



Six Magic Circles Nr. 05

- RdW-Fanzine von Spielern für Spieler-



Aufstiegsklassen
des Waldelfen



Neue Experimente
des Alchimisten



Editorial

Habt Ehrfurcht vor dem Baum, er ist ein einziges großes Wunder, und euren Vorfahren war er heilig. Die Feindschaft gegen den Baum ist ein Zeichen von Minderwertigkeit eines Volkes und von niederer Gesinnung des einzelnen.
- Alexander Freiherr von Humboldt

Diesem geflügelten Wort sind auch wir von der SMC-Redaktion gefolgt und haben unser Augenmerk in der fünften Ausgabe der SIX MAGIC CIRCLES auf die Wälder von Tanaris gerichtet oder vielmehr darauf, wer und was sich dort alles verbirgt.

Einige Mysterien und sicherlich manche Geschichte armer Reisender oder allzu mutiger Holzfäller werden ihre Antwort finden durch die zwei Aufstiegsklassen der Waldelfen. Der Wegewächter stellt hierbei eher die kriegerische Variante der Verteidiger und Rächer des Waldes dar. Der Weg hin zum sagenumwobenen und mysteriösen Baumsänger mag wohl beschwerlicher sein, aber die Mühe lohnt sich. An beiden Klassen haben wir lange gefeilt und sie bereits in der Winterkampagne getestet. Aber ich will nicht zu viel verraten. Doch nicht nur die legendären Elfen des Waldes sollen näher beleuchtet werden, sondern auch die Kultur dieses Volkes und welche Eigenheiten sich daraus ergeben. Und für die Spielleiter unter den Lesern haben wir auch wieder einen interessanten NSC beigefügt.

Doch was halte ich den geneigten Leser hier noch weiter auf!
Viel Spaß beim Lesen der bereits genannten Themen und natürlich unserer weiteren Rubriken.

Iljardas Nocturnis

Impressum

SIX MAGIC CIRCLES

Ausgabe Nr. 5, 01/2015

Fanzine des Fantasy-
Rollenspiels
„RUF DES WARLOCK“

Redaktion:
Iljardas, Antreju Waldgespenst
azzki-k3r und Medivh

Coverentwurf:
Iljardas, Tyralion

Das SIX MAGIC CIRCLES-Logo:
Iljardas

Satz & Layout:
Medivh

Redaktionsadresse:
www.ruf-des-warlock.de
[Die Lehrhallen von G'omth](#)

Ruf des Warlock ist ein eingetragenes Warenzeichen des Games-In-Verlages. Die Verwendung dieses Titels im Rahmen dieser Zeitschrift stellt keine Verletzung des Copyrights seitens der Herausgeber dar. Alle Rechte liegen beim Hersteller und den Autoren.

Diese Zeitschrift enthält mehrere, unter Umständen copyright-geschützte Bilder, Darstellungen und Zeichnungen. Diese werden das Einverständnis der Rechtsinhaber voraussetzend verwendet. Sollten Einwände der Rechtsinhaber bestehen, werden betroffene Darstellungen umgehend entfernt.

Die Autoren dieser Zeitschrift verfolgen keinerlei kommerzielle Absichten. Daher bitten wir bei Copyright-Verletzungen von rechtlichen Schritten abzusehen und Kontakt mit den Verantwortlichen aufzunehmen.

This magazine contains several, perhaps copyright-protected pictures, representations and designs. These are used presupposing the agreement of the holders of the copyright. If any holder of a copyright should have objections, the representation(s) concerned will be removed immediately.

The authors of this magazine do not pursue any commercial intentions. Therefore we ask to refrain with copyright injuries from legal steps and to contact the responsible persons.

Charaktersektion

Die mysteriösen Waldelfen von Tanaris verbreiten sich in den meisten Wäldern der Flachen Welt, mit dem Herzstück im Wald von Metraton in Kal'barna. Ist der Waldelf an sich bereits ein begabter und tödlicher Bogenschütze sowie passabler Zauberkundiger, so lassen neuste Erkenntnisse der Forschung den Schluss zu, dass zwei Vertreter dieser Spezies gibt, die in diesen hervorstechendsten Bereichen elfischer Fähigkeiten nochmals um einige Stufen mehr brillieren.

Mehr darüber ab Seite 3

Kreaturensktion

Im Fahrwasser der Waldelfen findet sich dieses Mal ein Beitrag über die tierischen und magischen Bewohner der Wälder aus der ANIMALIA PARADOXA, jenem Kompendium der Kreaturen aus der Großen Bibliothek von G'omth. Oh ihr armen Ahnungslosen und Arglosen, die ihr die Wälder zu euren Zwecken betretet, nehmt euch in Acht!

Mehr darüber ab Seite 15



Regelsektion

Die Regelsektion beschäftigt sich dieses Mal mit einem recht stiefmütterlich behandelten Thema, das gleichsam der Flut an Zutaten und Experimente (s.u.) Aufschwung gibt: Giften. Diese Werkzeuge der Hinterhältigen und Meuchler, aber auch etlicher tierischer Gesellen, werden näher erläutert und finden ihren Niederschlag im prall gefüllten Anhang in Form einer erweiterten Basarliste.

- Basarliste
- Gifte

Mehr darüber ab Seite 41

Zaubersektion

In dieser Zaubersektion öffnet die Gelehrtenstube ihre Pforten und ergießt 31 neue Experimente für Alchimisten sowie 26 neue Zutaten auf den Markt von Nephtis.

Einige dieser Experimente haben einen dunklen Beigeschmack und sind sicher nicht überall auf der Flachen Welt legal.

- Neue Experimente
- Mehr darüber ab Seite 26

Weitere Inhalte

Material gibt es genug und einige Inhalte davon finden regelmäßig Einzug in das Fanzine, so beispielsweise NSC-Beschreibungen, Tanaris-News oder auch Kurzgeschichten. Diese finden sich über das Fanzine verteilt zwischen den ständigen Sektionen.

Editorial auf Seite 1
Tanaris-News ab Seite 25
NSC-Beschreibung ab Seite 24
Nachwort auf Seite 34

Charaktersektion – Seite 3

Kreaturensktion – Seite 15

NSC-Sektion – Seite 24

Zaubersektion – Seite 26

Regelsektion – Seite 41

Die Blätter an den Bäumen der kleinen Lichtung raschelten leise im sanften Wind des aufziehenden Herbstes. Nur wenige dichte Wolken zogen langsam über den ansonsten in einheitliches Grau getauchten Himmel, so dass es zwar selbst in den frühen Morgenstunden schon hell war, es aber kaum sichtbare Schatten gab, da sich die Sonne lediglich als milchiger Fleck zeigte.

Immerhin war der sonst sehr dicht aufziehende Bodennebel am heutigen Tage kaum mehr als ein knöchelhoher Film, der im Begriff war, sich zurückzuziehen. Der Nebel war es maßgeblich, der die Jagdgruppe der Goblins in den letzten Wochen zahlreiche ihrer Brüder gekostet hatte. Das und der Umstand, dass sie selbst vom Jäger zum Gejagten wurden.

Doch was blieb ihnen für eine Wahl?

Sie mussten im angrenzenden Wald zum Lager Beute jagen, um essen zu können. Hierher in das hohe Hüggeland so kurz vor den Gebirgsketten verirrten sich nur die wenigsten Wanderer, Reisegruppen und Handelskarawanen. Die fortgeschrittene Jahreszeit machte die Suche nach einem neuen Lager für den ganzen Stamm unmöglich und so waren die fetten Hirschherden die lukrativsten Ziele. Doch auf freiem Felde waren diese viel zu schnell, selbst für auf Wölfen berittene Goblinjäger. Man musste sie im Wald stellen.

Das stellte normalerweise auch kein großes Problem dar, da Goblins geübte Waldbewohner sind. Doch dieses Mal war der Stamm wohl verflucht. Seit Wochen schon kehrten vereinzelt Jäger oder ganze Jagdtrupps nicht mehr zurück. Die Nahrung wurde knapp, immer öfter brach Streit vom Zaun und der Umstand, dass bislang nicht einmal die Leichen der Verschollenen gefunden wurden entspannte die Stimmung im Goblinstamm nicht gerade. Der Schamane Kritzik sprach bereits offen von einem verfluchten Wald und dass der Stamm den Winter nicht überleben würde, wenn man die Waldgeister nicht besänftigen oder loswerden könnte.

Sparlok, der oberste Schleicher, spie aus und ergriff seinen schwarzen Kurzbogen fester. Speichel troff ihm noch vom Mundwinkel, er wischte ihn einfach mit dem Handrücken weg, als er die Bäume und Sträucher der kleinen Lichtung misstrauisch beäugte. Er wandte sich zu seiner kleinen Jagdgruppe von sechs erfahrenen Goblinjägern um.

„Also gut Leutä, da Häuptling meint's ernst. Extraportion für jed'n, der'n Hirsch erledigt und leb'nd zurückkommt.“

Sparlok hielt kurz inne und dachte über das Gesagte nach, dann blickte er sich fragend um.

„Wo is' Gritlak?“

Die verbliebenen fünf Goblins sahen sich nun ebenfalls fragend nach ihrem verschwundenen Kameraden um.

Der Wind blies erneut sanft durch die Bäume und Sträucher, ein leises Rascheln der sich langsam herbstlich färbenden Blätter erzeugend. Von den höchsten Ästen und Baumspitzen lösten sich einige der schwächeren Blätter ab und segelten langsam zu Boden.

Ein schmatzendes Geräusch ertönte, als ein eleganter Pfeil in die Brust eines überraschten Schleichers hämmerte. Der trüfäugige Goblin blickte überrascht

auf die Pfeilspitze, verdrehte die Augen und fiel hintenüber auf den weichen Boden der Lichtung.

Noch ehe er aufschlug sank ein zweiter Schleicher mit einem weiteren Pfeil in seinem linken Auge in die Knie, den Schaft mit einer Hand umklammernd.

„Vadammt!“ brüllte Sparlok und sprintete auf den Waldrand zu, um in Deckung zu gelangen.

Nur einem seiner Kameraden gelang dies ebenfalls, wenige Meter von ihm entfernt. Keuchend verbargen sich die beiden und betrachteten die Umgebung, böseartig gezackte Pfeile auf die kruden Kurzbögen aufgelegt und gespannt.

Vier Goblinleichen lagen auf der Lichtung, aus ihren verdrehten Körpern ließen sich keine Rückschlüsse mehr auf die Position des oder der Schützen ziehen.

Sparlok und Kertik blieb jedoch keine Zeit zum Verschnaufen. Eine schlanke Gestalt ließ sich aus dem Baum über Kertik fallen und landete ungebremst auf dem Goblin, um ihn faktisch unangespitzt in den weichen Waldboden zu rammen. Das letzte, was der oberste Schleicher Sparlok in seinem ganzen, hinterhältigen Goblinleben sah, war der elegante, gespannte Bogen der schlanken, in erdige Töne gewandeten Kreatur, der einen Pfeil auf ihn losließ.

Der letzte Goblin sank mit einem erstickten Gurgeln, verursacht durch den Pfeil in seinem Hals, zu Boden und hauchte sein Leben aus. Noch ehe das erste Blatt von den Baumkronen seinen sanften Fall zu Boden beendet hatte, war alles vorbei.

Kein weiterer Pfeil wurde aus dem Köcher aus Hirschleder gezogen. Stattdessen ließ die schlanke, hochgewachsene Gestalt den Bogen aus hellem sinken und zog lautlos ein leicht gekrümmtes Schwert.

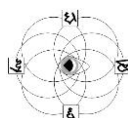
Andhiliel Nachtlid erlaubte sich kein Lächeln, als sie der sich glucksend unter ihr windenden, jedoch aufgrund ihres zerschmetterten Körpers wehrlosen Kreatur die Klinge über die Kehle zog. Die Elfe mit den hellblonden Haaren zog ihre Gesichtsmaske herunter, um besser atmen zu können, setzte sie aufgrund des Gestanks der Goblins jedoch zügig wieder auf. Nun würde ihre grimme Arbeit weitergehen. Sie wird die Goblins nun nach und nach zu verschiedenen Stellen des Waldes bringen, von denen sie wusste, dass dort zahlreiche Wildschweinrotten unterwegs waren. Bis zum Morgengrauen würde man von den kleinen Frevlern nichts mehr finden außer ihrer Ausrüstung, und von der wusste die Elfe auch, wo sie niemand aufspüren würde.

Bedacht darauf, ihre Spuren zu verwischen, machte sie sich an die Arbeit. Verglichen mit der Jagd auf Dämonen waren Goblins beinahe eine leichte und willkommene Abwechslung.

Noch ein, zwei dieser Jagdtrupps und die Goblins wären verzweifelt genug, um entweder in größerer Zahl den Wald zu durchkämmen oder genug Fehler zu machen, um ihr selbst im Lager des Stammes zahlreiche Lücken zu bieten.

Der Schamane müsste zuerst fallen. Dann wäre der Rest keine große Herausforderung mehr.

Und dann ... dann wäre der Wald vorerst wieder sicher.



Die Wälder von Tanaris sind ein unheimlicher und für viele feindseliger Ort. Unzählige Wanderer, Holzfäller, Köhler und Reisende sind schon durch Wälder gereist, nur um irgendwelchen Verlockungen abseits des Weges zu folgen, in Jagdmeuten heimischer Raubtiere zu geraten oder auf sonstige Weise mysteriös zu verschwinden, auf dass niemals jemand wieder von ihnen hören wird.

Doch es gibt jene Wesen, denen die Wälder heimisch und heilig sind. Wie kaum zweite kennen sie sich aus unter dem grünen Blätterdach und allzu oft sind sie es, die dem Frevler am Wald ein rasches Ende bereiten.

Der Wegewächter (Aufstiegsklasse des Waldelfen)

Nur wenig dringt aus den großen Wäldern von Tanaris nach außen in die Dörfer und Städte, in denen jeder seinem eigenen geschäftigen Treiben nachgeht. Noch weniger hingegen ist über jene bekannt, die sich den Bedürfnissen der Wälder verschrieben haben.

Gerüchte wurden innerhalb der letzten Jahrzehnte laut über Baumsänger der Waldelfen, jene verschrobene Waldmagier, die sich um das Gesetz der Natur im Wald sorgen und Frevler mit ihrer natürlichen Magie und der Unterstützung der Tiere und Waldgeister vertreiben.

Im Gegensatz zu jenen Gesellen verhalten sich die Wegewächter weniger launisch, aber keinesfalls weniger effektiv. Ihr Fachgebiet ist jedoch nicht das der Magie, das sie größtenteils aufgegeben haben, sie sind weitaus besser darin, jeden Stein in ihrem Waldgebiet zu kennen, über die Wege zu wachen und Eindringlinge mit Pfeil und Bogen zu vertreiben. Wegewächter sind die gehobene Klasse der Waldläufer, von denen es ja zahllose auf der Flachen Welt gibt. Menschen, Erendari und Elfen, die sich dem Wald oder der Natur im Allgemeinen verschreiben und breite Erfahrungen in der Wildnis vorweisen können, wie beispielsweise die Trapper oder die zwergischen Prospektoren.

Wegewächter jedoch können stundenlang auf Ästen in Baumkronen verharren, in einen Mantel aus Blättern gehüllt und von ihren Feinden ungesehen. Der Pfeilhagel, den sie schließlich entfesseln können, ist tödlicher als alles Bekannte. Man hörte schon von Wegewächtern, die ohne große Anstrengung auf 120 Schritte Entfernung einen Haselnusszweig spalten konnten. Mit ihren Bögen, die sie fast aus-

schließlich verwenden, erreichen diese grimmigen und wortkargen Waldelfen einen bisher unbekanntem Grad an Tödlichkeit.

Manchmal werden sie zum Schutz ehrwürdiger

Baumsänger abberufen, sie sind aber auch oft Anführer einzelner Waldläufergruppen der Waldelfen. Erzählungen zufolge gibt es jedoch im Wald von Metraton ein gesondertes Kader dieser Wegewächter, das sich der Wache über die Lichtung des Goldenen Herbstes verschrieben hat, die Sentinels. Man sagt, kein einziger Feind hat die Lichtung jemals entweicht, nicht einmal zur Zeit des Trennungskrieges vor 2.000 Jahren konnte einer der reaktionären Waldgeister unter Mrokthuus Kommando diese erreichen.

Oft kommt es zwischenzeitlich auch vor, dass Wegewächter die Reise über die Flache Welt wagen. Sei es, um von einer Sippe zu einer anderen zu reisen, um seltene Kräuter für Baum-

sänger zu beschaffen, um Beschlüsse des Sippenrates auszuführen oder einfach nur, um andere Wälder kennen zu lernen. Denn anders als die Baumsänger fühlen sich die Wegewächter nicht einem einzigen Wald angehörig sondern allen Wäldern der Flachen Welt, was sie bereits zu recht weltoffenen Elfen in dieser Richtung macht, falls dieser Begriff angebracht ist.

Literatur kann hier keine gesonderte angegeben werden, da über die Wegewächter noch weitaus weniger bekannt ist als über die Baumsänger. Jedoch findet sich in einem Kompendium ein Abschnitt über diese besonderen Wildnisburschen der Waldelfen: "Waldläufer in allen Ländern" von Yarmelia Ysenrief, 466 T.Z., Aphorat.

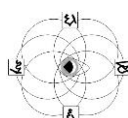
Steckbrief

Mindestvoraussetzungen
 KÖRPERKRAFT = 24, GEWANDTHEIT = 21, muss mindestens die 10. KEP-Stufe erreicht haben; muss von einem Sippenführer zum Wegewächter berufen worden sein; darf kein Doppelcharakter mit Zak sein

Vorteile
 Kann exzellent mit Schusswaffen umgehen; ist besonders gut bei Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten; erhält im Wald Vorteile; INS +2; Bonus-KAP +40; macht vor dem Kampf eine TAK-Probe -1

Einschränkungen
 Als Rüstung nur noch bis LR, als Nahkampfwaffen nur noch SW und S; als Fernkampfwaffen nur noch Dolche, Wurfmesser, Speere und Bögen; Einschränkungen bei Magie; behält ansonsten die Einschränkungen des Waldelfen.

RZ: behält die RZ des Waldelfen



Der Wegewächter im Spiel:

Eine Grundvoraussetzung für den Wegewächter lautet, dass er von einem Sippenführer zu einem eben solchen berufen worden sein muss. Was sich dahinter verbirgt hat Ähnlichkeit mit den Voraussetzungen zum Warlord. Sich würdig zu erweisen besteht nicht nur im Erreichen der 10. KEP-Stufe, sondern ist ein individuell geprägter und daher recht schwammiger Begriff. Üblicherweise muss der Waldelf bemerkenswerte Fähigkeiten im Wald bewiesen haben, sei es bei der Orientierung, Tarnung oder bei Kämpfen im Wald. Besonders beliebt ist der Kampf gegen Frevler wie Orks, Goblins, Untote, Dämonen und sonstige Feinde des Waldes.

Sippenführer, quasi die „Häuptlinge“ von Elfensippen, werden eines solch hingebungsvollen Waldelfen durchaus gewahr und sie nach einer gewissen Beobachtung auch zum Wegewächter ernennen. Als solcher ist der Waldelf nicht an einen bestimmten Wald oder eine bestimmte Sippe gebunden, sondern kann sich natürlich „frei“ bewegen. Ortsgebundenheit wäre für das Abenteuererleben auch kontraproduktiv.

Wegewächter erhalten einen Bonus auf folgende Fertigkeitswerte:

- Laufen, Geräuschloses Handeln, Orientierungskunst je +2
- Klettern/Balancieren, Verbergen, Naturbeobachtung je +4
- Lauschen, Fährten lesen je +1

Diese Boni sind – im Gegensatz zum normalen Fertigkeitsystem – neben der maximalen Höhe von 27 auch so zu verstehen, dass sie auch als Bonus für Proben verwendet werden können, auf die ein Malus besteht, also gemäß dem Übersteigerungssystem der BM 3, S. 20 f.

Eine Kombination aus beidem ist nicht möglich, so kann der Wegewächter bei seiner „Erschaffung“ nicht zuerst Naturbeobachtung mit 2 Punkten auf 27 anheben und die restlichen beiden Punkte noch als Bonus für +-Proben in Anspruch nehmen. In einem solchen Fall verfallen die restlichen Punkte ersatzlos, also entweder Anheben der Fertigkeit oder Verwendung als Bonus bei +-Proben.

Außerdem kann der Wegewächter noch 250 Fp auf folgende Fertigkeiten verteilen:

- Laufen – Schwimmen und Tauchen – Klettern und Balancieren – Reiten – Geräuschloses Handeln – Verbergen – Lauschen – Naturbeobachtung – Tarnen
- Orientierungskunst – Fährten lesen – Pflanzenkenntnisse – Tiere zähmen.

Die Steigerung der Fertigkeiten geschieht nach dem üblichen Schema, nicht verwendete Fp verfallen, sie können nicht aufgespart werden.

Der Wegewächter beherrscht außerdem die Kopfgeldjäger-Fertigkeit „Geschickt fallen“ (vgl. RW, S. 130).

Misslungene Proben im Bereich Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten darf der Wegewächter grundsätzlich einmal wiederholen (Ausnahme s.u.). Das zweite Ergebnis ist in jedem Fall bindend, auch wenn die Probe erneut misslungen ist, sogar, wenn der Wegewächter aus einem Doppelcharakter des Waldelfen in Kombination mit einem Wanderer hervorgeht.

Walderfahren: Nachdem sämtliche Abzüge für Proben auf Laufen, Geräuschloses Handeln, Orientierungskunst, Klettern, Naturbeobachtung und Tarnen bekanntgegeben wurden, werden diese für den Wegewächter halbiert. Bonuspunkte für +-Proben werden vorher in die Abzüge eingerechnet.

Dies gilt für die vorgenannten Proben jedoch nur dann, sofern sie den Wegewächter in einem Wald betreffen. Im Gegenzug erleidet der Wegewächter auf die genannten Fertigkeiten einen Malus von +5 in urbaner Umgebung. In unterirdischen Anlagen verdoppelt sich dies auf einen Malus von +10, wobei der Master hier variieren kann und gehalten ist, zwischen natürlichen (Höhlen) und künstlichen unterirdischen Anlagen (Zwergenstädte) zu unterscheiden. Letztere sind für den Wegewächter sicher noch eine Spur unbequemer. Hier darf der Wegewächter misslungene Proben im Bereich Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten auch nicht wiederholen.

Scharfe Augen: Der Wegewächter hat ein derart geschultes Auge, dass für ihn die Entfernungstabellen für Bögen modifiziert werden. Er darf bei der Ermittlung des Malus auf die Fertigkeitsprobe „Kampf mit Schuss- und Wurfaffen“ bei der Verwendung von Kurzbögen die Zielgröße um 1 höher veranschlagen. Aus einem winzigen Ziel wird also ein kleines etc. Bei sehr großen Zielen wird der Malus lediglich um 1 reduziert, der Einfachheit halber.

Speziell den Langbogen beherrschen die Wegewächter jedoch weitaus besser, weshalb für sie hier folgende Entfernungstabelle gilt:

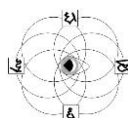
Langbogen (1 ZE Spanndauer)					
Entfernung	Zielgröße				
	winzig	klein	mittel	groß	Sehr groß
extrem nah	+1	0	0	-1	-4
nah	+2	+1	+1	0	-2
durchschnitt.	+4	+3	+2	+1	0
überdurch.	+6	+5	+4	+3	+2
weit	+8	+7	+6	+5	+4
extrem weit	+10	+9	+8	+7	+6

Auf die Entfernungsgrößen nah und extrem nah darf der Wegewächter seinen W%-Wurf halbieren. Er darf hierbei auch zweimal würfeln, allerdings nicht die üblichen 10% vom Ergebnis abziehen. Er kann sich jedoch auch dazu entscheiden, das Trefferergebnis ganz normal zu ermitteln.

Gelingt dem Wegewächter eine GE-Probe gegen halben Wert, so darf er die ZE Spanndauer ignorieren, die er für einen Bogen benötigen würde. Allerdings wird die Fernkampf-Initiative für einen solchen Schuss derart berechnet, dass der Wegewächter seinen „Kampf mit Schuss- und Wurfaffen“-Wert nicht dazu addieren darf. Die Formel lautet in einem solchen Fall also TAK + INS + BE.

Der Malus, den andere Charakterklassen erhalten, wenn sie aus der Bewegung heraus (z.B. beim Gehen oder Laufen) schießen würden, wird beim Wegewächter halbiert.

Außerhalb der geltenden Regeln für Traglast werden sein Bogen sowie Köcher mit Pfeilen für den Wege-



wächter so behandelt, als wären sie am Körper getragene Kleidung (ihr Gewicht wird zur Berechnung der Traglast also halbiert). Dies gilt ausschließlich für Bögen und Pfeile. Andere Fernkampfswaffen werden wie gehabt behandelt.

Um es noch einmal klarzustellen: Wegewächter dürfen im Fernkampf ausschließlich Dolche (Dolch, Tino-rischer Dolch, Gandramesischer Dolch, Schwerer Dolch, Sax), Messer (Gorn'sches Wurfmesser, Zwil-lingsmesser), Pilum (Wurfspeer, Wurfspieß, Pilum) und Bögen (Kurzbogen, Amazonenbogen, Komposit-bogen, Langbogen, Kodyobogen, Langer Kriegsbo-gen, Elfenbogen) verwenden. Sie verlieren auch den Vorteil, den sie eventuell als Doppelcharakter bezüg-lich Sonderwaffen (z.B. Kriegsbola) genießen.

Gleichgültig, mit welchem Charakter der Waldelf eventu-ell einen Doppelcharakter gebildet hat, die Ein-schränkungen der Aufstiegsklasse bleiben erhalten.

Der Wegewächter verwendet von allen **Elfenzaubern** nur noch eine sehr geringe Auswahl, die ihn bei seiner „Arbeit“ im Wald unterstützen soll. Diese werden im Folgenden aufgelistet, alle anderen Zauber werden für Wegewächter gestrichen:

- Das Chamäleon der Zoraima
- Der Nebel des Sharannir
- Tindalos' Schutz vor Schusswaffen
- Pater Zuns Heilen leichter Wunden
- Lamsars Sprache der Tiere
- Sheonans Giftimmunität
- Meldorffs Erspüren von Lebewesen
- Der Blattschuss von Guatama
- Bill Denbroughs Rufen der Waldgeschöpfe
- Erendar Walters Pflanzenanalyse
- Das Hellhören von Bianca der Hexe
- Die erträgliche Leichtigkeit des Milan
- Phineas' Schweigen der Hämmer
- Sheonans Neutralisieren von Gift
- Hastads Spinnenklettern
- Zips Wunder der Unterwasseratmung
- Der Wasserläufer von Zwölf dem Elf
- Pater Zuns Heilen schwerer Wunden
- Rhett Butlers „Vom Winde verweht“
- Ellemirs Körpertrick
- Darjan Nakis Regeneration
- Die Reinkarnation des Sharannir
- Die schwache Rüstung der Andhiliel (SMC #4)

Ferner beherrschen ausschließlich Wegewächter den nachfolgend aufgeführten Zauber (in Klammern die Kategorie des Zaubers):

Reynar Weidenzweigs Elementarschuss (5a)

ZP: 40 (WE, nur für Wegewächter)

WEP: 200

ZAP: 30, dann 15 pro ZE

BMKP: 42

WD: 5 ZE

RW: /

Besonderheit: /

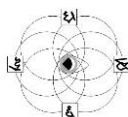
RZ: #

Die Wegewächter der Waldelfen sind die Besten ihres Volkes im Umgang mit Pfeil und Bogen. Ihre Natur-verbundenheit erlaubt es ihnen sogar, die Macht der Elemente in ihren Bogen zu legen.

Beim Ablegen der KF-Probe kann sich der Waldelfen-Wegewächter ein Element aussuchen, das fortan während der WD seine Fernkampf-Treffer bestimmt. Es kann immer nur ein Element gleichzeitig wirken, während der WD darf nicht ein anderes Element her-angezogen werden. Folgende Auswirkungen verursa-chen die Pfeile während der WD dann:

1. **Das Element des Feuers:** Der Elf darf zur Be-stimmung des Schadens viermal würfeln (beim Langbogen also z.B. 4W8) und die Würfe addie-ren. Zudem besteht die Gefahr des Feuerfangens nach den üblichen Regeln.
2. **Das Element des Wassers:** Die Pfeile werden mit einem Kältezauber versehen. Die eiskalten Pfeile, die einen Gegner treffen, rufen Kälteverbrennun-gen hervor, was mit einem um 2W20 erhöhten Schaden dargestellt wird. Das Opfer legt eine RZ-Probe Nr. 2 ab. Ob sie misslingt oder nicht ist unerheblich, wirft das Opfer dabei aber einen Pasch, erstarrt es zur Eisstatue. Dies kann durch norma-les Auftauen behoben werden (bei Temperaturen um 20 Grad dauert dies W12+2 ZE). Wird es je-doch vorher durch Gewalteinwirkung zerstört (es müssen SP dafür aufgebracht werden, die den dreifachen verbleibenden VIP des Opfers entspre-chen; SW und S verursachen nur halben Scha-den), ist es nicht wiederzubeleben.
3. **Das Element der Erde:** Die Pfeile des Elfen wer-den hart wie Stein und treffen auch so ähnlich. Der SF einer nichtmagischen oder nichtnatürlichen Rüstung darf nur zur Hälfte herangezogen werden. Trifft der Pfeil, so ist damit automatisch ein Kno-chenbruch verbunden, der Master entscheidet die genauen Auswirkungen. Der Gegner erhält jedoch einen Bonus von 1 auf die BE-Probe gegen einen solchen Pfeil.
4. **Das Element der Luft:** Schnell wie ein Blitz rasen diese Pfeile durch die Luft auf ihre Opfer zu, so dass ihnen kaum noch auszuweichen ist. Der Ma-lus auf die BE aufgrund der Entfernung (und ggf. auch auf die INS – Master entscheidet) wird ver-doppelt. Der Elf darf jedoch zur Bestimmung des Trefferergebnisses nicht 2W100 werfen sondern nur einen.

Die Pfeile gelten als magische Geschosse. Ihre magi-sche Wirkung kann mit „Schutzkugel vor Zauberei“ aufgehoben werden – nicht jedoch der Treffer an sich.



Der Baumsänger unterscheidet sich eklatant von bisherigen Charakterklassen. Nicht nur bringt er hohe Voraussetzungen mit, einer seiner größten Vorteile ist zudem einer seiner größten Nachteile und macht ihn sehr schwierig zu spielen. Dazu kommt, dass seine Ortsgebundenheit nur allzu oft Abenteuerreisen verhindert. Das rückt den Baumsänger doch sehr in den Bereich des Feuerherrschers, der ebenso wie diese Aufstiegsklasse des Waldelfen seine wahre Macht ebenfalls eher bei einem Heimspiel als im Außendienst unter Beweis stellen kann. Dennoch bietet der mysteriöse Baumflüsterer zu viele gute Ansatzpunkte, Ideen und liebevolle Details, um ihn vorzuenthalten. Insofern sei der Baumsänger dem findigen Master als Werkzeug an die Hand gegeben, als weiser know-it-all-Ratgeber für naturverbundene Spielergruppen, als Naturgewalt, mit der es für Dritte ausgleichend diplomatisch umzugehen gilt oder gar als wütender Antagonist, vielleicht sogar für eher dunkel angehauchte Gruppen.

Aber vielleicht kennt der geneigte Leser auch Gründe dafür, dass so ein Baumsänger in den Händen eines fähigen Spielers doch auch weite Reisen antreten kann. Tanaris ist weit und auch die Forscher und Gelehrten aus den Schreibstuben von G'omth nehmen nicht in Anspruch, jeden Winkel bis ins Detail erforscht zu haben. Eine Mammutaufgabe! Doch wer weiß, vielleicht soll das ja Ihr Baumsänger übernehmen? Sicherlich sind dann einige Modifikationen notwendig, doch dem Master sollte auch so klar sein, welche Macht er – als SC oder NSC – in sein Abenteuer oder seine Kampagne entlässt.

Der Baumsänger

(Aufstiegsklasse des Waldelfen)

Gelten Waldelfen unter den Elfenrassen bereits ohnehin schon als etwas verschrobene Naturburschen mit übersteigter Verehrung von allem möglichen Grünzeug, so heben sich die mystischen Baumsänger darunter ganz besonders hervor.

Diese seltsamen Elfen fügen sich wie kein Zweiter in den Wald ein. Sie kennen seine Bedürfnisse und seinen Willen, und jeder, der dem Baumsänger erzählen will, dass ein Wald ja wohl unmöglich so etwas wie ein eigenes Bewusstsein besitzen kann, muss Glück haben, wenn er ihm im Sommer begegnet. Dann neigen die Baumsänger nämlich dazu, gut gelaunt und nachsichtig zu sein, weshalb derjenige vielleicht auch mit dem Leben oder zumindest ohne bleibende Schäden davonkommt. Überhaupt scheinen diese sehr naturverbundenen Elfen Stimmungsschwankungen zu unterliegen, die sich verdächtig mit den Jahreszeiten in Einklang bringen lassen. Im Frühling sprühen sie geradezu über vor guter Laune, immerhin erwacht der Wald zu neuem Leben. Im Sommer ist der Baumsänger wie bereits erwähnt am Ausgeglichensten, während man ihm im Herbst und besonders im Winter als Normalsterblicher besser aus dem Weg geht.

Sie sind ständig von einer Aura der Unnahbarkeit begleitet, von den meisten Menschen wird dies ziemlich unfair und kurzzeitig als das verschrobene Einsiedlertum eines ökologisch angehauchten Alternativen verspottet. Wenn Menschen einem Baumsänger überhaupt begegnen, versteht sich. Ihr Auftreten in öffentlicher Gesellschaft ist ungefähr so häufig wie das eines Schwertmeisters. Wozu auch? Alles, was sie benötigen, liefert ihnen der Wald bereitwillig, und alles, was sie geben können oder wollen geben sie ebenso bereitwillig an den Wald zurück. Sie sorgen dafür, dass Tiere ihre ange-

stammten Brut- und Nistplätze erhalten, überwachen den Winterschlaf einzelner Tiere, heilen und ernähren verletzte und kranke Waldbewohner, wo selbst andere Waldelfen diese aus Mitleid töten würden. Meistens beschützen diese Baumsänger auch heilige Orte innerhalb eines von Waldelfen bewohnten Waldes, manchmal aber auch eben solche Orte in Wäldern, die eben nicht von Waldelfen als Heimstatt auserkoren wurden. Immerhin gibt es bedeutsame Haine, seltene Pflanzen und Bäume und dergleichen fast überall

auf der Welt, sogar in der Nähe von bewohnten Ortschaften, so dass gelegentliches Aufeinandertreffen von Mensch und Waldelf, respektive

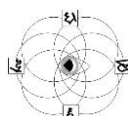
Steckbrief

Mindestvoraussetzungen
WEISHEIT = 30, AUSSTRAHLUNG und KLUGHEIT = 25, muss von einem Baummenschen oder Baumältesten zum Hainhüter berufen worden sein; darf kein Krieger-Doppelcharakter sein

Vorteile
Beherrscht Waldmagie; kann Waldwaffen verwenden; genießt Schutz des Waldes; unterliegt dem Gesetz der Natur

Einschränkungen
Außer seinen Waldwaffen keine Waffen der SK-Gattung mehr erlaubt; unbedingte Loyalität mit allen Tieren und dem Wald; unterliegt dem Gesetz der Natur.

RZ: behält die RZ des Waldelfen



Baumsänger, nur wenig zur Völkerverständigung beiträgt.

Allgemein bekannt ist jedenfalls, dass Baumsänger wie selten andere Waldelfen, die von ihren elfischen Verwandten übrigens Alagthonden genannt werden, sich aber selbst in ihrer sanghaften Sprache als Alagi bezeichnen, ein Band zu Tieren und anderen Waldbewohnern geknüpft haben. Der Baumsänger scheint stets über die Vorgänge in "seinem" Wald unterrichtet, man kann davon ausgehen, dass er es sich weitaus öfter zur Gewohnheit gemacht hat, ein kleines Schwätzchen mit der Amsel aus der Nachbarschaft zu halten. Aber die Fähigkeit, die am Meisten zu ihrem mystischen und vor allem Vorsicht weckenden Ruf in der Gesellschaft beiträgt, ist wohl jene, die mächtigsten Kreaturen und andere Geister des Waldes rufen zu können. Diese haben im Volksmund viele verschiedene Namen, der Gelehrte spricht jedoch von Rigaz-Bären, Shiraz-Wölfen, Irrlichtern, Dryaden und Baummenschen.

Kann man sich mit Irrlichtern gerade noch so arrangieren, so heißt es bei Dryaden, Baummenschen und den anderen Kreaturen meistens, diplomatisch den Rückzug anzutreten, denn diese Kreaturen sind nur in seltenen Augenblicken gnädig gestimmt, wenn man ihnen überhaupt begegnet.

Man sagt, ein Waldelf wird überhaupt erst durch einen solchen Baummenschen, von denen die eindrucksvollsten wohl die Baumältesten sind, zu seiner neuen Bestimmung als Baumsänger berufen. Dies erscheint nur zu wahrscheinlich, da sowohl diese wandelnden Behemoths als auch der Baumsänger selbst über ähnliche Fähigkeiten verfügen, wenn auch der Waldelf kein so schrecklicher Kämpfer ist, der kaum bezwingbar erscheint und seine Gegner durch bloßes Auftauchen massenweise in die Flucht schlägt.

Das braucht der Baumsänger aber zugegebenermaßen auch überhaupt nicht zu sein, da er auf die Verbündeten des Waldes zurückgreifen kann. Viele bezeichnen ihn deshalb fälschlicherweise als waldelfischen Tierbändiger, doch man sagt, auch da bestehen Unterschiede.

Wer sich näher mit den Baumsängern beschäftigen möchte, dem empfehle ich das Werk desjenigen Waldelfen, der den gewaltigsten Baumältesten von Kal'Barna persönlich lange Zeit begleitet hat: "Thrakdushs Lehre" von Bragolnarion, 467 T.Z., Kal'Barna.

Der Baumsänger im Spiel:

Diese Aufstiegsklasse noch genauer zu charakterisieren ist beinahe unmöglich. Der Spieler sollte sich dessen bewusst sein, dass er hier eine Naturgewalt in Angriff nimmt, und eine solche zu verkörpern stellt bestenfalls einen schwierigen Balanceakt zwischen interessantem Rollenspiel und tatsächlicher Spielbarkeit dar. Dennoch wollen wir im Folgenden versuchen,

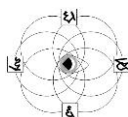
dem Baumsänger etwas von seiner anmutenden Mystik und Unnahbarkeit zu nehmen und ihn in Regeln zu pressen.

Hainhüter: Der Baumsänger ist ein Verbündeter des Waldes. Er bemerkt Frevel gegen sein Revier in einem Umkreis von **ZP-Stufe * 30 Meter**, indem ihm eine Probe auf „Übersinnliche Wahrnehmung“ -2 gelingt. Handelt es sich um weltliche Angelegenheiten wie marodierende Holzfäller oder vergleichbares, so agiert er normal (bzw. nach dem Gesetz der Natur). Geht es dabei jedoch um Zauber wie beispielsweise „Zerstören der Vegetation“ oder zwingt jemand dem Wald und seinen Geschöpfen, der dazu nicht ausersehen ist, seinen Willen auf z.B. durch Zauber wie „Lamsars Macht über die Insekten“, so kann der Baumsänger unabhängig von der Sicht- und Reichweite sofort einen Bannversuch wirken. Dies funktioniert, indem er mit einer weiteren Probe auf **Übersinnliche Wahrnehmung +3** herausfindet, um welchen magischen Frevel es sich handelt, und dann augenblicklich die doppelten Kosten des betreffenden Zaubers mit einer **KF-Probe gegen halben Wert** (oder um die Wert-Würfel-Differenz der KF-Probe des Frevlers erschwert, je nachdem, welcher Wert nachteiliger für den Baumsänger wäre) entrichtet. Zerstörte und beeinflusste Pflanzen regenerieren sich augenblicklich wieder, Waldgeschöpfe und Insekten agieren wieder frei etc. Um Missverständnissen vorzubeugen: der Baumsänger kann nach gelungener Probe auf Übersinnliche Wahrnehmung zur Feststellung des Frevlers einen Bannversuch wirken, er muss aber nicht. Dies liegt im Ermessen des Baumsängers und hängt beispielsweise von der Natur des Frevlers ab, z.B. wenn „Die lebenden Bäume des Kaleg Vogun“ oder „Macht über die Insekten“ zu Verteidigungszwecken gewirkt wird. Ausnahme: Gegen entsprechende Experimente des Alchimisten, Zauber des Geisterschamanen und Disziplinen des Herrn über den träumenden Geist ist auch der Baumsänger machtlos. Die Zauber des Warlock kann der Baumsänger ebenfalls nicht bannen. Aber damit kann er wohl leben.

Das Gesetz der Natur: Wie kaum ein zweites Wesen unterliegt ein Baumsänger den regelmäßigen Intervallen, in denen die Macht der Natur erstarbt und wieder abflaut. Der Volksmund nennt es Jahreszeiten, Waldelfen nennen es den Kreislauf des Lebens.

Mit anderen Worten heißt das, dass der Elf genau so reagiert die Jahreszeiten im Augenblick sind. Im Frühling ist er impulsiv und unternehmungslustig, im Sommer mild und gütig, im Herbst unkonzentriert und nachsichtig, während er im Winter träge und frostig ist. In Werten ausgedrückt bedeutet das für den Baumsänger folgendes:

- Im **Frühling** (ab 01. Taumond) erhält er einen Bonus von 2 auf den KF für alle Wachstumszauber und auf „Rufen der Waldgeschöpfe“, seine Werte für „Übersinnliche Wahrnehmung“, „Naturbeobachtung“ und „Lauschen“ erhöhen sich um 5 (auch als Bonuspunkte bei +-Proben).
- Im **Sommer** (ab 01. Blütemond) relativiert sich langsam wieder alles zum gewohnten Tagesab-



lauf. Der Baumsänger agiert normal, seine Werte werden wie notiert gehandhabt.

- Im **Herbst** (ab 01. Erntemonat) spürt der Elf das Auflösen der Ordnung, den Zusammenbruch der Ruhe und Gewohnheit. Er reagiert manchmal verwirrt und orientierungslos. Sein INS sinkt um 3 Punkte, seine „Orientierungskunst“ wird um 5 erschwert. Er kann in natürlicher Umgebung keine Zauber für Pflanzenwachstum anwenden – Gewächshäuser o.ä. sind also beispielsweise ausgenommen. Seine ST halbiert sich, sobald es darum geht, Wut, Aggressionen und ungewohnte Spontaneität zu unterdrücken
- Der **Winter** (ab 01. Frostmonat) ist für den Baumsänger die härteste Jahreszeit. Er reagiert träge, seine INS sinkt um 4, sein IW zusätzlich um 5. Er ist ziemlich reizbar und handelt oft völlig unvorhersehbar. Der Baumsänger reagiert daher sehr aggressiv auf das respektlose Eindringen und Verhalten von Menschen etc. in seinem Revier. Seine ST für physische Aspekte steigt um 3. Die gleichen Zauber, die er im Herbst nicht anwenden konnte, kann er unter den gleichen Bedingungen immer noch nicht anwenden.

Das macht den Baumsänger nicht einfach zu spielen, da er fast die Hälfte des Jahres irgendwelchen Einschränkungen unterliegt. Irgendwann geht das auch dem Tolerantesten auf die Nerven. Der Baumsänger könnte diese Effekte unterdrücken, da er sie außerhalb des Waldes in ländlicher Umgebung weniger, in einer Stadt fast überhaupt nicht zu spüren bekommt (Masterentscheid). Aber außerhalb von Missionen und Abenteuern ... mal ehrlich, welcher Baumsänger würde sich da wohl freiwillig außerhalb „seines“ Waldes aufhalten?

Schutz des Waldes: Wird ein Baumsänger innerhalb eines Waldes – es muss nicht einmal sein eigener Hain oder Wald sein, s.u. – in einen Kampf verwickelt, so genießt er den Schutz des Waldes. Plötzliche Windstöße lenken Pfeile und Bolzen ab, Kämpfer werden durch Sonnenstrahlen, plötzlich auftauchende Irrlichter oder Äste und Wurzeln im Weg behindert usw.

Dies äußert sich dergestalt, dass Angriffe, ob Fernkampf oder Nahkampf, gegen einen Baumsänger zu

allen anderen eventuellen Modifikationen zusätzlich um +4 erschwert werden, solange der Kampf innerhalb eines Waldes stattfindet.

Außerdem müssen auf der Treffertabelle sofort tödliche Treffer (tödlicher Kopf- oder Halstreffer) wiederholt werden. Besonders im Winter stellt dies manchmal eine willkommene Rettung für den Baumsänger dar. Der Schutz des Waldes funktioniert nicht gegen Zauber und magische Waffen.

Wird der Baumsänger in einem anderen Wald als ‚seinem‘ Wald mit einem Kampf konfrontiert, so muss ihm zunächst eine AUSS-Probe +10 gelingen, um den Schutz zu genießen. Da dieser Wald nicht so vertraut mit dem Baumsänger ist, beträgt der Malus in o.a. Situationen lediglich +2. Außerdem darf er von sofort tödlichen Treffern lediglich 1W4 auf der TT abziehen, statt das Ergebnis wiederholen zu lassen.

Waldwaffen: Nicht nur, dass sich der Baumsänger in alle möglichen Erzeugnisse eines Waldes kleidet, von einem Mantel aus Blättern und Moos bis hin zu einem Stirnband mit Hirschgeweih, er ist auch besonders gut darin, die knorrigsten und härtesten Äste zu finden, die gleichzeitig irgendwie auf geheimnisvolle Weise anmutig und Respekt einflößend aussehen. Das Lachen über den lustigen Waldschrat mit der verdeckten Wurzel vergeht einem Unvorsichtigen aber spätestens dann, wenn der Baumsänger damit kämpfend herumwirbelt.

Seine Stäbe, Äste, Wurzeln etc. zählen als Kampfstab, die einzige Waffe der SK-Gattung, die er noch verwenden darf. Im Frühling und im Sommer erhält der Baumsänger im Umgang damit einen Bonus von 4 auf den AW (beeinflusst auch den Block-AW) und von 5 auf den BSP, im Herbst und im Winter einen Bonus von 3 auf den VW.

Um einen solchen Kampfstab im Wald zu finden und herzustellen muss der Baumsänger eine Probe auf „Naturbeobachtung“ ablegen (wenn er den Ast nicht gleich in die gewünschte Form wachsen lässt), um ihn zu finden. Anschließend legt er eine Probe auf „Instandsetzung von Waffen“ +5 ab, um sich seinen Kampfstab herzustellen. Er benötigt dazu entsprechendes Werkzeug und 2W8+3 Stunden.

Die Zauber des Baumsängers

Die Waldmagie

Was der Baumsänger an besonderer Waldmagie beherrscht, äußert sich auf zwei Art und Weisen. Zum einen werden bestehende Zauber für ihn abgeändert, zum anderen erhält er neue Zauber dazu. Über beidem schwebt jedoch stets das Damokles-Schwert des Gesetzes der Natur, da davon auch teilweise einige Zauber betroffen sind.

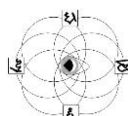
Der Baumsänger erhält bei allen Naturzaubern einen Bonus von 2 auf den KF, zzgl. zu seinem eventuell schon vorhandenen KFB.

Bei der Auflistung der speziellen Zauber des Baumsängers ist in Klammern hinter dem Titel die Kategorie aufgeführt, in welche der Zauber untergeordnet wird.

„Bill Denbroughs Rufen der Waldgeschöpfe“

- Die RW beträgt nun die ZP-Stufe des Baumsängers mal 50 Meter.

„Die lebenden Bäume des Kaleg Vogun“



- Der Baumsänger kann mit diesem Zauber W10+3 Bäume beleben, bei gleichen Kosten. Die RW beträgt 300 Meter, eine weitere KF-Probe ist nicht nötig, die Bäume gehorchen dem Baumsänger aufs Wort. Die WD wird mit 2W20+5 ZE zufällig ermittelt. Das bedeutet, dass für den Baumsänger nun ein Folgespruch möglich ist.



Ruud Kerkens, der fliegende Magier

ZP: 36 (M)
Der Baumsänger erhält nun auch diesen Zauber, womit er sich allerdings nur innerhalb (bzw. oberhalb) des Waldes bewegen kann. Er greift dabei auf die Energie der Bäume zurück, die ihn dabei antreibt. Außerhalb von bewaldeten Gebieten kann er den Zauber nicht anwenden.

Lamsars Heilung der Vegetation (7)

ZP: 40 (B)
WEP: 200
ZAP: 300
BMKP: 85
WD: /
RW: 1 qkm
Besonderheit: /
RZ: /

Dieser Zauber ist die direkte Antwort auf die Zerstörung der Vegetation. Der Boden beginnt sofort mit der Regeneration der zerstörten Pflanzen, je nach Bodenbeschaffenheit dauert es zwischen 2 ZE und 2 Minuten, bis die ersten Gewächse damit beginnen, auszutreiben. Bereits wenige Augenblicke später, zwischen 10 ZE und 5 Minuten, haben sie ihre ursprüngliche Größe wieder erreicht. Magische Pflanzen, Kräuter, größere, uralte Bäume und unnatürliche Riesenbäume können jedoch auf diese Weise nicht angegangen werden, hierzu benötigt der Baumsänger einen anderen Zauber.

Alianes innere Wärme (5a)

ZP: 41 (B)
WEP: 210
ZAP: 200
BMKP: 55
WD: 24 Stunden
RW: /
Besonderheit: /
RZ: /

Manchmal kommt es vor, dass sich ein Baumsänger auf eine bestimmte Aufgabe konzentrieren muss, Aufgaben, die sich auch über einen längeren Zeitraum erstrecken können und dabei in für den Baumsänger sehr ungünstige Jahreszeiten fallen.

Dieser Zauber der gütigen und sanften Baumsängerin Aliane sorgt dafür, dass das **Gesetz der Natur** für den Anwender weniger schwer wiegt. Für die Dauer eines Tages unterliegt der Baumsänger nicht den Auswirkungen der jeweiligen Jahreszeit, die Anwendung des Zaubers im Sommer ist also höchst unsinnig. Dennoch, dem Waldelfen ist immer eine gewisse Trübsinnigkeit und Melancholie anzumerken, da er eine Trennung von den Gezeiten der Natur als durchweg störend empfindet.

Die Teufelskralle des Terian (6a)

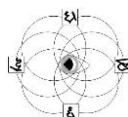
ZP: 42 (B)
WEP: 220
ZAP: 50 pro Wurzel, 75 pro Teufelskralle, dann 10 pro Stunde
BMKP: 60
WD: 12 Stunden
RW: 30 Meter
Besonderheit:
RZ: /

Ein ziemlich aggressiver Zauber des Baumsängers, denn eine beliebige Anzahl Wurzeln oder Schlingpflanzen namens Teufelskralle – der Baumsänger ist jedenfalls kein Thongmor-Fan – werden so bezaubert, dass sie jeden angreifen, der kein Freund des Waldes ist oder in den Augen des Baumsängers einfach keine Befugnis dazu hat, ein bestimmtes Gebiet zu betreten. Ersteres spüren die Pflanzen intuitiv, wenn man das so sagen kann. Letzteres teilt ihnen der Baumsänger nach dem Ausschlussprinzip mit, will meinen: er benennt, wer nicht angegriffen werden soll. Völlig ohne Vorwarnung brechen im bezauberten Gebiet die Pflanzen aus dem Erdreich und greifen die Frevler an. Abhängig von der Jahreszeit und Bodenbeschaffenheit kann sich dieses Ausbrechen durch ein leichtes Beben und kleinere Erschütterungen mindestens 1 ZE vorher abzeichnen.

Dem ersten Angriff kann nur mit einer gelungenen INS-Probe, gefolgt von einer BE-Probe ausgewichen werden, er gelingt ansonsten automatisch. Die Wurzeln zählen als LSK, BSP = 1W4+10, KKB = +3. In den folgenden ZE kämpfen sie mit AW = 17, 5 und VW = 14, 4.

Im Sommer und im Herbst verursachen die Wurzeln außerdem 20 BSP und 350 KAP zu jedem Treffer zusätzlich.

Von den Teufelskrallen können nur 1W4 maximal beschworen werden (im Winter und im Frühling darf



der Baumsänger 2W4 würfeln und sich für das angenehmere Ergebnis entscheiden). Auch ihnen kann nur mit INS und BE ausgewichen werden beim ersten Angriff. Misslingt die BE oder bereits die INS-Probe, so ist das Opfer von der Teufelskralle gefesselt und kampfunfähig – und damit den Angriffen der Wurzeln schutzlos ausgeliefert, sofern es das einzige Opfer ist. Ist das nicht der Fall, werden sich die Wurzeln zuerst um nicht gefesselte Frevler kümmern. In den folgenden ZE müssen einer Teufelskralle zwei AW pro ZE gelingen, um ein Opfer zu fesseln. Ein Angegriffener kann mit BE ausweichen, der KGJ mit einer gelungenen Laufen-Probe. AW / VW einer Teufelskralle betragen 21, 6 / 13, 4. Ist man gefesselt, kann man pro ZE eine GE- oder KK-Probe +22 ablegen, um sich zu befreien.

Der AW gegen die wirbelnden Wurzeln und Teufelskrallen wird um 4 erschwert, gegen sie ist kein Meisterangriff möglich. Erleidet eine der Pflanzen einen Treffer auf der TT „...gegen Lederrüstung“, der einer Gliedmaßen-Abtrennung, einem Knochenbruch oder einem tödlichen Treffer entspricht, zieht sie sich augenblicklich in das Erdreich zurück und der Zauber ist für sie beendet. Andere Treffer auf der TT sind unerheblich, sie können gegen die Wurzeln gar nicht präzise genug platziert werden, um Schaden zu verursachen. Fernkampf gegen die beschworenen Pflanzen ist nicht möglich, die Auswirkung von Feuerzaubern etc. entscheidet der Master.

Der leuchtende Tod des Bill Denbrough

ZP: 42 (B)

Der Baumsänger beherrscht nun auch diesen Zauber vom Vater aller Waldbeschwörungen. Man munkelt, diese tödlichen Lichtkugeln würden zumindest aus einer ähnlichen Energie bestehen wie Irrlichter.

Das magische Pflanzenwachstum des Terian (7)

ZP: 43 (B)

WEP: 230

ZAP: 75 pro Pflanze, 150 pro Baum, dann 10 pro Jahr

BMKP: 50

WD: /

RW: 15 Meter

Besonderheit: Bei magischen Pflanzen eine zusätzliche KF-Probe

RZ: /

Mit diesem Zauber kann der Baumsänger zwei Ziele erreichen. Zum einen kann er das Wachstum einer Pflanze unnatürlich erhöhen, so dass einfache Sträucher, Kräuter und Bäume überdimensional anwachsen, zum anderen kann er damit einzelne Bäume und Pflanzen wie spezielle Kräuter schneller wachsen und altern lassen.

Dies ist kein Zauber für ordinäres Gras. Ziel des Zaubers sind hauptsächlich wertvolle Pflanzen wie Heilkräuter, Zauberkräuter und große Bäume. Zwar ist auch die Anwendung auf Kletter- und Schlingpflanzen möglich, allerdings bleiben hier die Kosten gleich.

Bereits gewachsene Pflanzen, Sträucher und Bäume können bis auf das Doppelte ihrer normalen Größe anwachsen. Kräuter kann der Baumsänger bis zum Erntezeitpunkt florieren lassen; hierbei geht allerdings

ein Teil der Heilkraft oder Zauberkraft verloren, die genauen Auswirkungen bestimmt der Master, da hier die Auswahl zu groß ist, um sie aufzulisten. Daher wenden die Baumsänger diese Möglichkeit auch nur an, wenn wirklich Not am Mann ist.

Normale Bäume kann der Baumsänger nahezu unbegrenzt altern lassen. So wird aus einer Eichel schnell ein Baum, der scheinbar bereits Jahrhunderte existiert, natürlich zu entsprechenden Kosten.

Beachte, dass der Baumsänger diesen Zauber nicht im Herbst und im Winter anwenden kann, wie unter **Das Gesetz der Natur** beschrieben.

Alianes Bitte (6a)

ZP: 44 (B)

WEP: 250

ZAP: 75

BMKP: 55

WD: 1 Handlung

RW: 350 Meter

Besonderheit: /

RZ: 3

Mit diesem Zauber erbittet der Baumsänger die Unterstützung der Irrlichter. Dabei kann es sich beispielsweise darum handeln, dass ihn die Wesen durch einen ihm unbekanntem Abschnitt des Waldes oder zu einer bestimmten Stätte hinführen, dass sie ihn im Kampf unterstützen oder bei der Heilung von Tieren und Pflanzen helfen.

Welche Irrlichter für welche Handlung am Besten geeignet sind, kann aus ihren Beschreibungen im Anhang/der Kreaturensektion herausgelesen werden.

Es sind immer alle Irrlichter innerhalb der RW von dem Zauber betroffen. Wie viele das sind, legt der Master fest. Im Herzen eines Waldelfen-Gebietes betrifft das mehr als in den Randgebieten, ein guter Vorschlag sind zwischen 1W20+4 und 1W4-1. Ob sie der Bitte des Baumsängers folgen, klärt eine RZ-Probe.

Die Baumgeschöpfe des Bill Denbrough (6a)

ZP: 44 (B)

WEP: 250

ZAP: 125

BMKP: 47

WD: 1 Kampf

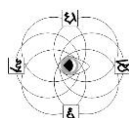
RW: 30 Meter

Besonderheit: 1 Kraut wird verbrannt; eine AUSS-Probe +3 muss gelingen.

RZ: /

Ein weiterer Zauber aus der Feder des großen Beschwörers, mit dem der Baumsänger die Kreaturen des Waldes zu Hilfe ruft.

Im Qualm des brennenden Krautes, das direkt zu Füßen eines Baumes deponiert werden muss, singt der Baumsänger die geheime Beschwörungsformel, um einen Waldgeist zu wecken, der in Form einer Dryade aus dem Herz des Baumes bricht und den Beschwörer im Kampf unterstützt. Im Herbst und im Winter, wenn auch die pflanzlich basierten Waldgeschöpfe aggressiver auf Eindringlinge reagieren, benötigt der Baumsänger nur eine AUSS +1, um eine solche Kreatur des Waldes gegen seine Feinde auf den Plan zu rufen.



Die Kampfwerte und Fähigkeiten dieses Baumgeistes befinden sich im Anhang.

Das Irrlicht des Ushten Perelvor (6a)

ZP: 45 (B)

WEP: 270

ZAP: 425

BMKP: 120, davon 10 konstant

WD: /

RW: /

Besonderheit: 2 Kräuter werden verwendet.

RZ: /

Fraglos der Zauber, der neben der Teufelskralle und den Riesenbäumen am Meisten zur Mystik des Waldes beiträgt, denn der Baumsänger erschafft damit ein Irrlicht. Er muss sich zur Beschwörung in einer Nacht des Doppelvollmondes innerhalb des Waldes aufhalten, der Zauber dauert die ganze Nacht an. Kleine Waldgeister werden von den Seelen der Bäume abgesondert und vereinigen sich mit den Mondlichtern zu einer kleinen, runden Lichtgestalt von etwa 20 Zentimetern Durchmesser. Es gibt sie in unterschiedlichen Farben, die vorherrschenden sind jedoch sanftes Blau, Moosgrün und Blutrot.

Das neu erschaffene Irrlicht hält sich anschließend ausschließlich in dem Wald auf, in dem es beschworen wurde. Es verhält sich völlig eigenständig, der Waldelf kann es nicht kontrollieren (aber um Hilfe bitten, s.o.). Die Aufgaben eines Irrlichtes sind genau so vielfältig wie seine Launen. Es unterliegt, wie der Baumsänger selbst, dem Gesetz der Natur. Es wird im Frühling dabei helfen, die großen Bäume mit neuer Kraft zu versorgen, im Sommer geleitet es verirrte Wanderer aus den Tiefen des Waldes heraus, im Herbst kann es vorkommen, dass das Irrlicht eben diese Wanderer in gefährlichere Abschnitte des Waldes lockt, z.B. auf durch Teufelskrallen geschützte Haine oder in nahezu ausweglose Sümpfe. Im Winter sind die Irrlichter ziemlich träge und passiv, meistens schwirren sie nur um bestimmte Bäume herum, um sie am Leben zu erhalten und zu pflegen.

Nähere Angaben zu den Irrlichtern finden sich im Anhang/in der Kreaturensektion. Welches der Baumsänger mit diesem Zauber erschafft, wird mit W% ermittelt.

- 01%-25%: Hellblaues Irrlicht
- 26%-85%: Moosgrünes Irrlicht
- 86%-100%: Blutrotes Irrlicht

Mit dem Zauber „Pazusus Exorzismus“ kann ein Irrlicht zerstört werden, seine RZ beträgt dafür 80%.

Bill Denbroughs Beschwören des Baummenschen (6a)

ZP: 50 (B)

WEP: 320

ZAP: 400

BMKP: 90

WD: 2 Tage

RW: 2 km

Besonderheit: Eine AUSS-Probe +5 muss gelingen.

RZ: 3

Dieser mächtige Zauber beschwört einen Baummenschen, der bei gelungener AUSS-Probe des Baum-

sängers und gleichzeitig misslungener RZ auf die Bitte des Beschwörers reagiert. Da die Reichweite des Zaubers recht hoch ist, kann es einige Zeit dauern, bis der Baummensch beim Waldelfen erscheint. Im Herbst und im Winter, wenn auch die Baummenschen aggressiver auf Eindringlinge reagieren, benötigt der Baumsänger nur eine AUSS +3, um eine solche Kreatur des Waldes gegen seine Feinde auf den Plan zu rufen. Nur mit einer Chance von 5% handelt es sich bei dem herbeigerufenen Baummenschen um einen Baumältesten.

Der Baummensch ist ein fürchterlicher Gegner im Kampf. Seine Werte und Fähigkeiten befinden sich im Anhang. Der Baummensch hält sich nach seiner Aufgabe noch knapp zwei Tage in der Nähe auf und wird dann wieder zu seinem ursprünglichen Standort zurückkehren, um dort zu verwurzeln.

Man sollte allerdings beachten, dass der Baumsänger mit diesem Zauber keinen Baummenschen erweckt, sondern nur herbei beschwört. Die Erweckung ist ein Zauber in einer höheren Stufe.

Bragolnarions Riesenbäume (7)

ZP: 55 (B)

WEP: 370

ZAP: 500 pro Baum

BMKP: 125, davon 25 konstant

WD: /

RW: Berührung

Besonderheit: /

RZ: /

Dies ist der Zauber, mit dem beispielsweise die gewaltigen Bäume der Lichtung des Goldenen Herbstes erschaffen wurden. Solche Riesenbäume sind oft in Waldgebieten anzutreffen, die von größeren Waldelfensippen bewohnt werden. Ein Riesenbaum dient dabei oft als Kultplatz oder Behausung, es können in einem 80 bis 160 Meter hohen Baum eine ganze Menge Waldelfen leben.

Der Baumsänger lässt einen Baum bis zum Vierfachen seiner natürlichen Größe anwachsen. Damit sind auch Kombinationen möglich, also die Bezauberung von Bäumen, die vorher mit „Terians magischem Pflanzenwachstum“ belegt wurden ist nicht ausgeschlossen. Nun wird klar, warum auf der Lichtung des Goldenen Herbstes sogar einige Waldelfen bis zu einer halben Stunde brauchen, um die Baumkrone eines der gewaltigen Bäume zu erreichen, in dem sie während einer Versammlung der Sippen untergebracht sind.

Derart bezauberte Bäume verwurzeln sehr tief mit dem Erdreich und binden sich an ihren Bestimmungsort. Eine Bezauberung mit „Die lebenden Bäume des Kaleg Vogun“ ist hier nicht mehr möglich.

Ushtens Erweckung des Baummenschen (6a)

ZP: 57 (B)

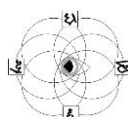
WEP: 390

ZAP: 1.000

BMKP: 250, davon 50 konstant

WD: /

RW: Berührung



Besonderheit: Das Ritual dauert drei Nächte. Eine AUSS-Probe +10 muss gelingen.

RZ: /

Baummenschen sind Teil der Mystik der Waldelfen und die Erweckung des ersten Baumältesten reicht Tausende von Jahren in die Geschichte zurück, doch so wird ein Baummensch erst nach über 1.000 Jahren Existenz genannt und verehrt. Dieser Zauber erweckt lediglich normale Bäume zum Leben.

Während eines grünen Vollmondes, in der Nacht davor und in der Nacht danach, muss sich der Baumsänger auf den Baum einstimmen, den er zu einem Baummenschen erwecken möchte. Er kann keine Bäume bezaubern, die den Zaubern „*Terians Pflanzenwachstum*“ oder „*Bragolnarions Riesenbäume*“ unterliegen und die Anwendung des Zaubers im Winter ist ihm nicht möglich.

Die KF-Probe legt der Baumsänger in der letzten Nacht ab, dann zieht er sich auch die Kosten ab. Direkt nach der KF-Probe ist die AUSS-Probe fällig. Bei einem Baum, der schon einmal mit „*Die lebenden Bäume*“ bezaubert wurde, ist die KF-Probe um 4 erleichtert (Master ermittelt in eigenem Ermessen). Gelingt die AUSS, erwacht der Baum zu einem Baummenschen und wird fortan in der Lage sein, als solcher zu agieren. Ab jetzt unterliegt er auch nicht mehr der normalen Lebensspanne seiner Baumart sondern wird einfach immer älter. Misslingt die AUSS-Probe jedoch (oder bereits die KF-Probe), geschieht überhaupt nichts. Bei diesem Baum kann der Baumsänger den Zauber nie wieder anwenden.

Die Werte eines Baummenschen befinden sich im Anhang.

Baumsänger zur Unterstützung, die den Zauber ebenfalls beherrschen müssen, oder zwei Baummenschen oder einen Baumältesten. Diese Kreaturen muss er allerdings erst zu seinem Vorhaben gewinnen. Ein Baummensch kann zwei Baumsänger ersetzen, somit sind auch Kombinationen möglich.

Wie auch immer die Zusammensetzung der Beschwörer geartet ist, das Ritual dauert einen vollen Mond, also 46 Tage und 45 Nächte. In jeder Nacht muss eine KF-Probe von jedem Beteiligten abgelegt werden. Misslingt auch nur eine einzige, so muss das Ritual von vorne intoniert werden, beginnend mit dem nächsten Vollmond. Bis zur letzten KF-Probe gehen dabei allerdings keine ZAP oder MKP-Kosten verloren. Misslingt die letzte KF-Probe, zieht sich der Baumsänger wie gehabt die ZAP ab.

Während des Rituals kann keiner der Beteiligten regenerieren, die nötigen ZAP und MKP müssen also bereits am ersten Tag vorhanden sein.

Während des Rituals – so lange keine KF-Probe misslingt – werden etwa dreißig Irrlichter aus dem gesamten betreffenden Wald davon angezogen, die in der letzten Nacht an den Obelisken gebunden werden. Gelingt das Ritual, beginnt das äußerlich ansonsten unscheinbare und unmagisch erscheinende Monument augenblicklich mit seiner Arbeit.

Um den Obelisken wird ein Gebiet betroffen, das maximal einen Radius der addierten ZP-Stufen der Beschwörer mal 10 in Metern entspricht. Bei vier Baumsängern der ZP-Stufe 60 also $4 * 60 = 240 * 10 = 2.400$ Meter im Radius. Das Gebiet unterliegt folgenden Besonderheiten:

- Es können keine Untoten, Dämonen oder Teufel beschworen werden (sich aber sehr wohl in-

Der Obelisk des Bragolnarion (6b)

ZP: 60 (B)

WEP: 420

ZAP: 2.000

BMKP: 400, davon 100 konstant

WD: /

RW: 10 Meter

Besonderheit: Das Ritual dauert einen vollen Mond, wobei in jeder Nacht eine KF-Probe abgelegt werden muss. Der Baumsänger kann diesen Zauber nicht alleine durchführen; s.u.

RZ: /

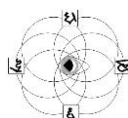
In den größten Wäldern der Flachen Welt, in denen ausschließlich Waldelfen und ihre Verbündeten leben, finden sich oft Monumente von großer Bedeutsamkeit. Es sind Obelisken, zwischen 10 und 20 Metern hoch, die aus weißem Kalkstein oder seltener aus Marmor bestehen und an deren Spitze oft ein Edelstein eingefasst ist. Die wenigen Forscher und Abenteurer, die jemals ein solches Monument erblickt haben, hielten es zumeist für sentimentale Kultstätten der Waldelfen als Huldigung für ihre Götter oder den Wald selbst. Doch es steckt viel mehr dahinter, denn diese Obelisken weihen das sie umgebende Gebiet auf ewig dem Kreislauf des Lebens und dem Gesetz der Natur, ja der Macht des Waldes selbst.

Der Baumsänger kann diesen Zauber jedoch nicht alleine wirken. Er benötigt entweder drei weitere



nerhalb des Gebietes aufhalten). Das gleiche gilt für Elementargeister, die nicht von einem Waldelfen beschworen werden.

- Niemand kann „*Yllos Zerstören der Vegetation*“ wirken (auch entsprechende Gegenstände oder Kreaturen, die den Zauber als Wirkung bzw. Fähigkeit besitzen, erzielen diesen Effekt nicht).
- Außer im Winter erhält jeder Waldelf einen Bonus von 2 auf den KF beim Wirken von Natur-



zaubern. Dieser Effekt ist kumulativ zum **Gesetz der Natur**.

- Beim **Schutz des Waldes** werden Angriffe gegen Baumsänger insgesamt um +6 erschwert.
- Der Wald im betreffenden Umkreis befindet sich im völligen Gleichgewicht, wächst und gedeiht. Schäden, die durch natürliche Einflüsse oder sonstige Zerstörung verursacht werden (Zauber, Angriffe etc.) regenerieren sich in der Hälfte der natürlichen Dauer.
- Für Irrlichter, Dryaden und Baummenschen gilt eine RZ 3 und 4 von 90%.

Diese Effekte werden so lange aufrechterhalten, bis der Obelisk zerstört wird. Welche Kräfte man aufbieten muss, um ein solches magisches Monument zu

vernichten und was passiert, wenn knapp dreißig Irrlichter auf einen Schlag wieder frei werden, entscheidet der Master.

Es wird recht schnell klar, warum diese Obelisken so selten sind. Erstens müssen die Beschwörer natürlich vorher für einen entsprechenden Kalkstein- oder Marmorblock sorgen – Baummenschen sind übrigens exzellente Lastenträger – und zweitens sind dafür horrenden Voraussetzungen nötig, mal völlig abgesehen von der Beschaffung eines 20 Meter langen Marmorblocks. Aber es wird ebenso schnell deutlich, warum die Waldelfen ihre angestammten Gebiete seit Menschengedenken problemlos beanspruchen und halten können.

Geleitwort des Turmherrn



Gleich zwei Aufstiegsklassen für eine Charakterklasse zu präsentieren ist ein gewagter Schritt. Warum? Weil man nie weiß, ob man die Stimmung der Leser und deren Erwartungen dabei trifft. Jeder stellt sich unter manch einer Charakterklasse etwas Bestimmtes vor, geschweige denn unter einer ganzen Rasse. Elfen bilden da keine Ausnahme, im Gegenteil, zwischen an Anbetung grenzender Verehrung und an Abscheu grenzender Verachtung gibt es wenige Gefühlsregungen bei den meisten Spielern, um Elfen im Allgemeinen zu begegnen.

Eine logische Konsequenz war für mich bzw. in der späteren, gemeinsamen Ausarbeitung für uns aus dem Autorenforum, mit einer der gefühlt am Häufigsten anzutreffenden Elfenrassen zu beginnen und dieser etwas Tiefe und Charme zu verleihen. Die Wälder von Tanaris sind weitläufig ausgedehnt, was liegt da näher, als mit den als vegetarischen Baumkuschlern beschimpften, naturverbundenen Waldelfen zu beginnen?

Beide Charakterklassen – so viel sollte aufgefallen sein – haben den für den Master stets rettenden Anker in den Voraussetzungen, dass sie von irgendeinem höheren Wesen (Vorgesetzter in der Hierarchie für den Wegewächter, in Form des Baummenschen sogar ein Teil des Waldes selbst für den Baumsänger) zu ihrer neuen Berufung ernannt worden sein müssen. Die Ausgestaltung obliegt dabei wie immer vertrauensvoll dem Master und orientiert sich hoffentlich am bisherigen Verhalten des Waldelfen. Der Wegewächter als „typischer“ Kriegercharakter mit Schwerpunkt Kundschafter bringt dabei natürlich wesentlich weniger Voraussetzungen mit sich als der deutlich mächtigere Baumsänger, dem wir aus reiner Selbsterkenntnis heraus bereits den Stempel des NSC aufgedrückt haben.

Die Fähigkeiten des Wegewächters im Umgang mit den meisten Fernkampfwaffen, insbesondere dem Langbogen, suchen dabei seinesgleichen. Die Sonderregeln für **Walderfahren** und **Scharfe Augen** sind

Größen, mit denen man fortan rechnen muss. Sie tragen der Agilität und Treffsicherheit kampfgeschulter Elfenkrieger mehr als deutlich Rechnung, wobei das Ignorieren der Spanndauer bei gelungener GE-Probe gegen halben Wert nur das Tüpfelchen auf dem i darstellt. Es gab zudem die Idee, dem Wegewächter die Fähigkeit mit auf den Weg zu geben, mehr als einen Pfeil aufzulegen. Doch diese dem Geisterkrieger vorbehaltene Fähigkeit wollten wir nicht antasten, um diesen spirituellen Gesellen nicht ins Abseits zu drängen.

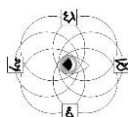
Um diese ganzen Stärken etwas auszugleichen sind wir uns einig geworden, dem Wegewächter dafür auf einige seiner stärksten Fertigkeiten saftige Mali mitzugeben, sobald es den Abenteurer in für Waldelfen unbequeme Umgebungen verschlägt, wie etwa Dörfer, Städte, Höhlen oder gar die Behausungen von Mondelfen oder Zwergen. Das ist natürlich nicht in Stein gemeißelt und der Master sollte diese Mali durchaus der Umgebung anpassen. Ein ländliches Dörflein wird dem Wegewächter sicher weniger Unbehagen bereiten als die City of Liberty. Dennoch kann ein solcher Sniper für jede reisende Abenteurergruppe seinen Wert

mehr als nur unter Beweis stellen.

Ebenso der Baumsänger, doch aus einer anderen Richtung heraus. Seine Sonderregel **Gesetz der Natur** ist mit Sicherheit sehr stimmungsvoll für die Charakterklasse, macht ihn für viele erfolgsorientierte Spieler aber eher unattraktiv; sogar dann, wenn dies seine mannigfaltigen Fähigkeiten im Bereich der Zauber, insbesondere Beschwörung, mehr als wettmachen. Der Baumsänger ist faktisch eine Naturgewalt und erfordert Einsatz mit Fingerspitzengefühl. In jedem Fall – das haben Einsätze zu Versuchszwecken bewiesen – stellt der Baumsänger eine sehr stimmungsvolle Note als NSC in einem Abenteuer oder einer auf längere Zeit angelegten Kampagne dar.

Doch nun werfen wir einen Blick auf die Kreaturen, die er zu Hilfe zu rufen weiß ... oder auf die Abenteurer ganz von selbst im Wald treffen können.

Nicht vergessen: Für die Waldelfen wurden bereits neue Zauber in Ausgabe #2 und #4 der SMC vorgestellt. Außerdem bietet die Ortsbeschreibung der Lichtung des Goldenen Herbstes in Ausgabe #3 stimmungsvolle Hintergrundinformationen.



Dies sind sie also, die Kreaturen des Waldes. Diese Liste ist bei Weitem nicht vollständig, ergänzt sich beispielsweise auch durch die offiziellen Kreaturen der „Geschöpfe der Engel“ wie etwa die Waldparasiten. Sind die Wölfe und Bären noch eher alltagstaugliche Gegner als Geschöpfe, stoßen die Irrlichter, Huldra und Dryaden bereits in den mystischen Bereich vor, dem nochmal die Baummenschen und die überaus mächtigen Baumältesten im wahrsten Sinne des Wortes die Krone aufsetzen.

Auf etliche Kreaturen, deren Namen immer wieder auftauchen wie etwa Waldspinnen oder Baumschrute, sind wir hier mangels auffindbarer Unterlagen in den Archiven von G'omth sowie aufgrund ausbleibender Reiseberichte nicht eingegangen. Doch wer weiß, was die Zukunft bringt? Die Wälder von Tanaris haben schon ganze Reiche auf- und wieder untergehen sehen, sicherlich gewähren sie uns irgendwann auch weitere, bisher gehütete Geheimnisse.

Der Wald lebt...

Die Shiraz-Wölfe:

Diese pechschwarzen Wölfe leben in den tiefsten Wäldern von Kal'Barna. Anderenorts sind sie kaum heimisch, allerhöchstens dort, wo sich Waldelfen, die ursprünglich aus Kal'Barna stammten, niedergelassen haben. Möglicherweise haben diese einige der Wölfe mitgenommen, vielleicht sind ihnen die Shiraz-Wölfe aber auch nur in Erwartung reicher Jagdgebiete gefolgt. Der Name der Shiraz-Wölfe geht auf ein großes Gebiet im Wald von Metraton zurück, das neben den ausladenden Baumbeständen auch mit Felsen übersät ist. Dort befinden sich die größten Rudel dieser Wölfe, die zwischen den Felsen umherhuschen, als wären diese überhaupt nicht da. Überhaupt ist ihre hohe Geschwindigkeit ihre stärkste Waffe.

Sie sind nahezu zwei Meter lang und wiegen knapp 100 kg. Sie sind geschickte und vor allem gefährliche Jäger, die manchmal auch vor unvorsichtigen Waldelfen nicht Halt machen. Sie freunden sich nur selten mit diesen zweibeinigen Bewohnern „ihres“ Waldes an, und wenn, dann hat der Waldelf einen Freund fürs Leben gefunden. Man sagt, einzelne Waldelfen könnten die Form einer solchen Jagdbestie annehmen, doch da ist nichts bewiesen.



Die Shiraz-Wölfe im Spiel:

Ein ganzes Rudel dieser Bestien kann unvorsichtige Abenteurer problemlos überwinden. Auf „Bill Denbroughs Rufen der Waldgeschöpfe“ reagieren maximal 1W3+1 Wölfe nur mit einer Chance von 30%.

Durchschnittliche Shiraz-Wölfe haben folgende Kampfwerte:

TAK = 30 / **SF-TYP** = LR / **SF** = 7 / **BE** = 15 / **IW** = 95 / **WDG** = SW (TT = S) / **AW** = 2*27, 6 / **VW** = 25, 4 / **KAP** = 2.600 (+200) / **KKB** = 7 / **BSP** = 3W6+12 / **VIP** = 300 / 2. **VW** = 15 / **INS** = 30 / **ST** = 28 / **RZ** = 80, 80, 80, 80 / **KEP-Stärke** = 4

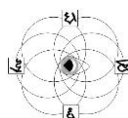
Sonderregeln:

- **Waldjäger:** Shiraz-Wölfe sind sehr effektive und wendige Jäger im Wald. Sie erreichen problemlos die doppelte Laufgeschwindigkeit eines Menschen (ca. 20 m/s). Sie haben ein extrem feines Gehör und einen äußerst ausgeprägten Geruchssinn, außerdem verfügen sie über Infravision.

Die Rigaz-Bären:

Diese riesigen Kolosse werden knapp dreieinhalb Meter groß und bringen fast 900 kg auf die Waage. Einen solchen Bären zu erlegen bedeutet für lange Zeit, nicht mehr auf die Jagd gehen zu müssen. Allerdings sind sie sind Furchterregende Kämpfer und haben fast keine natürlichen Feinde im Wald.

Zunächst lebten diese Bären an den Hängen der Onyx-Felsen, wo sie reichlich Nahrung und Bruthöhlen finden konnten. Im Rigaz-Talkessel - daher der Name - war der Bestand dieser Bärenrasse besonders ausgeprägt, doch seit die Zwerge dort im Jahre 314 T.Z. eine neue Erzmine errichtet hatten zogen auch die Bären weiter. Instinktiv trieb es sie in den Wald von



Kal'Barna, wo sie innerhalb der nächsten Dekaden auch einheimisch wurden und nicht mehr wegzudenken sind im ökologischen System. Wenn sie nur nicht so eifersüchtige Herrscher über ihr Revier wären...

Die Rigaz-Bären im Spiel:

Anders als andere Bären sind Rigaz-Bären nicht nur äußerst kampfbereit, sondern leider auch sehr eigensinnig. Ein einzelner Bär reagiert nur in 20% der Fälle auf „Bill Denbroughs Rufen der Waldgeschöpfe“.

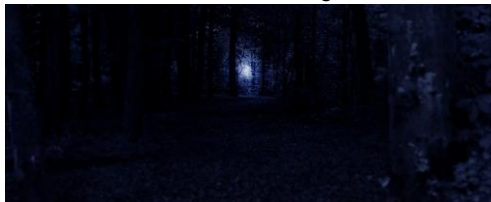
TAK = 30 / **SF-TYP** = KH / **SF** = 8 / **BE** = 9 / **IW** = 88; 92 / **WDG** = SSK; SW / **AW** = 2*27, 9; 1*27 / **VW** = 25, 7 / **KAP** = 2.600 (+200) / **KKB** = 8; 10 / **BSP** = 4W8+16; 2W20+15 / **VIP** = 300 / **2. VW** = 15 / **INS** = 30 / **ST** = 28 / **RZ** = 80, 80, 80, 80 / **KEP-Stärke** = 4
Besonderheit: Kämpfen mit Helm Nr. 1

Sonderregeln:

- **Bärenstark:** Rigaz-Bären verlieren nur alle 150 KAP einen AW- und VW-Punkt.
- **Wild:** Ein Rigaz-Bär muss sich pro ZE entscheiden, ob er mit 2*SSK oder 1*SW angreifen möchte. Seine Pranken treffen auf der LSK-TT mit einem Bonus von +4, sein Gebiss trifft auf der ZH-TT.

Die Irrlichter:

Diese quirligen kleinen Gesellen sind Gegenstand vieler Mythen und Sagen auf der Flachen Welt. Vielen schlichten Gemütern erscheinen sie in der Form von kleinen, geflügelten Feen oder dergleichen. Die Auffassungsgabe ist da beim Einzelnen in der Tat unterschiedlich, doch die Waldelfen wissen Bescheid: Die Irrlichter sind nichts anderes als mit Mondlicht verschmolzene Waldgeister. Diese manifestieren sich, wenn ein fähiger Beschwörer die Essenz des Waldes selbst anruft und ihnen Form und Bewegungsfreiheit gibt. Doch damit hat der Wald nicht nur ein neues Symbol, das er beherbergt, sondern auch einen Verbündeten, der emsig seine Arbeit aufnimmt, nun, da ihm seine physisch fast fassbare Form die nötige Fähigkeit dazu verleiht. Diese etwa 20 bis 25 cm messenden Lichtkugeln, die in verschiedenen Farben mal mehr, mal weniger gleißend leuchten, scheinen stets einen leise klingelnden sphärischen Laut von sich zu geben, ähnlich einem Windspiel in einer seichten Brise. Allein schon dies,



verbunden mit ihrem sanften Leuchten trägt dazu bei, dass in ihnen zumeist beruhigend gute Geister erkannt werden.

Sie heilen Tiere und Pflanzen, halten Eindringlinge fern - manchmal, indem sie ihnen den rechten Weg aus dem Labyrinth des Waldes weisen, im Falle der roten Irrlichter aber zumeist durch ihre bloße Existenz - und unterstützen ihre Verbündeten, die für sie sorgen, nach allen Kräften. Dass dies nicht gerade wenig ist kann man im besten Fall darin erkennen, dass ein mit Irrlichtern beschworener Obelisk aus Marmor dazu in der Lage ist, ganze Landstriche nahezu auf ewig zu schützen und am Leben zu erhalten.

Weiterführende Literatur kann hier mannigfaltig gefunden werden, denn wie schon erwähnt ranken sich viele Sagen und Legenden um diese eigenartigen Geschöpfe, die nicht selten Gegenstand von Verehrung beim einfachen Volk sind. Eines der besten Werke dürfte wohl folgender Einband sein: "Die gute Seele des Waldes - Irrlichter im Kontext von Aberglaube und Realität" von Elias Denphallow, 477 T.Z., Sumat.

Die Irrlichter im Spiel:

Es gibt hauptsächlich drei verschiedene Arten von Irrlichtern: hellblaue, moosgrüne und blutrote. Man kann mit Sicherheit auch beispielsweise gelben, violetten oder orangenen Irrlichtern begegnen, doch diese sind selten und ihre Kräfte sind unklar. Wenden wir uns also den häufigsten Vertretern ihrer Gattung zu.

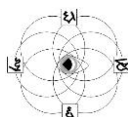
Blaue Irrlichter:

Diese knisternden Energiekugeln stellen die lebendige und fröhliche Seite der Natur dar, die Leben spendet, rettet und unterstützt. Oft sind sie es, die verirrte Wanderer aus dem Wald heraus geleiten, bevor diese ahnungslos in heilige Haine hineinstolpern und sich den Zorn der Waldelfen und des Waldes selbst zuziehen.

Im Umkreis von 10 Metern regeneriert jeder Waldelf 2 MKP und 20 ZAP pro Stunde. Jedes Lebewesen, das das Irrlicht als würdig betrachtet – also Frevler aufgenommen, aber Tiere, Baummenschen etc. inbegriffen – regeneriert im Umkreis von 5 Metern pro ZE 4 VIP und 40 KAP. Diese Auswirkungen sind kumulativ, d.h. im Wirkungsradius mehrerer Irrlichter werden Regenerationen addiert.

Moosgrüne Irrlichter:

Sie symbolisieren das Wachstum und die Reichhaltigkeit des Waldes. Sie sind dafür zuständig, dass die Flora und Fauna in ihrem Gebiet ungehindert gedeihen kann, beseitigt schädliche Moose und Flechten und vertreibt insektoide Schädlinge.



Sie können jeden Baum, jede Pflanze, jedes Tier und Lebewesen allgemein, welches sie als würdig betrachten, von Krankheiten und sonstigem Befall heilen. Dies dauert je nach Krankheit zwischen einem und sieben Tagen. Gifte verlieren ihre Wirkung innerhalb weniger Minuten, so dem Opfer eine RZ Nr. 3 +25% misslingt. Magische Krankheiten und Gifte kann das Irrlicht nicht heilen.

Blutrote Irrlichter:

Sie stellen die aggressive und ungestüme Gewalt der Natur dar. Sie sind am Schnellsten dabei, wenn es darum geht, Eindringlinge mit Nachdruck zu vertreiben. Selbst unvorsichtige junge Waldelfen – falls es so etwas gibt – nehmen sich vor diesen Irrlichtern in Acht.

Alle drei ZE kann ein blutrotes Irrlicht einen energiegeladenen Ableger auf einen Feind in 20 Metern Reichweite abschießen. Dieser wird wie „Der leuchtende Tod des Bill Denbrough“ behandelt mit der Ausnahme, dass das Opfer nicht Feuer fangen kann.

Irrlichter sind durch sämtliche nichtmagischen Angriffe nicht beeinflussbar. Für jeden anderen Fall gelten folgende Werte:

VIP = 500 / BE = 17 / KF = 20 / RZ = 75, 75, 80, 80.

Sind ihre VIP auf 0, so verschwinden sie und regenerieren innerhalb eines Mondes wieder vollständig. Sie können nur mit dem Zauber „Pazusus Exorzismus“ endgültig zerstört werden.

Falls Not am Mann ist – das entscheidet der Master, ein Baumsänger kann ein Irrlicht nicht darum bitten – kann sich ein Irrlicht sozusagen sprengen. Dazu muss ihm eine KF-Probe gelingen. Die in es inkarnierte Energie wird damit auf einen Schlag frei und verursacht in direktem Kontakt 12W30 BSP und 1.500 KAP Schaden, so dem Opfer eine RZ 1 +50% misslingt (sonst verursachen sie „nur“ die Hälfte des angegebenen Schadens). Dann kann das Irrlicht natürlich nicht mehr regenerieren, es ist zerstört.



Die Huldra

Von allen Waldwesen dürften die Huldra wohl diejenigen sein, die am Ehesten noch zur Interaktion mit Menschen und Halbmenschen taugen ... und neigen. Es sind vergleichsweise liebevolle und fröhliche Geister, die jedoch auch egoistisch und hinterhältig sein können. So ranken sich viele Geschichten und Legenden um die Huldra, nicht immer alle treffen zu und viele verwechseln sie auch mit Dryaden, doch der Reihe nach.

Meist erscheinen sie in der Gestalt von schlanken Frauen mit sehr langen Haaren in erdigen Farbtönen. Sie haben oft leichte Färbungen um die Augen, die an

Markierungen von Tieren erinnern, wie etwa Dachs, Fuchs und Wolf. Das wäre an sich nicht ungewöhnlich und könnte von wildliebenden Frauen auch geschminkt werden, doch mit den passenden Ohren dazu wird es schon schwieriger, ebenso mit den Tierschwänzen, die vom Fuchsschweif bis zum Kuhschwanz reichen können. Eines der verstörendsten Merkmale dürfte jedoch das Loch in ihrem Rücken sein, dessen Ränder wie geborstene Rinde wirken. Nur selten ist ihr Rücken mit Rinde überwachsen, meistens ist er hohl und kleine Waldtiere haben ein Nest darin.

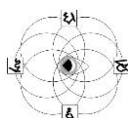
Die Huldra haben schon früh eine Zuneigung zu den Menschen entwickelt. Sie gelten als Schutzgeister für die Köhler, die sich beruhigt schlafen legen und darauf zählen können, dass die Huldra sie wecken, wenn es Probleme mit dem Meiler gibt. Im Austausch dazu legen sie kleine

Opfergaben für die Huldra an einen ausgesuchten Platz. Überhaupt ist Höflichkeit und das Zollen von Respekt für die Huldra wichtig, nichts verabscheuen sie mehr als lautstarke Menschen, denen es am nötigen Respekt mangelt.

Das Interesse der Huldra für die Menschen kann jedoch auch unangenehme bis perverse Züge annehmen, denn sie

sind dafür berüchtigt, Männer in den Wald zu locken, um sich mit ihnen zu vergnügen. Angeblich sollen sie jene reich belohnen, die sie zufrieden zu stellen wissen, die anderen jedoch töten. Das sind sicher nur böse Gerüchte jener Burschen, die dem süßen Gesang der Huldra folgend in den Wald verschwanden und sich fortan tagein, tagaus erneut nach einem solchen Abenteuer sehnten. Oder es handelt sich schlichtweg um Verwechslungen mit den rachsüchtigen Dryaden.

Es ist umstritten, ob um es Huldra auch in männlicher Form gibt oder ob jene mit den Faunen oder Satyrn gleichzusetzen sind.



Die Huldra im Spiel:

Huldra sind lebenslustige, quirlige Waldgeister, die für Menschen öfter Glück als Unglück bedeuten können. Sie sind neugierig und grundsätzlich nicht böse, solange man sich ihnen gegenüber höflich verhält, worauf sie viel Wert legen. Eine Huldra beispielsweise auf ihre tierischen Merkmale anzusprechen gilt als unhöflich.

Dem Master ist mit der Huldra ein Waldwesen zur Seite gestellt, das ihm am meisten Spielraum gewährt. Sie können problemlos mit Menschen interagieren, als Questgeber oder Mentoren wirken oder gar als Händler auftreten. Die magisch begabte Kreatur kann mit einem großen Wissen über Wälder, Waldwesen, Kräuter und Pflanzen, Musikinstrumente, aber auch Fernkampf-Waffen aufwarten.

Sie sind zwar nicht materiell eingestellt, aber für ein wichtiges Kraut gibt es doch sicher etwas an Gegenwert, was ein Held für eine Huldra erledigen könnte.

Durchschnittliche Huldra haben folgende, nahezu vernachlässigbare Kampf-Werte:

TAK = 22 / **AUSS** = 30 / **SF-TYP** = LR / **SF** = 6 / **BE** = 14 / **IW** = 74 / **WDG** = SW / **AW** = 14, 1 / **VW** = 14, 2 / **KAP** = 1.400 (+200) / **KK** = 1 / **KKB** = 6 / **BSP** = 1W4+6 / **VIP** = 300 / **2. VW** = 9 / **INS** = 25 / **ST** = 21 / **KF** = 20 / **MKP** = 175 / **ZAP** = 1.080 / **RZ** = 50, 50, 90, 90 / **KEP-Stärke** = 3

Besonderheit: beherrschen den Kurzbogen mit Fernkampf-Wert von 22.

Sonderregeln:

- **Menschenfreund:** Die Huldra sind freundliche und liebevolle Wesen, die grundsätzlich pazifistisch eingestellt sind. Benimmt sich jemand jedoch grob ungebührlich, können sie zornig werden. Ihr Zorn verraucht jedoch weitaus schneller als der einer Dryade. Ihre hilfsbereite Ader, aber auch ihre schrecklichen Fähigkeiten in der Wut werden durch ihre unten aufgelistete Zauberauswahl unterstrichen.

Die Huldra haben eine derartige „everybody's darling“-Aura, dass nahezu Überwindung dazu gehört, einem solchen Wesen Übles zu wollen. Übersteigt die AUSS der Huldra die TAK eines Angreifers, werden Mali durch den TAK-AUSS-Vergleich verdoppelt.

- **Waldgeist:** Huldra werden durch unwegsames Gelände im Wald nicht behindert. Sie stolpern nie, Hecken, Sträucher etc. halten sie niemals auf. Ihnen gelingt automatisch die Laufen-Probier, wenn sie fliehen wollen. Zum Klettern und Balancieren brauchen die Huldra keine Probier abzulegen.

- **Neugier:** Da die Huldra zu den neugierigsten Wesen der Schöpfung gehören, ist ihr Interessenfeld breit gefächert. Sie können viel in Erfahrung gebracht haben und ein breites Wissensspektrum besitzen. Das erlaubt es dem Master, eine Huldra durchaus als NSC einzusetzen und sie so anzupassen, wie es das Abenteuer oder seine Spieler benötigen könnten. Ihre Gelehrigkeit versetzt sie auch in die Lage, weitergehende Fähigkeiten und Zauber als hier aufgeführt zu erlernen. Man sollte dabei jedoch ein wenig Fingerspitzengefühl für das Wesen der Huldra berücksichtigen und sie nicht

gerade einen Zweihänder schwingen und Kampffertigkeiten lehren lassen.

Ihre Neugier findet meist nur Grenzen in den Anweisungen eines Baummenschen, denen Huldra bedingungslos gehorchen (nicht bloß Baumältesten). Sollte ein Baumsänger etwas Ungewöhnliches von einer Huldra erbitten, dürfte eine AUSS-Probier genügen. Baumsänger wissen sich den Waldgeistern gegenüber zu benehmen, Verhandlungskunst müssen sie nicht testen.

Die Huldra sind magische Kreaturen und besitzen ein instinktives Gespür für Magie. Ihre Fähigkeiten sind nicht 100% mit Zaubern gleichzusetzen (können also von Schutzzaubern nicht uneingeschränkt geblockt werden), verwenden jedoch der Einfachheit halber das Magiesystem. Der Master ist hier gehalten, situationsbedingt zu entscheiden.

Folgende Zauber entsprechen den Fähigkeiten der Huldra (sofern nicht anders angegeben ist eine KF-Probier, aber ggf. kein Kraut zum Wirken erforderlich; in Klammern ist angegeben, zu welchen Kosten des jeweiligen Zak die Huldra den Zauber wirken kann):

Lapalas warnender Zauber (M), die Heilung der Kerenen, Pater Zuns heilen schwerer Wunden (P), Sheonans Neutralisieren von Gift (E), der Heilungsanspruch von Simon dem Abt, Cheese-Mites Schlafzauber, der Liebeszauber von Jeff „Eye“ Bone, der magische Gesang des Lomé, das Lächeln der Sadara

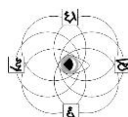
Folgende Bardenmelodien beherrscht die Huldra (auch ohne Instrument) mit einem Musizieren-Wert von 24):

Jonathans wunderbare Harmonie gegen die Verzweiflung des Geistes, die grauenhaften Klangbilder des Arleon, Lisa Gerrards wunderbares Lied der Liebe und der Zuneigung, Jonathans erfrischende Heilung des verwirrten Geistes, Herberts „Akkord der Woche“, die lähmenden Klänge des Mischa.

Die Dryaden:

Ob man sie nun Dryaden, Waldschräte, Baumgeister, Waldnympfen oder wie auch immer nennt, eines haben diese Begriffe alle gemeinsam: Das einfache Volk fürchtet jeden einzelnen davon. Denn mit Sicherheit kann man sagen, dass die Dryaden die entfesselte Wut des Waldes darstellen.

Zwerge holzen die Wälder ab, um ihre infernalischen Maschinen zu betreiben, Menschen fällen Bäume, um ihre wenig beständigen Häuser zu bauen und zu heizen, Orks zerstören die Wälder aus purer Zerstörungslust und um das Lodern ihrer Stammesfeuer zu erhalten. Nur selten nehmen sie so viel, wie die Natur ihnen zugesteht, durch ohnehin bereits tote oder gefallene Bäume beispielsweise. In den letzten Jahrhunderten hat sich in den Wäldern daher eine ungeheure Wut auf-



gestaut über diese kurzfristigen Frevel, denn ist es nicht der Wald, der allen Leben spendet und nicht nur den Elfen? Ist es nicht der Wald, der selbst dem dümmsten Ork Schutz bietet vor seinen Feinden? Fürchtet euch vor der Rache der Baumgeister, denn anders als Baummenschen können Dryaden niemals vernichtet werden, da sie aus den Seelen des Waldes selbst bestehen. Nur wenige können sie rufen, die Baumsänger der Waldelfen beispielsweise, doch in vielen Fällen ist dies auch gar nicht mehr nötig, denn die Dryaden reagieren selbstständig auf Eindringlinge. Dann sondern sie sich von den größten und stärksten Bäumen des Waldes ab, treten auf den Waldboden und nehmen Form an. Sie erscheinen dem Sterblichen oft unterschiedlich, man ist sich allerdings einig, dass dies wohl deshalb der Fall ist, da Dryaden nur zu gerne ihre Opfer in Sicherheit wiegen, bevor sie ihre wahre Natur zeigen und unerbittlich zuschlagen. Dem einen zeigen sie sich in ihrer wohl häufigsten Lockgestalt, er sieht eine hochgewachsene, schlanke Elfenfrau in wallenden, seidnen Gewändern, die zierliche Figur nur von dieser fast durchsichtigen Kleidung und ihren beinahe bodenlangen Haaren bedeckt. Nymphen werden diese Erscheinungen häufig genannt, wohingegen andere sie als schreckliche alte Weiber sehen, gekrümmt, verschrumpelt und mit langen, tödlichen Fingernägeln, die aus ihren knorrigen Händen ragen. Die tatsächliche Form einer Dryade - der aufgrund der beiden vorgenannten Erscheinungsformen übrigens die allgemein weibliche Existenzform zugesprochen wurde - ist allerdings die des Baumgeistes oder Waldschrates. Sie werden deshalb von Unwissenden bereits oft mit Baummenschen verwechselt, doch da liegen Welten dazwischen. Es sind knorrige, baumähnliche Gestalten, nicht einmal zwei Meter groß, aus deren Rücken Äste mit Dornen, Farne und Sträucher sprießen. Sie sind sehr schnell, hechten oft in gekrümmter und gebückter Haltung durch den Wald, um Frevlern schnell in ihrer ganzen Tödlichkeit zu begegnen. Auf etwas, das man bei menschenähnlichen Wesen als Schultern bezeichnen könnte, thront eine Art Stumpf, wo über einem klaffenden Loch,

das wie herausbrechende Rinde wirkt, ein Paar glühender Augen sitzt, zumeist blutrot, was schnell Verbindung zu den gleichfarbigen Irrlichtern herstellt und aufzeigt, dass mit den Dryaden nicht gut Kirschen essen ist.

Milde und Güte oder gar Heilung wie von den Irrlichtern braucht man jedenfalls gar nicht erst zu erwarten, eine Dryade ist ein Rachegeist, der es manchmal sogar übertreibt. Einzig die Baummenschen und besonders die Baumältesten können die Dryaden im Zaum halten, sonst würden sie manchmal sogar über nahe Siedlungen von Holzfällern, Jägern oder Bauern in einem Sturm der Entrüstung wegen eines gepflückten Krautes herfallen und sie in all ihrer Wut zerstören.

Mit den Dryaden beschäftigt sich mindestens ebenso viel unterschiedliche Literatur wie es verschiedene Erscheinungsbilder dieser Baumgeister gibt. Das Werk, das die herrschenden Meinungen zusammenfasst, ist aber unbestritten "Kennels Almanach der Waldgeister", Francis Kennel, 491 T.Z., Argo.

Die Dryaden im Spiel:

Dryaden sind rachsüchtige Waldgeister, nicht irdisch, nicht einmal beschworene Wesen, sondern die aktivierte Seele des Waldes selbst.

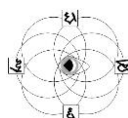
Durchschnittliche Dryaden haben folgende Kampfwerte:

TAK = 25 / **AUSS** = 28 / **SF-TYP** = KH / **SF** = 8 / **BE** = 9 / **IW** = 66 / **WDG** = LSK / **AW** = 21, 6 / **VW** = 15, 5 / **KAP** = 1.800 (+270) / **KK** = 22 / **KKB** = 6 / **BSP** = 1W8+15 / **VIP** = 350 / **2. VW** = 10 / **INS** = 22 / **ST** = 24 / **RZ** = 90, 90, 80, 70 / **KEP-Stärke** = 4

Besonderheit: Kämpfen mit Helm Nr. 3

Sonderregeln:

- **Täuschung:** In den meisten Fällen – es sei denn, sie werden von einem Baumsänger um Hilfe gebeten – kümmern sich Dryaden selbstständig um Frevler. Dann nähern sie sich ihnen in den vorgenannten falschen Formen, die auch leicht abgewandelt werden können. Erst in einem Umkreis von etwa 5 Metern steht den Opfern eine RZ 3 +40% zu, um die Illusion zu durchschauen, aber zumeist ist es dann zu spät. Die Dryaden zeigen dann ihre wahre Gestalt als Baumgeist und sind bereits auch schon mit einem Satz im Nahkampf.
- **Waldgeist:** Dryaden werden durch unwegsames Gelände im Wald nicht behindert. Sie stolpern nie, Hecken, Sträucher etc. halten sie niemals auf. Ihnen gelingt automatisch die Laufen-Probe, wenn sie flüchtende Feinde verfolgen.
- **Sphärisch:** Ihre überirdische Existenz wird dadurch unterstrichen, dass für jeden Treffer, den sie einstecken, 1W6 gewürfelt wird (noch vor dem



Wurf auf der Treffertabelle). Bei einer 5 oder 6 wird der Treffer völlig ignoriert. Dies funktioniert nur gegen nichtmagische Nah- und Fernkampfgriffe. Gegen Zauber und magische Gegenstände schützt diese Sonderregel nicht. Sind ihre KAP oder VIP auf 0, verschwinden sie. Endgültig zu töten ist eine Dryade niemals, da sie Teil des Waldes selbst sind und daher auch kein eigenes Bewusstsein besitzen. Aber auch hier soll es angeblich Ausnahmen geben.

Die Baummenschen:

Ihren Ursprung haben sie in Kal'Barna, so alt wie der Wald selbst. Wesenheiten, die über große Macht verfügten, da die lebende, atmende Seele der Natur sie ihnen einhauchte, um den Wald und seine heiligen Orte zu schützen. Der Sage nach gab es zunächst Krieg zwischen diesen Wesen und den Waldelfen, die sich in den von ihnen beschützten Gebieten niedergelassen hatten, doch bald stellten sie sich als verwandte Seelen mit gemeinsamen Zielen und Vorlieben heraus. Dennoch, einige der Ältesten dieser Wesen sehen in den Waldelfen immer noch einen Eindringling, doch dies ist eine ganz andere Geschichte.

Die Rede ist natürlich von den Baummenschen, jenen Kreaturen, die seit jeher Furcht und Aberglaube in den Herzen der Sterblichen säten, sobald deren Gedanken sich auf die undurchdringlichen Wälder der Flachen Welt richteten.

Der Ursprung der Baummenschen ist ebenso rätselhaft wie ihr Wesen selbst, die gängigste Meinung lautet, dass die ersten Waldgeister zunächst totes Holz beseelten, um Gefahren vom Wald abzuwehren, aber später auch in lebende Bäume eingefahren sind. Wie dem auch sei, wandelnde Bäume sind keine Seltenheit im Herzen des größten Waldes der Flachen Welt. Sie sind die eigentlichen Hainhüter, die ältesten von ihnen waren bereits Tausende von Jahren alt, als noch kein Elf auf der Erde wandelte. Das Verstreichen der Zeit nehmen sie völlig anders wahr und sie haben ganze Imperien aufsteigen und



fallen sehen, während sie stets den Schutz des bewaldeten Herzens von Tanaris gewährleisten.

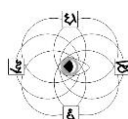
Sie lehrten die Waldelfen, mit den Bäumen zu sprechen, ihre Bedürfnisse zu verstehen und sie auch zu rufen. Im Laufe der Jahrhunderte erwachten immer mehr Bäume zum Leben, nicht nur in Kal'Barna, sondern auch in anderen von Waldelfen besiedelten großen und kleinen Wäldern. Für die Elfen ist es einfacher, auf tatsächliche Vertreter des Waldes zu reagieren und mit ihnen zu interagieren, denn letztlich sind auch die Elfen nur sterblich.

Sie können Jahrhunderte lang auf einem Fleck verharren, schlafend und ruhend, im Einklang mit dem Wald und all seinen Geistern. Wenn sie dann mal in Bewegung sind, gleichen sie der schrecklichen Parodie eines Menschen, wenn auch knapp 20 Meter groß. Ihre Rinde ist dick, ihre Bewegungen scheinbar schwerfällig und mächtig, jeder Schritt, der den Boden erzittern lässt, knirscht unüberhörbar wie das Brechen hunderter Zweige gleichzeitig. Ihre gewaltigen Arme können Felsen zertrümmern und Lebewesen zerquetschen.

Baummenschen erscheinen unaufhaltsam, wenn sie jemals in einen Kampf um den Wald eingreifen, und man hat noch nie davon gehört, dass Frevler einen Baummenschen bezwungen haben und außerdem in der Lage waren, den betreffenden Wald wieder lebend zu verlassen.

Ansonsten aber sind Baummenschen friedliebende Kreaturen, denen das Wohl des Wachstums an ihren knorrigen Herzen liegt. Dennoch, ihr Zorn ist eine Sache, bei der nur einer der Beteiligten das Schlachtfeld lebend verlässt.

Eine Auflistung aller bis zum Veröffentlichungszeitpunkt bekannten Baummenschen - denen die Waldelfen bei der Erweckung traditionell den Namen geben - findet sich im Erstlingswerk zu diesen Kreaturen: "Herz des Waldes" von Magister Hülsarin, 218 T.Z., Argosline.



Die Baummenschen im Spiel:

Zunächst werden Baummenschen in zwei Arten unterteilt. Jedes Mal, wenn von Baummenschen die Rede ist, sind damit die „jüngeren“ Exemplare gemeint, die noch nicht lange erweckt wurden, also jünger sind als mindestens 1.000 Jahre. Alle anderen, die zahlenmäßig geringere Gruppe, sind die Baumältesten, denen weitaus größere Mächte nachgesagt werden.

Zum Zweiten gibt es fast so viele Unterarten von Baummenschen und Baumältesten, wie es Arten von Bäumen gibt. Diese haben natürlich auch unterschiedliche Fähigkeiten, von denen hier allerdings nur die häufigsten genannt werden. Eine Auflistung aller möglichen Arten ist erstens nicht besonders sinnvoll und zweitens würde es den Rahmen sprengen.

Es sollte jedoch stets beachtet werden, dass auch Baummenschen und Baumälteste dem **Gesetz der Natur** unterliegen. Sind sie also ohnehin schon fürchterliche Gegner, so sollte man sie im Winter um Himmels Willen nicht reizen.

Durchschnittliche Baummenschen haben folgende Kampfwerte:

TAK = 28 / **AUSS** = 30 / **SF-TYP** = PP / **SF** = 20 / **BE** = 5 / **IW** = 63 / **WDG** = SSK / **AW** = 3*25, 9 / **VW** = 2*20 / **KAP** = 2.250 (+750) / **KK** = 28 / **KKB** = 11 / **BSP** = 1W10+25 / **VIP** = 1.000 / **2. VW** = 17 / **INS** = 22 / **ST** = 27 / **KF** = 20 / **MKP** = 920 / **ZAP** = 2.540 / **RZ** = 90, 90, 90, 80 / **KEP-Stärke** = 5

Besonderheit: Kämpfen mit Helm Nr. 3

Der SSK wird auf der Streitkolben-TT +4 abgehandelt.

Sonderregeln:

- **Feuerempfindlich:** Baummenschen sind immer noch Geschöpfe, die aus Holz bestehen. Das einzige, was sie fürchten müssen, ist Feuer, von dem sie schwer beeinträchtigt werden im Bezug auf bestimmte Zauber etc.
- **Schädelspalter:** Mit ihren gewaltigen Armen können Baummenschen fürchterlichen Schaden austeilen. Sie beherrschen die Kampfregele „Schädelspalter“ (RW, S. 71) mit einem Wert von 10 und sind nicht darauf beschränkt, ihn nur einmal pro Gegner anzuwenden. Helme werden sogar völlig ignoriert. Im Gegenzug kann dem Schädelspalter des Baummenschen mit einer normalen BE-Probe ausgewichen werden anstatt mit einer Probe auf 5+BE-Bonus.
- **Schmetterschlag:** Mehrere Tonnen Holz, die auf jemanden niedersausen, sind nicht nur beeindruckend sondern auch meistens endgültig. Anstelle von drei Attacken pro ZE kann der Baummensch auch nur eine einzige ausführen, bei der dann die BSP und der KKB verdoppelt werden. Gelingt dem Baummenschen bei solch einer gelungenen Attacke noch eine KK +3 und misslingt gleichzeitig eine ST +8 des Opfers, so hat er dieses mit seinem Treffer 1W10+2 Meter weggeschleudert. Beim Aufprall erleidet das Opfer natürlich wieder Schaden, dessen Höhe der Master je nach Untergrundbeschaffenheit festlegt. Unabhängig vom tatsächlichen Kampfverhältnis gilt der gelungene Schmetterschlag als Solo-AW.
- **Furchtbar:** Baummenschen sind alles andere als alltägliche Gegner. Jedes Wesen, das im Kampf auf sie trifft, muss eine TAK-Probe gegen halben

Wert ablegen, bevor die normale TAK-Probe für den Nahkampf gewürfelt wird. Misslingt sie, verlieren sie 1W12+4 PG und suchen schreiend ihr Heil in der Flucht (gegen einen Gegner mit einer Schrittlänge von 5 oder mehr Metern ein recht aussichtsloses Unterfangen). Baummenschen sind selbst immun gegen Angst, entsprechende Zauber oder Fähigkeiten von anderen Kreaturen zeigen gegen sie keine Wirkung.

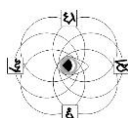
- **Waldgeist:** Diese Sonderregel entspricht der bei den Dryaden angegebenen Regel.
- **Wandelnder Baum:** Wenig überraschend sind Baummenschen sehr groß. Die entsprechenden Modifikationen für den Fernkampf gelten natürlich (auch, wenn das größtenteils ohne Wirkung bleibt, s.u.). Menschengroße Gegner, die vom Boden aus (stehend...) gegen sie kämpfen, erleiden einen Abzug von 5 auf der Treffertabelle bis zu einem Minimum von 1. Allein das gepaart mit dem hohen SF macht einen Baummenschen für gewöhnlich unbezwingbar. Fernkampfattacken erzielen mit Ausnahme von Wurfbeil, Dreizack und Pilum (sowie magischen Geschossen, Entscheidung des Masters) aufgrund der dicken Rinde keine Ergebnisse. Ein gelungener VW des Baummenschen ist automatisch ein gelungener Block-VW, paralyisierende Treffer und Prellungen werden ignoriert. Vergiftete (nichtmagische) Angriffe haben keine Auswirkung auf einen Baummenschen.
- **Verwurzelt:** Ein Baummensch kann sich im Nahkampf dazu entscheiden, im Boden zu verwurzeln. Dabei entfällt seine BE, Meisterangriffe muss er beispielsweise also hinnehmen. In einer Entfernung von 15 Metern kann der Baummensch dann ab der nächsten ZE seine Wurzeln ebenfalls angreifen lassen, was exakt dem Zauber „Die Teufelskrallen des Terian“ entspricht. Er kann maximal 1W6+1 Wurzeln angreifen lassen, über Teufelskrallen verfügt er nicht. Er muss den Gegner dazu nicht sehen, die Wurzeln greifen selbständig an.

Ein Baummensch verfügt zudem über Fähigkeiten, die seinem natürlichen Ursprung gerecht werden und die sich am Besten in das Magiesystem umsetzen lassen. Daher verfügt ein Baummensch über MKP und ZAP-Werte. Seine Fähigkeiten entsprechen folgenden Zaubern:

Der Regen der Katinka, Der Nebel des Sharannir, Die lebenden Bäume des Kaleg Vogun (*wie Baumsänger*), Lamsars Heilung der Vegetation, Alianes Bitte, Das Irrlicht des Ushten Perelvor, Bill Denbroughs Beschwören des Baummenschen, Der Obelisk des Bragolnarion (*nur als Mit-Beschwörer*).

Baummenschen benötigen kein Kraut zur Anwendung ihrer Fähigkeiten.

Im Folgenden werden nun die Fähigkeiten einzelner Bäume bzw. Baumarten erläutert. Es gibt natürlich ebenso viele Sonderformen, wie es Baumarten gibt, aber diesen alle Regeln zuzuweisen gestaltet sich als ebenso schwierig wie unübersichtlich, weshalb hier nur auf die häufigsten Vertreter hingewiesen wird. Dem findigen Master steht es natürlich frei, weitere Varianten zu erstellen.



Die Birke:

In den Birken-Baummenschen lodert rasender Zorn auf alle Frevler gegen den Wald, da sie stets als erste davon betroffen waren, wenn der Mensch etwas wie das Feuer oder die Schreinerkunst entdeckte. Für Birken gelten folgende Werte:

AW = 4*26, 9 / **VW** = 1*20 / **KAP** = 2.300 (+750)

Birken beherrschen folgende Zauber nicht:

Die lebenden Bäume des Kaleg Vogun, Das Irrlicht des Ushten Perelvor, Bill Denbroughs Beschwören des Baummenschen.

Die Buche:

Jene Baummenschen sind besonders sensitiv, sie werden oft scherzhaft auch als Mediator des Waldes bezeichnet. Meistens werden sie von W4+1 blauen Irrlichtern begleitet. Buchen haben einen KF von 24, 3.048 ZAP und beherrschen zusätzlich folgende Zauber:

Bill Denbroughs Rufen der Waldgeschöpfe, Lamsars Sprache der Tiere, Lamsars Macht über die Insekten, Pater Elrials Donnerschlag, Der löschende Zauber der Ellemir, Lamsars Macht über die Pflanzen.

Sie beherrschen außerdem die Baumsänger-Fähigkeit **Hainhüter**. Ihr Wert für „Übersinnliche Wahrnehmung“ beträgt hierfür 23, ihre ZP 50.

Die Eiche:

Ein Eichen-Baumensch ist besonders stark und widerstandsfähig, aber nicht so wendig wie andere Baummenschen. Für sie gelten folgende Werte:

SF = 25 / **BE** = 4 / **AW** = 2*25, 9 / **Bonus-KAP** = 1.000 / **KK** = 30 / **KKB** = 12 / **BSP** = 1W10+26 / **ST** = 30

Die Esche:

Ob es nun von ihrem stärkeren Willen kommt oder von der Tatsache, dass die Eschen als die ersten Bäume verehrt werden, die mit den Alagi Kontakt aufgenommen hatten, Eschen-Baummenschen sind ungewöhnlich widerstandsfähig gegen Magie.

Sämtliche Zauber verursachen nur den halben angegebenen Schaden gegen Eschen-Baummenschen und dauern ggf. nur die halbe WD (bevor sie ggf. verlängert wird). Feuerzauber verursachen bei Eschen den angegebenen Schaden, was quasi der Hälfte des Schadens gegen feuerempfindliche Wesen entspricht.

Die Kastanie:

Ein Kastanien-Baumensch kann seine Früchte effektiv als Geschosse anwenden. Sie verwenden die Entfernung- und Treffertabelle für Shake und Shurikin. Wegen der Höhe, aus welcher der Baumensch die Kastanien abfeuert, erhält er einen Bonus von 1 auf den Angriff. Es können pro ZE 1W4+1 Geschosse abgesondert werden. Es gelten folgende Werte:

Fernkampf-AW = 18 / **BSP** = 1W4+12 / **KKB** = 4

Die Tanne:

Die Tannen-Baummenschen (*nicht Tannenbaum-Menschen, Anm.d.Autors*) sind härteres Klima gewöhnt, sie sind ausdauernder und können daher Schmerzen ertragen, die andere Baummenschen fällen würden. Für sie gelten folgende Werte:

Bonus-KAP = 1.000 / **VIP** = 1. 250

Bei jedem Treffer gegen die Tanne wird mit W6 gewürfelt. Bei einer 6 wird der Treffer ignoriert, egal, womit er verursacht wurde (also auch magische Waffen oder Zauber). Außerdem wird ein solcher Baumensch im Nahkampf so behandelt, als würde er mit Schild (Beschützer) kämpfen, da er sich durch seine dichten Zweige vor Angreifern abschirmt.

Die Weide:

Die biegsamen, langen Zweige der Weide gestatten es dem Baummenschen, diese wie die Teufelskrallen im gleichnamigen Zauber anzuwenden. W6 der Zweige können entsprechend eingesetzt werden. Für Weiden gelten ansonsten folgende Werte:

IW = 69, 63 / **WDG** = 2*LSK, 1*SSK / **AW** = 2*25, 8; 1*25, 9 / **KK** = 26 / **KKB** = 8; 10 / **BSP** = 1W8+19; 1W10+24 / **ST** = 26

Der Weißdorn:

Sie sind zwar nicht besonders groß, aber Weißdorn-Baummenschen sind nahezu übersät mit scharfen, spitzen Dornen, was sie bei gegnerischen Angriffen sehr gut schützt. Für Weißdorn-Baummenschen gelten folgende Werte:

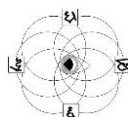
SF = 18 / **IW** = 71, 63 / **WDG** = 2*SW, 1*SSK / **AW** = 2*24, 5; 1*24, 8 / **VW** = 2*20 / **KAP** = 2.200 (+750) / **KK** = 28 / **KKB** = 6; 11 / **BSP** = 1W6+10; 1W10+25 / **VIP** = 750

Der auf der SW-TT angegebene Schaden wird verdreifacht. Erst dazu wird 1W6+10 gerechnet.

Jeder Gegner, dem ein AW gegen den Baummenschen gelingt (unabhängig davon, ob der Weißdorn verteidigt oder nicht), muss einen Treffer auf der SW-TT -4 hinnehmen. Der angegebene Schaden wird hier jedoch beibehalten.

Die Baumältesten sind nun die stärksten unter den Baummenschen. Sie sind meistens weitaus mehr als 1.000 Jahre alt, sie blicken daher auf lange Erfahrung zurück. Der erste Baumensch war Thrakdush in Kal'Barna, der schon alt war, als die Orks vor über 11.000 Jahren aus dem Miraz-Gebirge flohen. Die beiden Baummenschen Ashsül und Agankhuu brachen später aus Kal'Barna auf, um andere große Wälder zu schützen. Ashsül lebt nun im Wald von Morvem, während Agankhuu in den Wald von Tandar zog. Weitere Baummenschen verteilten sich im Laufe der Jahrtausende ebenfalls auf die großen tanarischen Wälder, und noch nicht alle von ihnen leben mit Waldelfen gemeinsam in Symbiose.

Aber auch bei den übrigen ging nicht immer alles glatt. Ashsül betrachtet die Waldelfen immer noch nicht als gleichgesinnte Verbündete, hat aber immerhin in den letzten Jahrhunderten keine mehr getötet sondern ist durch ihre Anwesen-



heit in seinem Wald eher irritiert. Das Gerücht geht um, dass der uralte Baum-mensch auf seinem Weg nach Morvem jenen missgestalteten Felsen passierte, der gemeinhin "The Face" genannt wird, aber das ist nicht bewiesen. Im Vergleich zu den anderen großen Baumältesten, dem väterlichen Thrakdush, dem weisen Agankhuu und dem mysteriösen Bag-wakhu ist jedoch sicher, dass Ashsül nicht mehr alle Blätter in der Krone hat.

Wie dem auch sei, alle Baumältesten gebieten über Furchterregende Kräfte, ob im Kampf oder im Wirken um den Wald. Den Zorn eines Baumältesten auf sich zu ziehen ist zumeist das Letzte, was jemand in seinem Leben erreichen kann.

Im Wald von Chaugnar beispielsweise fand eine dorthin entsandte Kohorte des Sonnenkaisers im Jahre 306 T.Z. nur noch die zerschmetterten Überreste einer Siedlung von Kristallschürfern. Diese hatten dort im Auftrag des Kaisers Edelsteine abgebaut, dabei aber nicht nur einen Nebenarm des Flusses der Wärme verunreinigt sondern in den Tiefen ihrer Miene auch die Wurzeln des Baumältesten Dürbwakh beschädigt. Die Zorneschreie des tobenden Baummenschen waren noch im 600 Kilometer (!) entfernten Chaugnar-Gebirge zu hören, dort hielt man sie allerdings für das Gebrüll von Drachen und errichtete umgehend ein Kloster mit einem Drachenschrein, in dem seither regelmäßig gebetet und den Drachen großzügige Opfer dargebracht werden, um sie milde zu stimmen. Manche Angelegenheiten bleiben nun mal unergründlich.

Die Baumältesten im Spiel:

Diese unermesslich alten Kreaturen sind ebenso mysteriös wie sie Stimmungsschwankungen unterliegen. Durchschnittliche Abenteurer können eine aggressive Begegnung mit ihnen kaum überleben, sparsamer Einsatz ist geboten. Allerdings können Baumälteste als Auftraggeber agieren, natürlich nur für die Belange des Waldes. Außerdem sind sie die perfekten Geschöpfe, die einen Waldelfen zum Baumsänger küren können.

Durchschnittliche Baumälteste haben folgende Kampfwerte:

TAK = 30 / **AUSS** = 34 / **SF-TYP** = VH / **SF** = 30 / **BE** = 3 / **IW** = 65 / **WDG** = SSK / **AW** = 3*27, 9 / **VW** = 2*25 / **KAP** = 2.600 (+3.000) / **KK** = 30 / **KKB** = 13 / **BSP** = 1W10+30 / **VIP** = 1x. 500 / **2. VW** = 20 / **INS** = 25 / **ST** = 30 / **KF** = 23 / **MKP** = 1.125 / **ZAP** = 5.808 / **RZ** = 90, 90, 90, 90 / **KEP-Stärke** = 6

Besonderheit: Kämpfen mit Helm Nr. 3

Sonderregeln:

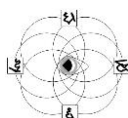
- **Baum-mensch:** Für Baumälteste gelten alle Sonderregeln der Baummenschen. Bei der Sonderregel **Verwurzelt** kann ein Baumältester W10+2 Wurzeln auf 30 Meter Entfernung verwenden, W6 seiner Wurzeln kann er zusätzlich als Teufelskrallen anwenden. Bei der Sonderregel **Wandelnder Baum** wird hinzugefügt, dass grundsätzlich keine nichtmagischen Fernkampfaffen gegen Baumälteste einen Effekt erzielen.
- **Harte Borke:** Die Rinde eines Baumältesten ist so dick, dass sämtliche Waffen, die einen Bonus auf der TT bekommen würden, diesen ignorieren müssen. LSK +4 bleibt also LSK, die Rüstungsklasse des Baummenschen wird auch nicht gesenkt.
- **Naturwaffen:** Baumälteste sind außerdem dazu in der Lage, herumliegende Felsbrocken gegen ihre Feinde zu schleudern. Ihr Wert für einen solchen Wurf beträgt 23. Wo ein Baumältester mit einem Felsbrocken hinlangt, wächst kein Gras mehr, im übertragenen Sinne natürlich. Die genauen Auswirkungen entscheidet der Master; allerdings ist so etwas zumeist tödlich und aus dem, was unter einem mehrere Tonnen schweren Felsblock wieder hervorgekratzt werden kann, lässt sich natürlich nichts wiederbeleben.
- **Herz des Waldes:** Baumälteste werden immer als **Hainhüter** behandelt (Übersinnliche Wahrnehmung 27, ZP-Stufe 60). Sie werden stets von 1W8 zufällig ausgewählten Irrlichtern und mindestens 1W6 Dryaden begleitet. Überhaupt gehorchen die Dryaden einem Baumältesten fraglos. Wo die meisten Baummenschen noch scheitern oder größte Anstrengungen unternehmen müssen, um diese rachsüchtigen Waldgeister zu zügeln, braucht es von einem Baumältesten nur ein herrisches Wort.
- **Uralt:** Die Baumältesten haben Ereignisse in Zeiten gesehen, von denen jegliche schriftliche Aufzeichnung wahlweise unbekannt, unlesbar oder schlicht nicht existent ist. Eine gerade benötigte Sprache beherrschen sie mit einer Chance von 75%. Dryaden, Baummenschen und Waldelfen zollen den Baumältesten den größten möglichen Respekt.

Baumälteste beherrschen zusätzlich zu den normalen Zaubern noch folgende:

Phineas Dornhecke, Bill Denbroughs Rufen der Waldgeschöpfe, Lamsars Sprache der Tiere, Pater Elrials Donnerschlag, Die Feuerresistenz der Ellemir, Der leuchtende Tod des Bill Denbrough, Lamsars Macht über die Pflanzen, Ushtens Erweckung des Baummenschen.

Bei „Bill Denbroughs Beschwören des Baummenschen“ erstreckt sich die RW immer auf den gesamten Wald, dem sich der Baumälteste zugehörig fühlt. Wenn ein Baumältester allerdings andere Baummenschen um Hilfe ruft, dann kann man davon ausgehen, dass irgendwo mächtig die Kacke am Dampfen ist.

Die Fähigkeiten einzelner Baumarten für Baumälteste kann der Master entsprechend stärker anpassen. Diese werden hier nicht erneut aufgeführt.



Celebrion

Meister des Bogens

Auf der einen Seite ein Mysterium, auf der Anderen ein offenes Buch, Celebrion, Meister des Bogens.

Zuerst muss ich jedoch der Doppeldeutigkeit seines Titels zuvor kommen; auch wenn die wenigen die ihn getroffen und mit einem Bogen haben umgehen sehen bezeugen, er habe noch nie sein Ziel verfehlt, so ist es seine Meisterschaft im Bogenbau, die ihm Respekt und Ehre einbrachte.

Er taucht immer überraschend auf, meist vor einem besonderen Ereignis, einer Schlacht oder der Jagd auf ein Ungetüm, überreicht einem der Anwesenden (ganz gleich ob Mensch, Elf oder gar Zwerg) einen Bogen mit Pfeilen und verschwindet wieder. Jeder dieser Bögen verfügt über besondere Eigenschaften, die der Lage und den Bedürfnissen, in der sich der neue Besitzer befindet angemessen sind. So erhielt einst der Vampirjäger Craven Wes einen Bogen, mit dem jedweder Unto-

te schon durch den kleinsten Treffer sofort vernichtet wurde.

Seltener konnte man ihn auf der Suche nach neuen Materialien antreffen. Jedoch hat er nie erklärt, was er zu finden hofft oder was sein Ziel ist. Immer gibt er die Antwort, er möchte den einen perfekten Bogen bauen.

Seine bekanntesten Arbeiten sind der ‚Herzsucher‘ (ein Bogen, zerbricht wenn er nicht beim Jagen verwendet wird und immer das Herz des Ziels findet), der ‚sprechende Bogen‘ (dessen Pfeile immer eine kurze Nachricht sprechen, wenn sie ihr Ziel gefunden haben) und der ‚Geisterbogen‘ (durchdringt Mauern und Türen, aber merkwürdigerweise kein Glas).

Bis heute bestreitet er, darauf angesprochen, den Bogen ‚Liebespaar‘ geschaffen zu haben, der dafür sorgt, dass sich zwei Wesen ineinander verlieben.



Celebrion im Spiel:

Der Elf erscheint als etwas mehr als 100jähriger Waldelf mit hellbraunen, langen Haaren und graublauen Augen. Zumeist kann er in ländlicher Umgebung angetroffen werden, da er die Abgeschiedenheit abseits städtischen Lebens für seine Arbeit bevorzugt. Celebrion hat ein freundliches und aufgeschlossenes Wesen; als fahrender Handwerker und Kartograph ist er weit gereist und kann daher zum einen auch Neuigkeiten bringen, zum anderen allgemein Geschichten zum Besten geben. Zugeknöpft wird er erst, sobald es um seine bemerkenswerte Kunst des Bogenbaus geht. Seine beachtlichen Fähigkeiten will er partout nicht weiter erläutern. Fragen werden ihm teilweise so unangenehm, dass man auf den Gedanken kommen könnte, er wisse selbst nicht, woher er diese außergewöhnliche Fähigkeit hat.

Celebrions Werte:

TAK = 19 / **IW** = 67, 70 / **SF-TYP** = LR / **SF** = 6 / **BE** = 11 / **HKW** = Backsword, hervorragend verarbeitet / **Typ** = S / **AW** = 20, 5 / **VW** = 21, 5 / **BSP** = 1W6+10 / **KKB** = 4 / **WDG** = Schwerer Dolch / **Typ** = SW / **AW** = 20, 4 / **VW** = 21, 4 / **BSP** = 1W6+6 / **KKB** = 3 / **VIP** = 228 / **KAP** = 2.050 / **Bonus-KAP** = 140 / **2.VW** = 13, 3 (S); 13, 2 (SW) / **INS** = 22 / **ST** = 22 / **MKP** = 173 / **ZAP** = 1.056 / **KF** = 24 / **ZP-Stufe** = 36 / **WEP-Stufe** = 18 / **KEP-Stufe** = 14 / **AUSS** = 20 / **KL** = 25 / **WEI** = 23 / **AUSD** = 18 / **KK** = 21 / **GE** = 11 / **RZ** = 40, 35, 60, 55 / **Alter** = 122 Jahre / **Sprachen** = 6-10, 12-15, 23,

26, 33 / **Größe** = 167 cm / **Figur** = normal / **KEP-Stärke** = 4

Besonderes: Vor- und Nachteile der Waldelfen; erhält 2 MKP zusätzlich je WEP-Stufe; beherrscht 2 zus. Fremdsprachen; Beruf Bogen- und Pfeilemacher, Kartograph

Fernkampf: **WDG** = Langbogen / **Kampf mit Schuss- und Wurfaffen** = 27 / **IW** = 52 / **BSP** = 1W8+16 / **KKB** = 3

Da er für gewöhnlich bestens vorbereitet ist und einen entsprechenden Bogen mitführt, sind die angegebenen Werte bezüglich seiner Fähigkeiten mit dem Bogen und den entsprechenden Schadenswerte als grobe Richtlinie zu sehen. Der Master kann hier der Situation entsprechend aus dem Vollen schöpfen.

Andere Fernkampfaffen als Bögen nutzt Celebrion aus Prinzip nicht.

Fertigkeiten:

Waffenfertigkeiten: 27/8/14/20/11/7/27

Körperfertigkeiten: 16/12/15/14/20/6/14/9/14/6

Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten:

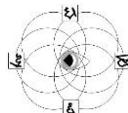
19/17/20/20/15/12/27/6/16/14

Wissens- und Heilfertigkeiten:

27/25/7/20/22/15/15/13/19/14/13

Charismatische Fertigkeiten: 6/15/20/15/10/15/9/7

Das vollständige Charakterblatt Celebrions inklusive Ausrüstungs- und Zauberliste befindet sich im Anhang.



Celebrion führt zumeist eine Auswahl normal verarbeiteter **Bögen und Pfeile** mit sich, falls anwesende Charaktere hier Nachschub brauchen (und der Master so nett ist, ihnen das zu gewähren – pfui!). Da er meist auch etwas Material mit sich führt, kann er auch Bestellungen vor Ort herstellen. Er benötigt dafür nur etwa 2/3 der Zeit eines durchschnittlichen Bogenmachers. Das beinhaltet nicht die Trocknungszeit für Holz, die zwischen 1-2 Wochen (extrem günstige Umstände), 4 Monden (normale Bedingungen, gleichbleibende Temperaturen) und 1 Jahr (Eibenh Holz) liegt. Aus vorhandenem Material kann Celebrion innerhalb eines Arbeitstages einen Bogen herstellen.

Der weit gereiste **Kartograph** kann reisenden Abenteurern außerdem mit Eigenarten der jeweiligen Umgebung dienen (wenn diese beispielsweise dringend eine Probe auf Völker- und Landeskunde bestehen müssten) und unter Umständen aus seinem selbst angefertigtem Fundus sogar Kartenmaterial bieten. Grobe Karten enthalten dabei die Namen und Positionen der Hauptstädte oder größeren Städte eines Landes sowie die Hauptwege und –handelsrouten. Detailfreudigere Karten können dabei Hinweise auf besondere Dörfer, Tempel, Kirchen, Schreine, natürliche Landmarken etc. enthalten.

Einige Beispiele seiner Bögen:

Herzsucher.

Dieser Bogen könnte eine ganze Sippe Nebel elfen selbst im unbarmherzigsten Winter versorgen.

Kurzbogen, 20 Pfeile

Auf der Jagd (und nur auf der Jagd) nach Nahrung gilt jeder erfolgreiche Treffer, dem nicht ausgewichen werden konnte, als Blattschuss, der zum sofortigen Tod führt.

Sollte der Bogen im Kampf oder auf der Suche nach Fellen, Stoßzähnen oder andere Trophäen genutzt werden, führt jeder FKW-Wurf sofort zu 1W10 WF-Verlust (nicht verboten ist natürlich, die erlegte Strecke vollständig zu verwerten). Pfeile und Bogen sind magisch und außer durch o.a. Bedingung nicht zu zerstören; die Pfeile haben – von einem anderen Bogen – abgeschossen keine magische Unzerstörbarkeit.

Der sprechende Bogen

Den vom Feind eingeschlossenen Kundschaftern in einem Hornwerk bei der Schlacht an der Nobron-Brücke ermöglichte dieser Bogen die Kommunikation mit der Generalseinheit. Dadurch, dass General von Shaider nunmehr einen koordinierten Ausfall befehlen konnte, wurde die Schlacht gewonnen.

Langbogen, 1 Pfeil

Der Schütze (oder wer auch sonst den Pfeil zum Sprechen bringen möchte) legt für je 5 ZE Text eine KF ab, in der er einem der mitgelieferten Pfeile „diktiert“ was er sagen soll. Danach muss der Pfeil innerhalb von 5 ZE abgeschossen werden. Sobald der Pfeil feste Materie trifft (Wand, Schrank, Körper) beginnt er den Text zu rezitieren, mit der Stimme, Lautstärke etc. wie der Sprecher es tat. Eine mögliche Sprachbarriere wird dabei nicht umgangen. Nach der Botschaft zerfällt der Pfeil zu Staub, hinterlässt keine Spuren,

Wunden, Macken oder sonstiges und erscheint in der Hand des Schützen wieder, sobald er eine frei hat. Sollte ein anderer Pfeil abgeschossen werden, so besitzt er alle Eigenschaften eines gewöhnlichen Langbogens.

Der Geisterbogen

Dieser geisterhaft weiße Bogen rettete den Tag, als mit seiner Hilfe trotz des heulenden Sturmes der Schwarzmagier Gilroy Synth zur Strecke gebracht wurde, gerade als er sich eines unbekanntes, mächtigen Artefaktes in den Ruinen von Darthanon bemächtigen wollte.

Langbogen, 10 Pfeile

Wind, Regen und andere Hindernisse haben keinen Einfluss auf die Flugfähigkeit des Pfeils.

Dies gilt auch für Mauern, Bäume und ähnliches.

Welchen Malus der Schütze durch Ermangelung der Sichtlinie erhält (oder welche zusätzlichen Proben er ablegen muss) bleibt dem Master überlassen, diese werden durch die Flugeigenschaften der Pfeile nicht aufgehoben.

Es sei noch auf zwei Bedingungen hingewiesen:

Der Schütze muss das Ziel benennen (namentlich oder wenigstens als „der Kerl hinter dem Baum“). Der Pfeil ignoriert alle nichtmagische Materie in seiner Flugbahn außer seinem Ziel (wenn er es denn trifft). Sollte kein Ziel benannt werden durchdringt er ein Hindernis und behandelt das Objekt danach als sein Ziel.

Der Pfeil kann jedoch kein Glas durchdringen.

Rüstungen werden inkl. SF wie Rüstungen einer Stufe niedriger behandelt (also KH=LR, WK=NK, etc.).

Alle anderen als die verschenkten Pfeile gelten als von einem normalen Langbogen abgeschossen. Es häufen sich zwischenzeitlich Gerüchte über einen Nachfolgebogen, der auch magische Barrieren durchdringen kann...

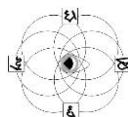


Tanaris-News

In der vergangenen Ausgabe #4 hat diese beliebte Sektion zu Gunsten von Zitaten aus der Winterkampagne leider keinen Einzug erhalten. Das frischen wir dieses Mal noch einmal auf.

Ravormos, 25. Saatmond 490 T.Z.

Berichte werden laut, dass ein Nekromant nach einem für ihn unvorteilhaften Handel eine Nacht der lebenden Toten ausgelöst hat. Zahllose Opfer sind zu beklagen, die Kämpfe in der Stadt dauern bereits eine Woche an. Der Khan hat ein hohes Kopfgeld auf den flüchtigen Nekromanten namens Darwen Coglyn erlassen. Wenn die Gerüchte stimmen, dass Verbindungen zwischen dem Diener Uhlums und dem Tinorischen Geheimdienst bestehen, so war dies sicherlich nicht förderlich für den Kriegsverlauf, denn nun kann von den Barbaren ein noch rücksichtloseres und entschlosseneres Vorgehen erwartet werden.



Morvem, 01. Erntemonat 490 T.Z.

Zum ersten Erntemonats hat im Land des Lasters und der Ausschweifungen das so genannte „Holly Weed Festival“ begonnen. Dieses Fest genießt bei den Landesbewohnern großes Ansehen, da überall große Festzelte aufgebaut werden, laute Musik ertönt und Rauschmittel in exorbitanten Mengen konsumiert werden. Auswärtige Schaulustige sollten sich aber darüber im Klaren sein, dass man selbst schnell den Auswirkungen des Festes unterliegt – ob gewollt oder ungewollt.

**G'omth, 30. Erntemonat 490 T.Z.**

Seltene Ereignisse gehen vor sich. Menschen verschwinden in G'omth und entstellte Tote wurden im Armenviertel gefunden. Die Wache ist ratlos und durchkämmt die Stadt. Gerüchte von einem Schwarzmagier machen die Runde und die Bevölkerung ist in Unruhe. Die Nachricht scheint bereits weit nach Osten gedrungen zu sein, denn angeblich ist ein Inquisitor auf dem Weg in die Tempelstadt.

City of Liberty, 15. Wendemonat 490 T.Z.

Heute wurde für das kommende Jahr überraschend das „Turnier der Goldenen Klinge“ anberaumt. Das letzte Turnier dieser Art fand vor 15 Jahren statt. Der Gewinner des Turniers erhält ein legendäres Schwert, welches in der Vergangenheit bereits von namenhaften Rittern und Warlords geführt wurde. Angeblich wählt die magische Klinge ihren Besitzer selbst. Jedenfalls wird es für die Zuschauer sicherlich ein interessantes Beispiel. Der aktuelle Träger der Klinge Sir Gregorius Templar wird ebenfalls zugegen sein, aber aufgrund seines Alters nicht mehr teilnehmen.

**Balung, 04. Frostmonat 490 T.Z.**

Im hohen Norden scheint einiges vor sich zu gehen. Die Handelsstraßen nach Balung sind unsicherer geworden. Marodierende Orks und anderes Gesindel treibt sein Unwesen. Manch Reisender berichtet sogar von dunklen Schatten aus grauer Vorzeit. Elfen wie man sie bisher noch nicht gesehen hat. Derweilen gibt es in den Icelands zahlreiche Eisstürme, die jegliche Expeditionen in die weißen Wüsten unterbinden.

Mit neuen Zaubern wurden die regelmäßigen Leser der SIX MAGIC CIRCLES zwischenzeitlich ja schon oft versorgt. In dieser Ausgabe gehen wir einen Schritt weiter und verleihen einer der beliebtesten Zak-Klassen ein lange ersehntes Update: dem Alchimisten. In diesem Sinne müsste die Zaubersektion dieser Ausgabe eigentlich Experimente-Sektion heißen, doch bleiben wir bei Bewährtem.

Bereits seit langem, spätestens jedoch im Rahmen der Winterkampagne des Forums kursieren zahlreiche Ideen für eine Erweiterung der Liste dieses vielseitigen „Zak“ von RUF DES WARLOCK. Einige dieser Experimente sind sehr mächtig, andere eher ein „Schmankerl“. Einige sind durchaus auch moralisch fragwürdig, beispielsweise hat die Artenschutzkommission in G'omth einen derartigen Aufstand wegen z.B. der Lebenselixiere und des Kälteschutz-Experiments veranstaltet, dass diese Experimente in einigen Gegenden der sogenannten zivilisierten Welt illegal sind. Dennoch gibt es die Rezepte und nicht jeden Alchimisten hält dies von der Anwendung bzw. Herstellung ab, insbesondere nicht für den richtigen Preis. Für die mit (R) gekennzeichneten Experimente muss sich der Alchimist erst einmal das entsprechende Rezept beschaffen. Allein hierfür werden bereits ganze Abenteuer absolviert...

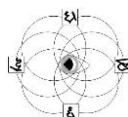
Neue inoffizielle Experimente des Alchimisten

Haarwuchsmittel

ZP: 36
P: 50 TG
D: 10 Min.
WG: W30
Material: 10 ml Aqua stercorarius, Seidenspinnensekret, Aqua
Zustandsform: flüssig
H: U
Anwendung: 100 ml
Die Anwendung wird auf eine Körperstelle aufgetragen. Nach etwa 10 Minuten Einwirkzeit verursacht dies dort Haarwachstum, wobei eine Dosis ausreicht, um einen

menschlichen Hinterkopf vollständig zu bedecken. Die Haarlänge wird dabei durch die Dosis reguliert, eine Anwendung sorgt für etwa 1 cm Haarlänge. Somit lässt die vierfache Dosis etwa 4 cm lange Haare wachsen usw. Mehrfache Anwendung vergrößert hierbei also nicht die beeinflusste Fläche!

Wird die Anwendung versehentlich getrunken (oder absichtlich einem Getränk beigemischt, was natürlich niemand tun würde *hüstel*), dann wächst das Haar im Mund, was nicht nur unangenehm ist und ggf. Brechreiz nach sich zieht, sondern auch in jedem Fall die Konversation erschwert. So jemand erhält einen Abzug von 6 auf AUSS und alle davon beeinflussten Fertigkeitswerte.



Zahnwuchs

ZP: 37
 P: 65 TG
 D: 1 Min.
 WG: W30
 Material: 50 gr Elfenbeinpulver und 10 ml Aqua stercorarius
 in 40 gr Wachspaste
 Zustandsform: Paste
 H: U
 Anwendung: 50 ml

Wird eine Anwendung auf einen abgebrochenen oder verfaulten Zahn aufgetragen, wächst dieser normal nach. Sollte allerdings ein Tropfen der Paste danebengehen, dann könnten Zähne auch an seltsamen oder ungewöhnlichen Stellen wachsen. Als Untergrund muss lebendes Material dienen, wobei die Anwendung auch bei beispielsweise Skelettschädeln möglich ist. Dem Anwendenden muss eine GE-Probe +5 gelingen, um die korrekte Stelle ausreichend einzustreichen. Ohne Spiegel oder ähnliches verdreifacht sich der Malus.

Das Experiment wird zumeist von Söldnern nachgefragt, die in einen Kampf oder eine Rauferei zu viel geraten sind. Auch unter Gladiatoren erfreut sich das Experiment reißenden Absatzes.

Reinigungsmittel

ZP: 38
 P: 15 TG
 D: 1 Min.
 WG: W30
 Material: 50 gr Natriumsilikat in 250 ml Wasser
 Zustandsform: flüssig
 H: U
 Anwendung: 250 ml

Eine Anwendung reinigt bis zu 1,5 kg Kleidung. Dies ist üblicherweise ein Satz normaler Kleidung, bestehend aus Unterwäsche, Hemd und Hose zzgl. etwas Kleinzeug wie Handschuhe, Schal und Mütze. Die Reinigung umfasst zum einen Kleidung von durchschnittlicher Qualität und zum anderen durchschnittliche Verschmutzungen wie Straßentaub, Schweiß, Matsch, Grasflecken etc. Das Mittel wird im Rahmen einer normalen Wäsche zugegeben.

Soll teure Kleidung, z.B. ein Balkleid gereinigt werden oder hartnäckige Verschmutzungen wie Blut, Dämonenspeichel, Magensaft eines Untoten, Trollkotze o.ä. angegangen werden, muss mindestens die doppelte Portion des Pulvers verwendet werden. Der Master entscheidet im Einzelfall.

Viele Gasthäuser auf der Flachen Welt bieten ihren Gästen die Reinigung ihrer Kleidung vom Staub der Straße an. Die Preise variieren dabei zwischen dem hier angegebenen (15 TG pro 1,5 kg Kleidung) und 15 TG pro Kleidungsstück, 20 TG pro teurem Kleidungsstück etc. Dies sollte der Master je nach Art des Gasthauses entscheiden.

Klarstellung: Das Experiment dient der Reinigung von Kleidung! Sonstige Gegenstände, wie etwa Hauswände, Rüstungen, Waffen o.ä. sind nicht vorgesehen. Andererseits arbeitet ein Alchimist aus Coulmeur gerade an einer verbesserten Version, um z.B. lackierte Rüstungen wieder zu entfärben...

Geruch neutralisieren

ZP: 39
 P: 10 TG
 D: 2 Min.
 WG: W30
 Material: 100 gr Cyclodextrin in 100 ml Wasser
 Zustandsform: flüssig
 H: U
 Anwendung: 100 ml im Zerstäuber

Eine Anwendung befreit einen Satz Kleidung samt Träger für 4 Stunden von Übelkeit erregenden Gerüchen wie Tiergerüche, Schweiß, Pferdeäpfel usw. Besonders beliebt ist dies bei reisenden Abenteurern, die tagsüber auf dem Pferd unterwegs sind, aber abends noch die dralle Schankmaid aufreißen wollen. Sollen hartnäckige Gerüche wie etwa Trollkotze, Verwesungsgestank oder die unverwechselbaren Ausdünstungen der Kanalisation beseitigt werden, muss mindestens die doppelte Portion des Pulvers (auf die gleiche Menge Wasser) verwendet werden. Der Master entscheidet im Einzelfall. Um seine Wirkung zu entfalten, muss das Mittel etwa 1 Minute einwirken.

Die Kleidung und ihr Träger werden dadurch nicht gereinigt, es werden lediglich die Gerüche eine Zeitlang neutralisiert, so dass sich ihr Träger ohne die üblichen Mali im AUSS-Bereich in der Öffentlichkeit bewegen kann. Am Erscheinungsbild ändert dies freilich auch nichts, aber das nur für die Sympathisanten des Halborksöldners J. Oschka, welcher der festen Überzeugung war, eine Anwendung „Dosenusche“ würde ihm nach einer Nacht im Schweinestall genügen, um auf dem Ball der Herzogin von Bellat glänzen zu können.

Neutralisiert dies zwar innerorts üble Gerüche, so fällt durch den leichten Geruch von Chemikalien das Verbergen in freier Natur ungleich schwerer. Der Master sollte hier je nach Situation einen leichten Malus (bis +3) auf Verbergen-Proben erteilen (oder das Aufspüren durch Gegner/Tiere/Monster eben entsprechend erleichtern).

Kleiner Brór-Trank

ZP: 40
 P: 400 TG
 D: 7 Min.
 WG: W12
 Material: Vortex arcanum (Flüssigkeit)
 Zustandsform: flüssig
 H: U
 Anwendung: 50 ml

Wird getrunken und gibt dem Anwender dann 5 MKP und 120 ZAP zurück, natürlich nicht über den Ausgangswert hinaus.

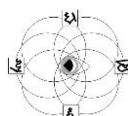
Insektenschutz

ZP: 41
 P: 95 TG
 D: 10 Min.
 WG: W20
 Material: Laureth 9, Icaridin in 25 ml Wasser
 Zustandsform: flüssig
 H: 6 Monde
 Anwendung: 50 ml

Wird auf die Haut aufgetragen und schützt den Anwender für die Dauer von 12 Stunden wirksam gegen Insekten. Dies umfasst auch die beim Zauber „A.G. Baias Jungle Formula“ aufgeführten Insektoiden sowie alle durch den Zauber „Lamsars Macht über die Insekten“ beschworenen Insekten.

Der Nachteil an der Angelegenheit ist, dass während der WD die AUSS und alle davon betroffenen Fertigkeitswerte um 3 gesenkt werden, da der Präparat mitunter nicht nur auf Insekten abstoßend wirkt. Da es zumeist in freier Wildbahn angewendet wird, bei der gesellschaftliche Kontakte nicht ganz oben auf der Prioritätenliste stehen, wird dieser Nachteil gerne in Kauf genommen.

Der Vorteil gegenüber der „Insektenplage“-Komponente Novictus ist, dass der Insektenschutz eine allgemeine Wirkung aufweist, auch gegen die genannten Arten, und nicht nur die von verbranntem Pulver angelockten Insekten abstößt und noch wilder macht.



Innerer Kompass

ZP: 42

P: 60 TG

D: 15 Min.

WG: W20

Material: 50 gr Magnetium in 50 ml Wasser

Zustandsform: flüssig

H: U

Anwendung: 50 ml

Die Anwendung wird getrunken und erlaubt dem Anwender für 12 Stunden in instinktives Gespür für die Himmelsrichtungen, insbesondere für den Norden. Da dies bei der Orientierung manchmal verwirrend sein kann, wenn man nicht einen Kompass konsultiert, sondern selbst der Kompass ist, entfällt die Probe nicht komplett, wird aber um -6 erleichtert.

In manchen Gegenden zeigt das Experiment keine oder nur sehr geringe Wirkung. So sind die Onyx-Berge dafür berüchtigt, dass sich mehr als nur ein Reisender oder Alchimist beinahe bis zur Erschöpfung verlaufen hat, weil die hohe Konzentration an Erzadern dem inneren Kompass derbe Streiche spielen.

Alkoholnegierung

ZP: 43

P: 60 TG

D: 5 Min.

WG: W20

Material: 1 Chuzklee in 100 ml Wasser

Zustandsform: flüssig

H: U

Anwendung: 100 ml

Die Anwendung wird getrunken und immunisiert für 6 Stunden gegen die Auswirkungen Alkohol. Dies schmälert den Trinkgenuss ansonsten in keiner Weise, birgt jedoch die Gefahr, dass der Anwender mehr trinkt, als sein Körper üblicherweise in 6 Stunden abbauen kann. Nach der WD verspürt er ganz normal die Auswirkungen von etwa noch nicht abgebautem Alkohol.

Das Experiment wird gerne genutzt, um einem Gegenüber in bierseliger Laune Informationen zu entlocken. Das übliche „ich spendier ihm Bier, bis er singt“-Abenteuer eben. Der Vorteil gegenüber einer Krautanwendung Chuzklee ist die definierte WD, der Nachteil ist, dass nach der WD eben nicht abgebauter Alkohol spürbar ist.

Ententrank

ZP: 44

P: 150 TG

D: 15 Min.

WG: W12

Material: 1 gr Crackus in 50 ml Celeritas minimum

Zustandsform: flüssig

H: U

Anwendung: 50 ml

Die Anwendung wird getrunken und senkt bei dem Betroffenen die GE auf 1, sofern ihm eine RZ-Probe Nr. 2 +10% misslingt. Gelingt sie, wird die GE auf 1W6 reduziert. Alle davon beeinflussten Fertigkeitswerte senken sich entsprechend.

Rohrbombe

ZP: 45

P: ab 320 TG

D: 80 Min.

WG: W6

Material: Repens extentio, Metallrohr mit Schraubverschluss

Zustandsform: fest

H: U (s.u.)

Anwendung: 250-500 gr

Besonderheit: Für dieses Experiment erhält der Alchimist nur alle 6 erfolgreichen Anwendungen einen Bonus von 1 auf eine der relevanten Proben!

Ein Metallrohr wird mit Wachspaste ausgegossen und je Wandstärke mit einer Portion Repens extentio gefüllt. Das Material ist feuerempfindlich und wird unbrauchbar, sofern es nicht vor Nässe geschützt wird. Über eine mit einem Docht versehene Isolierplatte wird nun noch ein mit Wachs beschichteter Deckel geschraubt. Wird nun der Docht gezündet, hat der Anwender noch 2 ZE Zeit, sich in Sicherheit zu bringen, bevor die Bombe zündet. Alternativ kann es geworfen werden (maximale Entfernung: durchschnittlich), was jedoch vor einer Fernkampf-Probe +5 noch eine Kampf mit Ersatzwaffen-Probe +5 erfordert. Für jede Probe, die misslingt, ist der Wurf eine Distanzklasse zu kurz geraten.

Das fertige Experiment sollte außerdem vor großer Hitze geschützt werden. Schmilzt das Wachs bei Temperaturen von 50-60° C und vermischt sich dabei mit dem Sprengstoff, so ist das Experiment ebenso unbrauchbar, wie wenn es Nässe ausgesetzt wird.

Der angerichtete Schaden ist hierbei von der Wandstärke und der verwendeten Repens extentio-Dosis abhängig (in Klammern die Kosten für das Metallrohr):

- Stärke 1 (1 Portion): 10W30 BSP, W30 auf „SW gehen...“ (70 TG)
- Stärke 2 (2 Portionen): 12W30 BSP, W30 ... (80 TG)
- Stärke 3 (3 Portionen): 15W30 BSP, W30 ... (90 TG)
- Stärke 4 (4 Portionen): 18W30 BSP, W30 ... (100 TG)

Der angegebene Schaden gilt für eine RW von 5 m, darüber hinaus wird er halbiert. Ob weitere Effekte wie Taubheit hinzustoßen, entscheidet der Master situationsbedingt (z.B. in geschlossenen Räumen).

Pro zusätzlicher Portion Repens extentio nach der ersten erleidet der Alchimist einen **Malus von +2** auf die relevanten Proben (bei Stärke 3 also +4 auf jede Probe). Das Gemisch korrekt herzustellen ist eine sehr heikle Angelegenheit und Alchimisten werden mit Nachdruck gelehrt, keine größeren Portionen dieser instabilen Masse zu verwenden. Schon mehr als ein Alchimist musste von der Decke seines Labors abgekratzt werden, weil er glaubte, dass er problemlos die fünf- oder gar zehnfache Dosis in eine solche Bombe einbauen könne.

Der Vorteil gegenüber dem Experiment Zeitbombe ist eindeutig die bessere Handhabung, der Nachteil ist die Instabilität des Experiments und seine schwierige Herstellung. Neben der Verfügbarkeit des Grundstoffs, versteht sich.

Fledermaustrank

ZP: 46

P: 50 TG

D: 30 Min.

WG: W12

Material: Oculus perludicus, Oculus subicendum, Auris maximus in Wasser

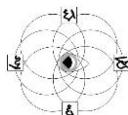
Zustandsform: flüssig

H: 1 Mond

Anwendung: 50 ml

Dieses komplizierte Gemisch wird getrunken und erlaubt dem Anwender dann eine Orientierung wie bei Fledermäusen durch Ultraschalllaute und Echoortung. Hierdurch kann der Anwender in einer Reichweite von 20 m in der Nacht wie am Tage sehen, ohne eine Lichtquelle nutzen zu müssen. Aufgrund der Natur des Experiments wird hiermit auch magische Dunkelheit durchdrungen. In aller Deutlichkeit kombiniert das Experiment allerdings nicht die Wirkung von Röntgensalbe, Hellhörigkeit und Unsichtbares sichtbar machen. Aufgrund des fiependen Geräusches, das der Anwender bei der Erzeugung der Ultraschalllaute von sich gibt, ist es nahezu unmöglich, sich vor anderen innerhalb von 5 m Entfernung zu verstecken.

Die Wirkungsdauer der Anwendung beträgt 6 ZE.



Erfrierungen heilen

ZP: 47

P: 222 TG

D: 10 Min.

WG: W10

Material: 10 ml Glysantin, 100 gr Wachspaste, Belan-Kraut, Ignis perpetuum

Zustandsform: Paste

H: U

Anwendung: 150 ml

Die Anwendung wird auf die von der Erfrierung betroffene Körperpartie aufgetragen und heilt die kosmetische Entstellung vollständig. Der angerichtete Schaden wird zur Hälfte geheilt. Das Experiment wirkt auch gegen Kälteverbrennungen.

Eine Anwendung heilt Erfrierungen ersten Grades (z.B. hervorgerufen durch Timons Kältezone). Erfrierungen zweiten Grades müssen mit der doppelten Dosis behandelt werden, Erfrierungen dritten Grades mit der dreifachen Dosis. Erfrierungen vierten Grades können durch dieses Experiment nicht mehr geheilt werden.

Pro Anwendung kann nur eine Trefferzone geheilt werden, beispielsweise ein Arm, ein Oberschenkel, der Torso etc. Bei Opfern, die zu 25-75% von Erfrierungen dritten Grades betroffen sind, aber aus irgendeinem Grund noch leben, muss pro Trefferzone die doppelte (für Erfrierungen dritten Grades notwendige) Dosis aufgewendet werden, also insgesamt eine sechsfache Dosis! Darüber hinaus dürfte selbst mit diesem Experiment nicht mehr viel zu retten sein.

Für weitere Informationen zu Körperzonen vgl. „Brandwunden heilen“.

Brandwunden heilen

ZP: 48

P: 182 TG

D: 10 Min.

WG: W10

Material: 15 ml Ignis resistentia, 100 gr Wachspaste, 1 Belan-Kraut

Zustandsform: Paste

H: U

Anwendung: 150 ml

Manchmal kommt man einfach nicht rechtzeitig dazu, die feuerfeste Salbe aufzutragen. Für solche Fälle gibt es dieses Experiment. Die Anwendung wird auf die Brandwunde aufgetragen und heilt die kosmetische Entstellung vollständig. Der angerichtete Schaden wird zur Hälfte geheilt.

Eine Anwendung heilt Verbrennungen ersten Grades (z.B. hervorgerufen durch Timons Hitzezone). Verbrennungen zweiten Grades (Flammende Geschosse, Feuerbälle) müssen mit der zweifachen Dosis behandelt werden. Verbrennungen dritten Grades, die normalerweise irreversibel sind, erfordern die dreifache Dosis. Verbrennungen vierten Grades können durch dieses Experiment nicht mehr geheilt werden.

Pro Anwendung kann nur eine Trefferzone geheilt werden, beispielsweise ein Arm, ein Oberschenkel, der Torso etc. Bei Opfern, die zu 25-75% von Verbrennungen dritten Grades betroffen sind, aber aus irgendeinem Grund noch leben, muss pro Trefferzone die doppelte (für Verbrennungen dritten Grades notwendige) Dosis aufgewendet werden, also insgesamt eine sechsfache Dosis! Darüber hinaus dürfte selbst mit diesem Experiment nicht mehr viel zu retten sein.

Als Faustregel gilt (Neunerregel nach Wallace):

- Kopf/Hals = 9%
- Rumpf = 4x9% = 36%
- Arme = 2x9% = 18%
- Beine = 4x9% = 36%
- Da, wo's wirklich weh tut: 1%

Für Verbrennungen ersten Grades ist die Ermittlung der betroffenen Körperzone nicht notwendig. Es ist davon auszugehen, dass eine Anwendung genügt. Darüber hinaus sollten die Körperzonen jedoch ermittelt werden, um die notwendigen Anwendungen festzulegen. Unabhängig davon kann der verursachte Schaden zwar von einem Heilkundigen geheilt werden, die kosmetische Schädigung der Haut rückgängig zu machen übersteigt jedoch aktuell die Fähigkeiten der Heiler.

Wer kein Freund übermäßiger Berechnungsmodelle ist, kann die Entscheidung auch kurzerhand dem Master überlassen. „Nach diesem Feuerball mit 8W30 BSP braucht's vier Anwendungen...“ etc.

Adlerauge

ZP: 49

P: 150 TG

D: 30 Min.

WG: W20

Material: Oculus aquila

Zustandsform: flüssig

H: 2 Wochen

Anwendung: 50 ml

Die Anwendung wird getrunken. Sie verleiht dem Trinkenden für 6 ZE eine exzellente Sicht, welche beispielsweise einen Bonus von 3 auf Naturbeobachtung verleiht. Die häufigste Anwendung erfährt das Experiment allerdings bei Schützen, welche im Fernkampf die Zielgröße um 1 erhöhen und die Distanzklasse um 1 senken, um die Modifikation der Fernkampfprobe zu ermitteln. Besteht bereits ohne das Experiment kein Malus, so gibt es allerdings nicht stattdessen einen Bonus! Im Volksmund heißt das Experiment, weil es hauptsächlich von Fernkämpfern erworben wird, auch scherzhaft Zielwasser.

**Ewiges Öl**

ZP: 49

P: 20 TG

D: 5 Min.

WG: W20

Material: Ignis perpetuum, 2x Lampenöl

Zustandsform: flüssig

H: 3 Monde

Anwendung: 500 ml

Die Anwendung erzeugt Lampenöl, das 2W4+2 Tage ununterbrochen brennen kann (aber nicht muss). Das Experiment wurde insbesondere von Alchimisten erfunden, deren Frauen am Rande der Scheidung waren, weil sie aufgrund zahlloser ewiger Flammen im Studierzimmer und Haus nachts nicht mehr schlafen konnten.

Man sollte allerdings darauf achten, dass das ewige Öl wirklich nur in dafür vorgesehenen Lampen und Laternen auch wieder problemlos gelöscht werden kann, um die maximale WD zu unterbrechen. Ist eine Anwendung des Öls erst einmal außerhalb einer löschbaren Lampe entzündet, ist sie nur noch mit magischen Mitteln oder Löschsand zu löschen. Da wir hier niemandem unterstellen wollen, dass dies beachtet sei, entscheidet über etwaige Schäden der Master.

Mittlerer Brór-Trank

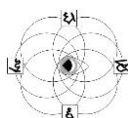
ZP: 50

P: 800 TG

D: 14 Min.

WG: W8

Material: Vortex arcanum (Flüssigkeit)



Zustandsform: flüssig

H: U

Anwendung: 100 ml

Gibt dem Anwender bei Einnahme 15 MKP und 300 ZAP zurück, maximal jedoch bis zum Ausgangswert.

Lebenselixier (R)

ZP: 50

P: 500 TG

D: 30 Min.

WG: W6

Material: Luesinum, Magensaft eines Trolls in 25 ml Wasser

Zustandsform: flüssig

H: U

Anwendung: 100 ml

Wird getrunken. 50% von jeder Verletzung, die der Anwender erlitten hat, werden innerhalb von 1 ZE geheilt. Darüber hinaus hat die Anwendung noch Auswirkungen auf besondere Effekte der Treffertabelle.

Hat der Anwender beispielsweise zwei Wunden erlitten, von denen eine 16 VIP und 400 KAP verursacht hat und die andere 40 VIP und 800 KAP, so erhält er 8/200 und 20/400 zurück. Verursacht eine Wunde noch fortlaufende Verluste werden diese **um** 50% gesenkt (z.B. -12 VIP-->/-200 KAP--> = -6 VIP-->/-100 KAP-->). Schwerste innere Verletzungen reduzieren sich auf schwere innere Verletzungen, schwere innere Verletzungen werden unter Beibehaltung der Verluste aufgehoben.

Ein Knochenbruch wird zwar zusammengefügt, muss aber in jedem Fall nachbehandelt werden. Der Anwender kann das vom Knochenbruch betroffene Körperteil zwar fast normal einsetzen aber eben nur fast. Genaue Auswirkungen entscheidet der Master situationsgemäß (z.B. könnte ein gebrochener Arm/eine gebrochene Hand lediglich die Hälfte des üblichen Waffengewichts führen usw.).

Obwohl Verluste teilweise geheilt werden behebt das Elixier nicht die Auswirkungen von Schädelverletzungen. Kampf unmöglich bleibt also vorerst Kampf unmöglich, eine Erblindung ebenso etc.

Der Magensaft eines Trolls ist eine regenerative Flüssigkeit, die eine seltene Zutat ist. Sie muss meist selbst beschafft oder teuer gekauft werden und ist nicht unter 200 TG pro 25 ml zu haben. Ausnahmen können in hügeligen und bergigen Gebieten herrschen sowie bei großen Waldflächen (maximal 25% Abzug auf den Preis).

Lackierung

ZP: 51

P: ab 300 TG

D: 2 Stunden

WG: /

Material: Lackus, Farbpigmente

Zustandsform: flüssig

H: 2 Wochen

Anwendung: 250 ml

Unter Beimischung von Farbpigmenten (vgl. Basarliste) stellt der Alchimist eine Lackierung her, die innerhalb von 2 Wochen verarbeitet sein muss, bevor sie aushärtet.

Der Lackus wird dabei aus dem Harz des Lackbaums gewonnen, der hauptsächlich in Lethon und Camor heimisch ist. Dies ist keine seltene Zutat. Der endgültige Preis richtet sich dabei nach der gewünschten Farbe. Auf 250 ml Lackus kommen rund 510 gr Farbpigmente, was ausreicht, um etwa einen Brustpanzer, eine Sturmhaube oder ein Claymore zu lackieren. Die Lackierung kann für fast alle festen Stoffe verwendet werden, Kleidung zu färben funktioniert hiermit allerdings nicht.

Eine Lackierung erhöht das Gewicht des lackierten Gegenstands um 200 gr pro Anwendung und den WF um 10. An weiteren Eigenschaften des jeweiligen Gegenstandes ändert eine Lackierung nichts.

Verhärter

ZP: 52

P: 700 TG

D: 30 Min.

WG: /

Material: Lackus, Arma resina

Zustandsform: flüssig

H: 2 Wochen

Anwendung: 260 ml

Wird innerhalb von 2 Wochen nach Herstellung auf ein Rüstungsteil, eine Waffe, einen Schild oder einen beliebigen harten Gegenstand aufgetragen. Eine Anwendung macht einen Gegenstand unempfindlich gegenüber natürlicher Abnutzung, wie etwa durch Beanspruchung, Einflüsse durch Witterung u.ä.. Rohe Gewalt ist hiervon ausgenommen, so wird ein Schaller nach einem Treffer im Kampf zwar WF verlieren, aber nicht mehr durch bloße Benutzung im Abenteuer außerhalb eines Kampfes.

Die Anwendung wirkt für einen Gegenstand bis zu WF = 100. Darüber hinaus muss, im entsprechenden 100er-Intervall, je eine weitere Anwendung hinzugefügt werden. Um beispielsweise einen Plattenpanzer zu verhärten, sind 3 Anwendungen nötig (WF = 220).

Jede Anwendung erhöht das Gewicht des so lackierten Gegenstandes um 200 gr und den WF um 10. An weiteren Eigenschaften des jeweiligen Gegenstandes ändert eine Schutzlackierung nichts, mit folgender Ausnahme: so behandelte Gegenstände können durch einen Alchimisten nicht mehr magisch gemacht werden! Auch auf bereits magischen Gegenständen lässt sich der Verhärter aus einem bislang unbekanntem Grund nicht anwenden. Ganze Forschungsgruppen in Nephtis beschäftigen sich aktuell mit dem Problem.

Heldentrunk

ZP: 53

P: 300 TG

D: 1 Stunde

WG: W10

Material: Bullus redus

Zustandsform: flüssig

H: U

Anwendung: 250 ml

Die Anwendung wird getrunken und macht für die WD von 12 ZE sämtliche TAK- und ST-Proben hinfällig. Bereits misslungene TAK-Proben, die unmittelbar für den aktuellen Kampf Geltung entfalten, werden so ebenfalls aufgehoben. Das Experiment immunisiert für die WD gegen magische Furcht oder Panik.

Das Experiment verleiht zudem einen Bonus von 2 auf AW/W. Weitere Anwendungen haben keinen kumulativen Effekt.

Kälteschutz

ZP: 54

P: 750 TG

D: 30 Min.

WG: W8

Material: Glysantin und Speicheldrüsen eines Frostwolfs, Iglons oder Yeti in Wasser

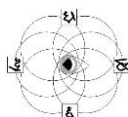
Zustandsform: flüssig

H: U

Anwendung: 50 ml

Die Anwendung wird getrunken und schützt den Anwender für 10+W4 Stunden gegen Temperaturen bis zu -50° C. Ein eventueller Malus auf die RZ aufgrund von Kältezaubern wird halbiert; misslingt die RZ oder wird gar keine gefordert, erleidet der Anwender nur halben Schaden.

Die geforderten, gestoßenen Speicheldrüsen sind eine seltene Zutat. Sie müssen meist selbst beschafft oder teuer gekauft werden und sind nicht unter 150 TG pro 30 gr zu



haben. Ausnahmen können in schneebedeckten Gebieten herrschen (maximal 25% Abzug auf den Preis).

Erleichterung

ZP: 55
P: 1.007 TG
D: 30 Min.
WG: W4
Material: Aqua, Litiensis antigrav, 100 gr Wachspaste
Zustandsform: Paste
H: U
Anwendung: 150 ml

Eine Anwendung halbiert für rund 4 Stunden das Gewicht eines unbelebten Gegenstandes. Dieser darf von der Fläche her nicht größer sein als ein handelsübliches Kettenhemd und nicht schwerer als 5 kg. Alles darüber hinaus erfordert, im jeweiligen Intervall, eine zusätzliche Anwendung (Beispiel: eine Barbarenschlacht mit 8,5 kg wird behandelt: es ist die doppelte Dosis erforderlich; ein Schuppenpanzer mit 15 kg wird behandelt: es ist die dreifache Dosis erforderlich).

So behandelte Gegenstände halbieren für die WD ihr Gewicht, was sich auch auf die entsprechenden Regeln für Rüstungs-/Waffengewicht niederschlägt. Des Weiteren kommen folgende Regeln zum Einsatz:

- Schilde: VW-Bonus/Malus x 1,5 (abrunden)
- Nahkampfwaffen: BSP +6, Bonus auf AW/VW von 2, KKB -2 (auf Fernkampfwaffen hat das Experiment keinen Effekt)
- Rüstungen: B-KAP-Abzug wird halbiert; BE +1

Weitere Gegenstände reduzieren lediglich für die WD ihr Gewicht. Ob sie bei einer Anwendung etwa Sonderregeln unterliegen, entscheidet der Master situationsbedingt.

Da weitere Anwendungen lediglich dazu dienen, höheres Gewicht/größere Flächen abzudecken, haben zusätzliche Anwendungen keinen kumulativen Effekt.

Löschsand

ZP: 56
P: 100 TG
D: 20 Min.
WG: W12
Material: Purple K, Xetal
Zustandsform: fest
H: U
Anwendung: 1 kg

Die Anwendung wird mit hohem Druck in eine fast hauchdünne Blase aus Xetal gepresst und zum besseren Transport in eine Schutzhülle aus gleichem Stoff gewickelt. Das fertige Experiment kann geworfen werden (gelungene Fernkampf-Probe, maximal DK durchschnittlich) und löst dabei eine dichte Wolke aus einem Pulver aus, das hochgradig feuerunterdrückend wirkt. Eine Anwendung genügt, um eine in Brand geratene, durchschnittlich humanoide Person zu löschen (bis zu Barbarengroße) oder eine Fläche von insgesamt etwa 4 qm.

Die Natur des Experiments erlaubt es auch, magisches Feuer zu löschen.

Bannpulver

ZP: 57
P: ab 750 TG
D: 90 Min.
WG: W8
Material: # (s.u.), Mondsteinpulver
Zustandsform: Pulver
H: U
Anwendung: 250 gr

Von beiden Monden, die nachts das Firmament der Flächen Welt erhellen, brechen gelegentlich Stücke ab, die auf

Tanaris landen (zumindest gab es bislang für die grünen und roten Meteoriten keine andere zufriedenstellende Erklärung). Für dieses Experiment wird Pulver benötigt, das aus dem Gestein des roten Mondes hergestellt wurde. Dazu wird Edelsteinstaub eines bestimmten Edelsteins im Wert von mindestens 500 TG gemischt. Eine Anwendung dieses Experiments kann dann, erfolgreich auf eine bestimmte magische Kreatur geworfen, diese empfindlich schwächen oder gar bannen (Fernkampfprobe, wie Kriegsbola).

Welcher Edelstein gegen welche Kreatur Wirkung entfaltet, wird im Folgenden aufgelistet:

- Saphir gegen Feuerelementare, Magmariesen u.ä.
- Rubin gegen Wasserelementare, Frostelementare u.ä.
- Bergkristall gegen Erdelementare
- Smaragd gegen Lufterelementare
- Tigerauge gegen Untote
- Amethyst gegen Dämonen
- Onyx gegen Teufel
- die Liste kann beliebig erweitert werden in Absprache mit dem Master.

Misslingt eine RZ-Probe Nr. 2 der Kreatur, so verliert sie für je 5 gr beigemengten Edelsteinstaubs 20 VIP/200 KAP. Als Faustregel gilt (auch wenn es bei einigen Edelsteinen unrealistisch sein mag, aber wir wollen eine mehrseitige Ausführung hierzu vermeiden): Wert des Edelsteins/10 = gr. Ein Edelstein im Wert von 650 TG hinterlässt 65 gr Staub und verursacht damit in einer Anwendung des Experiments (13*20) = 260 VIP und (13*200) = 2.600 KAP Schaden.

Gegengift-Elixier

ZP: 58
P: 650 TG
D: 50 Min.
WG: W6
Material: Antidotum in 100 ml Wasser
Zustandsform: flüssig
H: 6 Monde
Anwendung: 100 ml

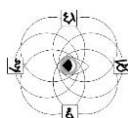
Die Anwendung wird getrunken und immunisiert für 24 Stunden gegen alle natürlichen Gifte.

Natürliche Gifte sind Gifte, die nicht durch Magie erst giftig wurden bzw. deren giftige Wirkung nicht magisch verstärkt wurde. Gift einer Riesenspinne oder von den Klauen eines Zombies wären beispielsweise natürliche Gifte, während eine Vergiftung durch das Kräutergas des Andabar nicht darunter zählt.

Eidechsenglied (R)

ZP: 59
P: 7.500 TG
D: 2 Stunden
WG: /
Material: Aqua stercorarius, Wachspaste (s.u.), 3 Belan-Kräuter, Zygofarnsekret
Zustandsform: Paste
H: U
Anwendung: 750 ml

Eine Anwendung regeneriert ein verlorenes Gliedmaß. Dies kann ein Finger, eine Hand, ein Arm, ein Zeh, ein Fuß, ein Unterschenkel oder ein ganzes Bein sein und spielt keine Rolle, solange die Paste nach und nach auf den Stumpf aufgetragen wird. Die Anwendung kann zwischen 30 Minuten und 4 Stunden dauern und ist äußerst schmerzhaft. Jede halbe Stunde muss der Behandelte eine ST-Probe gegen halben Wert ablegen oder verliert das Bewusstsein. Daher wird die Anwendung zumeist ohnehin Betäubten oder Bewusstlosen aufgetragen und sollte durch einen Alchimisten oder einen Heilkundigen vorgenommen werden, der jede halbe Stunde eine Wunden behandeln-Probe ablegen muss (misslingt eine Probe und kann nicht sofort durch eine um die Wert-Würfel-Differenz erschwerte Probe ausgeglichen werden, wächst das Gliedmaß falsch nach, z.B. verdreht. Der



Master entscheidet über die genauen Auswirkungen. Es müsste dann ggf. amputiert werden, bevor eine neue Anwendung aufgewendet wird).

Die zu verwendende Menge der Wachpaste richtet sich nach den zu regenerierenden Gliedmaßen, wobei sich größere Gliedmaßen immer inkl. der nachfolgenden verstehen (in Klammern dahinter die Anwendungsdauer):

- 1 Finger/Zeh: 100 gr (1/2 Stunde)
- 1 Hand/Fuß: 250 gr (1 Stunde)
- 1 Unterarm/-schenkel: 500 gr (2 Stunden)
- 1 Arm/Bein: 1.000 gr (4 Stunden)

Andere Gliedmaßen als die hier aufgeführten können nicht regeneriert werden. Bei der Anwendung ist es egal, wie lange das Opfer bereits das betreffende Gliedmaß verloren hatte.

Das Zygofarnsekret ist eine seltene Zutat und muss selbst beschafft oder teuer gekauft werden. Zygofarne (eigentlich Zygopteridales) sind eine vom Aussterben bedrohte Pflanzenart und kommen ausschließlich auf der Insel Tamoé und den schwer zugänglichen Stellen der nahezu undurchdringlichen Dschungeln Xurs und Camors vor. Die Farne verwelken Ende Laubmond und sondern in diesem Prozess bis Ende Frostmond das Sekret ab, das gesammelt werden muss (wobei etwa 5 der Farnpflanzen die benötigte Menge absondern). Das Sekret darf nicht älter als ein Mond sein, bevor es zu dem Experiment verarbeitet wird. Ende Frostmond bis Schneemonat haben Alchimisten also Hochkonjunktur und ihre Wartzimmer voller Gladiatoren, Söldner, Kopfgeld- und Hexenjäger, von denen nicht wenige bereit waren, das Sekret zu beschaffen. Dies ist eine teure Angelegenheit, wobei der im Basar angegebene Preis das Minimum angibt, wenn man das Sekret käuflich erwirbt. Ein Alchimist aus Sybaris arbeitet gerade daran, das Farnsekret durch die Schuppen von kulturbildenden Echsenmenschen zu ersetzen, eine nicht minder gefährliche oder teure Angelegenheit.

Da die Alchimisten jedoch die Einzigen auf der Flachen Welt sind, die mit ihren Fähigkeiten abgetrennte Gliedmaßen nachwachsen lassen können, sind viele Betroffene bereit, horrenden Summen aufzuwenden.

Großer Brór-Trank

ZP: 60

P: 1.200 TG

D: 21 Min.

WG: W4

Material: Vortex arcanum (Flüssigkeit)

Zustandsform: flüssig

H: 7 Tage

Anwendung: 150 ml

Gibt dem Anwender bei Einnahme 35 MKP und 650 ZAP zurück, natürlich nicht über den Maximalwert hinaus.

Den Alchimisten ist es bislang nicht gelungen, die großen Brór-Tränke unbegrenzt haltbar herzustellen. Die magische Energie, die an so viel Vortex arcanum gebunden wird, ist einfach zu flüchtig. In der freien Abenteuerwelt auf Tanaris kann es jedoch vorkommen, dass Abenteurern größere Mengen flüssigen Brórs in die Hände fallen, das unbegrenzt haltbar ist. Der Master ist hier zu ausgewogenem Einsatz angehalten.

Großes Lebenselixier (R)

ZP: 60

P: 1.000 TG

D: 45 Min.

WG: W4

Material: Aqua, 2x Luesinum, Magensaft eines Trolls und eines Riesen

Zustandsform: flüssig

H: U

Anwendung: 150 ml

Wird getrunken. 75% von jeder Verletzung, die der Anwender erlitten hat, werden innerhalb von 1 ZE geheilt. Darüber hinaus hat die Anwendung noch Auswirkungen auf besondere Effekte der Treffertabelle.

Auf Verletzungen und fortlaufende Punktverluste wirkt das große Lebenselixier wie das kleine (ZP-Stufe 50), nur eben mit 75% (abrunden). Knochenbrüche werden zusammengefügt, als wären sie von einem Heiler mit Tynaga behandelt worden. Der Anwender kann das vom Knochenbruch betroffene Körperteil normal einsetzen.

Obwohl Verluste teilweise geheilt werden behebt das Elixier nicht die Auswirkungen von allen Schädelverletzungen. Kampf unmöglich durch Prellungen wird zwar aufgehoben (ebenso AW/VW = 0), eine Erblindung bleibt jedoch bestehen. Bitte fragt den Autor jetzt nicht, ob Bewusstlosigkeit aufgehoben wird...

Der Magensaft eines Trolls sowie eines Riesen sind regenerative Flüssigkeiten, die seltene Zutaten sind. Sie müssen meist selbst beschafft oder teuer gekauft werden und sind nicht unter je 200 TG pro 25 ml zu haben. Ausnahmen können in hügeligen und bergigen Gebieten herrschen sowie bei großen Waldflächen (maximal 25% Abzug auf den Preis).



Bonus:

Die drei beigefügten Rezepte für Experimente der ZP-Stufe 70 stellen einen kleinen Vorgeschmack auf weitere mächtige Experimente über ZP-Stufe 60 dar, die sich durch das Autorteam in Arbeit befinden.

Für Experimente über ZP-Stufe 60 gelten aufgrund ihrer Auswirkungen im Spiel folgende Regeln:

- Der Alchimist erhält erst einen Bonus von -1 auf eine der relevanten Proben, wenn ihm das entsprechende Experiment viermal gelungen ist.
- Der Alchimist erhält keine Boni auf eine der relevanten Proben für mehrfache erfolgreiche Anwendung eines solchen Experiments, wenn er noch nicht die entsprechende ZP-Stufe erreicht hat.

Beispiel: Ein Alchimist der Stufe 61 wendet mehrfach erfolgreich ein Experiment der Stufe 65 an. Er erhält jedoch hierfür keinen Bonus. Erreicht er ZP-Stufe 65, erhält er nach vier erfolgreichen Anwendungen einen Bonus von -1 auf eine der relevanten Proben.

Haltbarkeit (R)

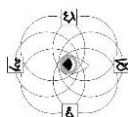
ZP: 70

P: 100 TG

D: 2 Stunden

WG: /

Material: Sorbinsäure, Benzoesäure, Nisin in Wasser



Zustandsform: flüssig

H: U

Anwendung: 50 ml

Eine Anwendung dieses Experiments kann während der Herstellung einem anderen Experiment beigefügt werden, welches als Haltbarkeit nicht das Merkmal „U“ hat. Die Verwendung während des Experimentierens erschwert beide relevanten Proben jeweils um +3.

Die Haltbarkeit der jeweiligen Experimente wird wie folgt verlängert:

- Experimente, die nur ein paar Stunden haltbar sind, haben nun H = 1 Mond
- Experimente, die nur ein paar Tage haltbar sind, haben nun H = 2 Monde
- Experimente, die nur ein paar Wochen haltbar sind, haben nun H = 3 Monde

Das Experiment hat sicher seine Vorteile, die häufigste Anwendung findet es beim Experiment Heilen schwerer Wunden. Bei anderen Experimenten ist die Kosten-Nutzen-Relation allerdings schlichtweg zu unausgewogen, wie beispielsweise bei unsichtbarer Schrift. Dennoch kann man ja mal in Ruhe darüber nachdenken, was man hiermit alles bewirken kann.

An der Möglichkeit einer unbegrenzten Haltbarkeit arbeiten einige Alchimisten allerdings seit Jahrzehnten fieberhaft. Dies ist sicher nicht zuletzt dem beliebten Experiment Katzensgold geschuldet, bei dem mit Nachdruck daran gearbeitet wird, nicht nur die Haltbarkeit, sondern auch die Wirkungsdauer unendlich zu erhöhen.

Lebenskraft (R)

ZP: 70

P: 2.600 TG

D: 4 Stunden

WG: /

Material: 2 Herba invulnerabilis, 4 Belan-Kräuter, 5 Blutstorchschnabel, 100 ml Jodlösung, 15 gepresste Goblin-Herzen

Zustandsform: flüssig

H: 1 Tag

Anwendung: 500 ml

Eine Anwendung dieses in weiten Teilen der Flachen Welt illegalen Experiments verleiht dem Anwender 2W20 VIP konstant. Dem Alchimisten stehen unter Umständen Wiederholungswürfe hierfür zu. Dies wird wie folgt ermittelt:

Beträgt die Differenz zwischen Fertigkeitswert und Wurf der Probe 1-20, so darf der Alchimist 1W20 zur Ermittlung der VIP wiederholen. Beträgt das Ergebnis 21 oder mehr, darf er beide Würfel wiederholen. Es kann jeweils nur einer der Würfel wiederholt werden. Wiederholungswürfe dürfen nicht wiederholt werden, das zweite Ergebnis ist bindend. Die Antwort auf die Frage, welcher Fertigkeitswert hierfür herangezogen wird (identifizieren oder herstellen) ist folgende: derjenige, für den der Alchimist den niedrigeren Bonus für das Experiment vorweisen kann. Das wird wohl am Anfang keine Rolle spielen, sondern frühestens nach vier Anwendungen.

Völlig abgesehen von moralischen Fragen des Experiments folgender Hinweis: Der Blutstorchschnabel muss in der Blüte geerntet worden sein (die Pflanze blüht im Wendebis Erntemond) und darf nicht älter als 1 Mond sein. Der Blutstorchschnabel wächst in der nördlichen Hälfte der Flachen Welt, etwa bis in Höhe des verzauberten Waldes, zumeist auf feuchten Böden. Die im Experiment verwendeten Exemplare müssen auf Boden wachsen, dem die Nährstoffe von mindestens einem Toten entzogen werden können. Dieser muss dort mindestens seit der letzten Blüte begraben sein. Der im Alchimistenbasar angesetzte Preis ist als Richt-

wert das absolute Minimum und beträgt zumeist das drei- bis vierfache.

Um den Sud aus den 15 gepressten Goblin-Herzen herzustellen, muss man natürlich erst einmal welche finden. Es gibt kaum jemanden außerhalb von Nahor (und den Vereinigten Vier Königreichen, jedoch aus anderen Gründen), der solche Materialien vorrätig hat, und Söldner lassen sich gut bezahlen. Die Goblinherzen sind daher im Preis nicht inbegriffen, und es wird sicherlich Aufmerksamkeit erregen, wenn eine Privatperson eine Goblinjagd veranstaltet bzw. einen entsprechenden Auftrag vergibt, selbst in Gegenden, in denen das Elixier legal ist.

Zauberkraft (R)

ZP: 70

P: 5.000 TG

D: 6 Stunden

WG: /

Material: 5x Vortex arcanum, 3 Brörchideen-Blüten, 100 ml Jodlösung, 2 gepresste Gehirne von Zauberkundigen

Zustandsform: flüssig

H: 1 Tag

Anwendung: 500 ml

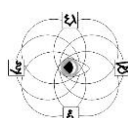
Eine Anwendung dieses in weiten Teilen der Flachen Welt illegalen Experiments verleiht dem Anwender 2W20 MKP konstant.

Dem Alchimisten stehen unter Umständen Wiederholungswürfe hierfür zu. Dies wird wie folgt ermittelt:

Beträgt die Differenz zwischen Fertigkeitswert und Wurf der Probe 1-20, so darf der Alchimist 1W20 zur Ermittlung der MKP wiederholen. Beträgt das Ergebnis 21 oder mehr, darf er beide Würfel wiederholen. Es kann jeweils nur einer der Würfel wiederholt werden. Wiederholungswürfe dürfen nicht wiederholt werden, das zweite Ergebnis ist bindend. Die Antwort auf die Frage, welcher Fertigkeitswert hierfür herangezogen wird (identifizieren oder herstellen) ist folgende: derjenige, für den der Alchimist den niedrigeren Bonus für das Experiment vorweisen kann. Das wird wohl am Anfang keine Rolle spielen, sondern frühestens nach vier Anwendungen.

Völlig abgesehen vom moralischen Fragen des Experiment folgende Voraussetzungen: Die Brörchideen-Blüten müssen in einer klaren (!) Doppelvollmondnacht geerntet worden und dürfen nicht älter als 1 Mond sein. Brörchideen wachsen ausschließlich in den dichten und schwer zugänglichen Wäldern von Xur, Nahor, Camor und Morvem und blühen von Blüte- bis Wendemond. Die Witterungsbedingungen vor Ort legt der Master fest. Der im Alchimistenbasar angegebene Preis stellt das absolute Minimum dar, aufgrund der engen Voraussetzungen werden die Bedingungen selten erfüllt, was den Preis nur allzu oft in astronomische Höhen schnellen lässt.

Die Gehirne der Zauberkundigen dürfen nicht älter als zwei Tage sein, bevor aus ihnen der Sud hergestellt wird. Die Zauberkundigen müssen zu Lebzeiten ZP-Stufe 35 erreicht haben. Da es neben der moralischen Bewertung der Frage insbesondere schwierig ist, zwei Zauberkundige zu finden, die vorgenannte Voraussetzung erfüllen und etwa zeitgleich eines natürlichen Todes gestorben sind, ist das Experiment praktisch überall auf der Flachen Welt illegal, da in speziell dieser Frage nur allzu oft nachgeholfen wurde. Entsprechende Söldner oder Kopfgeldjäger lassen sich hierfür außerordentlich gut bezahlen, nicht nur für den Job an sich, der bereits eine Herausforderung darstellen kann, sondern auch für ihr Stillschweigen. Die Gehirne sind daher nicht im Preis enthalten.





Neues vom Alchimistenbasar

Grundstoff	Zustand	Gewicht	Preis (TG)
Antidotum	Pulver	10 gr	650 TG
Benzoessäure	flüssig	10 ml	20 TG
Blutstorchschnabel	Kraut	10 gr	400 TG
Brörchidee	Kraut	10 gr	1.000 TG
Bullus redus	flüssig	250 ml	300 TG
Celeritas minimum	flüssig	50 ml	50 TG
Cyclodextrin	Pulver	300 gr	30 TG
Elfenbeinpulver	Pulver	50 gr	50 TG
Glysantin	flüssig	20 ml	150 TG
Icaridin	Pulver	50 gr	45 TG
Lackus	flüssig	250 ml	300 TG
Laureth 9	flüssig	25 ml	50 TG
Litiensis antigrav	flüssig	50 ml	1.000 TG
Luesinum	flüssig	50 ml	300 TG
Magnetium	Pulver	50 gr	60 TG
Mondsteinpulver	Pulver	200 gr	250 TG
Natriumsilikat	Pulver	500 gr	200 TG
Nisin	flüssig	10 ml	60 TG
Oculus aquila	flüssig	50 ml	150 TG
Purple K	Pulver	70 gr	60 TG
Repens extentio	Pulver	20 gr	250 TG
Seidenspinnensekret	flüssig	40 ml	38 TG
Sorbinsäure	flüssig	10 ml	20 TG
Vortex arcanum	flüssig	50 ml	400 TG
Xetal	fest	30 gr	40 TG
Zygoformsekret	flüssig	120 ml	6.990 TG

Die neuen Grundstoffe der hier vorgestellten Experimente sind in der im Anhang aktualisierten Basarliste nochmal eingetragen.

Die hier vorgestellten Experimente des Alchimisten wurden allesamt noch nicht inplay getestet. Auch wurden ihnen noch keine Nummern gegeben, weshalb Spieler und Master insbesondere für die charakter spezifische Besonderheit „beherrscht 3-6 Experimente des Alchimisten“ hier gesunden Menschenverstand walten lassen sollten. Eine Orientierung an den für diese Fähigkeiten ausgenommenen Experimenten aus dem Zauberbuch kann hier hilfreich sein. So stellt es sicher kein Problem dar, wenn ein Charakter auch das „Haarwuchsmittel“ oder das Experiment „Geruch neutralisieren“ mittels dieser Fähigkeit beherrscht. Die Brör-Tränke und insbesondere die mit **(R)** gekennzeichneten Experimente sollten jedoch hiervon ausgenommen sein.

Ihr habt Anregungen oder Feedbacks zu den Experimenten? Dann schreibt uns eure Meinung in den [Lehrhallen!](#)

Einzelbildnachweise:

Cover: Prince oft he Elves by [JackWangLei](#), Alchemist by [Nicole Cardiff](#)

Inhalt: Quirion Ranger by [BenWooten](#)

Charakter S. 4: Ambush from the treeline by [Lucas Graciano](#)

Charakter S. 7 / Charakter S. 10: Druid by [edlid2zocxe](#), zuletzt aufgerufen 05.01.2015

Charakter S. 13: Elf Druid by [1oshuart](#)

Kreaturen S. 15: The Hobbit Concept Art by [Andrew Baker](#), zuletzt aufgerufen 05.01.2015

Kreaturen S. 16: [Aleya Ghost Lights](#); Autor unbekannt; zuletzt aufgerufen 05.01.2015

Kreaturen S. 17: Follow me by [Benita Winckler](#)

Kreaturen S. 20: unbekannter Titel, by [Jonathan Kirtz](#)

Zauber S. 29: [Alchemy](#), Autor unbekannt; zuletzt aufgerufen 05.01.2015

Zauber S. 32: Alchemist's box inside by [ZombieArmadillo](#)

Nachwort und Anhang

Mit dieser Ausgabe ist es nun offiziell, die Six MAGIC CIRCLES sind keine Eintagsfliege und haben sich auch mittels eines neuen Designs etwas deutlicher von den traditionsreichen BLACK MARBLES abgesetzt. Leider ist es uns bis heute noch nicht gelungen, die ursprünglichen Autoren zu Feedbacks, Rezensionen oder zum Schreiben eines Editorials oder Gastkommentars zu überreden. Wir geben aber – wie auch für die neue Edition – die Hoffnung nicht auf.

Mit Ankündigungen für Inhalte der Ausgabe #6 wollen wir uns nicht wie letztes Mal zurückhalten, da die Schreibstuben nahezu überquellen vor Ideenreichtum und gesammelten Werken.

In der nächsten Ausgabe wird es daher mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ein sehr umfangreiches Update für eine bislang eher stiefmütterlich behandelte Charakterklassen geben. Die Rede ist natürlich von den Glaubenskämpfern im Allgemeinen und den Priestern im Besonderen. Haltet Ausschau, wenn mit dem Mönch nicht nur ein segensreicher Allrounder Einzug auf Tanaris erhält, sondern auch die höchsten Repräsentanten des Klerus, die Hohepriester, näher beleuchtet werden.

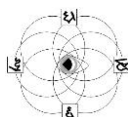
Wie immer hoffen wir, dass sich der Download für die treuen Leser gelohnt hat. Neue Leser heißen wir willkommen und legen die Lektüre der vergangenen Ausgaben sowie Besuche im Forum ans Herz.

Der Anhang besteht dieses Mal zum einen aus einem übersichtlichen Charakterblatt inkl. Ausrüstungs- und Zauberliste für den vorgestellten NSC Celebrion und zum anderen einer massiv erweiterten Basarliste. Diese ist einschließlich ihrer Zusatzinformationen im Vergleich zu der im Regelwerk zu findenden Liste um das viereinhalbfache erweitert. Veteranen verschiedener Systeme werden hier sicherlich einige alte Bekannte treffen, die für den täglichen Gebrauch in RdW modifiziert und angepasst wurden. Ansonsten kann die Liste mit neuen Inhalten aufwarten wie Giften, Drogen, Edelsteinen, neuen Heilkräutern, verschiedenen eisernen Rationen (erleichtert die Besorgung von Verpflegung) und sogar Preisen für Land und Gebäude. Schaut einfach rein und lasst euch inspirieren.

Bleibt uns treu!

Viele Grüße

SMC-Team



Ruf des Warlock

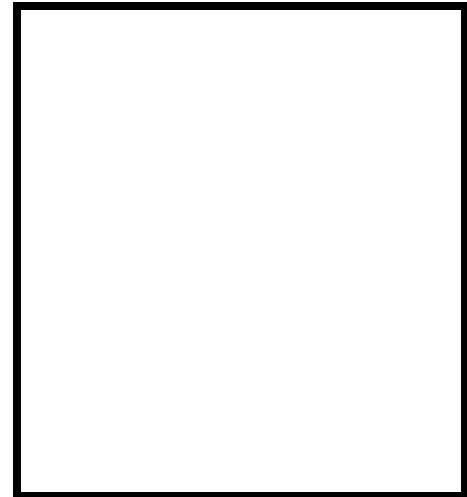
Charakterbogen für Waldelfen (NSC)

HINTERGRUNDDATEN:				Titel:		Meister des Bogens	
Name:	Celebrion			Augen:	Graublau		
Typus:	WALDELFF			Haare:	Hellbraun		
Beruf:	Bogen- und Pfeilemacher, Kartograph			Sprachen:	6-10, 12-15, 23, 26, 33		
Schicht:	Landadel	Größe:	167 cm	Alter:	122 Jahre	Tragkr./g:	28.000
Figur:	normal	Gewicht:	75 kg	Geb.Dat.:	01.3.368	Tragla./g:	22.625

VIP	228
KAP	2.050
B-KAP	140
2. AW	0
2. VW	13
EP	

Attribut	UR-Wert:	Wert:	Jetzt:
AUSS	15	5	20
KL	19	6	25
WEI	17	6	23
TAK	14	5	19
AUSD	14	4	18
KK	19	2	21
GE	19	2	21

WEP	KEP
18	14
WEP-Punkte	
5.900	
KEP-Punkte	
19.000	



Resistenzahlen:	UR-Wert	Jetzt:
I. Dämpfe, Odem...	35	40
II. Gifte, Lähmung...	30	35
III. Illusionen etc.	30	60
IV. Zauber etc.	25	55

INS	22
PG	200
ST	22
IF	0
ZT	27
KF	24

RÜSTUNG:	Typ/Nr.	SF	BBE	BE	-BKAP	WF
Lederrüstung	LR	6	9	11	30	

MKZ-Punkte	173
ZAP-Punkte	1.056
Zauberpunkte (ZP)	36

WAFFEN:	WF	TYP	INI	KKB	WG	BSP	AW	VW	SOLO	BLOCK
Backsword	137	S	67	4	1W6+...	10	20	21	5	5
Schwerer Dolch	60	SW	70	3	1W6+...	6	20	21	4	4
Langbogen	60	FKW	52	3	1W8+...	16	27	Munition:		10
Waffenlos			59	3	1W6+...	3	7	A/B*	11	5

*Ausweichen/Blocken

Celebrions Arsenal an Fernkampfaffen			
<i>für ausschließlich Bögen kann der Master das Arsenal, das Celebrion mit sich führt, wahlweise zufällig generieren oder an die Bedürfnisse seines Abenteurers/der Charaktere anpassen.</i>			
Kurzbögen	W10+2	Langbögen	W10+2
Amazonenbögen	W8-1	Kompositbögen	W6-1
Dai-Kyu	W6+1	Kodyo-Bögen	W4+1
Lange Kriegsbögen	W4	Elfenbögen	max. 1
<i>Darüber hinaus kann Celebrion eine große Auswahl an Pfeilen liefern, von normalen Pfeilen für Kurz- oder Langbögen über Kriegspfeile, Jagdpfeile und Kettenbrecher.</i>			

Charakterspezifische Fähigkeiten:
Infravision, KF +1, INS +1, ST +1, Schicht-Wurf + bekommt zu Beginn des Heldenlebens Langbogen und Köcher umsonst; nur leichte Nahkampfaffen (ab KK und AUSD = 24 auch SSK-Waffen), als Rüstung bis LR, darf keine Tiere des Waldes verletzen oder töten (mit Ausnahmen)
beherrscht 2 zus. Fremdsprachen; erhält +2 MKP pro WEP-Stufe zusätzlich

Celebrion als Kartograph					
<i>Ob Celebrion als weit gereister Handwerker und</i>					
<i>Kartograph zufällig eine für das jeweilige Abenteuer passende Karte mit sich führt, kann wie folgt festgestellt werden:</i>					
grobe Karte des Landes	90%	detaillierte Karte des Landes	40%	Karte von Handelsrouten	50%
grob Karte des Landesteils	80%	detaill. Karte des Landesteils	30%	Karte von Flussverbindungen	60%
grobe Karte der Umgebung	50%	detaill. Karte der Umgebung	10%	besondere Anforderungen	W12%

Für weitere Informationen siehe Six Magic Circles, #5

www.imdacil.de

Ruf des Warlock - Die Fertigkeiten

Name: Cebrion

20	25	23	18	21	21	TAK	19
----	----	----	----	----	----	-----	----

Grundwert
Berufsboni
Attributsboni
FP-Boni
Übersteigerung
aktueller Wert

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	<i>Waffenfertigkeiten</i>							
			18	18	17	Kampf m. Schuss- und Wurfaffen	12	15	7				27
			18	18	18	Kampf mit Schild	2		6				8
			18	18	18	Kampf zu Pferd	8		6				14
			18	18	18	Kampf mit zwei Waffen	3		6	11			20
			18	18	18	Kampf mit "Ersatzwaffen"	5		6				11
			18	18	18	Ringkampf	1		6				7
	18				18	Instandsetzung von Waffen	6	13	10				27

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	<i>Körperfertigkeiten</i>							
			18	18	18	Laufen	9		6	1			16
			17	18		Schwimmen und Tauchen	8		4				12
			18	18	18	Klettern und Balancieren	9		6				15
					16	Reiten	9		5				14
					16	Geräuschloses Handeln	8		5	7			20
					17	Taschendiebstahl	2		4				6
					16	Verbergen*	9		5				14
					16	Schlösser öffnen	4		5				9
			16			Marschieren	7		2	5			14
			17			Saufen	5		1				6

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	<i>Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten</i>							
	18	17				Geschmack/Geruch identifizieren	6		13				19
		17				Lauschen	8		6	3			17
		18				Übersinnliche Wahrnehmung*	6		5	9			20
		16				Naturbeobachtung*	8		7	5			20
		16				Nahrung beschaffen	8		7				15
17					20	Tarnen*	8		4				12
	17	17				Orientierungskunst	8	16	14				27
					16	Fallen stellen	1		5				6
	16					Fährten lesen	7		9				16
(Reiten+Tiere zähmen+Naturbeob.):3						Wagen lenken							14

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	<i>Wissens- und Heilfertigkeiten</i>							
	17	18				Lesen und Schreiben	7	10	13				27
	18	18			20	Technisches Verständnis	3	9	13				25
	20	24			22	Segeln	2		5				7
	18	17				Völker und Landeskunde	6	11	13				27
	18	18				Menschenkenntnis	4		12	4			20
	18	18				Pflanzenkenntnisse*	7		12	3			22
	18	18				Gifte und Tränke identifizieren	3		12				15
	18	18				Gift und Gegengift herstellen*	3		12				15
		16				Heilmittel erkennen	6		7				13
	16				18	Wunden behandeln	6		12	1			19
	17				22	Krankheiten behandeln	6		8				14
	16					Heiltränke herstellen*	4		9				13

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	<i>Charismatische Fertigkeiten</i>							
16						Überredungskunst	2		4				6
17		17				Verhandlungskunst	3		9	3			15
16	20					Erzählkunst/Sprachgewandtheit	5		9	6			20
18	17					Zeichensprache/Scharaden	5		10				15
16						Verführungskünste	6		4				10
16						Handeln*	2		4	9			15
16						Tiere zähmen	5		4				9
18					17	Glücksspiel	1		6				7

7	9	3	0	1	2	TAK	2	<-- Restpunkte
---	---	---	---	---	---	-----	---	----------------

www.imdacil.de

* Proben werden vom Master durchgeführt

Ruf des Warlock

Ausrüstungsliste

Name: Celebrion

ORT	AUSRÜSTUNG	GEW./g	AUSRÜSTUNG	GEW./g
Rucksack:	Zunderkästchen (je 20)	40	Holzteller, Holzbecher, Zinnbesteck	520
	Wolldecke (1,3 * 2 m)	700	Wasserschlauch	1.200
	Holzfeile, Metallfeile	750	Hobel, Holzmeißel	2.010
	Gravurwerkzeug	500	Buch mit verschiedenen Karten	3.500
Waffengürtel	verzierte Schwertscheide	1.400	hervorr. verarbeitetes Backsword	1.120
	einfache Dolchscheide	200	Schwerer Dolch	800
Gürteltaschen	Hornkamm, Haarbürste	280	Schwamm, Spiegel	500
	Geldkatze mit 120 TG	630	2 Weidendorn, 2 Tolrund-Kirschen	40
	1 Götterduft	10	2 Mondlilien, 1 Faxtoryll	30
Körper	Unterwäsche, Leinenhemd, -hose	605	Lederrüstung	2.000
	Kapuzenumhang	750	Waldläuferstiefel	550
	Gürtel mit Taschen	350	einfacher Waffengürtel	140
	Lederrucksack	1.200	silberne Brosche am Umhang	100
	Tätowierung in Form einer Pfeilspitze hinter dem linken Ohr			
	Langbogen, Köcher mit 10 Pfeilen	2.700		
Packpferd	Sattel, Pferddecke, Zaumzeug	8.000	Eisenpfanne, Bratspieß	1.750
	Transporttruhe	2.500	Sturmlaterne mit Öl für 7 h	1.750
	10 Pergamentseiten	800	4 Meter Hirschlederstreifen	2.400
	5 Quole-Stifte	50	Pflanzenfasern für Bogensehnen	4.000
	Zeichenset für Kartographen	2.000	Leim (1 L im verschl. Holzleimer)	1.000
	Fernrohr (ausziehbar auf 40 cm)	1.250	Holzlineal, 30 cm	75
	1 Flasche Saphirwein, 30 Jahre alt	1.000	7 Tagesrationen für den anspruchsvollen Reisenden	10.000
			2.080 TG	10.400
Barren (TB):	Schekel (TS):	Gulden (TG):	0	
1 TB = 2 TS = 10 TG			Gesamtgewicht in Gramm:	22.625
			noch tragbar:	5.375

Ruf des Warlock

Zauberblatt für Waldelfen

Name: Celebrion

Zauberspruch	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit
Verteidigungs- und Schutzzauber													
Die Feuerresistenz der Ellemir	28	189	40	17	40	10/ZE	10 ZE	Ber.				20	RW für Moment der Anwendung
Wellerans Schutz vor Flüssigkeiten	28	192	20	3	30	1/min	10 min	4 qm				20	
Tindalos Schutz vor Schusswaffen	30	192	45	22	100		1 h		1			40	
Sheonans Giftimmunität	32	191	45	22	80/P		24 h					70	ein Kraut wird gegessen
Aranaidas Vertreiben von Dämonen	38	189	30	13	70	10/ZE	1 ZE					170	
Die wirbelnden Klagen des Schnitzel-Pitters	40	191	70	47	120	20/ZE	3 ZE					210	
Bannzauber über Elementargeister	42	191	40	17	45			Sicht.				230	1 Kraut; KF-Probe pro Wesen
Bayardos Schutzkugel vor Zauberei	44	189	60	37	130	10/ZE	1 ZE	2 m				250	keine ZE Konz.; "Ü.W." statt KF
Das Psi-Schild des Jaramon	44	190	45	22	#	10/ZE	5 ZE					260	Keine ZE Konzentration
Yabons Schutzkugel vor physischen Angriffen	44	192	35	19	65	10/ZE	1 ZE	4 m				250	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Die eiskalte Frostrüstung von Melgwyn	48	-	65	42	150	15/ZE	2 ZE	80 m				300	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Die Schutzwälle des Schreier	70	-	200	177	800+#		#					520	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Heilzauber													
Pater Zuns Heilen leichter Wunden	30	194	30	7	55			Ber.				40	ein Kraut wird verwendet
Sheonans Neutralisieren von Gift	36	195	50	27	80							130	
Pater Zuns Heilen schwerer Wunden	40	194	55	32	80			Ber.				190	ein Kraut wird verwendet
Alianes Gaben der Natur	40	SMC2	70	47	100#		#	Ber.				190	Nur auf Obst oder Gemüse anwendbar
Darjan Nakis Regeneration	45	193	#		60							270	1 Kraut (Hualp); ST-Probe
Die Reinkarnation des Sharannir	45	194	90	67	110		4 d					270	ein Kraut wird verwendet
Kampfzauber													
Der Sturm des Cyron	36	197	48	25	60	10/ZE	4 ZE	100 m				130	keine Bewegung ohne Spruchunterbr.
Die unsagbare Macht von Merrick dem Kritiker	40	-	35	15	50/150			5 m				190	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Totleb-Khans Zerstören von Untoten	40	201	40	17	50/W			20 m				190	
Dolths blendender Blitz	42	197	35	17	75			30 m	3			220	RZ wird nicht durch AUSS beeinflusst
Tevis Clydesmiths Zerstören eines Dämons	43	201	35	18	80		#	25 m				250	ein Spiegel wird bezaubert
Zauber zur Beeinflussung von Wesen													
Cheese-Mites Schlafzauber	30	203	35	12	36/P		#	20 m	3			50	RZ sinkt pro WEP-Stufe um 1%; #
Der Stillstand von Mordin dem Erbarmungslos.	38	207	35	13	42	5/ZE	1 ZE	20 m	2			160	RZ wird nicht durch AUSS beeinflusst
Zauber zur Beeinflussung von Gegenständen													
	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit

Das Leuchten der Rhosi-Wide	28	213	20	3	45	5/ZE	2 ZE	10 m				10	nicht auf magische Gegenstände
Bortons eisernes Holz	30	209	25	5	60	10/min	2 min	8 m				40	nicht auf magisches oder Ebenholz
Der Seiltrick von Wilfried dem Erendar	34	214	25	9	45		1Anw	#				100	
Die schwache Rüstung der Andhiliel	37	SMC4	40	17	45	15/ZE	5 ZE	-				150	
Corangears Artefakt	65	-	120	97	750		konst.	Ber.				470	5 Kräuter je Eigenschaft; KF-Probe +7
Tonkaros Runen	69	-	90+#		250+#		konst.	#	#			510	KF-Probe +5 muss gelingen
Befähigungszauber (nur Zak-Befähigung)	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit
Der löschende Zauber der Ellemir	28	217	35	12	65			20 qm	2			20	
Der brennende Daumen des S. Jefferson	28	223	35	12	80		2 ZE					10	
Lamsars Sprache der Tiere	30	220	40	17	60		1 min	5 m				40	eine AUSS-Probe muss gelingen
Pater Detlevs Seegang	30	222	40	17	155		12 ZE	400 m				50	eine zusätzliche KF-Probe
Die Fallen der Tolar	32	223	28	7	60		3 ZE	30 qm				70	
Ganthors Zerstören der Unsichtbarkeit	32	217	40	17	60			25 m	4			80	
Meldorffs Erspüren von Lebewesen	32	221	25	7	55		1 ZE	40 qm				70	
Joshuas Identifizieren von Magie	32	220	28	7	40			20 m				70	ein Kraut wird verwendet
Der Blattschuss von Guatama	32	BM2	35	12	90		1 Anw.	#				70	
Ganthors Zerstören der Unsichtbarkeit	32	217	40	17	60			25 m	4			100	mehrere; siehe Beschreibung
Das Hellhören von Bianca der Hexe	34	215	25	9	55	10/ZE	5 ZE	10 m				100	
Werner von Wernersens Aufheben des Fluches	36	223	s.Buch		s.B.			Blick				140	nur v. gleich- o. niederstufigen Zak
Hastads Spinnenklettern	36	218	30	11	60	12/ZE	6 ZE					140	KF-Probe alle 5 ZE
Die Hammerhand von Ankmahr von Asrath	38	214	30	13	60	10/ZE	2 ZE					160	Keine ZE Konzentration nötig
Rhett Buttlers "Vom Winde verweht"	42	222	45	22	70	1/min	60 min					220	
Das Gedankenlesen des Eugene	43	217	50	27	#			20 m				240	
Die Schriftrolle von Bruno dem Fragwürdig.	45	215	45+#		50+#							270	1 Kraut; nicht auf mag. Pergamente
Hygarions Tierhaftigkeit	46	SMC2	100	77	#		20 ZE#					280	5 ZE Konzentration, 2 KF-Proben
Die Vereinigung des Ushten Perelvor	48	SMC2	150	127	350		1 h					300	Ein Ritual ist nötig
Gscheitles schneller Gedanke	53	-	90+#		30	5/ZE	12 ZE					350	
Befähigungszauber (Zak und andere)	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit
Selims Gabe der Rede	28	227	25	3	50/min		#	200 m				20	
Das Chamäleon der Zoraima	28	227	30	7	30/P	10/P	5 ZE	10 m				20	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Desdemonas Nehmen der Furcht	30	225	40	17	25/P			50 m	4			50	
Das Verschwinden des Ger-Vais	32	BM1	42	19	100			5 m				70	nur Humanoide; nicht auf mag. Holz...
Die erträgliche Leichtigkeit des Milan	34	226	45	22	40/P		Boden	50 m				100	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Der Körper des Jhary	36	226	35	12	40/P	10/ZE	12 ZE	Ber.	3			130	
Zips Wunder der Unterwasseratmung	36	227	25	11	45/P	20/min	2 min	Ber.				140	kein Folgespruch möglich
Der Wasserläufer von Zwölf dem Elf	38	228	45	22	60	10/ZE	5 ZE	50 m				160	KF-Probe je ZE
Eldreds Macht der Bäume	42	SMC2	75	52	100/P	25/P&ZE	5 ZE	15 m				220	Nur im Wald anwendbar; 2 ZE Konz.
Ellemirs Körpertrick	43	225	60	37	50/P	10/ZE	5 ZE					240	KF-Probe je ZE und Wesen

Erschaffung von natürlichen und übernatürlichen Wesen			BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit		
Shardiks Beschwören der Elementargeister	38	229	50	27	50/W		s.Buch					170	ein Kraut wird verwendet		
Rurr Clevos dunkler Rächer	44	SMC2	150	127	450		#					260	Ein Ritual ist nötig		
Erschaffung von Gegenständen und Zonen			ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit
Eliot Belts Erschaffen von Speise und Trank	30	230	25	5	60								50	ein Kraut wird verwendet	
Phineas' Schweigen der Hämmer	34	231	35	12	60	10/ZE	10 ZE	25 qm					100	die RW bewegt sich nicht mit dem Zak	
Das ewige Licht des Pater Galadriel	36	231	35	12	55		konst.	15 m					130		
Naturzauber			ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit
Der Regen der Katinka	28	234	30	7	70	5/2min	1 h	2 qkm					20		
Der Nebel des Sarannir	28	235	30	7	70	10/ZE	10 min	200qm					20	ein Kraut wird verbrannt	
Lamsars Macht über die Pflanzen	30	235	40	17	70+#	10/ZE	5 ZE	50 m					50	nicht auf magische Pflanzen	
Bill Denbroughs Rufen der Waldgeschöpfe	32	233	50	27	75		#	100 m	4				80		
Erendar Walters Pflanzenanalyse	32	234	25	7	45			5 m	3				70	RZ wird nicht durch AUSS beeinflusst	
Die lebenden Bäume des Kaleg Vogun	34	234	35	12	s.B.	10/ZE		200 m					110	KF-Probe alle drei ZE	
Der Wald der Römer	34	235	40	17	30/P	15/ZE	5 ZE	10 m	4				100	RZ sinkt je WEP-Stufe um 1%	

Reduzierung der WEP-Vergabe pro Spruch = 8 WEP

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
Agyrischer 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

Hirtenmesser „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 „bruchsicheren“ 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.
Helzkrant (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.
Weidendorf (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-Matupot, 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			
	für 1 Anw. Verhärter (je 250 ml)		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 suprimentus	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, Waffenhärter (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, Waffenhärter (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 (schmerzhaftes 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 Entfernungsrößen 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 Zahnradern 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 Aventurica“ 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 Giftmörderei 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 Verdauungsssekret 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, schmerzhafte 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

Hahenschrei (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. Hahenschrei 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 endeten 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

Die Runde der Ringgeister e.V. präsentiert

FROST 19. Jhd.

...zocken bei Gaslicht

Freitag, 16.01.2015 ab 18.00 Uhr bis
Sonntag, 18.01.2015 18.00 Uhr
nonstop!

Turn- & Festhalle
Freudenstadt

- **Rollenspiele, Brett- und Gesellschaftsspiele aller Art**
- **Über 25 garantierte Spielrunden** (Nicht nur Bridge und Whist)
- **Leckerstes Essen, selbst gekocht** (Spezialitäten aus den Kolonien)
- **Speis und Trank rund um die Uhr** (Unsere Dienstboten erwarten Sie)
- **Ambiente-Taverne** (Gediegenes Dinieren und gepflegte Gespräche)
- **Die ruhigen Hinterzimmer** (Für diskrete Diplomatie)
- **Noch mehr Pavillonzelte** (Mit Gaslicht)
- **Systemvorstellungen & Spielverleih**
(Neues aus der Wissenschaft, unterhaltsamer als das Varieté)
- **Set! – Turnier** (Turnvater Jahns Kopfsportstunde)
- **Rollenspiel-Verkaufsstand** (Glasperlen und Kolonialwaren)
- **Großer TableTop-Bereich** (Für die Königin, für das Empire!)
- **Verbot von Trading-Cards** (...sowie jeglicher demokratischer Umtriebe)
- **Eintritt frei für alle Spielleiter und Mitglieder von Spielvereinen**
(Melden Sie sich bis 08.01.2015 bei Scotland Yard, Commander.)
- **Wochenendticket 9,99€ inkl. 5€ Verzehr oder 6€ ohne Verzehr**



Anmeldung, Infos und Wegbeschreibung: www.ringgeister.de / info@ringgeister.de
Veranstaltungsadresse: Turnhallestr. 39, 72250 Freudenstadt