zu den Angaben bei der Fertigkeit „Wunden behandeln“ im Regelwerk verschlimmert ein Misslingen der Probe die Vergiftung nicht zusätzlich, da das Gegengiftset nicht als Gegengift im Sinne dieser Fertigkeit verwendet wird.

Aus offensichtlichen Gründen hilft das Set nur gegen Vergiftungen durch Waffengifte.

Wirkung: nach erfolgreicher Anwendung darf die vor der Vergiftung misslungene RZ-Probe wiederholt werden.

Preis: 100 TG

Herstellung: GGH

Gelehrtentod (E)

Der Freitod eines der größten Philosophen und gelehrten der Flachen Welt, Scylus von Arullu, hat dieses faulig schmeckende, starke Gift berühmt gemacht. Seine Wirkung ist grundsätzlich recht schmerzfrei. Nach der Einnahme des Gelehrtentods und Misslingen der RZ leidet das Opfer zunächst unter Schwindelgefühl und erleidet dadurch einen Malus von 3 auf alle für körperliches Tun relevanten Proben sowie KF. Anschließend verliert das Opfer nach (ST/2) Minuten das Gefühl in Armen und Beinen und kann nicht länger gehen oder so etwas wie eine Waffe halten. Nach insgesamt (ST) Minuten stirbt es an Herz- und Lungenstillstand.

RZ 2: +35

Wirkung: Schwindelgefühl (+3 auf alle bewegungsrelevanten Proben und KF), Bewegungsunfähigkeit, Tod durch Herzstillstand

Beginn: sofort

Dauer: Tod

Preis: 2.500 TG

Herstellung: GGH +9

Goldleim (KW)

Der Pflanzensaft der tandarischen Vrakostaude kann zum blassgelben, honigzähen Goldleim verarbeitet werden, der auch lebendes Gewebe zerfrisst. Schon kleine, von diesem Kontaktgift befallene Hautflächen können zu schweren Schäden führen. Das Opfer verliert bei Berührung 45 VIP, danach 25 VIP pro Stunde. Ohne Behandlung kann es zum Verlust von Gliedmaßen führen, was der Master situationsbedingt entscheiden muss. Als Waffengift richtet es nur den halben Schaden an (abgerundet).

RZ 2: +20

Wirkung: zunächst Hautentzündungen und Reizungen, danach entzündliche, schmerzhaft Blasenbildung und Verbrennungen.

Beginn: sofort

Dauer: 6 Stunden

Preis: 450 TG

Herstellung: GGH +9

Gonede (W)

Dieses tierische Waffengift wird aus dem Gift des gandra-mesischen Gelbschwanzskorpions hergestellt und erfreut sich bei räuberischen Wüstenstämmen Gandrams und der Großen Wüste großer Beliebtheit.

RZ 2: +35

Wirkung: -4W20 VIP pro Minute (12 ZE) unter Krämpfen, Zuckungen und Würgen. Opfer ist kampfunfähig.

Beginn: 12 ZE

Dauer: 2 Stunden

Preis: 1.050 TG

Herstellung: GGH +12

Grüner Sumpfling (E)

Dieser insbesondere in den nördlichen und argorischen Sümpfen vorkommende Pilz erfreut sich gerade bei Gob-lins besonderer Beliebtheit. Sie rauchen oder schnupfen ihn getrocknet, um sich im Kampf wie kleine rasende Wadenbeißer aufführen zu können. Allerdings kann der Genuss des Pilzes auch die Gesundheit schädigen. Misslingt die RZ, so verfällt das Opfer in eine wahnsinnige, zerstörerische Raserei (nicht unähnlich dem Zauber „Das

Berserkertum von Helm-Hut dem Beworfenen“). Der AW und die KK steigen um 2, das Opfer verliert pro Treffer 10 VIP und 100 KAP weniger als angegeben (verursacht ein Treffer nach Abzug des SF Schaden, so verliert das Opfer jedoch immer mindestens 1 VIP). Außerdem verliert es erst nach dem Verlust von 200 KAP einen Abzug auf AW/VW anstatt schon bei 100 KAP. In seinem Wahn kann das Opfer zwar versuchen zu verteidigen, aber nur mit einem Malus von 1 (auch gegen Meisterangriffe). Am Ende der Wirkungs-dauer muss das Opfer eine zusätzliche RZ 2-Probe ablegen, erschwert um das Ergebnis der ersten misslungenen Probe. Misslingt auch diese, so erleidet es den unten angegebenen Schaden.

RZ 2: +10

Wirkung: s.o., zusätzlich ggf. nach der WD noch -4W30 VIP

Beginn: sofort

Dauer: 2W10 ZE

Preis: 500 TG

Herstellung: GGH +7

Grünes Skorpiongift (EW)

Grünes Skorpiongift ist ein besonders übles Gift, das von zwielichtigen Carromer Händlern erhältlich ist. Üblicherweise wird das Gift von gestochenen Mäusen, Ratten oder anderen kleinen Tieren gewonnen, welche dann getrocknet und zu Pulver zerstoßen werden. Aus diesem Misch kann das Gift schließlich über Gerichte oder in Getränken gestreut oder mit Ölen vermischt auf Klingen aufgetragen werden. Das Gift ist dermaßen bösartig, dass eine um 10 oder mehr misslungene „Gift herstellen“-Probe dazu führt, dass sich der Hersteller selbst vergiftet. Gewürfelte Werte von 27-30 erzielen dasselbe Ergebnis.

RZ 2: +50

Wirkung: das Gift tötet innerhalb von (RZ 2 / 10) ZE

Beginn: sofort

Dauer: Tod

Preis: 7.500 TG

Herstellung: GGH +10

Hahnenschrei (E)

Diese Droge bzw. dieses Gift ist ein Rauschmittel, das seinen Konsumenten einschlafen lässt, manchmal sogar in ein Koma versetzt. Wurde das Mittel zunächst von Kräuterkundlern verwendet, um Schmerzen abzustumpfen und Patienten in heilsamen Schlaf fallen zu lassen, wurde recht bald entdeckt, dass die Pflanze durchaus auch giftig ist und in diesem trüben Zustand auch Visionen, Nervosität, Delirium bis hin zu Krämpfen verursachen kann. Hahnenschrei hat jedoch einen widerwärtigen Geschmack und kann in Speisen und Getränken sehr schnell bemerkt werden, weshalb nur das würzigste Essen es überdecken kann. Nach Einnahme einer einfachen Dosis und Misslingen der RZ wird ein Opfer in W10 ZE müde und wirr vor Delirium mit Auswirkungen, die sich am Ehesten an den Folgen von Alkohol messen lassen (vgl. Fertigkeit „Saufen“), was nach W10 Stunden, mindestens jedoch 4 Stunden endet.

Eine doppelte Dosis hat zwar dieselbe RZ-Probe zur Folge, versetzt das Opfer aber bei Misslingen in ein W6 Monde dauerndes Koma. Ohne Nahrungs- und Wasserzufuhr durch Dritte verhungert oder verdurstet das Opfer. Ohne körperliche Säuberung durch Dritte wird es sich mit hoher Wahrscheinlichkeit zudem entsprechende Krankheiten einfangen.

RZ 2: +15

Wirkung: s.o.

Beginn: W10 ZE

Dauer: #

Preis: 850 TG

Herstellung: GGH +5

Heldenblut (E)

Apotheker und Scharlatane nutzen dieses aus Zinnober gewonnene silbrige, flüssige Metall sehr ausgiebig dazu, eine ganze Bandbreite von „Krankheiten“ zu behandeln von Liebeskummer bis hin zu den vielen Plagen, welche

die Gedärme befallen können (womit sich wieder zeigt, dass der Grat zwischen Liebesglück und einer Magenverstimmung oft nur sehr schmal ist). Der Trinkende tendiert zu unbedachtem und ungewöhnlichem Verhalten, manche sterben gar. Bei misslungener RZ verliert der Konsument 1W10 PG, erhält jedoch einen Bonus von 15% auf die nächste RZ-Probe innerhalb von 24 Stunden, um einem Gift oder einer Krankheit zu widerstehen.

RZ 2: +10

Wirkung: -1W10 PG, +15% auf die nächste RZ-Probe gegen ein Gift oder eine Krankheit

Beginn: sofort

Dauer: 24 Stunden

Preis: 600 TG

Herstellung: GGH -5

Herztod (E)

Der aus dem gefleckten Schierling gewonnene Trank ist zumeist tödlich und wurde früher auch oft verwendet, um Verurteilte halbwegs ehrenvoll hinzurichten. Beginnend mit dem Verlust des Sprech- und Schluckvermögens treten schließlich Muskelkrämpfe, dann –lähmungen hinzu, die sich auch auf den Herzmuskel auswirken. Ob der unausweichliche Tod zuerst durch Atemlähmung oder durch Herzstillstand eintritt ist umstritten. Bei misslungener RZ unterliegt das Opfer den Auswirkungen von „Roy Beans Luftleere“, wie sie im Zauberbuch beschrieben sind. Es werden die Abzüge für ein in Panik ausgebrochenes Opfer herangezogen.

RZ 2: +35

Wirkung: s.o.

Beginn: W4 ZE

Dauer: Tod

Preis: 4.500 TG

Herstellung: GGH +6

Hixa-Wespe

Die Hixa-Wespe (sprich: *hix-schah*) ist ein merkwürdiges Tier. Sie ist flügellos, von goldener Farbe und hat eine Größe, die am Besten zwischen einer normalen Wespe und einer Hornisse angesiedelt werden kann. Die Hixa ist genügsam, was ihr Futter angeht. Einmal wöchentlich mit einer Prise Zuckerwasser gefüttert zu werden reicht völlig aus zum Überleben. Das aus Lethon stammende Insekt wird daher von jemandem, der damit umzugehen weiß, zumeist in einem kleinen Kästchen aufbewahrt.

Traut man sich nun, die Wespe gegen die eigene Haut, meist in die kleine Mulde unterhalb der Ohren zu pressen, so sticht sie zu und schießt ihr Nervengift in den Körper (TAK-Probe vorher). Innerhalb weniger Sekunden hinterlässt dies zwar nach kurzen, stechenden Schmerzen (VIP -2W10) ein leicht taubes Gefühl im Körper, beseitigt aber wie kaum ein Gegenmittel die Auswirkungen von Alkohol oder von Nervengiften, die auf irgendeine Art und Weise in die Blutbahn gelangt sind. Nur in 5% aller Fälle passiert es, dass die Hixa nicht wirkt. Gegen Kontakt- und Atemgifte wirkt sie nicht.

Das Insekt ist sehr selten und wird für jeden, der nicht aus seiner Position heraus Zugang dazu hat, zu Höchstpreisen auf den Schwarzmärkten gehandelt.

Wirkung: nach erfolgreicher Anwendung (TAK-Probe) verfliegen die Auswirkungen von Alkohol, Einnahme- und Waffengiften innerhalb von 2W8 ZE. -2W10 VIP.

Beginn: 2 ZE

Preis: ab 10.000 TG

Herstellung: /

Höllendrachengift (KW)

Dieses Gift wird aus Höllendrachen gewonnen, Meeressdrachen des Ozeans westlich von Xur, und selbst die kleinste Wunde, die damit in Berührung kommt, verursacht schreckliche Schmerzen. Wenn man mit einer mit diesem Gift vergifteten Waffe mindestens 1 VIP verliert das Opfer in den folgenden 2 ZE je 4W30 VIP durch die stromstoßartigen Impulse reiner Agonie, die seinen Körper durchlaufen.

RZ 2: +20

Wirkung: -4W30 VIP/ZE

Beginn: sofort

Dauer: 2 ZE

Preis: 500 TG

Herstellung: GGH +5

Kelmon (KW)

Dieses pflanzliche Waffen- und Kontaktgift wird aus den Nesseln der fleischfressenden Disdychonda-Pflanze der Insel Tamoé gewonnen und bisweilen zur Jagd benutzt.

RZ 2: +10

Wirkung: -4W30 VIP, starke konstante Lähmung unter Schmerzen

Beginn: 5 ZE

Dauer: 90 min

Preis: 450 TG

Herstellung: GGH +12

Kobrakuss (EW)

Die schwarzgestreifte Uhlums-Kobra von Carrom ist eine der giftigsten Schlangen von Tanaris und ein weiterer Lieferant für ein tierisches Gift (der Name zeugt hierbei weniger von einem dem Totengott geweihten Tier sondern eher von einem Lieferanten für seine ewige Armee). Nur die fähigsten Tierführer können von diesen Tieren direkt das Gift extrahieren und selbst bei denen kommt es noch zu einer hohen Sterblichkeitsrate. Das Gift wird direkt aus den Fängen der Uhlums-Kobra gewonnen, brennt bereits bei bloßer Berührung und seine Dämpfe beißen geradezu in den Augen. Verursacht eine vergiftete Waffe Schaden bei seinem Opfer und misslingt die RZ, so stirbt es spätestens in (ST/5) Minuten. Jede Minute bis zum Tod erleidet das Opfer einen Abzug von 5 auf alle seine Attribute (was sich auf die von ihnen beeinflussten Werte auswirkt) und verliert je ein Fünftel seiner VIP (ausgehend von den Ausgangs-VIP).

Es ist das tödlichste Gift der Welt und nicht umsonst als Königsmacher bekannt, da es nur durch wenige Besonderheiten aufgehalten werden kann. Zum einen durch einen Heiler, der vier Anwendungen Ur darauf verwenden muss, für die er sich keines Krautes bedienen darf, zum zweiten durch vierfache erfolgreiche Anwendung des Zaubers „Neutralisieren von Gift“ und zum dritten durch eine Anwendung Götterduft. Eine Wiederbelebung ist aus dem ausgemergelten, verdrehten und vertrockneten Leichnam ausschließlich durch einen Diabolisten durch den Zauber „Deke da Silvas Gabe des Lebens“ möglich (etwa doch ein Hinweis auf Uhlums Zuneigung zu der Kobra?). Das Experiment „Hauch des Lebens“ sowie die Bardenmelodie „Eric's wundersamer Sieg über den Tod“ zeigen keine Wirkung.

Dieses Gift ist fast nur als Waffengift erhältlich. Das Einnahmegift kann nur ein sehr kleiner Kreis von Personen herstellen. Sämtliche Versuche von Uneingeweihten enden mit einer Selbstvergiftung tödlich – oder will hier etwa ein Kult ein Geheimnis wahren?

RZ 2: +75 (!)

Wirkung: Tod nach ST/5 Minuten, dabei pro Minute -5 auf alle Attribute und Verlust von je 1/5 der Ausgangs-VIP.

Beginn: sofort

Dauer: Tod

Preis: ab 5.000 TG

Herstellung: GGH +17; Herstellung als Einnahmegift ohne Kenntnis der Rezeptur nicht möglich.

Kukris (EW)

Das pflanzliche Gift wird aus der Seidenliane von Camor gewonnen, ist selbst für einen Troll tödlich und relativ einfach zu handhaben. Es löst starken Juckreiz und Krämpfe in Armen und Beinen aus.

RZ 2: +50

Wirkung: -3W20-5 VIP/ZE, Juckreiz (AW/VW +2, KF +2), Krämpfe (AW/VW +8, nach 10 ZE)

Beginn: 10 ZE

Dauer: 30 min

Preis: 1.350 TG

Herstellung: GGH +12

Liantogul (EW)

Wird aus dem Gift einer Tarantel aus Xur gewonnen und versetzt ein Opfer ein rasendes Delirium, das wie das Berserkertum von Helm-Hut dem Beworfenen behandelt wird, mit dem Unterschied, dass das Opfer auch bewaffnet sein darf. Statt eines Clinch folgt einfach ein weiterer AW, die Zahl der AW des Opfers verdoppelt sich. Das Opfer kennt jedoch weder Freund noch Feind und daher besteht nach jedem Feind, den es erledigt hat, eine 10%-Chance, dass es sich nun einen Freund zum Feind macht. Sind keine Feinde mehr vorhanden, entfällt die Chance und das Opfer greift automatisch einen Freund an, wenn noch einer übrig ist.

RZ 2: +40

Wirkung: vgl. Berserkertum von Helm-Hut, ZB S. 218; Opfer darf auch bewaffnet sein.

Beginn: 1 min

Dauer: 10 min / Spruchangabe

Preis: 300 TG

Herstellung: GGH +9

Mandragora (W)

Ein leichtes pflanzliches Waffengift, das aus der Alraune gewonnen wird. Es verursacht neben leichten Schmerzen hauptsächlich Brechreiz, der das Opfer zur Kampfunfähigkeit verdammt.

RZ 2: +15

Wirkung: starker Brechreiz, kampfunfähig, -3W20 VIP

Beginn: 5 ZE

Dauer: 30 ZE

Preis: 150 TG

Herstellung: GGH +5

Mansanga (EW)

Dieses Gift wird aus dem gemeinen Wüstenskorpion gewonnen und als Einnahme- oder Waffengift verkauft. Mansanga ist in Meuchlerkreisen verpönt, da schon Opfer Anschläge mit diesem tierischen Gift überlebt haben sollen. Für das Opfer ein schwacher Trost, denn es fühlt sich an, als würde es am ganzen Körper in Flammen stehen und ist wegen der Schmerzen kaum zu einer kontrollierten Handlung fähig.

RZ 2: +40

Wirkung: Brennende Schmerzen im ganzen Körper, -2W20 VIP/ZE, +4 auf alle Handlungen

Beginn: 1 ZE

Dauer: 10 min

Preis: 1.200 TG

Herstellung: GGH +12

Mantikorspur (W)

Dieses Gift wird aus Mantikordung gewonnen, ist tödlich, hat aber einschläfernde Nebenwirkung. Mislingt die Probe, fällt es nicht nur in einen traumlosen Schlaf, sondern muss eine zweite RZ-Probe ablegen. Scheitert auch diese, stirbt das Opfer stattdessen wie nach „schweren inneren Verletzungen“ nach 10 Minuten. Gelingt die zweite Probe, schläft das Opfer 2W6 Stunden.

RZ 2: +15/+30

Wirkung: Opfer schläft ein (-2W30 VIP) und kann daran auch sterben (wie schwere innere Verletzungen)

Beginn: 1 ZE

Dauer: #

Preis: 1.100 TG

Herstellung: GGH +0

Mönchshut (E)

Als eines der ältesten Gifte der Welt in ständiger Verwendung ist Mönchshut ein Extrakt aus der gleichnamigen Pflanze. Angeblich gibt es die Pflanze, seit der Geifer des ersten Höllenhundes aus der Dämonenschar des Ashrarn den Erdboden der Flachen Welt traf. Sein bitterer Geruch und Geschmack erschweren die Verwendung in Speisen, es sei denn, das Essen ist ranzig oder stark mit Knoblauch oder Zwiebeln gewürzt. Mislingt die RZ, erwarten das Opfer heftige Darmschmerzen, kalter Schweiß, verstärkter

Speichelfluss, Muskelschwäche über Delirium bis hin zu Lähmungen und Tod durch Herzversagen. Das Opfer stirbt qualvoll nach (RZ 2 / 10) Tagen.

RZ 2: +0

Wirkung: s.o. am Ende der Wirkungsdauer von (RZ 2 / 10) Tagen steht nur der Tod

Beginn: sofort

Dauer: Tod

Preis: 250 TG

Herstellung: GGH +5

Morfugift (W)

Ein tierisches Gift, das aus dem Verdauungstrakt des Sumpftoters gewonnen wird, den die Lethonier auch Morfu nennen. Es ist ein leicht erhältliches und unproblematisch zu handhabendes Waffengift, das seine Opfer bei nur leichten Schmerzen kaum beeinträchtigt, außer dass sich Wunden kaum schließen und es dadurch verbluten könnte. Eine so vergiftete Waffe verursacht blutende Wunden, die sich um -5 VIP/ZE erhöhen. Die Vergiftung endet pro Wunde erst nach 30 ZE und der Blutverlust ist auf normalem Wege nicht zu stoppen; erst nach Behandlung der Vergiftung versiegt der Blutverlust. Attentäter, die etwas auf sich halten, verachten Morfugift.

RZ 2: +10

Wirkung: erhöht die fortlaufenden VIP-Verluste jeder Wunde um 5 VIP/ZE

Beginn: sofort

Dauer: 30 ZE

Preis: 100 TG

Herstellung: GGH +0

Morroth (EW)

Dieses Destillat aus dem Gift der Nesselvipere verursacht Müdigkeit und Mattigkeit bei leichter Atemnot. Das Gift entspricht den Wirkungen des Zaubers „Der Asthma-Anfall des Dr. Dromond“.

RZ 2: +30

Wirkung: vgl. Dr. Dromonds Asthma-Anfall, ZB S. 204

Beginn: 12 ZE

Dauer: 6 min

Preis: 600 TG

Herstellung: GGH +9

Petrifax (W)

Diesem Waffengift sagt man nach, es würde aus den entrinnenden Körpersäften einer gehängten Leiche gewonnen. Da bei der Verwendung von oder der versehentlichen Vergiftung durch Petrifax jedoch bislang kein Fall dokumentiert wurde, bei dem es zum Ausbruch entsprechender Krankheiten kam, erscheint dies allerdings unwahrscheinlich. Wie dem auch sei, die Rezeptur ist zumeist eher Waldläufern, Kundschaftern und zwielichtigen Alchimisten bekannt. Einmal getroffen erstarrt das Opfer bewegungslos. Wären da nicht Anzeichen für volles Bewusstsein wie hin- und her zuckende Augen und flache Atmung könnte man dies durchaus mit einer Leichenstarre verwechseln. Sofern für einen Zauber keine Formel gesprochen werden muss, so ist die Anwendung von Magie dennoch weiterhin möglich.

RZ 2: +15

Wirkung: Opfer erstarrt körperlich; zaubern weiterhin möglich.

Beginn: sofort

Dauer: 6 Stunden

Preis: 400 TG

Herstellung: GGH +8

Purpurschatten (E)

Purpurschatten wird aus den Blättern der ringarischen Bluteiche gebraut und ist eine schwer suchtgefährdende Droge. Wenn ein Charakter eine Dosis raucht, erhält er +12 auf seinen IW, +2 auf ST und +150 Bonus-KAP. Diese Auswirkungen dauern eine Stunde an. Leider muss dem Charakter anschließend eine RZ-Probe Nr. 2 +50% gelingen, sonst erleidet er einen Malus von +3 auf AW/VW, Kampf mit Schuss- und Wurfaffen sowie alle Proben, die

einen möglichst klaren Geist und eine ruhige Hand verlangen (Masterentscheid), bis er eine weitere Dosis raucht. Wie sehr er sich zusammenreißen muss, um keine weitere Dosis zu sich zu nehmen, entscheidet auch hier der Meister, der hierbei durchaus mit ST-Mali und PG-Verlusten arbeiten sollte, gemessen an der individuellen Situation des Charakters. Vergehen (RZ 2 / 5) Stunden ohne eine weitere Dosis, so normalisiert sich der Charakter wieder. Warum diese Droge bereits vom Namen her in Richtung der Lieblingsfarbe des Fürsten des Wahnsinns gerückt wird erschließt sich.

RZ 2: +25/+50

Wirkung: +12 IW, +2 ST, +150 B-KAP; bei Entzugerscheinungen +3 AW/VW, Kampf mit Schuss- und Wurfaffen etc.

Beginn: sofort

Dauer: 1 Stunde / (RZ 2 / 5) Stunden

Preis: 600 TG

Herstellung: GGH +3

Samthauch (W)

Die Blütenpollen des im südlichen Lethon wachsenden Schleichenden Todes können angenehme Träume verschaffen. Obwohl in Lethon heimisch ist es besonders in Carrom ein beliebtes Gift.

RZ 2: +20

Wirkung: Bewusstlosigkeit bei wüsten Träumen

Beginn: 1 ZE

Dauer: W6 Stunden

Preis: 300 TG

Herstellung: GGH +9

Saumknot (W)

Dieses Gift wird aus dem Sumpfknöterich gewonnen und ist eines der am weitesten verbreiteten, leichten Waffengifte. Es verursacht ein leichtes Brennen, das ein Opfer zunächst meist ignoriert, da es kaum schwerer als von einer Brennnessel ist. Mit der Zeit wird das Jucken und Brennen jedoch immer stärker, so dass man nach wenigen Minuten bereits das Gefühl hat, bei lebendigem Leibe in Flammen aufzugehen. Wer sich nicht kurzerhand blutig kratzt, stirbt meist an der sich weiter steigenden Agonie.

RZ 2: +35

Wirkung: -2 VIP/-20 KAP pro ZE; nach 7 Minuten ST-Probe +10, um die Verluste nicht durch heftiges Kratzen zu verdoppeln.

Beginn: sofort

Dauer: 15 min

Preis: 200 TG

Herstellung: GGH +5

Schwarzlot (A)

Schwarzlot wird aus dem Blütenstaub des Schwarzen Lotus gewonnen und meist als pflanzliches Atemgift hergestellt, da dies bedeutend einfacher ist als die Herstellung zum Waffengift, die nur sehr wenigen bekannt ist. Das Opfer leidet unter Bewusstseinsstörungen und Halluzinationen, was es praktisch kampfunfähig macht, aber selten tödlich verläuft. Misslingt die RZ jedoch um mehr als 35%, so sinkt die ST des Opfers alle 5 ZE um 1. Erreicht sie 0, stirbt das Opfer.

RZ 2: +35

Wirkung: je -3W30 für 4 ZE nach Beginn, danach Halluzinationen und starke Bewusstseinsstörungen, die kampfunfähig machen. Besonderheit siehe oben.

Beginn: 5 ZE

Dauer: 2 Stunden (nur Kampfunfähigkeit)

Preis: 1.500 TG

Herstellung: GGH +12

Schwarzer Lotus (W)

Der Schwarze Lotus ist eine Pflanze, die tief in den Wäldern Xurs, Camors, Coulmeurs und Ringars vorkommt. Das aus ihr und anderen mystischen Zutaten hergestellte Essen des Schwarzen Lotus hat eine erschreckende Wirkung auf den Körper und treibt den Gegner oft in den Wahnsinn, was sie sehr beliebt bei Alchemisten, Assasi-

nen, Zauberern und einigen Ehefrauen macht. Jeder der auch nur eine kleine Wunde durch eine mit schwarzem Lotus vergiftete Waffe davonträgt, wird sich sowohl geistig als auch körperlich geschwächt fühlen. Meist muss das Opfer gegen Visionen, Müdigkeit und Albträume ankämpfen. Oftmals sind kleine, finstere schwarze Feen Teil der Visionen. Eine Heilung davon ist zwar möglich, doch sehr langwierig. Niemand außer den berüchtigten Dunkelelfen, einigen Totenbeschwörern und noch weniger dunklen Alchimisten vermag das Toxin herzustellen, welches den Körper langsam verkrampfen und auf das doppelte der einstigen Größe anschwellen lässt.

Der aufgedunsene Körper des Opfers schmerzt dergestalt – so es die Vergiftung an sich überlebt – dass es Tag für Tag tiefer in den Wahnsinn hinab gleitet. Eine Heilung kann nur durch einen Heiler erfolgen, der dem Opfer zwei Anwendungen Ur und zwei Anwendungen Schindwurz verabreichen muss und sich dabei keines Krautes bedienen darf. Ein zwischenzeitlich verstorbenes Opfer ist normal wiederzubeleben und baut die Symptome über 2W6 Tage ab, während derer es – ohne die o.a. Hilfe eines Heilers – weiterhin kampfunfähig ist.

RZ 2: +50

Wirkung: je -6W30 für 5 ZE unter Halluzinationen und starken Bewusstseinsstörungen, die kampfunfähig machen. Körper schwillt auf das Doppelte an, währenddessen -2W10 PG pro Tag.

Beginn: 1 ZE

Dauer: siehe oben

Preis: 2.500 TG

Herstellung: GGH +15, ohne Kenntnis der Rezeptur nicht möglich

Sendlag (A)

Ein Atemgift, das aus der morvemischen Orchidee hergestellt wird, indem man sie zu Sirup ansetzt. Der Sirup wird zur Verwendung verbrannt und die Überreste schließlich als Gift genutzt. Es brennt sehr stark in der Luftröhre und scheint dem Opfer bei lebendigem Leib Nase und Hals zu zersetzen. Ein sehr schmerzhafter Tod. Ein Opfer wird behandelt, als würde es unter Panik dem Zauber „Roy Beans Luftleere“ unterliegen.

RZ 2: +40

Wirkung: verätzt die Luftröhre, -20 VIP/250 KAP pro ZE bis zum Tod, vgl. Roy Beans Luftleere, ZB S. 200

Beginn: sofort

Dauer: Tod

Preis: 3.000 TG

Herstellung: GGH +15

Shoranknolle (W)

Das Gift, das aus der gleichnamigen Pflanze gewonnen wird, lässt die körperliche Verfassung des Opfers schnell verfallen. Die Pflanze ist in den Nordlanden heimisch, allen voran den Vereinigten Vier Königreichen, Tinor und Gorn sowie in Teilen von Argor. Zügig greift das Gift den Körper an, der sichtlich schwächer wird und verfällt. KK und AUSD reduzieren sich um -1 je ZE. Erreichen beide Werte 0, ist das Opfer tot, unabhängig von den VIP. Wird es vorher von der Vergiftung geheilt, erhöhen sich AUSD und KK um 1 je Minute (12 ZE).

RZ 2: +35

Wirkung: -1 AUSD/KK pro ZE. Wenn beide Werte 0 erreichen, ist das Opfer tot.

Beginn: sofort

Dauer: Tod

Preis: 2.500 TG

Herstellung: GGH +10

Spinnengeifer (W)

Das Gift wird ebenso gewonnen wie das Grüne Skorpiongift – üblicherweise von Kleintieren, die von einer Giftspinnne gebissen wurden und anschließend getrocknet und zermahlen werden. Am Beliebtesten sind die Gifte sämtlicher Waldspinnenarten. Besonders Mutige gehen gezielt auf die Jagd nach solchen Riesenspinnen und extrahieren das Gift direkt von ihren Kadavern, der Effekt ist hierbei

lediglich etwas stärker (Masterentscheid). Das Gift kann als gefährliches paralisierendes Gift lediglich als Waffengift verwendet werden. Misslingt die RZ, muss das Opfer den Verlust von 2W30 VIP hinnehmen und ist für (2W8 – (RZ 2 / 10) ZE paralisiert gemäß den im Regelwerk angegebenen Regeln.

RZ 2: +20

Wirkung: -2W30 VIP, Paralyse für (2W8- (RZ 2 / 10) ZE

Beginn: 3 ZE

Dauer: #

Preis: 350 TG

Herstellung: GGH +10

Taurdim (W)

Viele Waldvölker gewinnen dieses Gift aus dem Saft eines Krautes, das – von gegenseitigem Unwissen geprägt – die Priester als Zauberkraut ausgerechnet dazu benutzen, Verletzten ihr Augenlicht wieder zurückzugeben. Es baut sich schnell im Körper des Opfers ab und kann daher hervorragend zur Jagd auf größere Tiere verwendet werden. Das Opfer leidet ironischerweise unter Sehstörungen und dazu unter Schüttelfrost. Alle Proben, bei denen ein gewisses Augenmaß eine Rolle spielt, werden um 5 erschwert.

RZ 2: +15

Wirkung: Sehstörungen bei +5 auf alle durch Sehen beeinflussten Proben, Schüttelfrost bei -3W20 VIP pro Stunde

Beginn: sofort

Dauer: W6 Stunden

Preis: 225 TG

Herstellung: GGH +6

Tollwutspeichel (EW)

Der Speichel eines tollwütigen Hundes oder Wolfs ist ein ansteckendes, langsam wirkendes Gift, das seine Opfer nach und nach wahnsinnig werden lässt, bevor sie eines grauenvollen und schmerzhaften Todes sterben. Als Waffen- oder Einnahmegift verwendet ist Tollwutspeichel eine grausame Art und Weise, jemanden umzubringen und dazu noch eine, die sich beinahe todsicher auf andere ausbreitet, da das Opfer alles und jeden in seiner Umgebung anfällt und beißt. Misslingt die RZ zieht sich das Opfer die Tollwut zu. Anschließend muss das Opfer jeden Tag eine ST-Probe ablegen oder den Verlust von 1W20 PG hinnehmen. Für jeden verlorenen Punkt PG verliert das Opfer gleich viele VIP. Erreicht es 0 VIP, ist es natürlich tot, sinken die PG vorher jedoch auf 0, ist es völlig wahnsinnig und stirbt innerhalb von WEIS/5 Tagen. Sobald das Opfer 50 PG verloren hat (unabhängig vom Stand der Ausgangs-PG) verfällt es in eine Raserei, die am Ehesten mit dem Zauber „Das Berserkertum von Helm-Hut dem Beworfenem“ zu vergleichen ist und täglich bis zu dreimal so wirkt. Oft verbeißt sich der Vergiftete dabei in sein Opfer und es ist ein gemeiner Nebeneffekt des Giftes, dass jedes dieser Opfer ebenfalls eine RZ ablegen muss oder sich auch die Tollwut zuzieht. Ganze Familien wurden schon von einer einzigen Dosis dieses Giftes hinweggerafft.

RZ 2: +25

Wirkung: täglich ST-Probe oder -1W20 PG/VIP; bei 0 VIP ist das Opfer Tod, bei 0 PG hat es noch WEIS/5 Tage zu leben. Nach dem Verlust von insgesamt 50 PG unterliegt es dem Berserkertum.

Beginn: 1 Tag

Dauer: #

Preis: 1.000 TG

Herstellung: GGH +10

Tullmadrôn (EW)

Das Gift wird aus einem seltenen Gestein der Onyx-Berge herausgeschlagen und ist damit eines der wenigen bekannten mineralischen Gifte. Es muss fast gar nicht verar-

beitet werden, um es als Einnahme- oder Waffengift zu verwenden. Ein Opfer leidet unter leichten Halluzinationen und einem dumpfen Schmerzgefühl. Alle Attribute sinken augenblicklich um 6, was sich auf alle von ihnen beeinflussten Werte auswirkt.

Die Einzigartigkeit dieses Giftes besteht darin, dass es das einzige bekannte Mittel zur Unterdrückung spezieller Fähigkeiten ist. Es macht es dem Opfer unmöglich, seine besonderen und individuellen Fähigkeiten zu verwenden, seien es Zauber, Barbarenschlag, Verwandlung in einen Werwolf, Kopfgeldjägerefertigkeiten, Bardenmelodien, Hellsehen, bewegliche Knochenstruktur des Diebes, Mehrfachschuss des Geisterkriegers usw. Das allein rechtfertigt für viele Attentäter, die beispielsweise nicht auf Magie zurückgreifen können, bereits den horrenden Anschaffungspreis. Die individuelle Wirkung muss der Master wohl von Fall zu Fall bestimmen. Salopp gesagt: Fertigkeiten und Fähigkeiten, worauf theoretisch jeder Charakter bei RdW Zugriff hat, sind auch weiterhin möglich. Aber ein Heiler wird zur Heilung dieses Giftes an sich selbst ernsthafte Schwierigkeiten bekommen...

Zwerge sind gegen Tullmadrôn immun, sie brauchen keine RZ abzulegen.

RZ 2: +50

Wirkung: -6 auf alle Attribute, was sich auf die von ihnen beeinflussten Werten auswirkt; dumpfes Schmerzgefühl und leichte Halluzinationen bei -1W8 VIP/ZE

Beginn: 3 ZE

Dauer: 25 min

Preis: 3.000 TG

Herstellung: GGH +12

Verkorkte Liebe (E)

Von diesem Aphrodisiakum glaubt man, dass es amouröse Leidenschaft entfachen kann, was jedoch nur ein Teil der Wahrheit ist. Dieses Gift verursacht Verbrennungen und Bläschenbildung im Verdauungs- und Harntrakt, was das Opfer durchaus während des Aktes stimulieren kann. Während es also die Leistung erhöhen kann, kann verkorkte Liebe durch Krämpfe und Zuckungen beim Opfer jedoch auch tödlich sein. Die stimulierende Wirkung tritt in jedem Fall unverzüglich ein. Misslingt jedoch nach einer Stunde die RZ, ist das Opfer 1W10 ZE durch Krämpfe und Zuckungen wie paralytisiert. Danach muss dem Opfer eine weitere RZ gelingen. Misslingt auch diese, stirbt es. So schnell wird aus verkorkter Liebe verkorkte Liebe (*fünf Euro in die schlechte Wortspielkasse für den Autor!*).

RZ 2: +0

Wirkung: erhöht die Leistung beim Geschlechtsakt; bei Misslingen der RZ jedoch 1W10 ZE Paralyse durch Zuckungen und Krämpfe; bei Misslingen einer weiteren RZ tritt danach der Tod ein.

Beginn: sofort (Stimulierung)/1 h (Zuckungen)

Dauer: W10 ZE/Tod

Preis: 400 TG

Herstellung: GGH +5

Zyanid (AE)

Zyanid, auch manchmal Cyanid genannt, wird aus Lorbeeren, Bittermandel sowie den Kernen von Pflaumen-, Aprikosen-, Kirschen- und Äpfelsamen gewonnen. Es ist ein gefährliches Gift und kann einen Menschen schnell töten. Nach der Einnahme oder Einatmung einer entsprechenden Dosis und Misslingen der RZ stirbt das Opfer innerhalb von (RZ 2 / 10) Minuten.

RZ 2: +30

Wirkung: Opfer stirbt nach (RZ 2 / 10) Minuten

Beginn: sofort

Dauer: Tod

Preis: 500 TG

Herstellung: GGH +10