



Das Schwarze Auge

MEISTERSCHIRM

ERGÄNZENDE
TABELLEN

€ 18,06 [D] • CHF 32,40



9 783940 424204

ISBN 978-3-940424-20-4

12030

INHALT

MAGIE

| | |
|--------------------------------------|----|
| Zaubersprüche | 3 |
| Zauber-Modifikationen | 10 |
| Zauberprobe | 10 |
| Spontane Modifikationen | 10 |
| Entfernung <i>Horizont</i> | 10 |
| Magieresistenz | 10 |
| Regeneration von Astralenergie | 10 |
| Zauber nach Merkmalen | 11 |
| Magische Analyse | 12 |
| ODEM ARCANUM | 12 |
| ANALYS ARCANSTRUKTUR | 12 |
| OCULUS ASTRALIS | 12 |
| Beschwörung | 13 |
| Elementare | 13 |
| Totengeister | 13 |
| Untote | 13 |
| Chimären und Daimoniden | 13 |
| Dämonen | 14 |
| Golems und Golemiden | 14 |
| Misslungene Dämonenbeschwörungen | 14 |
| Misslungene Dämonenbeherrschungen | 14 |
| Ablauf einer Beschwörung | 15 |
| Modifikatoren für die Anrufungsprobe | 15 |
| Modifikatoren für die Kontrollprobe | 15 |
| Übersicht über die Dienste | 16 |

Der Spielleiterschirm und das beiliegende Tabellenheft sind eine Spielhilfe für **DAS SCHWARZE AUGE**, angepasst an die überarbeitete vierte Edition (Hardcover-Ausgabe).

Gestaltung des Schirms:

Ralf Berszuck

Illustrationen:

Zoltán Boros und Gabor Szikszai /
Agentur Kohlstedt,
Don Oliver Matthies

Zusammenstellung und Redaktion:

Florian Don-Schauen, Thomas Römer

Unter Mithilfe von:

Björn Hinrichs, Alex Spohr, Tilman
Hakenberg

Erstellung der Preisliste:

Frank Bartels

Erstellung des ewigen Kalenders:

Michael Meyhöfer

Copyright © by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch
auszugsweise, oder Verarbeitung und
Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung
auf elektronischem, photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher
Genehmigung von Ulisses Medien und
Distribution GmbH, Waldems.

Vollständig überarbeitete, dritte Auflage

Printed in China 2008

ISBN 978-3-940424-20-4

| | |
|------------------------------|----|
| Pandämonium | 17 |
| Verbreitete Niedere Dämonen | 18 |
| Verbreitete Gehörnte Dämonen | 18 |

SCHAMANENRITUALE

| | |
|------------------------------------|----|
| Ritualfertigkeiten und Ritualprobe | 19 |
| Grade von Schamanenritualen | 19 |

MIRAKEL UND

LITURGIEN

| | |
|-------------------------------|----|
| Mirakel- und Liturgieproben | 19 |
| Modifikatoren | 20 |
| Regeneration von Karmaenergie | 20 |

KAMPF

| | |
|---------------------------|----|
| Regeneration, Erschöpfung | 20 |
| Aventurische Waffen | 21 |
| Nahkampfwaffen | 21 |
| Schilde und Parierwaffen | 23 |
| Schuss- und Wurfwaffen | 24 |
| Aventurische Rüstungen | 25 |

PREISE

| | |
|------------------------------------|----|
| Nahkampfwaffen | 26 |
| Schuss- und Wurfwaffen | 27 |
| Schilde und Parierwaffen | 27 |
| Rüstungen und Rüstungsteile | 27 |
| Geschütze | 28 |
| Waffen- und Rüstungszubehör | 28 |
| Werkzeug | 28 |
| Beleuchtung | 28 |
| Koch- und Essgeschirr | 28 |
| Behälter | 28 |
| Seile und Ketten | 28 |
| Sonstiger Reisebedarf | 28 |
| Kleidung | 28 |
| Tuche | 29 |
| Häute, Felle und Pelze | 29 |
| Leder | 29 |
| Metalle | 29 |
| Baumaterialien | 29 |
| Schmucksteine | 30 |
| Schmuck | 30 |
| Körperpflege | 30 |
| Schreibwaren | 30 |
| Feinmechanik, Optik | 30 |
| Spielzeug, Dekoration, Rauchbedarf | 30 |
| Musikinstrumente | 30 |
| Alchemistische Stoffe | 30 |
| Heilkräuter | 30 |
| Gifte | 31 |
| Nahrungsmittel | 31 |
| Genussmittel | 31 |
| Gewürze | 32 |
| Nutz- und Haustiere | 32 |

| | |
|------------------------------------|----|
| Pferde, Esel und Maultiere | 32 |
| Sonstige Reit-, Last- und Zugtiere | 32 |
| Tierbedarf | 32 |
| Fahrzeuge | 32 |
| Fahrzeugzubehör | 32 |
| Bodenpreise | 32 |
| Baukosten | 33 |
| Zölle und Abgaben | 33 |
| Löhne | 33 |
| In der Taverne | 33 |
| Miete | 33 |
| Reise und Transport | 33 |
| Heldeneinkünfte | 33 |
| Lebensstil | 34 |
| Feste und Feierlichkeiten | 34 |

ZEITRECHNUNGEN 35

| | |
|-----------------------------|----|
| Immerwährender Kalender | 35 |
| Zeitrechnungen im Vergleich | 35 |
| Aventurische Monate | 35 |
| Feiertage | 36 |

UNTERWEGS

| | |
|-----------------------------------|----|
| Bewegung und Reise | 38 |
| Taktische Bewegung | 38 |
| Reisegeschwindigkeit | 38 |
| Tragkraft, Reisegefahren, Straßen | 39 |
| Tragkraft | 39 |
| Tragkraft von Tieren | 39 |
| Kälteschaden | 39 |
| Sumpf/Treibsand | 39 |
| Gefahren der Wüste | 39 |
| Wichtige Wegstrecken | 39 |
| Wichtige Reiserouten | 40 |
| Reisestrecken | 41 |
| Währungen, Maße, Sprachen | 42 |
| Maßeinheiten | 42 |
| Währungen | 42 |
| Sprachen | 42 |
| Schriften | 42 |

KRANKHEITEN UND GIFTE

| | |
|-------------|----|
| Krankheiten | 43 |
| Gifte | 43 |

ETIKETTE UND

MILITÄRISCHES

| | |
|----------------------------|----|
| Korrekte Anreden und Titel | 44 |
| Militärische Einheiten | 44 |

WICHTIGE STÄDTE 45

| Name | Probe | Zauberd. | ASP-Kosten | Ziel | Kom | Reichweite | Wirkungsdauer | Modifikationen/Varianten | Merkmale | Seite LCD |
|----------------------------|---------------|------------|----------------------|--------|-----|------------------|-----------------|---|------------------|-----------|
| Abvenenum | KL/KL/FF +Mod | 15 Akt | je 4 | OO | C | 1 Schritt | augenblicklich | Zd, Rw/ Übelkeit, Vergiftung (+5), selten: spez. Gifte (v) | Objk | 11 |
| Accuratum | KL/CH/FF +Mod | 40 Akt | je 4, min. 7 | O | C | B | WSW | Zd, Ko / Nadel d. Wanderers, Ohne Schere, Haltbarkeit (+3), Webstuhl (+7/11), Sackl. & Spinnenseide (+7/14) | Objk | 12 |
| Adamantium | KL/FF/KO | 40 Akt | 5 +je 2 | O | C | B | ZfP* SR | Zd, Ko, Rw, Wd/ Adamantenqu. (+5), Kristallglanz (+3/7), Zauberstahl (+5/7), Struktur wahren, Perm. (+7/11) | Objk, Elem(Erz) | 13 |
| Adlerauge | KL/IN/FF | 5 Akt | 4 | P(f) | B | s | 1 SR (A) | Zd, Rw, Wd / Einzelsinn (+4) | Hell, Eign | 15 |
| Adlerschwinge | MU/IN/GE +Mod | 20 Akt | speziell | P(f) | D | s | variabel | Zd, Er, Ko, Wd/ Haut d. Seelentiers (+7), Bewusste Gestalt (+7/11), Grenzenlose Gestalt (+7/15) | Form | 16 |
| Aeolitus | KL/CH/KO | 3 Akt | 4 | Z | B | ZfP* x 2 Schritt | augenblicklich | Zd, Rw/Langer Atem (+3), Sturm (+7), Übler Gestank (+7), Lieblicher Duft (+5) | Umw, Elem(Luft) | 18 |
| Aerofugo | MU/KO/KK | 10 Akt | 10 + 1 pro 5 m3 | Z | D | ZfW Schritt | ZfP* KR | Zd, Ko, Rw, Wd | Umw, Elem(Luft) | 19 |
| Aerogelo | MU/IN/KO | 10 Akt | 5 + 1 pro 20 m3 | Z | D | ZfW x 3 Schritt | ZfP* SR | Zd, Ko, Wd | Umw, Elem(Luft) | 20 |
| Alpgestalt | MU/CH/GE +MR | 20 Akt | MR, min. 6 | P | C | ZfW Schritt | ZfP* x 5 KR | Zd, Wd, Er, Ko, Me, Rw/ Fremdgestalt (+5), Alpdrücken (+7/11) | Einf, Herr | 21 |
| Analys | KL/KL/IN +Mod | 1+ SR | 6+3/(6 SR) | O,W | D | 1 Schritt | Zauberdauer | Zd, Ko, Rw | Hell, Meta | 22 |
| Ängste lindern | MU/IN/CH | 20 Akt | 5 | P(f) | C | B | augenblicklich | (+MR), Seele beruhigen (+3), Tiere besänftig. (+5+MR) | Einf | 23 |
| Animatio | KL/FF/GE | 28 Akt + | 12 + | O | E | B | ZfP* Monate | Ko/ Tagelöhner (+3); Knechtschaft (+3/11), Mehrere Objekte (+3), Ad infinitum (+7), Geworfen (+7/11) | Tele | 24 |
| Applicatus | KL/FF/FF | 40 Akt | 2W6 | O | C | B | SA | Zd, Ko, Wd/Tragbare Falle (+3), Hauswächter (+7), Komplexer Auslöser (spez./14) | Objk, Meta | 25 |
| Arachnea | MU/IN/CH | 40 Akt | 11 | Z | D | ZfW x 50 Schritt | ZfP* x 2 Std. | Zd, Ko, Rw, Wd / Dauerfliegenfalle (+7), Schmetterlingssammler (+7) | Herb | 26 |
| Arcanovi | KL/KL/FF | 1+ Std. | 10 | O | E | B | speziell | speziell, siehe auch SRD | Objk, Meta | 27 |
| Armatruz | IN/GE/KO | 3 Akt | min. 4 | P(f) | B | s | 1 SR (A) | Zd, Ko, Rw, Wd / Körpersch. (+4), Kraft d. Fakirs (+3/7) | Eign, Elem(Erz) | 28 |
| Atemnot | MU/KO/KK +MR | 6 Akt | 7 | P | C | 3 Schritt | ZfW x 2 Std. | Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd | Eign | 29 |
| Attributo | KL/CH/Eig. | 30 Akt | 7 | P(f),W | B | B | 1 Std. | Zd, Rw (S), Wd/Schnellsteigerung (+3/11) | Eign | 30 |
| Aufgeblasen | CH/KO/KK +MR | 7 | 15 | P | C | 7 Schritt | ZfP*/2 SR | Zd / Flughöhe begrenzen, Fesselballon (+3), Tierballons (+ 5), Kunstflug (+7) | Form, Elem(Luft) | 31 |
| Auge des Limbus | MU/KO/KK | 15 Akt | 3W6 + je 3 | Z | E | ZfW Schritt | ZfP* KR | Zd, Ko, Er, Rw, Wd/ Tor in die Niederhöhlen (+10/14) | Limb, Krft | 32 |
| Aureolus | IN/CH/FF | 5 Akt | 3 pro m ² | O,W(f) | A | s, B | ZfP* x 6 Std. | Zd, Ko, Rw, Wd / Farbnglanz (+3), Muster (+7), Wasserfläche (+7) | Illu | 33 |
| Auris Nasus | KL/CH/FF | je 5 Akt | je 4 | Z | D | ZfW x 3 Schritt | ZfP*/2 SR | Zd, Ko, Wd/Verpuffung (+3), Außer Sicht (+3), Entfernte Phantasmagorie (+5), Bewegte Bilder, Selbst leuchtend (+7/11), Geschmack und Taststinn (+12/14) | Illu | 35 |
| Axxeleratus | KL/GE/KO | 2 Akt | 7 | P(f) | C | s, 7 Schritt | ZfP* x 3 KR (A) | Zd, Ko, Me, Rw/Koboldisch (-/3); Blitzgeschw. (+7/11) | Eign | 36 |
| Balsam | KL/IN/CH +Mod | 1 SR | 1 pro LeB, min.5 | W(f) | C | s, B | augenblicklich | Zd, Ko, Rw/ Lebenskr. st. (+5/11), Regener. (+15/18) | Heil, Form | 37 |
| Band und Fessel | KL/CH/KK +MR | min. 9 Akt | 9 | W | C | ZfW Schritt | ZfP* Std | Mc / Ausgewähltes Ziel (+3), Endlose Höhe (+7), Bannen durch einen Blick (+7/14) | Einf | 38 |
| Bannbaladin | IN/CH/CH +MR | 5 Akt | 7 | P | B | 3 Schritt | ZfP* SR | Zd, Me, Rw, Wd / Tierfreund (+5), Gemeinsame Erinnerung (+3/7), keine Erinnerung (+7/11) | Einf | 39 |
| Bärenruhe | MU/KK/KO +Mod | 3 SR | 2 pro Tag | P(f) | D | s,B | ZfW x 5 Tage | Zd, Ko, Wd/Tiere, Der lange Schlaf (+5; +1/Monat) | Form | 40 |
| Beherrschungen brechen | KL/IN/CH +Mod | 40 Akt | 7 + | W | C | B | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw/ Zone (+3/7) | Anti, Herr | 41 |
| Beschwörungen vereiteln | MU/IN/CH +Mod | 15 Akt | 7 + | Zone | C | 7 Schritt | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw/ Zone (+3/7), Dauernder Bann (+7/11) | Anti, Besw | 42 |
| Bewegung stören | KL/IN/FF +Mod | 4 Akt | 8 + | W,O | C | ZfW x 7 Schritt | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw/ Zone (+3/7) | Anti, Tele | 43 |
| Blendwerk | IN/CH/GE | 5 Akt | 9 pro SR | Z | C | ZfW x 3 Schritt | variabel (A) | — | Illu | 44 |
| Blick aufs Wesen | KL/IN/CH +MR | 30 Akt | 6 | W | C | ZfW Schritt | 30 Akt | Zd, Rw/Leuchtende Persönlichkeit (+7/11) | Hell | 45 |
| Blick durch fremde Augen | MU/IN/CH +MR | 2 SR | min. 8 | W | E | ZfW x 10 Meil. | variabel (A) | Zd, Ko, Rw, Wd/Fremde Sinne (+3 bis +5), Mehrere Sinne (+2/11), Fremder Zauber (+7/14) | Hell, Verst | 46 |
| Blick in die Gedanken | KL/KL/CH +MR | 10 Akt | 6 pro 5 KR | P | D | 3 Schritt | variabel (A) | Zd, Er, Rw/ Kei. Sicht (+5), Traumr. (+3/7), Drachisch (+7), Kampfs. (+5/11), Tiefentelep. (+7), Liebess. (+3/11) | Hell | 47 |
| Blick in die Vergangenheit | KL/KL/IN | min. 1 SR | 21 + 3 pro Std. | o, Z | D | Ii, Sichtweite | variabel (A) | Ko | Hell, Temp | 48 |
| Blitz | KL/IN/GE +MR | 1 Akt | 4 | W | B | ZfW Schritt | ZfW/2 Aktionen | Mc, Rw | Einf | 49 |
| Böser Blick | MU/CH/CH +MR | 4 Akt | 7/2W6AsP | P | C | 1 Schritt | ZfP* Minuten | Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd / Hass (-/7),Wahn (-/11), Zweifel (+3/14) | Einf | 50 |

| Name | Probe | Zauberd. | ASP-Kosten | Ziel | Kom | Reichweite | Wirkungsdauer | Modifikationen/Varianten | Merkmale | Seite LCD |
|-----------------------------------|-----------------|------------|----------------|--------|-----|-----------------|------------------|--|------------------------------|-----------|
| Brenne | MU/KL/KO | 3 Akt | 11 | O | C | B | ZfP* KR | Zd, Ko, Rw/Drachenglut (+5), Flammeninferno (+5/11) | Objk, Elem(Feuer) | 51 |
| Caldofrigo | IN/CH/KO | 40 Akt | speziell | O | E | B | ZfP* SR | Zd, Ko, Er, Rw, Wd / Zone (+3/7), Zonenzentrum (+7/7) | Objk, Umwt, Elem(Feuer, Eis) | 52 |
| Chamaelioni | IN/CH/GE | 2 Akt | 4 | P(f) | C | s | ZfP*x10 KR (A) | —/Tarnung (+3), Verschwimmende Tarnung (+5), Andere tarnen (+7/11), Dinge tarnen (+7/11) | Illu | 54 |
| Chimaerform | KL/IN/KO +Mod | 1 Tag | min. 30 | WW | F | 1 Schritt | P | —/ diverse individuelle Abwandlungen | Dämo(Astf), Form | 55 |
| Chronoklassis | KL/IN/KO +Mod | Stunden | speziell | o,w | F | speziell | variabel | —/Ausgangszustand (+5), Permanenz (+12/14) | Herb, Temp | 56 |
| Chrononautos | MU/CH/KO +Mod | Vi Tag | speziell | z | F | 1W20 Schritt | variabel | — | Temp | 57 |
| Claudibus | KL/FF/KK | 3 Akt | min. 3 | o | C | B | ZfP* SR | Zd, Ko, Rw / Wirkungsd. (+2), Akt. Versiegelung (+3/11), Schlüsselmeister. (+3-+5/11); Priesterkaiser (+7/14) | Objk | 58 |
| Corpofesso | KL/KO/KK +MR | 5 Akt | 8 | W | C | 7 Schritt | ZfP* x 10 KR | Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd | Eign | 59 |
| Corpofrigo | CH/GE/KO +MR | 2 Akt | 9 | W | C | 7 Schritt | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Me, Rw / Eisblock (+5) | Eign, Elem(Eis) | 60 |
| Cryptographo | KL/KL/IN | 1 SR | min. 3 | o | C | B | Sonnenwende | Zd, Ko, Rw, Wd / Unlesb. Buch (+3), Schreibmater. (+3) | Objk, Verst | 61 |
| Custodosigil | KL/FF/FF | ca. 1 Std. | min. 5 | o | C | B | Wintersonnenw. | Zd, Ko / Personalisierung (+1), Permanenz (+7/14) | Objk, Meta, Elem(Feuer) | 62 |
| Dämonenbann | MU/CH/KO +Mod | 40 Akt | 9 | Zauber | C | ZfW Schritt | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw/Domäne (+3 bis +7) a Zone (+5/11), Bannkreis (+5/11) | Anti, Dämo | 63 |
| Delicioso | KL/CH/FF | 10 Akt | 3 pro Stein | O | D | B | ZfP* x 2 SR | Zd, Ko, Rw, Wd/Aromenvielfalt (+3), Sättigung (+5), Widerwärtiger Geschmack (+7) | Illu | 64 |
| Desintegratu | KL/KO/KK | 7 Akt | 30 | Z | D | speziell | augenblicklich | Zd, Ko, Rw/Hand der Vernichtung (+3), Kegelform (+5) | Objk, Scha | 65 |
| Destructibo | KL/KL/FF +Mod | 1 + Min. | speziell | O | E | B | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw/Astrakörper abbauen (+5+MR/14) | Anti, Meta, Krft | 66 |
| Dichter und Denker | KL/IN/CH +MR | 4 Akt | 6 | P | C | 3 Schritt | ZfP* x 0,5 SR | — | Herr | 67 |
| Dschinnenruf | M U/Klye H +Mod | 6 SR | 30 | w | E | 3 Schritt | speziell | Zd, Er, Ko | Elementar, Herb | 68 |
| Dunkelheit | KIVKL/FF | 5 Akt | 3 pro SR | z | C | ZfW x 0,5 Schr. | ZfP* SR | Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Beweglich (+3/7), Zylinder (+3/11) Schwarzer Raum (+5/14) | Umw | 69 |
| Duplicatus | KiyCH/GE + Mod | 5 Akt | 6(+3) | W(f) | C | s, B | ZfP* x 2 KR (A) | Zd, Ko, Rw, Wd/ Objektverdoppl. (+3), Spiegelkab. (+7) | Illu | 70 |
| Ecliptifactus | MU/KIVKO | 6 Akt | 5 + 1 pro KR | p (f) | D | s | variabel (A) | Zd,Rw,Wd/Langer Schatten (+7/11), Schattensprung (+10/14) | Dämo, Form | 71 |
| Eigenschaften wiederherst. | KL/IN/CH +Mod | 40 Akt | 7 | w | C | s,B | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw/ Zone (+3/7) | Anti, Eign | 73 |
| Eigne Ängste | MU/IN/CH +MR | 3 Akt | 11 | p | C | B | ZfP* Std. | Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Magiegespür rauben (+5), Sinnenraub (+2/7) | Einf, Eign | 74 |
| Einfluss bannen | IN/CH/CH +Mod | 40 Akt | 5 | w | B | B | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw/ Zone (+3/7) | Anti, Einf | 75 |
| Eins mit der Natur | IN/GE/KO | 3 SR | 6 | P(f) | C | s | Sonnenaufgang | -/andere (+5/10) | Eign, Elementar | 76 |
| Eisenrost | KVCH/GE | 2 Akt | 2 +2 pro Stein | o | C | B | augenblicklich | Zd, Ko, Wd/ Rostträger (+3), Rostfalle (+5/7), Satinavs Hörner (+9/14) | Objk, Temp | 77 |
| Eiseskälte | MU/IN/KO | 2 Akt | 5 + 1 pro KR | P(f) | C | s | ZfW x 2 KR (A) | Zd, Rw/Berserker (+3) | Eign | 78 |
| Elementarban | IN/CH/KO +Mod | 40 Akt | 9 | Zauber | C | ZfW Schritt | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw / Mindergeister (+3), Zone (+3/7) | Anti, Elcm(gesamt) | 79 |
| Elem. Diener | MU/KUCH +Mod | 1 SR | 12 | W | D | 3 Schritt | Sonnenaufgang | Zd, Er, Ko, Me | Elementar, Herb | 80 |
| Elfenstimme | IN/CH/KO | 40 Akt | 6 + 1 pro SR | P(f) | D | s | ZfP* x 0,5 SR | — | Verst | 81 |
| Erinnerung verlasse dich! | MU/IN/CH +MR | 3 Akt | 11 | P | D | B | ZfP* Std. | Zd, Er, Ko, Rw | Herr | 82 |
| Exposami | KIVIN/IN | 15 Akt | 4 | P(f) | B | s | 15 Akt | Zd, Rw/ Tierart (+3), Suche (+7/11), Reinheit d. Aura (+10/14) | Hell | 83 |
| Falkenaue | IN/FF/GE | 4 Akt | 5 | PID | B | s, B | ZfW KR | Zd, Rw, Wd / Bleibendes Band (+5) | Eign | 84 |
| Favilludo | IN/CH/FF | 2 Akt | 3 | wo | A | 1 Schritt | ZfP* x 10 KR (A) | Zd, Rw/ Subtil (+3), Panzer (+5), Katzensgold (+7), Wirbel (+7/11) | Illu | 85 |
| Firnlauf | MU/KL/GE | 6 Akt | 5 + 2 pro SR | P(f) | D | s | variabel (A) | Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Eisspinne (+3), Verankerung (7) | Elem(Eis), Eign | 86 |
| Flim Flam | KL/KL/FF | 2 Akt | 1 pro SR | z | A | ZfW Schritt | variabel | Zd, Ko, Rw/Helligkeit (+3), Lichtegel (+3), Pulsierend (+2), Farbe (+2), Lichtkugel (+3), Irrwisch (+5), Lichtblitz (+7), Lichtturm((+7), Immerlicht (+9) | Umw | 87 |
| Fluch der Pestilenz | MU/KiyCH +MR | 10 Akt | Stufe x 2 | p | D | 3 Schritt | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Me, Rw/Einzelfall (+3+Stufe/11), Fernverfluchung (7) | Dämo(Mish) | 88 |
| Foramen | KL/KL/FF +Mod | 5 Akt | min. 2 | o | C | B | augenblicklich | Zd, Ko, Rw/ Mehrfachschlüssel (+7), Contra-Claidibus (+3/7) | Hell, Tele | 89 |
| Fortifex | IN/KK/KO | 10 Akt | 11 | z | D | 3 Schritt | ZfP* x 10 KR | Zd, Ko, Rw/Beweglich (+7), Schimmern (+7/11), Schwebend (+10/14) | Umw, Elem(Erz) | 90 |

| Name | Probe | Zauberd. | ASP-Kosten | Ziel | Kom | Reichweite | Wirkungsdauer | Modifikationen/Varianten | Merkmale | Seite LCD |
|--------------------------------|----------------|------------|----------------|--------|-----|------------------|------------------|--|-----------------------|-----------|
| Fulminictus | IN/GE/KO | 2 Akt | SP | W | C | 7 Schritt | augenblicklich | Zd, Rw/Welle d. Schmerzes (7), Welle d. Reinigung (+3/7) | Scha, Krft | 91 |
| Gardianum | KI7IN/KO | 2 Akt | min. 3 | z | D | 3 Schritt | 1 SR | Zd, Rw, Wd/Dämonenschild (+3/7), Zauberschild (+3/7), Persönlicher Schild (+5/11) | Anti, Krft, Meta | 92 |
| Gedankenbilder | KiyiN/CH | 5 Akt | 4 pro 5 KR | P(f) | B | ZfP* x 100 Schr. | ZfP* 5 KR | Zd, Wd, Rw/Empfänger (+5-10), Kreis (+5), Sinne (+3/11), Kontakt (+3/7), Illusion (+7/11), Erzw. Botschaft (+3/11) | Verst | 94 |
| Gefäß der Jahre | MU/KL/KO | ca. 6 Std. | 49+W6 perm. | p(f),o | E | s | permanent | — | Besw, Form, Temp | 95 |
| Gefunden! | KL/IN/GE +Mod | 6 SR | 17 | o | C | ZfWx 500 Schr. | speziell | Er, Ko, Rw | Hell | 96 |
| Geisterbann | MU/MU/CH +Mod | 1 SR | min. 11 | W | C | ZfW x 3 Schritt | speziell | Er, Me, Ko, Rw/Langfristig (+3), Zone (+3/7), Perm (+7/11) | Anti, Geis | 97 |
| Geisterruf | MU/MU/CH +Mod | 1 SR | 9 pro Geist | W | D | ZfW x 20 Schritt | speziell | Zd, Ko, Rw / Bestimmter Geist (+7) | Geis, Herb | 98 |
| Granit und Marmor | MU/CH/KO +MR | 10 Akt | 30 | w | D | 3 Schritt | ZfP* Wochen | Zd, Wd, Ko, Er/ Langsam (+3/7), Träume (+5/11), Permanenz (+7/11) | Form, Elem(Erz) | 99 |
| Große Gier | KL/KL/CH +MR | 5 Akt | 6 | P | C | B | ZfP* SR | Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd | Einf, Herr | 100 |
| Große Verwirrung | KL/KL/CH +MR | 2 Akt | 6 | P | C | B | ZfP* SR | Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd / Dumm (+3/11) | Eign | 101 |
| Halluzination | KL/IN/CH +MR | 5 Akt | 7 + 2 pro SR | P | C | B | ZfW X 0,5 SR | Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Wechselnde Eindrücke (+3), Traumbilder (+7) | Herr | 102 |
| Harmlose Gestalt | KL/CH/GE | 10 Akt | 6 | P(f) | C | s | ZfP* SR (A) | Zd, Ko, Rw, Wd | Einf Illu | 103 |
| Hartes schmelze! | MU/KL/KK | 3 Akt | min. 7 | o | C | B | ZfP* x 0,5 SR | Zd, Ko, Rw | Objk, Elem(Wasser) | 104 |
| Haselbusch | CH/FF/KO | 1 SR/AsP | min. 3 | w | D | B | augenblicklich | Zd, Ko, Rw / (Wachstum, Blüte, Dauerhaft), | Eign, Elem(Humus), | 105 |
| Heilkraft bannen | KI7CH/FF +Mod | 8 Akt | 4 | p | C | B | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw/ Zone (+3/11) | Anti, Heil | 107 |
| Hellsicht trüben | KL/IN/CH +MR | 2 Akt | min. 6 | p | C | ZfW Schritt | ZfP*/2 SR | Zd, Er, Ko, Rw/ Klarsicht (+5/7), Zone (+3/7), Aura (+5/11) | Anti, Hell | 108 |
| Herbeirufung vereiteln | MU/IN/CH + Mod | 12 Akt | 8 | z | C | 7 Schritt | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7) | Anti, Herb | 109 |
| Herr über das Tierreich | MU/MU/CH +MR | 5 Akt | min. 4 | w | D | 3 Schritt | ZfP* SR | Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd / Monstren (+3), Herr der Fliegen (7) | Herr | 110 |
| Herzschlag ruhe! | MU/CH/KK +MR | 20 Akt | W20 pro 10 KR | p | D | B | variabel (A) | Zd, Rw | Dämo(Blak) | 111 |
| Hexenblick | IN/IN/CH | 4 Akt | je 1 AsP | p | B | 3 Schritt | 4 Akt | Zd, Er, Rw/ Blickloser Blick (+7), Spiegelblick (11) | Verst | 112 |
| Hexengalle | MU/IN/CH | 2 Akt | speziell | p(0) | C | s | augenblicklich | Zd, Ko / Hexenleim (+3/7).Krötenschweiß (+5/11), Drachenspeichel (+7/11) | Scha | 113 |
| Hexenholz | KI/FF/KK | 1 SR | 5 + 1 pro SR | o | B | 7 Schritt | variabel (A) | Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Hölzerner Diener (+7/11) | Tele | 114 |
| Hexenknoten | KI7IN/CH | 10 Akt | 4 | z | C | speziell | ZfP*/2 SR | Zd, Er, Ko, Rw, Wd | Einf, Illu | 115 |
| Hexenkrallen | MU/IN/KO | 3 Akt | 3 + 1 pro SR | P(f) | C | s | max. ZfP* / 2 SR | Zd, Rw, Wd / Zwanzig Krallen (+3), Verb. Krallen (+3) | Eign, Form | 116 |
| Hexenspeichel | IN/CH/FF | 20 Akt | speziell | P(f) | C | B | augenblicklich | Zd | Heil | 117 |
| Hilfreiche Tatze | MU/IN/CH +MR | 20 Akt | 3 + GW | z | D | ZfP* x 100 Schr. | ZfP* x SR | Zd, Ko, Me, Rw | Einf, Verst | 118 |
| Höllennein | KL/CH/KO +MR | 2 Akt | 11 | P | C | B | ZfP* x 3 KR | Zd, Me, Rw | Einf | 119 |
| Holterdipolter | IN/IN/FF | 4 Akt | 17 | z | C | 7 Schritt Radius | ZfW Minuten | — | Umwrt | 120 |
| Horriphobus | MU/IN/CH +MR | 3 Akt | 7 | p | C | 7 Schritt | ZfP*/2 SR | Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd | Einf | 121 |
| Ignifaxius | KL/FF/KO | 4 Akt | TP | w | C | 21 Schritt | augenblicklich | Zd, Rw/Kegel (+2/11), Strahl (+3/11), Ziele (+5/11), Doppel (+5/11) | Scha, Elem(Feu) | 122 |
| Ignisphaero | MU/IN/KO | 7 Akt | speziell | z | D | 49 Schritt | augenblicklich | Zd, Ko, Rw/ Komplexe Bewegung (+3) | Scha, E (Feu), Tele | 124 |
| Ignorantia | IN/CH/GE | 10 Akt | 5 + 2 pro SR | P(f) | D | s | variabel (A) | Zd, Rw (B), Wd | Einf, Illu | 125 |
| Illusion auflösen | KI7IN/CH | 2 Akt | 6 | Zauber | B | 3 Schritt | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7) | Anti, Illu | 126 |
| Immortalis | MU/CH/KO | speziell | speziell | P | F | s | augenblicklich | — | Form, Temp | 127 |
| Imperavi | KL/CH/CH +MR | 10 Akt | 13 | P | E | 1 Schritt | ZfP* Stunden | Zd, Er, Ko, Rw/Auslöser (+3), Befehl (+3/7), Dauerhaft (+7/11) | Herr | 128 |
| Impersona | KL/IN/FF | 1 SR | 9 + 3 pro Std. | P(f) | D | s, B | variabel (A) | Zd, Er, Wd / Karikatur (7), Mal tarnen (+3/7) | Illu | 129 |
| Infinitum | KI7CH/KO +Mod | speziell | speziell | Zauber | F | B | permanent | — | Meta, Temp | 130 |
| Invercano | MU/IN/FF | 7 Akt | 13 | P(f) | F | s | ZfP* x 2 KR | Zd / Zusätzliches Merkmal (+3/7), Silberschild (+7/11) | Anti, Krft, Meta | 131 |
| Invocatio maior | MU/MU/CH +Mod | 40 Akt | 19 | Dämon | E | speziell | variabel | Zd | Besw, Dämo(ges.) | 132 |
| Invocatio minor | MU/MU/CH +Mod | 5 Akt | 11 | Dämon | D | speziell | variabel | Zd / mehrere (v) | Besw, Dämo(ges.) | 133 |
| Iribaars Hand | MU/MU/IN +MR | 4 Akt | W20 | P | D | B | ZfP* KR | Zd | Einf, Scha, Dämo(Ama) | 134 |
| Juckreiz | MU/IN/CH +MR | 4 Akt | 7 | Z,P | B | ZfW Schritt | ZfP* x 0,5 SR | Me | Einf | 135 |
| Karnifilo | MU/IN/CH +MR | 3 Akt | 11 | P | C | B | ZfP* x 5 KR | Zd, Er, Ko, Rw, Wd/ Bluttausch (+3/14) | Einf, Eign | 136 |
| Katzenaugen | KL/FF/KO | 10 Akt | 1 pro 3 SR | P(f) | C | s | variabel (A) | Zd, Rw, Wd | Eign | 137 |

| Name | Probe | Zauberd. | ASP-Kosten | Ziel | Kom | Reichweite | Wirkungsdauer | Modifikationen/Varianten | Merkmale | Seite LCD |
|---------------------------------|---------------|----------|-----------------|--------|-----|-----------------|-----------------|---|---------------------|-----------|
| Klarum Purum | KL/KL/CH +Mod | 7 Akt | speziell | W(f) | D | s, B | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw / Schutz vor Vergiftung (+ 7 oder +7/11) | Form, Heil | 138 |
| Klickeradomms | KL/FF/KK | 1 Akt | 3 | o | A | ZfW Schritt | augenblicklich | — / Scherbenhaufen (7) | Tele | 139 |
| Koboldgeschenk | IN/CH/FF +MR | 4 Akt | 7 | p | C | B | ZfW x 0,5 SR | Me/Feengold (+ 7) | Herr | 140 |
| Koboldovision | MU/CH/CH | 10 | 10 | P(f) | D | s | ZfP* x 0,5 SR | — | Hell, Limb | 141 |
| Komm Kobold | IN/IN/CH | 7 Akt | 11 | w | C | 1 Meile | variabel | — /Namensruf (+3) | Herb | 142 |
| Körperlose Reise | MU/KL/IN | 6 SR | 5 pro SR | P(f) | E | s | variabel (A) | Ko, Wd / Manifestation (+3), Fernzauber (+3/11) | Limb, Verst | 143 |
| Krabbelnder Schrecken | MU/MU/CH | 20 Akt | 15 | w | C | 7 Schritt | ZfP* KR | Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Objekt verfluchen | Herb, Dämo(Mish) | 144 |
| Kraft des Erzes | KI7KK/KO | 40 Akt | 9 | z | D | ZfW Schritt | ZfP* SR | Zd, Rw | Elem(Erz), Objk | 145 |
| Krähenruf | MU/CH/CH | 7 Akt | 11 | ww | C | 21 Schritt | 20 KR | Zd, Ko, Rw/Fledermäuse (+3), Schlangen (+3), Hornissen (+7), Spinnen | Einf, Herr, Limb | 146 |
| Krötensprung | IN/GE/KK | 7 Akt | 3 | P(f) | B | s,B | augenblicklich | Zd, Rw / Krötengang (+3) | Eign | 148 |
| Kulminatio | MU/IN/FF | 6 Akt | W20 | w | D | ZfW x 3 Schritt | ZfP* x 2 KR | Zd, Ko, Rw, Wd/S. (+3), Kugel (+3/7), Wacht (+7/11), Doppelblitz (+10), Wolke von A'Tall (+10/14) | Scha | 149 |
| Kusch! | MU/IN/CH +MR | 1 Akt | 5 | w | B | ZfW Schritt | ZfP* x 0,5 SR | Er/Weg! Alle weg! (+7) | Einf | 150 |
| Lach dich gesund | IN/CH/CH | variabel | LeP | p | C | B | augenblicklich | — /Tanz dich wach (+3) | Heil, Einf | 151 |
| Lachkrampf | CH/CH/FF +MR | 2 Akt | 8 | p | C | 3 Schritt | ZfP* x 0,5 SR | Me, Rw/ Schluckauf (+3), Blähungen (+7) | Einf | 152 |
| Langer Lulatsch | CH/GE/KK +MR | 4 Akt | 10 + 5 pro SR | p | D | B | ZfP* x 0,5 SR | Me / Langfinger - Würstfinger (+ 7) | Form, Objk | 153 |
| Last des Alters | IN/CH/KO +MR | 6 SR | spez. (B: W20+) | p | E | B | augenblicklich | Zd, Ko, Er, Rw / Glieder (+7) | Temp, Form | 154 |
| Leib der Erde | MU/IN/GE | 20 Akt | 10 + 1 pro SR | P(f) | D | s | ZfP* SR (A) | Zd, Wd / Aura (+3),Erde (14), Heilkräft (+3/14), Begleiter (+5/7), Leib (+7/18) | Form, Elem(Erz) | 155 |
| Leib der Wögen | MU/KL/GE | 20 Akt | 12 + 1 pro SR | P(f) | E | s | ZfP* SR (A) | Zd, Wd/Aura (+3), Wasser (14), Begleiter (+5/14), Leib (+7/18) | Form, Elem(Wasser) | 157 |
| Leib des Eises | MU/KL/GE | 20 Akt | 13 +3 pro SR | P(f) | E | s | ZfP* SR (A) | Zd, Wd/Aura (+3), Eis (14), Begleiter (+5/14), Leib (+7/18) | Form, Elem(Eis) | 159 |
| Leib des Erzes | MU/GE/KK | 20 Akt | 12 + 2 pro SR | P(f) | E | s | ZfP* SR (A) | Zd, Wd/Aura (+3), Erz (14), Begleiter (+5/14), Leib (+7/18) | Form, Elem(Erz) | 160 |
| Leib des Feuers | MU/MU/GE | 20 Akt | 11 + 2 pro SR | P(f) | E | s | ZfP* SR (A) | Zd, Wd/Aura (+3), Feuer (14), Begleiter (+5/14), Leib (+7/18) | Form, Elem(Feuer) | 162 |
| Leib des Windes | MU/GE/KK | 20 Akt | 12 + 1 pro SR | P(f) | E | s | ZfP* SR (A) | Zd, Wd/Aura (+3), Wind (14), Begleiter (+5/14), Leib (+7/18) | Form, Elem(Luft) | 164 |
| Leidensbund | MU/IN/KO | 1 SR | 5 | P(f) | C | B | augenblicklich | Zd / (Unfreiwilliges Opfer), Heilender Dritte (+7) | Heil, Verst | 165 |
| Levthans Feuer | IN/CH/CH +MR | 7 Akt | 7 | P | D | B | Sonnenaufgang | Er, Me | Einf, Verst | 166 |
| Limbus versiegeln | KL/IN/KO +Mod | 10 Akt | 10 | z | E | 7 Schritt | augenblicklich | Zd,Ko,Rw/Zone (+3/7) | Anti, Limb | 167 |
| Lockruf | IN/CH/FF | 2 Akt | 7 | o | B | ZfW Schritt | variabel | — /Da lang (+4), Husch, husch (+4), Erbsenparade (+7), Feenflügel (+10) | Tele, Illu | 168 |
| Lunge des Leviatan | IN/CH/KO | 10 Akt | 6 | P(f) | C | B | augenblicklich | Zd, Rw | Heil | 169 |
| Madas Spiegel | MU/KIVIN | 1 SR | 13 | P(f) | D | unbegrenzt | ZfP* KR | Ko, Wd | Verst, Hell | 170 |
| Magischer Raub | MU/KL/KO +MR | 40 Akt | 4 | p | D | B | ZfP* Std. | Zd, Rw/Freiwilliger Spender (+3) | Krft, Verst | 171 |
| Mahlstrom | MU/IN/KK | 20 Akt | 2 pro Schritt | z | D | ZfW x 20 | 1 Minute (A) | Zd, Ko, Rw, Wd | Elem (Wasser), | 172 |
| Manifesto | KiyiN/CH +Mod | 10 Akt | 3 | o,z | A | 1 Schritt | unterschiedlich | Zd, Ko, Rw/Demanifesto (+3), Wirkungsdauer (+5) | Umw Elem(gesamt) | 173 |
| Meister der Elemente | MU/KI7CH +Mod | 1 Std. | 48 | w | F | 3 Schritt | variabel | Zd, Er, Ko | Elementar, Herb | 174 |
| Meister milderer Geister | MU/CH/CH | 7 Akt | 3 pro Geist | w | B | 1 Meile | variabel | — | Herb | 175 |
| Memorabia | MU/IN/CH +Mod | 3 SR | 8 | p | E | B | ZfW Tage | Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Erinnerung (+3), Permanenz (+7), Mnemosynthese (+7/11) | Herr | 176 |
| Memorans | KL/KL/IN | 1 SR | 7 | P(f) | C | s | ZfP* SR | Zd, Ko, Rw / Sinn (+5/11), Berührung (+5/11), Drachengedächtnis (+7/11) | Hell, Verst | 177 |
| Menetekel | KL/CH/FF | 7+Akt | min. 3 | z | B | 49 Schritt | ZfP* x 5 KR | Zd, Rw / Variiertes Aussehen (+3) | Illu | 178 |
| Metamagie neutralisieren | KL/KL/KO +Mod | 40 Akt | 8 | wo | F | B | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7) | Anti, Meta | 179 |
| Metamorpho | KL/FF/KK | 20+ Akt | 5 | ZfW m3 | C | B | augenblicklich | Ko/ Schnee zu Eis +2), Wasser zu Eis, Eisspeer (je+5), Permanenz (+7/11) | Elem(Eis), Objk | 180 |
| Motoricus | KL/FF/KK +Mod | 5 Akt | min. 3 | O | C | 7 Schritt | 1 SR (A) | Zd, Ko, Me, Rw, Wd/Tele. (+2/7), Verbiegen (+3), Fesselfeld (+7/11), Kamele (+3/7) | Tele | 181 |

| Name | Probe | Zauberd. | ASP-Kosten | Ziel | Kom | Reichweite | Wirkungsdauer | Modifikationen/Varianten | Merkmale | Seite LCD |
|---------------------------|-------------------|------------|------------------------|--------|-----|------------------|-----------------|--|------------------------------|-----------|
| Movimento | IN/GE/KO | 20 Akt | 5 + 1 pro SR | P(0) | A | s | ZfP* Std. (A) | Zd, Rw, Wd / Wie ein Fisch (+7), Grenzenl. Ausd.(+7/1 1) | Eign | 183 |
| Murks und Patz | IN/IN/FF +MR | 4 Akt | min. 17 | Z | C | 21 Schritt | 1 Kampf | — | Einf | 184 |
| Nackedei | KL/IN/FF +RS | 2 Akt | 9 + RSxl,5 | P | D | ZfW Schritt | augenblicklich | Me/Absatteln (+5) | Objk, Tele | 185 |
| Nebelleib | MU/IN/KO | 20 Akt | 7 + 3 pro SR | P(9) | D | s | ZfW SR | Zd, Ko, Wd | Form, E(Luft, Wasser) | 186 |
| Nebelwand | KL/FF/KO | 5 Akt | min. 4 | Z | C | ZfW Schritt | ZfP* x 2 SR | Zd, Ko, Rw, Wd/Dunst (+2), Wolke (+3), Nebel (+7/1 l),Bilder (+7/14) | Umw, E(Wasser, Luft) | 187 |
| Nekropathia | MU/KL/CH | 3 SR | 9 + 7 pro SR | O, P | E | B | max. ZfP* SR | — | Geis, Verst | 188 |
| Nihilogravo | KL/KO/KK | 15 Akt | 5 pro Schritt | z | E | ZfW Schritt | ZfP* xLO KR (A) | Zd, Rw, Wd / Zaubern wie im Fluge (+7), Leicht (+5/7), Levitation (+7/14) | Umw | 189 |
| Nuntiovolo | MU/KL/CH | 20 Akt | 5 + 1 pro Std. | w | C | variabel | max. ZfW x2 Std | Zd, Ko, Wd / Hohe LO (+3), Hohe Tragkraft (+7) | Besw, Dämo(Lol) | 190 |
| Objecto Obscuro | KL/FF/KO | 10 Akt | 7 + 2 pro SR | o | D | B | ZfP* SR (A) | Zd, Rw | Objk | 191 |
| Objectofixo | KL/KL/KK | 10 Akt | 1 pro Stein | o | D | B | ZfP* x 5 SR | Zd, Me, Rw, Wd / Bilderhaken (+5), Spinnenfest (+10), Lufthaken (+15) | Objk, Temp | 192 |
| Objectovoco | KIVIN/CH | 25 Akt | 5 +2 pro Frage | o | C | B | 1 SR | Zd, Ko, Rw, Wd | Verst | 193 |
| Objekt entzaubern | KL/IN/FF + Mod | 50 Akt | 8 + | o | C | B | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw/ Zone +3/7), Objektschutz (+3/7), Gesteigerter Schutz (+je +2/11) | Anti, Objk | 194 |
| Oculus Astralis | KIVIN/CH | 15 Akt | 11 + 3 pro SR | P(f) | E | s | variabel (A) | Zd, Rw, Ko | Hell, Krft, Limb, Meta | 196 |
| Odem Arcanum | KL/IN/IN + Mod | 4 Akt | 4 | po | A | ZfW Schritt | 1 KR | Zd, Er, Rw, Wd/ Sichtbereich (+2), Umgebung (+7) | Hell, Krft | 197 |
| Pandaemonium | MU/MU/CH | 20 Akt | 9 + 1/10m ² | z | D | 21 Schritt | ZfP* SR | Zd, Ko, Rw | Besw, Dämo(ges.) | 199 |
| Panik überkomme euch! | MU/CH/CH | 6 Akt | 2W20 | P(f) | E | s | 1 SR/AsP | Zd/Objekt (+3) | Einf, Dämo(Ama) | 200 |
| Papperlapapp | IN/IN/FF +MR | 10 Akt | 27 | z | D | ZfW Schritt | ZfP* SR | — | • Einf | 201 |
| Paralysis | IN/CH/KK +MR | 5 Akt | 11 | p | C | 7 Schritt | ZfP* SR | Zd, Selbst, Me, Rw, Er | Form, Elem(Erz) | 202 |
| Pectetondo | KIVCH/FF | 6 Akt | 4 | P(f) | B | s | max. ZfP* Tage | Zd, Rw, Wd / Farbtopf (+3) | Form | 203 |
| Penetrizzel | KL/KL/KO | min. 6 Akt | 3 +1 pro Spann | P(f) | C | s | ZfP* x 2 KR (A) | Zd, Ko, Rw/Tunnel (+7), Sinn (+7), Blick (+7/11), Alternativer Sinn (14) | Hell | 204 |
| Pentagramma | MU/MU/CH +Mod | 20 Akt | min. 7 | w | D | 7 Schritt | augenblicklich | Zd, Me, Er, Rw/ (Materielle Komponente) | Anti, Besw, Dämo(ges.), Geis | 205 |
| Pestilenz erspüren | KL/IN/CH +Mod | 3 SR | 6 | w | C | s, B | ca. 3 SR | Ko, Rw/Gift entdecken (+5) | Hell | 207 |
| Pfeil des [Elements] | KL/IN/CH | 20 Akt | 8 | o | C | B | ZfP* x 10 KR | Zd, Ko, Wd/ Speer u. Bolzen (+3 oder +7), Perm. (+7) | Elem (je n. Zauber), | 208 |
| Planastrale | MU/MU/KO | 50 Akt | min. 13 | z | F | 3 Schritt | ZfP* x 0,5 SR | — | Limb | 210 |
| Plumbubarum | CH/GE/KK +Mod | 3 Akt | 4 +2 pro Geg. | ww | B | 7 Schritt | 5 KR | Zd, Er, Rw, Wd / Demotivation (+3) | Einf | 211 |
| Projektimago | MU/IN/CH +Mod | 10 Akt | speziell | pz | D | ZfW Meilen | variabel (A) | Zd, Ko, Rw, Wd / Ohne Bild (+3), Leucht. Bild (+7/11) | Illu, Verst | 212 |
| Protectionis | KL/CH/KO | 8 Akt | speziell | Zauber | F | s | 20 KR (A) | Zd, Ko/ Austreibung verhindern (+5), Antimagische Zone (+7/11) | Anti, Meta, Kraft | 213 |
| Psychostabilis | MU/KI7KO | 5 Akt | 8 + 1 pro SR | P(f) | C | B | variabel | Zd, Ko, Rw/ Selbst (+3/7), Stabilisierung (10), Ziel (+3/7), Gegen (+MR/10) | Anti, Eign | 214 |
| Radau | MU/CH/KO | 4 Akt | 5 + 1 pro KR | pz | C | 21 Schritt | variabel (A) | Zd, Me, Rw | Elem (Luft), Tele | 215 |
| Reflectimago | KL/CH/FF | 10 Akt | 3 + 1 pro Objekt | oo | B | Sicht | ZfP* SR | Zd, Ko, Wd / Handspiegel, Wandspiegel (je +3), Spiegelsaal (+7), Optick-Trick (14) | Illu | 216 |
| Reptilea | MU/IN/CH | 50 Akt | 17 | z | D | ZfW x 20 Schritt | ZfP* x 2 Std | Zd, Ko, Rw, Wd / Selemer Verhältnisse (+7), Krötenkunde (+7) | Herb | 217 |
| Respondami | MU/IN/CH +MR | 3 Akt | 3 | P | B | 1 Schritt | augenblicklich | Zd, Rw, Er/Fragenkatalog (+5/14) | Herr | 218 |
| Reversalis | KL/IN/CH | 8 Akt | 7 | Zauber | E | s | augenblicklich | Zd | Meta | 219 |
| Ruhe Körper | KIVCH/KO | 20 Akt | 4 +2 pro Std. | P(f) | B | B | augenblicklich | Zd | Heil | 220 |
| Salander Mutander | KL/CH/KO +MR | 10 Akt | 15 | P | E | B | ZfP* Std | Zd, Rw, Wd / Tagelang (7), Bärenfell (+7/11), Perm. (14) | Form | 221 |
| Sanftmut | MU/CH/CH +MR | 4 Akt | min. 3 | W | B | 7 Schritt | 1 SR | Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd | Einf | 222 |
| Sapefacta | KL/CH/FF | 50 Akt | 5 | o,P(f) | C | s | augenblicklich | Zd, Rw / Stiefelputzer (+3), Läusekamm (+7) | Tele, E(Luft, Wasser) | 223 |
| Satuarias Herrlichkeit | IN/CH/CH | 10 Akt | 7 | P(f) | B | s | ZfP* Std | Zd, Fr, Me (f), Ko, Wd | Eign, Illu | 224 |
| Schabernack | KIVIN/CH +MR | 5 Akt | 7 | p | B | ZfW Schritt | augenblicklich | Me | Einf | 225 |
| Schadenszauber bannen | MU/IN/KO +Mod | 4 Akt | 6 + | Zauber | C | 7 Schritt | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7) | Anti, Scha | 226 |
| Schelmenkleister | IN/GE/FF | 5 Akt | 3 pro Schritt | Z | C | ZfW Schritt | ZfP* x 5 KR | Rw / Schelmenschleim (+5) | Umw | 227 |
| Schelmenlaune | MU/IN/CH + Mod+MR | 10 Akt | 6 +2 pro Opfer | PP | D | ZfW Schritt | ZfP* SR | — | Einf | 228 |
| Schelmenmaske | IN/CH/GE | 6 Akt | 9 pro SR | P(9) | D | s | variabel (A) | — | Illu | 229 |
| Schelmenrausch | IN/CH/CH +MR | 5 Akt | 8 | p | C | 3 Schritt | ZfP* x 10 KR | Me | Einf | 230 |
| Schleier der Unwissenheit | KL/KL/FF | 1 SR | speziell | o,P(f) | D | s,B | ZfP* Std. | Zd, Ko, Me, Rw | Eign, Meta | 231 |

| Name | Probe | Zauberd. | ASP-Kosten | Ziel | Kom | Reichweite | Wirkungsdauer | Modifikationen/Varianten | Merkmale | Seite LCD |
|------------------------------|---------------|-----------|-------------------|----------|-----|-----------------|-------------------|---|------------------------|-----------|
| Schwarz und Rot | MU/CH/KO +MR | 10 Akt | 3 pro Std. | P | D | B | variabel | Rw, Me, Er, Rw, Wd | Eign, Scha | 232 |
| Schwarzer Schrecken | MU/IN/CH +MR | 3 Akt | 10 | P | D | B | ZfP* Tage | Zd, Ko, Me, Rw/ Farbenfroher Terror (+3), Vielformiges Grauen (+ 7/14) | Einf | 233 |
| Seelentier erkennen | IN/IN/CH +MR | 10 Akt | 7 | P | C | 3 Schritt | 20 Akt | Zd, Er, Rw, Wd | Hell | 234 |
| Seelenwanderung | MU/CH/KO+2*MR | 1 SR | speziell | P | F | ZfW Meilen | variabel (A) | Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Haut des Tiers (+ 7/14), Seelentausch (+11/18) | Eign, Verst | 235 |
| Seidenweich | IN/FF/FF | 10 Akt | 8 | O | C | B | ZfP* Std | —/ Zähneknirschen (+3) | Illu | 236 |
| Seidenzunge | KL/IN/CH +MR | 6 Akt | 6 | P | B | 1 Schritt | ZfP* SR (A) | Zd, Me, Rw | Einf | 237 |
| Sensattacco | MU/IN/GE | 7 Akt | 11 | P (f) | D | s,B | ZfP* x 5 KR (A) | Zd, Ko, Me, Rw, Wd | Eign, Hell | 238 |
| Sensibar | KL/IN/CH +MR | 10 Akt | 3 pro 10 Akt | P | C | ZfW Schritt | variabel (A) | Zd, Er, Ko, Rw, Wd/Massensinn (+3+höchste MR), Tier (+3) Artefakte (+ 5) | Hell | 239 |
| Serpentialis | MU/CH/GE | 5 Akt | speziell | P(f) | D | s | variabel (A) | Zd, Ko, Rw/Fadenvipern (+3), Schlangenhaar (+3), Schwanz (+3), Schlangengriff (+ 3) | Form | 240 |
| Silentium | KL/IN/CH | 2 Akt | 1 pro 5 m + SR | Z | B | ZfW Schritt | variabel (A) | Zd, Rw/entfernt (+3), beweglich (+ 5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3 + MR/7) | Umw | 241 |
| Sinesigil | KL/IN/FF | 50 Akt | 7 | P(f) | D | s, B | ZfP* x 2 Std (A) | Zd, Ko/Beliebige Körperstelle (+3), Fremde Hand (+3) | Illu | 242 |
| Skelettarius | MU/MU/CH +Mod | 30 Akt | speziell | o | C | B | ZfW SR | Zd, Me,Rw/Unleben (+ 3), Kadaver (+3) | Dämo(Tha) | 243 |
| Solidirid | IN/KO/KK | 11 +Akt | 3 +l/m | z | D | ZfW x 7 Schritt | ZfW x10 Akt (A) | Zd, Ko, Rw, Wd/ Unsichtbar (+3), Breit (+3), Bogen (+ 5), ins Nichts (+3/7) | Umw, Elem(Luft) | 245 |
| Somnigravis | KL/CH/CH +MR | 7 Akt | 7 | p | B | ZfW Schritt | ZfP* x 0,5 Std. | Zd, Er, Ko, Me, Rw/Bci. Wesen (+3), Ohnmacht (+ 7/11) | Einf | 246 |
| Spinnenlauf | IN/GE/KK | 10 Akt | 7 + 2 pro SR | P(f) | C | s,B | variabel (A) | Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Freihändig (+ 7) | Eign | 247 |
| Spurlos | IN/GHVGE | 10 Akt | 4 + 2 pro SR | P(f) | C | s | ZfP* SR (A) | Zd, Rw/Andere Person (+3), Zone (+7) | Umw | 248 |
| Standfest | IN/GE/FF | 4 Akt | 6 + 2 pro SR | P(f) | c | s | ZfP* x 3 KR (A) | Zd, Rw (B) | Eign | 249 |
| Staub wandle! | MU/KL/CH +Mod | ca. 7 Std | min..36 | o | E | B | Sommersonnenwende | — | Elem(Erz) | 250 |
| Stein wandle! | MU/CH/KK +Mod | ca. 7 Std | min 8W6 | w | E | B | permanent | —/ nach Domäne | Besw, Dämo(ges.) | 251 |
| Stillstand | MU/IN/GE | 7 Akt | 11 pro SR | z | E | ZfW Schritt | ZfP* SR (A) | Zd, Ko, Wd, Rw/Abdämpfen (+ 5), Bewegl. Zone (+ 7/11) | Elem(Eis), Umw | 252 |
| Sumus Elixiere | IN/CH/FF | 1 SR | 5 | o | c | B | ZfP* Minuten | Zd, Ko, Wd / Trockenkräuter (+ 7) | Elem(Humus) | 253 |
| Tauschrausch | IN/FF/KO | 5 Akt | 11 | oo | D | ZfW Schritt | augenblicklich | Rw | Limb | 254 |
| Tempus Stasis | MU/KL/KK +Mod | 5 Akt | 17 | z | E | 7 Schritt | ZfW KR | — | Temp | 255 |
| Tiere besprechen | MU/IN/CH +Mod | 50 Akt | variabel | w | C | B | augenblicklich | Zd, Rw / Stärken, Heilen von Wunden, Heilen von Krankheiten, Bannen von Gift | Heil, Form | 256 |
| Tiergedanken | MU/IN/CH +MR | 20 Akt | 7 pro SR | w | C | ZfW Schritt | variabel (A) | Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Loyalität (7) | Hell, Verst | 257 |
| Tlalucs Odem | MU/IN/GE | 5 Akt | 11 | z | c | 7 Schritt | ZfP* SR | Zd, Rw/ Miasmafaxius (+ 3), Miasmasphaero (+ 5) | Besw, Dämo(ges.), Scha | 258 |
| Totes handle! | MU/CH/KO +Mod | 1 SR | speziell | o | D | B | permanent | Zd, Rw | Besw, Dämo(Tha) | 259 |
| Transformatio | KL/FF/KK +Mod | 8 Akt | min. 5 | o | E | B | ZfP* SR | Zd, Ko, Rw, Wd / Perm (+ 7/11), | Objk | 260 |
| Transmutare | CH/GE/KO +MR | 1Tag | 42 | w | D | 1 Schritt | ZfP* Wochen | Ko/Neue Existenz (+ 7), Neues Leben (+ 7) | Form | 261 |
| Transversalis | KL/IN/KO | 3 Akt | 10+1/Meile | p (f) | E | s (ZfW Meilen) | augenblicklich | Zd, Ko/Aura (+ 3), Personen (+ 7), Rw vergrößern (+3/14), Lastentransport (+ 11/14) | Limb | 262 |
| Traumgestalt | IN/CH/CH +MR | 1 SR | min. 7 | p | D | ZfW x 10 Meil. | variabel (A) | Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd/ Marioneuenspielerin (+3) | Verst | 263 |
| Unberührt von Satinav | KIVFF/KO +Mod | 1 SR | min. 3 | o | C | B | max. ZfW Tage | Zd, Ko, Wd | Objk, Temp | 264 |
| Unitatio | IN/CH/KO | 30 Akt | je 1 | pp | B | B | variabel | Zd, Rw/Wechselnder Bundführer (+ 2) | Verst, Krft | 265 |
| Unsichtbarer Jäger | IN/FF/GE | 10 Akt | 4 pro SR | P(f) | E | s | ZfP* SR (A) | Zd, Wd/ Unhörbar (+ 7/11) | Illu | 266 |
| Verändern aufhalten | KL/IN/KO +Mod | 50 Akt | 12 + | z | D | B | augenblicklich | Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7) | Anti, Umw | 267 |
| Verschwindibus | IN/CH/GE | 2 Akt | 6 pro SR | o | C | 15 Schritt | max. ZfW SR | Me / Magisch oder Geweiht (+ 7) | Limb | 268 |
| Verständigung stören | KL/KL/IN +MR | 2 Akt | min. 5 | p | C | ZfW Schritt | ZfP* x 0,5 SR | Zd, Er, Ko, Rw/Keine Verbindung (+3/7), Zone (+3/7), Aura (+3/11) | Anti, Verst | 269 |
| Verwandlung beenden | KL/CH/FF +Mod | 50 Akt | 10 + | p | D | B | augenblicklich | Zd, Ko, Er, Rw/ Zone (+3/7) | Anti, Form | 270 |
| Vipernblick | MU/MU/CH +MR | 5 Akt | 4 | p | B | 3 Schritt | speziell | Zd, Er, Rw, Wd | Einf | 271 |
| Visibili | KL/IN/GE | je 3 Akt | 4/(Pers. u. SR) | (w)w (0) | C | s,B | ZfP* SR (A) | Zd, Ko, Rw/Teilweise Unsichtbarkeit (+ 7) | Form | 272 |
| Vocolimbo | KL/CH/FF | 5 Akt | 3 | z | B | ZfW x 3 Schritt | max. 10 KR | Zd, Ko, Rw/ Zeitversetzt (+2), Vox Memoriae (+ 7/11), Botschaft (14) | Illu | 273 |
| Vogelzwitschern | MU/IN/GE | 5 Akt | 8 | P(0) | B | s, 1 Schritt | ZfP* Std. | Zd, Ko, Wd, Ziel: Objekt/Orchester (+ 2), Spieluhr (+ 5), Saustall (+ 7), Permanenz (+7/11) | Illu | 274 |
| Wand aus [Element] | MU/KL/CH | 30 Akt | 5 + 2 pro Schritt | z | D | 7 Schritt | ZfP* SR | Zd, Ko, Rw, Wd/Hohe Wand (+3) | Elem (Humus) | 275 |

| Name | Probe | Zauberd. | ASP-Kosten | Ziel | Kom | Reichweite | Wirkungsdauer | Modifikationen/Varianten | Merkmale | Seite LCD |
|---------------------|---------------|----------|-----------------|------|-----|------------------|----------------|---|----------------------|-----------|
| Warmes Blut | MU/IN/IN | 8 Akt | 3/SR | P(f) | B | s | variabel (A) | Zd, Ko, Rw | Eign, Hell, E(Feuer) | 276 |
| Wasseratem | MU/KL/KO | 30 Akt | 6 + 3 pro SR | P(f) | C | s, B | variabel | Zd, Ko, Rw, Wd/Amphibium (+ 7/10), Aufrecherh. (7) | Form | 277 |
| Weiches erstarre! | MU/KL/KK | 5 Akt | 17 | Z | C | B | ZfP* SR | Zd, Ko / Form (7) | Elem(Erz), Umwt | 278 |
| Weihrauchwolke | IN/CH/FF | 5 Akt | 6 | P(f) | B | s, B | ZfP* Std. | Zd, Ko, Wd, Ziel: Objekt/ Spender (+ 5), Gestank (+ 7), Ausgedehnt (+ 7), Künstlich (+12) | Illu | 279 |
| Weisheit der Bäume | MU/IN/KO +Mod | 6 SR | speziell | P(f) | D | s | ZfW Monate | Zd, Er, Ko, Wd | Form, E(Humus) | 280 |
| Weißer Mähnen | KL/IN/CH | 10 Akt | 12 | w | D | speziell | ZfP* Std. | — | Besw | 281 |
| Wellenlauf | MU/GE/GE | 6 Akt | 7 + 3 pro SR | P(f) | D | s | variabel (A) | Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Strom (+3), Wasserwand (+ 7), Sinken (+3/7) | E(Wasser), Eign | 282 |
| Wettermeisterschaft | MU/CH/GE +Mod | 1 SR | min. 6 | z | E | ZfW x 50 Schritt | 3 SR | Zd, Ko, Rw, Wd/Windrichtung (+3), Bewegl. Zone (10) | Elem(Luft), Umwt | 283 |
| Widerwille | MU/IN/GE | 2 SR | min. 10 | o,z | D | B | ZfP* Wochen | Zd, Ko, Wd/Ausged. Wirkung (+ 7), Unfreiwillig Opfer (14) | Einf. Illu | 285 |
| Windhose | MU/IN/KK | 15 Akt | 1 pro Schritt | z | D | ZfW x 20 Schritt | 20 KR (A) | Zd, Ko, Rw, Wd/Windhose lenken (14) | Elem(Luft), Umwt | 286 |
| Windstille | KL/CH/KK +Mod | 30 Akt | 5 pro SR | z | C | ZfW x 3 Schritt | variabel (A) | Zd, Er, Rw, Wd / Person o. Gegenstand (+3), Entfernung (+6), Orkan (+3/7) | Elem(Luft), Umwt | 287 |
| Wipfellauf | MU/IN/GE | 6 Akt | 6 + 2 pro SR | P(f) | D | s | variabel (A) | Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Kopfüber (+3), Humusbote (+3/7) | Elem(Humus), Eign | 288 |
| Xenographus | KL/KL/IN | 20 Akt | 5 + 1 pro 10 KR | o | E | 3 Schritt | variabel (A) | Zd, Ko, Rw, Wd | Hell | 289 |
| Zagibu | IN/CH/FF | 3 Akt | 3 pro 10 Unzen | oo | C | 1 Schritt | augenblicklich | — | Objk, Elem (Erz) | 290 |
| Zappendüster | IN/IN/FF | 2 Akt | 11 | z | C | ZfW Schritt | ZfP* SR | — | Umw, And | 291 |
| Zauberklänge | KL/FF/KO | 1 SR | 4 + 1 pro TP | o | D | B | ZfP* Tage | Ko, Rw, Wd / Schnell (+3), Person (+ 5/11), Permanenz (+7/11), Namen (+ 7/14) | Objk, Krft | 292 |
| Zaubernahrung | MU/MU/KO +Mod | 3 SR | min. 2 | P(f) | C | s | SA (A) | Zd, Wd, Rw (B) / Durstbann (+ 2) | Eign, Einf | 293 |
| Zauberwesen | MU/IN/CH | 1 SR | 11 | z | B | ZfP* x 100 Schr. | speziell | Zd, Rw / Feenruf (+3) | Herb, Verst | 294 |
| Zauberzwang | MU/CH/CH +MR | 3 SR | 27 | P | E | B | speziell | Zd, Er, Me, Rw, Wd / Letzte Warnung (+3) | Herr, Scha | 295 |
| Zorn der Elemente | MU/CH/KO +Mod | 5 Akt | TP | p | C | 21 Schritt | augenblicklich | Zd, Ko, Me, Rw | E(ges.), Scha | 296 |
| Zunge lahmen | MU/CH/FF +MR | 4 Akt | 6 | p | B | 7 Schritt | ZfP* x 0,5 SR | Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd | Eign | 297 |
| Zwingtanz | MU/KI7CH +MR | 3 Akt | 7 | p | D | 7 Schritt | ZfP* x 0,5 SR | Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd | Herr | 298 |

Abkürzungen:

bei der Probe: *Mod* Modifikationen; bei der Dauer: *Akt* Aktion, *KR* Kampfrunde, *SR* Spielrunde; beim Ziel: *0* Objekt, *00* mehrere Objekte, *P* Person, *PP* mehrere Personen, *Z* Zone, *W* Wesen, *WW* mehrere Wesen, *(f)* freiwillig; bei der Reichweite: *s* selbst, *B* Berührung; bei der Wirkungsdauer: *(A)* aufrechterhalten; bei den Modifikationen: *Zd* Zauberdauer verändern, *Er* Zauberwirkung erzwingen, *Ko* Kosten einsparen, *Me* Mehrere Ziele, *Rw* Reichweite verändern, *(Rw: B)* Reichweite auf Berührung verändern, *Wd* Wirkungsdauer verändern, Werte in Klammern geben die Erschwernisse und/oder den vorausgesetzten *ZfW* an. (+3/7) bedeutet z.B., dass die Variante des Zaubers um 3 Punkte erschwert ist und erst ab einem *ZfW* von 7 eingesetzt werden kann; **allgemein:** *ZfW* Zauberfertigkeitwert, *ZfP** bei der Probe übriggebliebene Zauberfertigkeitpunkte; **Merkmale:** *Anti* Antimagie, *Besw* Beschwörung, *Dämo* Dämonisch (sowie eventuelle Untermerkmale), *Eign* Eigenschaften, *Einf* Einfluss, *E* Elementar (sowie Untermerkmale), *Form* Form, *Geis* Geisterwesen, *Heil* Heilung, *Hell* Hellsicht, *Herb* Herberufung, *Herr* Herrschaft, *Illu* Illusion, *Krft* Kraft, *Limb* Limbus, *Meta* Metamagie, *Objk* Objekt, *Scha* Schaden, *Tele* Telekinese, *Temp* Temporal, *Umw* Umwelt, *Verst* Verständigung.

ZAUBER-MODIFIKATIONEN

ZAUBERPROBE

| | |
|---|----------------|
| Magieresistenz des Opfers (wenn verlangt) | +MR |
| Niedrige LE (Hälfte/Drittel/Viertel) | +3/+6/+9 |
| Niedrige AU (Drittel/Viertel/0) | +3/+6/unmögl. |
| Wunden | +2/Wunde |
| Aufrechterhaltene Zauber | +3/Zauber |
| Misslungenen Zauber wiederholen | +3/Fehlversuch |
| Behinderung | + (BE-2) |
| Passende Kleidung | -2 |
| Benutzung der Verbotenen Pforten | +2 |
| Einsatz von Blutmagie | +2 |

СПОНТАНЕ

МОДИФИКАЦИИ

VORAUSSETZUNGEN (WdZ 19)

Spontane Modifikationen können i.A. nur gewählt werden, wenn der Zauber in einer bekannten Repräsentation gewirkt wird und sie bei diesem speziellen Zauber erlaubt sind (Veränderte Technik ist prinzipiell bei allen Zaubern erlaubt). Varianten zählen für diese Berechnung als Modifikationen. Sie müssen vor Beginn des Zaubers angekündigt werden. Ein Zauberer kann nur maximal so viele ZfP für Modifikationen einsetzen, wie sein ZfW im Zauber beträgt (Vergleich vor eventuellen Verbilligungen).
1/2/3...Modifikationen IN/KL: 13/14/15/...
Für *Magier*, *Borbandianer*, *Druiden*, *Herren der Erde* und *Scharlatane* ist ihre *Klugheit* entscheidend, für *Elfen*, *Hexen*, *Kristallomanten*, *Schelme* und *Diener Sumus* die *Intuition*.

Veränderte Technik (WdZ 19f)

Einsatz einer Veränderten Technik verlängert die Zauberdauer immer um 3 Aktionen pro Technik, pro ausgelassener Komponente 7 ZfP
pro ausgelassener zentraler Komponente 12 ZfP

Zauberdauer (WdZ 20)

Halbierung nur auf minimal 1 Aktion; Verdoppelung nur einmalig möglich.
Zauberdauer halbieren 5 ZfP / Halbierung
Zauberdauer verdoppeln Probe -3

Erzwingen (WdZ 20)

Pro Erleichterung +1 Aktion Zauberdauer.
Einsatz von 1/2/4/8/.../2⁽ⁿ⁻¹⁾ AsP Probe -1/2/3/4/.../n

Kosten (WdZ 21)

Pro 10% Einsparung +1 Aktion Zauberdauer; maximal 50% Einsparung möglich.
AE einsparen 3 ZfP pro 10% AsP-Ersparnis

Zielobjekt (WdZ 21)

Jeweils +1 Aktion Zauberdauer.
Unfreiwilliges Objekt bei 'freiwillig' 5 ZfP
Selbstanwendung wenn nicht vorgesehen 2 ZfP
Mehrere Gefährten verzaubern
3 ZfP; je nach Zauber +Anzahl Personen
Mehrere Gegner verzaubern
je nach Zauber +höchste MR +Anzahl Personen

Reichweite bzw. Wirkungsradius (WdZ 22)

Jeweils +1 Aktion Zauberdauer pro Änderung; Vergrößerung des Wirkungsradius bedeutet Kosten x²
eine Kategorie erhöhen 5 ZfP
eine Kategorie senken 3 ZfP

Wirkungsdauer (WdZ 22)

Jeweils +1 Aktion Zauberdauer pro Stufe/Änderung.
verdoppeln 7 ZfP
halbieren 3 ZfP
Änderung von (A) auf festen Zeitraum 7 ZfP

ЕНТЕРВУНГ HORIZONT

Vor der eigentlichen Zauberprobe muss eine erste Probe auf den Zauber abgelegt werden (7 Aktionen), die nur durch folgende Werte (siehe auch WdZ 23) modifiziert wird:

| | |
|--|-----------|
| Entfernung: pro angefangene 500 Schritt | +4 |
| Zielgröße Sehr Klein* | +6 |
| Zielgröße Klein* | +4 |
| Zielgröße Mittel* | +2 |
| Zielgröße Groß* | +/-0 |
| Zielgröße Sehr Groß* | -2 |
| Die Zielgröße kann durch folgende Bedingungen regel- technisch verändert werden | |
| Deckung | +2 bis +4 |
| Lichtverhältnisse | +2 bis +8 |
| Dunst/Nebel | +2 bis +4 |
| Bewegung des Ziels | +2 bis +4 |
| Fest montiertes Ziel | -2 |

Zauber ADLERAUGE -ZfP*/2
Vorteil *Herausragender Sechster Sinn* -3
Ziel hat Vorteil *Verhüllte Aura* +3
Ziel verhüllt Aura mit Zaubern / SF je nach Zauber / SF
Fernzauberei Summe der Zuschläge halbiert
*) gemäß WdS 93; Modifikationen durch *Dämmerungs-
sicht*, *Entfernungssinn*, *Farbenblind*, *Kurzsichtig*, *Nachtsicht*
und *Nachtblind* gelten.

Gelingt diese Probe, kann sofort im Anschluss eine reguläre Zauberprobe gewürfelt werden, für die nun die üblichen Zuschläge angewendet werden (MR, Spontane Modifikationen etc.). Misslingt die erste Probe, so kann der Zauberer schlicht sein Ziel nicht anvisieren (kostet keine AsP); er kann die Probe wie eine andere misslungene Zauberprobe mit einer Erschwernis von +3/+6/+9 etc. Punkten wiederholen.

MAGIERESISTENZ

MR-MODIFIKATION NACH

RASSE / KULTUR / PROFESSION (WdZ 28)

| | |
|--|----|
| Rasse | |
| Fimelf | -1 |
| Achaz, Au- und Wäldelf | -2 |
| Halbelf (fimelfisch) | -3 |
| anderer Halbelf, Mittelländer, Norbarde, | |
| Tulamide, Zwerg | -4 |
| Goblin, Nivese, Thorwaler, Trollzacker | -5 |
| Halbork, Waldmensch, Utulu | -6 |
| Ork | -7 |

Kultur

| | |
|--|----|
| Ferkinas | -2 |
| Bukanier, Fjarmingier, Zahori | -1 |
| Archaische Achaz, Erzzwerge, Festumer Ghetto (Gob- lins), Maraskan(ische Exilanten), Miniwatu, Orkland- Orks (nur Korogai), Schelme, Tocamuyac, Tulamidische | |
| Stadtstaaten, Verlorene Stämme (nur Chirakah) | +1 |
| Swelltal-Okkupanten (Orks) | +2 |

Profession

| | |
|--------------------------|----|
| Geode (nicht bei Brobim) | +4 |
| Schelm | +3 |

РЕГЕНЕРАЦИЯ ВОТ АСТРАЛЕПЕРГИЕ (WdZ 8f.)

| | |
|---|---|
| Grund-Regeneration für 6 Stunden Schlaf (max. 2x pro Tag) | 1W6 AsP |
| Erfolgreiche IN-Probe* | +1 AsP |
| Vorteil <i>Astrale Regeneration</i> ** I/II/III | +1/+2/+3 AsP |
| Nachteil <i>Astraler Block</i> , | -1 AsP |
| Sonderfertigkeit <i>Regeneration</i> I/II** | +1/+2 AsP |
| Je nach Wetter, Schlafplatz, Qualität der Nachtruhe | -8 bis +2 AsP |
| Held ist erkrankt | regeneriert nur 1 AsP pro Nacht |
| SF <i>Meisterliche Regeneration</i> ** | W6-Wurf der AsP-Regeneration wird durch Leiteigenschaft/3 ersetzt; statt +2 AsP aus <i>Regeneration</i> II +3 Punkte |

*) pro Stufe in Astraler Regeneration um 1 Punkt erleichtert, bei Astralem Block, um 1 Punkt erschwert;

**) nicht für Viertelzauberer

Druide, Geweihter (Pra, Hes), Hexe, Kristallomant, Magier, Schamane (Ach, Wal, Niv), Tairach-Priester, Zibilja +2
Alchemist (einige), Brobim-Geode, Geweihter (außer Pra, Hes), Besessener, Derwisch, Priester (H'Ranga, Graves, Rur & Gror) Schamane (Fer, Fja, Gja, Gob, Tro), Scharlatan, Stammeskrieger Beni Dervez, Zaubertänzer +1

DURCHSCHNITTS-MR MAGISCHER WESEN

Der erste Wert gilt für Zauber, die sich gegen den Geist der Kreatur wenden, der zweite für solche, die den Körper verändern sollen.

| | |
|---------------------------|----------------------------|
| Basilisk | unendlich |
| Borbadmoskito | 2/10 |
| Drachen | |
| Frostwurm | 7 bis 9/15 |
| Höhlendrache | 8 bis 10/13 |
| Kaiserdrache | 12 bis 18/21 |
| Meckerdrache, Zwergdrache | 6/8 |
| Perldrache | 8/14 |
| Purpurwurm | 12 bis 20/18 |
| Riesensindwurm | 10 bis 15/21 |
| Westwinddrache | 8/15 |
| Einhorn | 12+ |
| Fee | variabel |
| Gargyl ¹ | 10/unendlich |
| Ghul | 15/10 |
| Grolm | um 9 |
| Hippogriff | 8/10 |
| Ikanariasmutterling | 10/7 |
| Klammermloch | 12/10 |
| Kobold | variabel |
| Nachtwind | 7/3 |
| Werwesen | +7 bis +12 (in Wergestalt) |

¹) Gegen Beherrschung gilt MR 0, gegen *Form* oder *Hellsicht* sind sie immun; MR 10 gilt gegen alle übrigen Zauber, auch solche mit Merkmal *Schaden*.

DURCHSCHNITTS-MR HUMANOIDER RASSEN

| | |
|-------------|-------------|
| Achaz | 3 bis 7 |
| Affenmensch | 3 bis 5 |
| Elf | 3 bis 7 |
| Gobiin | 0 bis 4 |
| Grolm | 6 bis 12 |
| Hummerier | 6 bis 10 |
| Krakonier | 7 bis 15 |
| Mahr | 7 bis 12 |
| Maru | 7 bis 12 |
| Mensch | 2 bis 6 |
| Minotaur | um 3 bis 12 |
| Necker | 7 bis 12 |
| Oger | 0 bis 4/8 |
| Ork | 0 bis 3 |
| Riese | 6 bis 25/25 |
| Risso | 4 bis 10 |
| Troll | 5 bis 10/10 |
| Yeti | 0 bis 4/10 |
| Zilit | 5 bis 12 |
| Zwerg | 1 bis 4 |
| Zyklop | 8 bis 15/13 |

ZAUBER NACH MERKMALEN

Antimagie: Beherrschung brechen, Beschwörung vereiteln, Bewegung stören, Dämonenbann, Destructibo, Eigenschaft wiederherstellen, Einfluss bannen, Elementarbann, Gardianum, Geisterbann, Heilkraft bannen, Hellsicht trüben, Herbeirufung vereiteln, Illusion auflösen, Invercano, Limbus versiegeln, Metamagie neutralisieren, Objekt entzaubern, Pentagramma, Protectionis, Psychostabilis, Schadenszauber bannen, Schleier, Veränderung aufheben, Verständigung stören, Verwandlung beenden, Zappendüster

Beschwörung: Beschwörung vereiteln, Gefäß der Jahre, Invocatio maior, Invocatio minor, Nuntio- volo, Pandaemonium, Pentagramma, Stein wand- le, Tlaluc Odem, Totes handle, Weiße Mäh- n

Dämonisch allgemein: Dämonenbann, Ecliptifac- tus, Hexenblick (B), Horriphobus (B), Invocatio maior, Invocatio minor, Last des Alters, Pan- dae- monium, Pentagramma, Stein wandle, Tlaluc Odem

Dämonisch (Agrimoth / Widharc): Brenne (B), Granit und Marmor (B), Hartes schmelze (B), Weiches erstarre (B)

Dämonisch (Amazeroth/Iribaar): Band und Fes- sel (B), Böser Blick (B), Eigne Ängste (B), Erinne- rung (B), Iribaars Hand, Magischer Raub (B), Pa- nik, Protectionis (B), Schleier der Unwissenheit (B), Schwarzer Schrecken

Dämonisch (Asfaloth / Calijnaar): Chimaer- oform

Dämonisch (Belhalhar / Xarfai): Höllenpein (B), Karnifilo (B), Reptilea (B)

Dämonisch (Blakharaz/Tyakra'man): Herz- schlag, Schwarz und Rot (B)

Dämonisch (Lolgramoth / Thezzphai): Nuntio- volo

Dämonisch (Belzhorash / Mishkara): Arachnea (B), Fluch der Pestilenz, Heilkraft Bannen (B), Krabbelnder Schrecken, Leidensbund (B), Repti- lea (B) .

Dämonisch (Thargunitoth / Tijakool): Skeletta- rius, Totes handle

Eigenschaften: Adlauge, Armatrutz, Atemnot, Attributo, Axxeleratus, Corpofesso, Corpofrigo, Ei- genschaft wiederherstellen, Eigne Ängste (außer B), Eins mit der Natur, Eiseskälte, Falkenaug- e, Firnlauf, Große Verwirrung, Haselbusch, Herz- schlag, Hexenkrallen, Karnifilo, Katzenaugen, Krötensprung, Memorans, Movimento, Psychosta- bilis, Saturias Herrlichkeit, Schleier, Schwarz und Rot, Seelenwanderung, Sensattacco, Spinnen- lauf, Standfest, Warmes Blut, Wellenlauf, Wipfel- lauf, Zaubernahrung, Zunge lähmen

Einfluss: Alpgestalt, Ängste lindern, Band und Fessel, Bannbaladin, Blitz, Böser Blick, Eigne Ängste, Einfluss bannen, Große Gier, Harmlose Gestalt, Herzschlag, Hexenknoten, Hilfreiche Tat- ze, Höllenpein, Horriphobus, Ignorantia, Iribaars Hand, Juckreiz, Karnifilo, Krähenruf, Kusch, Lach dich gesund, Lachkrampf, Levthans Feuer, Murks, Panik, Papperlapapp, Plumbumbarum,

Sanftmut, Schabernack, Schelmenlaune, Schel- menrausch, Schwarzer Schrecken, Seidenzunge, Somnigravis, Vipernblick, Widerwille, Zaubernah- rung

Elementar allgemein: Dschinnenruf, Eins mit der Natur, Elementarbann, Elementarer Diener, Ma- nifesto, Meister der Elemente, Zorn der Elemente

Elementar (Eis): Caldofrigo, Corpofrigo, Firnlauf, Frigifaxius, Frigosphaero, Gletscherwand, Leib des Eises, Metamorpho Gletscherform, Pfeil des Eises, Stillstand

Elementar (Erz): Adamatium, Archofaxius, Archosphaero, Armatrutz, Fortifex, Granit und Mar- mor (außer B), Kraft des Erzes, Leib des Erzes, Metamorpho Felsenform, Paralysis, Pfeil des Er- zes, Staub wandle, Weiches erstarre (außer B), Wand aus Erz, Zagibu

Elementar (Feuer): Brenne (außer B), Caldofrigo, Custodosigil, Ignifaxius, Ignisphaero, Leib des Feuers, Pfeil des Feuers, Wand aus Flammen, War- mes Blut

Elementar (Humus): Haselbusch, Humofaxius, Humosphaero, Leib der Erde, Pfeil des Humus, Sumus Elixiere, Wand aus Dornen, Weisheit der Bäume, Wipfellauf

Elementar (Luft): Acolitus, Aerofugo, Aerogelo, Aufgeblasen, Leib des Windes, Nebelleib, Nebel- wand, Orkanwand, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Pfeil der Luft, Radau, Sapefacta, Solidirid, Wetter- meisterschaft, Windhose, Windstille

Elementar (Wasser): Aquafaxius, Aquasphaero, Hartes schmelze (außer B), Leib der Wogen, Mahlstrom, Nebelleib, Nebelwand, Pfeil des Was- sers, Sapefacta, Wand aus Wasser, Wellenlauf

Form: Adlerschwinge, Aufgeblasen, Balsam, Bä- renruhe, Chimaerform, Ecliptifactus, Gefäß der Jahre, Granit und Marmor, Haselbusch, Hexen- krallen, Immortalis, Klarum Purum, Langer Lu- latsch, Last der Alters, Leib der Erde, Leib der Wo- gen, Leib des Eises, Leib des Erzes, Leib des Feu- ers, Leib des Windes, Nebelleib, Paralysis, Pecte- tondo, Salander, Serpentalis, Tiere besprechen, Transmutare, Verwandlung beenden, Visibili, Was- seratem, Weisheit der Bäume

Geisterwesen: Geisterbann, Geisterruf, Nekropa- thia, Pentagramma

Heilung: Balsam, Heilkraft bannen, Hexenspei- chel, Klarum Purum, Lach dich gesund, Leidens- bund, Lunge des Leviatan, Ruhe Körper, Tiere be- sprechen

Hellsicht: Adlauge, Analys, Blick aufs Wesen, Blick durch fremde Augen, Blick in die Gedanken, Blick in die Vergangenheit, Exposami, Foramen, Gefunden, Hellsicht trüben, Koboldovision, Ma- das Spiegel, Memorans, Oculus, Odem, Penetriz- zel, Pestilenz, Seelentier, Sensattacco, Sensibar, Tiergedanken, Warmes Blut, Xenographus

Herbeirufung: Arachnea, Chronoklassis, Dschin- nenruf, Elementarer Diener, Geisterruf, Herbeiru- fung vereiteln, Komm Kobold, Krabbelnder Schre- cken, Krähenruf, Meister der Elemente, Meister milderer Geister, Reptilea, Zauberesen

Herrschaft: Alpgestalt, Beherrschung brechen, Dichter und Denker, Erinnerung, Große Gier, Halluzination, Herr über das Tierreich, Imperavi, Koboldgeschenk, Memorabilia, Respondami, Zau- berzwang, Zwingtanz

Illusion: Aureolus, Auris Nasus, Blendwerk, Cha- maelioni, Delicioso, Duplicatus, Favilludo, Harm- lose Gestalt, Hexenknoten, Ignorantia, Illusion auflösen, Impersona, Lockruf, Menetekel, Projek- timago, Reflectimago, Saturias Herrlichkeit, Schelmenmaske, Seidenweich, Sinesigil, Unsicht- barer Jäger, Vocolimbo, Vogelzwitchern, Weih- rauchwolke, Widerwille

Kraft: Auge des Limbus, Destructibo, Fulminic- tus, Gardianum, Invercano, Magischer Raub, Ocu- lus, Odem, Protectionis, Unitatio, Zauberklinge

Limbus: Auge des Limbus, Koboldovision, Kör- perlose Reise, Krähenruf, Limbus versiegeln, Ocu- lus, Planastrale, Tauschrausch, Transversalis, Ver- schwindibus

Metamagie: Analys, Applicatus, Arcanovi, Custo- dosigil, Destructibo, Gardianum, Infinitum, Inver- cano, Metamagie neutralisieren, Oculus, Protectio- nis, Reversalis, Schleier

Objekt: Abvenenum, Accuratum, Adamantium, Applicatus, Arcanovi, Brenne, Caldofrigo, Claudi- bus, Cryptographo, Custodosigil, Desintegratus, Eisenrost, Hartes schmelze, Kraft des Erzes, Lan- ger Lulatsch, Metamorpho Felsenform, Metamor- pho Gletscherform, Nackedei, Objecto obscuro, Objectofixo, Objekt entzaubern, Pfeil des (Ele- ments), Transformatio, Unberührt, Zagibu, Zau- berklinge

Schaden: Aquafaxius, Aquasphaero, Archofaxius, Archosphaero, Desintegratus, Fulminictus, Frigifa- xius, Frigosphaero, Hexengalle, Humofaxius, Hu- mosphaero, Ignifaxius, Ignisphaero, Iribaars Hand, Kulminatio, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Schadenszauber bannen, Schwarz und Rot, Tla- luc Odem, Zauberschwang, Zorn der Elemente

Telekinese: Animatio, Aquasphaero, Archosphae- ro, Bewegung stören, Foramen, Frigosphaero, He- xenholz, Humosphaero, Ignisphaero, Klickera- domms, Lockruf, Motoricus, Nackedei, Orcanos- phaero, Radau, Sapefacta

Temporal: Blick in die Vergangenheit, Chrono- klassis, Chrononautos, Eisenrost, Gefäß der Jahre, Immortalis, Infinitum, Last des Alters, Objectofi- xo, Tempus stasis, Unberührt

Umwelt: Acolitus, Aerofugo, Aerogelo, Caldofrigo, Dunkelheit, Flim Flam, Fortifex, Holterdipolter, Mahlstrom, Nebelwand, Nihilogravo, Schel- menkleister, Silentium, Solidirid, Spurlos, Still- stand, Veränderung aufheben, Weiches erstarre, Wettermeisterschaft, Windhose, Windstille, Zap- pendüster

Verständigung: Blick durch fremde Augen, Cryp- tographo, Elfenstimme, Gedankenbilder, Hexen- blick, Hilfreiche Tatzte, Körperlose Reise, Leidens- bund, Levthans Feuer, Madas Spiegel, Magischer Raub, Nekropathia, Objectovoco, Projektimago, Seelenwanderung, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verständigung stören, Zauberesen

MAGISCHE ANALYSE

Bei gründlicherer Analyse von Objekten können mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden und die ZiP* bzw. TaP* aufgehäuft werden. Einzelheiten finden Sie in **WdZ 51ff.**

ODEM ARCANUM

Nähere Einzelheiten zu diesem Zauber finden Sie im **LCD 197).**

MODIFIKATIONEN DER PROBE

Bei Artefakten und magisch erzeugten Wesen:
 pro permanent gebundenem AsP -1
 pro Punkt Erschwernis bei d. Herstellung +1

Bei wirkenden Zaubern und bei Zauberkundigen mit Astralenergie je nach Menge der Energie:
 1 bis 4 AsP +6
 5 bis 9 AsP +5
 10 bis 14 AsP +4
 15 bis 19 AsP +3
 20 bis 24 AsP +2
 25 bis 29 AsP +1
 30 AsP +/-0
 31 bis 40 AsP -1
 41 bis 50 AsP -2
 51 bis 60 AsP -3
 etc.

Magie ist durch SCHLEIER oder HELLSICHT TRÜBEN geschützt +ZiP*

Bei Zaubern je nach Zeit, die seit dem Ende der Wirkungsdauer vergangen ist (bei WD permanent gilt die Zeit seit dem Wirken des Zaubers; wenn ein Objekt untersucht wird, das nur vorübergehend mit einem Kraftträger in Kontakt war, gelten die Zuschläge verdoppelt):

Spielrunde +4
 Stunde +6
 Tag +8
 Woche +10
 Monat +12
 Jahr +14
 Jahrzehnt +16
 Jahrhundert +18

Bei magischen Wesen nach Stärke ihrer Magie:

Mindergeist, Ikanariaschmetterling +5
 Ghul, Wiedergänger +3
 Geist +1
 Elementargeist -1
 Grolm -2
 Kobold, Dschinn, Westwinddrache -3
 Niederer Dämon, Einhorn -4
 Gehörnter Dämon, Elementarer Meister, Purpurgewürm, Kaiserdrache -5
 Elementarherr, Erzdämon, Alter Drache -7

ERGEBNISSE

0 bis 2 ZiP*: Ist Magie vorhanden oder nicht?
3 bis 6 ZiP*: Intensität der Magie (kaum, wenig, viel oder sehr viel Astralenergie)
7 bis 11 ZiP*: grobes Bild des magischen Gewebes; bei gelungener *Magiekunde*-Probe Auskunft über mögliche Zaubervirkung (wenn der Anwender den fraglichen Spruch beherrscht), über Blutmagie und dämonisches Wirken
ab 12 ZiP*: fein strukturiertes Bild des Gewebes und Fließrichtung der Magie; *Magiekunde*-Probe erleichtert (Meisterentscheid)

ANALYS ARCANSTRUKTUR

Nähere Einzelheiten zu diesem Zauber finden Sie im **LCD 22).** Folgende Angaben behandeln speziell die Analyse von Artefakten, sind aber sinngemäß auch auf die Analyse wirkender Zauber auf Personen oder Objekten anzuwenden.

MODIFIKATIONEN DER PROBE

Für je 2 ZiP*, die er bei einer vorbereitenden ODEM- Probe oder aber einer vorherigen ANALYS-Probe übrig behalten hat (darf den eigenen ZiF ANALYS nicht übersteigen): -1
 Für je 3 Punkte über TaW 7, die der Hellscher in *Magiekunde* aufweist: -1
 Für jeden AsP, der permanent im Artefakt gespeichert ist: +1
 Für je 2 Punkte, um die auch die Probe zur Erschaffung des Artefakts erschwert war: +1
 Für je 5 ARCANOVI-ZiP*, die zur Erschaffung nötig waren: +1
 Wenn die meisten Zauber in einer fremden Repräsentation vorliegen: +2
 Für besondere Komplexität, INFINITUM, hohes Alter, magische Materialien, gänzlich fremdartige Magie usw.: +1 bis +5
 Falls das Artefakt misslungen ist: +3
 Für jeden ZiP* eines Tarnzaubers (HELLSICHT TRÜBEN, SCHLEIER), mit dem das Objekt geschützt ist: +1
 Falls das Artefakt beseelt ist und sich gegen die Analyse wehrt: +MR

ERGEBNISSE

0-3 ZiP*: Um welchen Bindenden Spruch handelt es sich (APPLICATUS, ARCANOVI oder INFINITUM) und in welcher Repräsentation liegt er vor? Wenn ein einzelnes Merkmal und/oder eine einzelne Repräsentation in dem Objekt deutlich überwiegt (wenigstens bei der Hälfte der Wirkenden Sprüche vorhanden ist), kann auch dies erkannt werden.
4-7 ZiP*: Alle Repräsentationen der Wirkenden Zauber können erkannt werden. Weiterhin lässt sich eine Aussage über die Anzahl der möglichen Ladungen, die Menge der noch unverbrauchten Ladungen bzw. über die Art der Permanenz treffen. Die Anzahl der unterschiedlichen Zauber ist nur dann erkennbar, wenn sie die ZiP* nicht übersteigt, andernfalls gilt schlicht die Mengenangabe 'viele Zauber'; gleiches gilt für die Anzahl der gespeicherten pAsP. Wenn ein Zauber deutlich überwiegt (also wenigstens die Hälfte aller gespeicherten Sprüche ausmacht), wird er erkannt. Wenn der Zauberer ihn selbst nicht kennt, kann er immerhin seine Merkmale zuordnen. Falls eine Okkupation vorliegt, wird dies erkannt.
8-12 ZiP*: Alle Merkmale der enthaltenen Sprüche werden unterschieden, ebenso die genaue Anzahl der Zauber und der pAsP. Weiterhin kann der Analysierende erkennen, wie viele Zauber jeweils zu Stapeln und zu Ladungen zusammengefasst sind. In manchen Artefakten gibt es Spruchmatrizen, die anderen untergeordnet sind, oder aber Kraftfäden, die sich im ruhenden Zustand befinden. Diese können (nach Maßgabe des Meisters) erst bei besser gelungenen Proben entdeckt werden. Bei einer Okkupation kann die Stärke der Artefaktseele bzw. die Art der Besessenheit grob eingeschätzt werden.
13-18 ZiP*: Alle Zauber sind einzeln zu unterscheiden. Bekannte Formeln werden erkannt, unbekanntes können in ihrer Wirkung eingeschätzt werden. Bei

dominierenden Zaubern sind auch Details über Modifikationen und Varianten erkennbar. Es können Aussagen über die Intensität der einzelnen Zauber getroffen werden (also die etwaigen ZiP*, die in den Zaubern enthalten sind). Auch die Art der Aktivierung und eventuelle verborgene Nebeneffekte werden erkannt. Bei Okkupationen können Charakter und Handlungsfähigkeit der Artefaktseele eingeschätzt werden.

19 oder mehr ZiP*: Die Thesis wird vollständig entschlüsselt (jedenfalls so weit der Analysierende die einzelnen Zauber bzw. Repräsentationen kennt), und der Hellscher ist damit mindestens auf dem Kenntnisstand des Herstellers. Selbst ein Schlüsselwort oder eine entsprechende Geste kann herausgefunden werden. Die Thesis zur Erschaffung wird ebenso offenbar wie alles restliche verborgene und kann niedergeschrieben werden.

OCULUS ASTRALIS

Nähere Einzelheiten zu diesem Zauber finden Sie im **LCD 196).** Die Zauberprobe wird ohne Anrechnung der beim ANALYS genannten Modifikation ausgeführt. Daran schließen sich allerdings *Sinnenschärfe*- und *Magiekunde*-Proben (Spezialisierung *Magische Analyse* hilft) an, die sehr wohl modifiziert werden.

SINNENSCHÄRFE-PROBE

Diese Probe unterliegt den gleichen Modifikationen wie eine ODEM-Probe. ZiP* aus der OCULUS-Probe können entweder dazu benutzt werden, um Probenerschwernisse im Verhältnis 1:1 abzubauen, oder aber, um für je 2 ZiP* einen TaP *Sinnenschärfe* zur Verfügung zu stellen. Ist der TaW *Sinnenschärfe* höher als die ZiP* der OCULUS-Probe, dann wird er auf die Zahl der ZiP* reduziert.

MAGIEKUNDE-PROBE

Liegen die TaP* aus der *Sinnenschärfe*-Probe über dem *Magiekunde*-Wert, so wird dieser auf die Zahl der TaP* reduziert.

Modifikationen:

Für jeden AsP der permanent im Artefakt gespeichert ist: +1
 Für je 2 Punkte, um die auch die Probe zur Erschaffung des Artefakts erschwert war: +1
 Für je 5 ARCANOVI-ZiP*, die zur Erschaffung nötig waren: +1
 Wenn die meisten Zauber in einer fremden Repräsentation vorliegen: +2
 Für besondere Komplexität, INFINITUM, hohes Alter, magische Materialien, gänzlich fremdartige Magie usw.: +1 bis +5
 Falls das Artefakt misslungen ist: +3
 Für jeden ZiP* eines Tarnzaubers (HELLSICHT TRÜBEN, SCHLEIER), mit dem das Objekt geschützt ist: +1
 Falls das Artefakt beseelt ist und sich gegen die Analyse wehrt: +MR

TaP* aus mehreren gelungenen *Magiekunde*-Proben können ebenso angehäuft werden wie die ZiP* aus mehreren ANALYS-Proben. Das Ergebnis der Probe(n) entspricht den Ergebnissen des ANALYS (siehe oben), nur dass die ZiP* durch die TaP* der *Magiekunde* ersetzt werden.

BESCHWÖRUNG

ELEMENTÄRE

Benötigte Zauber: DSCHINNENRUF, ELEMENTARER DIENER, MEISTER DER ELEMENTE

Kontrollwert: (MU+IN+CH+CH + ZfW)/5

Kosten: Zauber (Dienstkosten trägt der Elementar selbst durch eigene AE: Elementargeist 15 AsP, Dschinn 30 AsP Elementarer Meister 50 AsP)

Automatische Dienste: Bann des eigenen Elements, Bereitstellung von Fähigkeiten, Bewegung, Bindung, Elementare Manifestation, Elementare Reinheit, Kampf (gegen Dämonen), Kontrolle über das eigene Element, Körperliche Hilfe, Transport einer Person, Transport durch ein Element, Schutz, Zauber. Dschinne und Elementare Meister können weiterhin den Dienst Beratung erfüllen.

Sonderdienste: Kampf, Warte, Zurückschicken

Automatische Eigenschaften: *Durch ihr Element gehen, Immunität* gegen alle Merkmale außer Schaden, gegen Gift und Krankheiten, gegen ihr jeweiliges Element, gegen profane und geweihte Angriffe, *Verwundbarkeit* durch das Gegenelement und das dämonische Gegenelement. Alle **Zauber** mit dem Merkmal des jeweiligen Elements bis zu einer Komplexität D mit einem ZfW von 12 (Dschinn), alle Zauber mit einem ZfW von 20 (Elementarer Meister).

Talente: Elementargeister: Elementare Kunstfertigkeit 7; Dschinne: Elementare Heilsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12; Meister: Elementare Heilsicht 12, Elementare Kunstfertigkeit 20.

Weitere zusätzliche Eigenschaften je nach Elementar.

Mögliche Eigenschaften: Astralsinn, Heilung, Individuelle Eigenschaften, Langer Arm, Lebenssinn, Regeneration I/II, Resistenz / Immunität gegen [Merkmal] Resistenz/Immunität gegen profane/ elementare/magische/ von [Gottheit] geweihte Angriffe, Verwundbarkeiten, Zusätzliche Aktionen

Besonderheiten: Elementare überwinden bei Diensten ihre eigenen AsP

Entschwörungen: DESTRUCTIBO, REVERSALIS [Beschwörungsformel]; Schamanenritual GROSSER GEISTERBANN



TOTENGEISTER

Benötigte Zauber: GEISTERRUF

Kontrollwert: (MU+IN+CH+CH+ZfW)/5

Kosten: Zauber (Dienstkosten trägt der Totengeist selbst durch eigene AE: je nach Art des Geistes zwischen 12 (üblich) und 30 (selten) AsP)

Automatische Dienste: Nach Art des Totengeists

Sonderdienste: Bereitstellung von Fähigkeiten, Zurückschicken

Automatische Eigenschaften: *Astralsinn* (TaW 14), *Formlosigkeit I*, *Geisterpanzer*, *Immunität gegen profane Waffen*, *Immunität gegen Gift und Krankheiten*, *Körperlosigkeit I*, *Präsenz I*, *Unsichtbarkeit II*, *Verwundbarkeit (Boron)*. Weitere zusätzliche Eigenschaften je nach Totengeist.

Mögliche Eigenschaften: Durch [Element] gehen, Leichte/ mittlere/schwere Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten, Fluch, Formlosigkeit II, Körperlosigkeit II, Lebenssinn, Präsenz II / III, Regeneration I/II, Resistenz / Immunität gegen [Merkmal] Resistenz/Immunität gegen profane/ elementare / magische / von [Gottheit] geweihte Angriffe, Schreckgestalt I / II, Verwundbarkeiten, Zusätzliche Aktionen

Besonderheiten: Totengeister verwenden bei Diensten ihre eigenen AsP Es ist möglich, Geister auch z.B. mit dem Rat der Ahnen, einem Ritual der Schamanen zu rufen.

Entschwörungen: PENTAGRAMMA, REVERSALIS [Beschwörungsformel], GEISTERBANN; Schamanenrituale EXORISMUS und GROSSER GEISTERBANN

Untote

Benötigte Zauber: SKELETTARIUS, TOTES HANDLE

Kontrollwert: (MU+MU+KL+CH+ZfW)/5 oder LO

Kosten: Zauber (+ Dienst Gefolgschaft, beim ersten Mal aber gratis)

Automatische Dienste: *Bewegung, Kampf, Wache* und *Warte*, ab KL 4 auch *Körperliche Hilfe* und *Schutz*, ab KL 7 auch *Suche*. Mittels TOTES HANDLE erhobene Untote erhalten außerdem den Dienst *Gefolgschaft*.

Sonderdienste: Bereitstellung v. Fähigkeiten, Kampf, Körperliche Hilfe

Automatische Eigenschaften: Schreckgestalt I (allerdings verfliegt diese Wirkung bereits nach der ersten erfolgreichen Handlung gegen das Wesen). Lichtscheu, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Gegenstände aller Götter/schwere Empfindlichkeit gegen borongeweihte Objekte, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss und Eigenschaften und eine Immunität gegen die Merkmale Herrschaft und Form. Durch eine andere als die Thargunitoth-Variante des SKELETTARIUS erhobene Untote können andere Eigenschaften besitzen.

Zudem noch je nach Untoten.

Mögliche Eigenschaften: Astralsinn, Folgeschaden, Infektion mit [Krankheit], Lebenssinn, Regeneration I/II, Resistenz / Immunität gegen [Merkmal], Resistenz / Immunität gegen profane Angriffe, Schreckgestalt I / II, Zusätzliche Aktionen

Wichtige Sonderfertigkeit: Nekromant

Besonderheiten: Bis auf den Dienst Gefolgschaft werden alle Kontrollproben auf den LO-Wert abgelegt

Entschwörungen: DESTRUCTIBO, PENTAGRAMMA (nur Nephazz- Untote), REVERSALIS [Beschwörungsformel], THARGUNITOTHBANN; Liturgien BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID und ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL

LOYALITÄT UND UNTERHALTSKOSTEN VON UNTOTEN

| Untoter | LO | Kosten |
|----------------------|----|---------|
| Lebender Leichnam | 10 | 3 AsP |
| Mumie | 7 | 5 AsP |
| Skelett | 9 | 3 AsP |
| Tierkadaver/-skelett | 12 | 2-3 AsP |
| Zombie | 12 | 2 AsP |

CHIMÄREN UND DÄMONOIDE

Benötigte Zauber: CHIMAEROFORM

Kontrollwert: (MU+MU+KL+CH+ZfW)/5 oder LO

Kosten: Zauber (+ Dienst *Gefolgschaft*, beim ersten Mal aber gratis)

Automatische Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Warte und ein weiterer Dienst (siehe mögliche Dienste)

Mögliche Dienste: Beratung (wenn KL>6), Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten, Diebstahl, Kampf, Körperliche Hilfe, Lastentransport, Schutz, Suche, Spionage, Transport einer Person, Wache

Sonderdienste: Bereitstellung v. Fähigkeiten, Kampf, Körperliche Hilfe

Automatische Eigenschaften: leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte / mittlere gegen tsageweihte Objekte

Daimonide erhalten Resistenz gegen die Merkmale Form, Eigenschaften, Herrschaft und Einfluss, Geisterpanzer und eine mittlere Empfindlichkeit gegen alle geweihten Objekte, jedoch nicht die automatischen Eigenschaften des Dämons. Zudem noch je nach Chimäre.

Mögliche Eigenschaften: Astralsinn, Besonderer Angriff, Leichte / mittlere / schwere Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten, Folgeschaden, Fortpflanzungsfähigkeit, Gift, Individuelle Eigenschaften, Infektion mit [Krankheit] (nur Daimonide), Lebenssinn, Mutation, Raserei (nur Daimonide), Regeneration I/II, Resistenz/Immunität gegen [Merkmal], Resistenz/Immunität gegen profane Angriffe, Schreckgestalt I, Suche nach dem Unbekannten, Verwundbarkeit gegenüber [Gegenstand/Umstand/Element/Zauberei/göttlichem Wirken], Wasserwesen, Zusätzliche Aktionen

Wichtige Sonderfertigkeit: Chimärenmeister

Besonderheiten: Bis auf den Dienst *Gefolgschaft* werden alle Kontrollproben auf den LO-Wert abgelegt.

Entschwörungen: DESTRUCTIBO, REVERSALIS (Beschwörungsformel) VERWÄNDLUNG BEENDEN (nur 1. Generation), ASFALOTHBANN (nur erste Generation); Liturgie ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL

BESCHWÖRUNG

DÄMONEN

Benötigte Zauber: INVOCATIO MINOR, INVOCATIO MAJOR, (INVOCATIO INTEGRAL)

Kontrollwert: (MU+MU+KL+CH+Z/W)/5

Kosten: Zauber + Basiskosten des Dämons + Dienstkosten

Automatische Dienste: Paktvermittlung, zusätzliche nach Art des Dämons

Sonderdienste: Alptraum, Bereitstellung v. Fähigkeiten, Besessenheit, Bindung, Bewegung, Kampf, Körperliche Hilfe, Wache, Warte, Zurückschicken

Automatische Eigenschaften: Astralsinn (TaW 12), Geisterpanzer, Immunität gegen die Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Paraphysikalität I, Regeneration im Limbus I, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung, Resistenz gegen profane Waffen, Schreckgestalt I (immer beim ersten Anblick), mittlere Empfindlichkeit gegen alle geweihte Objekte / schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte der Gegengoththeit (Niederer Dämonen), leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte/mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte der Gegengoththeit (Gehörnte Dämonen). Weitere zusätzliche Eigenschaften je nach Dämon.

Mögliche Eigenschaften: Angriff mit pervertiertem [Element], Ausweichen in den Limbus, Besonderer Angriff, Durch [Element] gehen, Existenz, Fluch, Folgeschaden, Formlosigkeit I / II, Individuelle Eigenschaften, Infektion mit [Krankheit], Körperlosigkeit I/II, Langer Arm, Lebenssinn, Limbusreisender, Mutation, Paraphysikalität II, Präsenz I / II / III, Raserei, Regeneration I/II, Regeneration im Limbus II, Resistenz/Immunität gegen [Merkmal], Resistenz / Immunität gegen profane/elementare/ magische/von [Gottheit] geweihte Angriffe, Rudel, Schreckgestalt I/II, Suche nach dem Unbekannten, Tärmung, Unsichtbarkeit I / II, Verbindung zum Beschwörer, Verwundbarkeiten, Wasserwesen, Zusätzliche Aktionen

Wichtige Sonderfertigkeiten: Former der Formlosigkeit, Geber der Gestalt, Dämonenbindung I/II, Höhere Dämonenbindung, Invocatio Integra

Entschwörungen: DESTRUCTIBO, PENTAGRAMMA, REVERSALIS (Beschwörungsformel); Liturgien EXORZISMUS und Zerschmetternder Bannstrahl; Schamanenrituale EXORZISMUS und GROSSER GEISTERBANN

MISSLUNGENE BESCHWÖRUNGEN

- 2-6 kein Dämon erscheint; halbe Beschwörungskosten
- 7-11 Dämon aus derselben Domäne und von derselben Klasse (Niederer / gehörnter Dämon) wie der gerufene erscheint, jedoch von *niedrigerer* Beschwörungsschwierigkeit. Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. Halbe Beschwörungskosten.
- 12-15 Wie vor, jedoch von *höherer* Beschwörungsschwierigkeit. Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. Halbe Beschwörungskosten.
- 16-19 Es erscheint ein Gehörnter Dämon aus derselben Domäne, jedoch auf von *höherer* Beschwörungsschwierigkeit. Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. 19 AsP Beschwörungskosten. Experte: 1 Punkt Verfall.
- 20 und mehr Es erscheint ein Gehörnter Dämon von *höherer* Beschwörungsschwierigkeit, unabhängig von der Domäne des Gerufenen. 19 AsP Beschwörungskosten. Experte: 1W6 Punkte Verfall.

MISSLUNGENE BEHERRSCHUNGEN

- bis 1 Beschwörer zwingt den Dämon binnen 2 Aktionen unter seine Kontrolle und presst ihm die Erfüllung *eines* Dienstes ab, eventuelle weitere Dienste verfallen. Dämon und Beschwörer können derweil keine anderen Handlungen unternehmen. Experte: 2 Punkte Verfall.
- 2-5 Dämon zieht sich verärgert in seine Sphäre zurück, alle noch offenen Dienste verfallen. Experte: 1 Punkt Verfall.
- 6-9 wie vor, jedoch ist die Beschwörung dieses speziellen Dämonen für den Beschwörer in Zukunft um 3 Punkte erschwert. (Lässt sich durch 20 AP/Pakt-GP wieder aufheben; entstammen Dämon und Pakt nicht derselben Domäne, betragen die Kosten 50 Pakt-GP) Experte: 2 Punkte Verfall.
- 10-13 Dämon greift den Beschwörereine Kampfrunde lang mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln an — auch mit Angriffen von längerfristiger Auswirkung wie z. B. Besessenheit — und verschwindet dann. Alle weiteren Dienste verfallen. Experte: 3 Punkte Verfall.
- 14-17 wie vor, jedoch attackiert der Dämon W6+3 Kampfrunden lang; W6+3 Punkte Verfall
- 18-21 wie vor, jedoch raubt jeder erfolgreiche Angriff (auch z. B. ein *Furcht Einflößen* zählt in diesem Sinne als Angriff) des Dämons dem Beschwörer zusätzlich einen permanenten AsP (wenn keine mehr vorhanden, dann permanente LeP); W6+3 Punkte Verfall oder eine passende *Schlechte Eigenschaft* im Wert von 6 GP
- 22 und mehr wie vor, jedoch können nach Meisterentscheid und bössartiger Kreativität weitere Nebeneffekte eintreten. Als Beispiele seien hier genannt: Dämon lässt nicht eher vom Beschwörer ab, bis er ausgetrieben wird. Dämon wird freigesetzt und macht auf eigene Faust Aventurien unsicher. Dämon reißt den Beschwörer in die Niederböllen. Dämon zieht sich in den näheren Limbus zurück und wartet dort auf die nächste Beschwörung, um dann zusätzlich zur gerufenen Entität zu erscheinen. Ein mächtiger Gehörnter zwingt dem Beschwörer einen minderen Pakt auf.

GOLEMS UND GOLEMIDEN

Benötigte Zauber: STAUB HANDLE, STEIN WANDLE

Kontrollwert: (MU+MU+KL+CH+Z/W)/5 oder LO

Kosten: Zauber (+ Dienst *Gefolgschaft*, beim ersten Mal aber gratis)

Automatische Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Warte und ein weiterer Dienst (siehe mögliche Dienste)

Mögliche Dienste: Beratung (wenn KI.>6), Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten, Diebstahl, Kampf, Körperliche Hilfe, Lastentransport, Schutz, Suche, Spionage, Transport einer Person, Wache

Sonderdienste: Bereitstellung v. Fähigkeiten, Kampf, Körperliche Hilfe

Automatische Eigenschaften: Immunität gegen Merkmal Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte/mittlere Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten der Gegengoththeit des angerufenen Erzdämons (bei mittels STEIN WANDLE erhobene Golems). Weitere zusätzliche Eigenschaften je nach Golem.

Mögliche Eigenschaften: Astralsinn, Besonderer Angriff, Folgeschaden, Formlosigkeit I/II, Fortpflanzungsfähigkeit, Gift, Individuelle Eigenschaften, Lebenssinn, Regeneration I/II, I/II, Resistenz / Immunität gegen [Merkmal], Resistenz/Immunität gegen profane Angriffe, Schreckgestalt I, Suche nach dem Unbekannten, Verbindung zum Beschwörer, Verwundbarkeiten, Wasserwesen, Zusätzliche Aktionen

Wichtige Sonderfertigkeit: Golembauer

Besonderheiten: Bis auf den Dienst Gefolgschaft werden alle Kontrollproben auf den LO-Wert abgelegt

Entschwörungen: DESTRUCTIBO, REVERSALIS [Beschwörungsformel], eventuell ASFALOTHBANN und ERZBANN (möglicherweise sogar Varianten des DÄMONENBANN); Liturgie ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL

WERTE FÜR EINEN MITTELGROSSEN MENSCHENÄHNLICHEN GOLEM

| Material | IB | AT | PA | TP | LE | AU | RS | GS | MR | Besonderheiten |
|----------|----|----|----|-------|-----|-----|----|----|----|--|
| Holz | 8 | 8 | 4 | 2W6 | 60 | 200 | 3 | 6 | 10 | Verwundbarkeit (Feuer) |
| Lehm | 7 | 6 | 2 | 2W6+2 | 90 | 300 | 3 | 5 | 15 | Immunität (Feuer, Stich) |
| Stein | 6 | 6 | 2 | 2W6+3 | 90 | 300 | 5 | 2 | 15 | Immunität (Feuer, Stich) |
| Metall | 4 | 5 | 1 | 2W6+8 | 120 | 400 | 7 | 1 | 20 | Immunität (Feuer, Stich) |
| Sand | 11 | 14 | 4 | 2W6 | 50 | 200 | 4 | 3 | 15 | Immunität (Feuer, Stich), Verwundbarkeit (Schnitt) |

| Material | MU | KL, IN, CH | FF | GE | KO | KK | Startloyalität |
|----------|----|------------|----|----|----|----|----------------|
| Holz | 10 | je 1 | 6 | 10 | 15 | 12 | 1W6+7 |
| Lehm | 12 | je 1 | 4 | 10 | 18 | 14 | 1W6+8 |
| Stein | 14 | je 1 | 2 | 8 | 20 | 18 | 1W6+9 |
| Metall | 16 | je 1 | 1 | 6 | 24 | 20 | 1W6+10 |
| Sand | 12 | je 2 | 8 | 12 | 14 | 12 | 1W6+7 |

Pro Größenklasse Unterschied von *mittel* wird die LE um je ein Drittel, die TP um je die Hälfte (Minimum 1W3 TP) des vorherigen Wertes, KO und KK um je 2 Punkte verringert (kleiner) oder vergrößert (größer). FF und die GE sinken bei größeren und steigen bei kleineren Wesen pro Stufe Entfernung von mittel um 2 Punkte, die GS um 1 Punkt (jeweils Mindestwert 1). Alle anderen Werte bleiben gleich. Die DK eines winzigen oder sehr kleinen Golems beträgt H, für kleine und mittlere HN, für große und sehr große NS.

BESCHWÖRUNG

MODIFIKATOREN FÜR DIE ANRUFUNGSPROBE

| Modifikator | Elementar | Totengeister | Dämonen | Untote | Chimären | Golems |
|---|----------------|--------------|------------|--------------|--------------|--------------|
| Beschwörungsschwierigkeit | nach Elementar | nach Geist | nach Dämon | nach Untotem | nach Kreatur | nach Kreatur |
| Wahrer Name | -7 bis 0 | -7 bis 0 | -7 bis +7 | -7 bis 0 | -7 bis 0 | -7 bis 0 |
| Ausrüstung | | | | | | |
| passende Kleidung | -2 bis 0 | -2 bis 0 | -2 bis 0 | -2 bis 0 | -2 bis 0 | -2 bis 0 |
| Bannschwert | +0 | -1 | -1 | 0 | 0 | 0 |
| Fähigkeiten | | | | | | |
| Begabung/ Merkmalskenntnis (Element) | -2 | 0 | 0 | 0 | 0 | ggf. -2 |
| Begabung/ Merkmalskenntnis (Gegenelement) | +4 | 0 | 0 | 0 | 0 | ggf. +4 |
| Begabung/ Merkmalskenntnis (Dämonisch) | je +2 | 0 | 0 | 0 | 0 | ggf. je +2 |
| Paktierer (ggf. passend) | 6 | 0 | -KdV* | -KdV* | -KdV* | -KdV* bis +6 |
| Umstände der Zeit | -3 bis +3 | -3 bis +7 | -3 bis +3 | -3 bis +3 | -3 bis +3 | -3 bis +3 |
| Umstände des Ortes | -7 bis +7 | -7 bis +7 | -7 bis +7 | -7 bis +7 | -7 bis +7 | -7 bis +7 |
| Geschenk | -7 bis +7 | -7 bis +7 | -7 bis +7 | -7 bis +7 | -7 bis +7 | -7 bis +7 |
| Qualität der Materialien | -7 bis +7 | -7 bis +7 | -7 bis +7 | -7 bis +7 | -7 bis +7 | -7 bis +7 |

*) Kreis der Verdammnis des Paktierers.

ABLAUF EINER BESCHWÖRUNG (WdZ. 175ff.)

- I. Anrufung
- II. Auftrag
 1. Formulierung des Dienstes
 2. Kontrollprobe
 3. Bezahlung des Dienstes
 4. Ausführung des Dienstes

MATERIELLE VORAUSSETZUNGEN

| Zauber | Material |
|----------------------|---|
| Chimaerform oder | zwei oder mehr Lebewesen (z.B. Tier oder Pflanze, evtl. auch ein Dämon) |
| Dschinnenruf | ein halber Stein des Elements oder äquivalente Menge |
| Elementarer Diener | eine 'Handvoll' des Elements |
| Geisterruf | Geist in der Nähe |
| Invocatio Maior | — |
| Invocatio Minor | — |
| Meister der Elemente | eine größere Menge des Elements |
| Skelettarius | ein oder mehrere tote Wesen |
| Staub Wandle | Material für die Gestalt (Sand/Staub der Gorischen Wüste, Chalukwasser) |
| Stein Wandle | Material für die Gestalt (je nach Wesen z.B. aus Holz oder Stein) |
| Totes Handle | ein totes Wesen |

NACHTRÄGLICHE MODIFIKATION DER WESEN

| Modifikation | Kosten | Anmerkung |
|-----------------------------|-----------|--|
| +5 LeP | je 2 ZiP* | |
| 10 AuP | je 1 ZiP* | nur Chimären |
| INI +1/ RS +1/ GS +1/ MR +1 | je 3 ZiP* | RS nicht bei Geistern, da dort RS = halbe MR |
| AT bzw. PA +1, TP +1 | je 4 ZiP* | betrifft alle Attacken bzw. Paraden des Wesens |
| Eigenschaft +1 | 5 ZiP* | |
| Neues Talent | 4 ZiP* | |
| TaW +2/ ZiW +2 | 1 ZiP* | Nur bei bereits bekannten Talenten / Zaubern möglich |

Werte können maximal auf den 1,5-fachen Startwert gehoben werden, mindestens jedoch um einen Punkt, Talente mindestens auf den Wert 5.

Beschwörer mit SF *Form der Formlosigkeit* (Dämonen), *Golembauer* (Golems), *Chimärenmeister* (Chimären) bzw. *Nekromant* (Untote) können ihre Geschöpfe auch *nach* der Beschwörung noch mit besonderen Eigenschaften (WdZ 231 ff.) ausstatten, müssen dafür jedoch die *dreifache* Anzahl der o.g. ZiP* aufwenden. Zauberer mit SF *Geber der Gestalt* können Dämonen zu den einfachen Kosten nachträglich mit Eigenschaften ausstatten.

LEICHZEITIGES BESCHWÖREN MEHRERER WESEN

| Zauber | Probenerschwerbis | Kosten pro Wesen |
|--------------------|---------------------------|------------------|
| Elementarer Diener | +4 +Anzahl | 10 AsP |
| Invocatio Minor | BS* +Anzahl | 9 AsP |
| Invocatio Maior | BS* +Gesamtsumme | 11 AsP |
| | der beschworenen Hörner** | |
| Invocatio Integra | BS* +Anzahl | 7 AsP |
| Skelettarius | BS* +Anzahl | 8 AsP |

*) BS = Beschwörungsschwierigkeit des Dämons / Untoten

**) Niedere Dämonen zählen hierbei ggf. als eingehört.

Bei allen Zaubern kann nur die gleiche Sorte von Wesen beschworen bzw. erhoben werden. Zauberer mit der SF *Nekromant* können jedoch auch gemischte Untotengruppen erheben. Hierbei ist die Probe um höchste Beschwörungsschwierigkeit plus Anzahl erschwert. Übrig behaltene ZiP* der Beschwörungsschwierigkeit können nach den üblichen Regeln eingesetzt werden, jedoch wird die Wirkung auf alle beschworenen Wesen verteilt. Ausnahme sind hierbei Wesen mit der Eigenschaft *Rudel* (WdZ235).

KONTROLLWERT

| Wesen | Kontrollwert |
|-------------------------------|---------------------|
| Dämon | (MU+MU+KL+CH+ZiW)/5 |
| Elementar | (MU+IN+CH+CH+ZiW)/5 |
| Kreatur (Dienst Gefolgschaft) | (MU+MU+KL+CH+ZiW)/5 |
| Kreatur (andere Dienste) | LO der Kreatur |
| Totengeist | (MU+IN+CH+CH+ZiW)/5 |

Die Eigenschaftswerte beziehen sich bis auf die LO immer auf den Beschwörer. Als ZiW gilt der zur Beschwörung genutzte Zauber. Der Kontrollwert kann durch magische, karmale oder andere Effekte verändert werden, wenn deren Wirkung einige Zeit (etwa 1 SR) um den Zeitpunkt der Kontrollprobe herum Bestand hat.

BESCHWÖRUNG

MODIFIKATOREN FÜR DIE KONTROLLPROBE

| Modifikator | Elementar | Totengeister | Dämonen | Untote | Chimären | Golems |
|---------------------------|----------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| Kontrollschwierigkeit | nach Elementar | nach Geist | nach Dämon | nach Untotem | nach Kreatur | nach Kreatur |
| Währer Name | -2 bis 0 | -2 bis 0 | -2 bis 0 | -2 bis 0 | -2 bis 0 | -2 bis 0 |
| Ausrüstung | | | | | | |
| —passende Kleidung | -2 bis 0 | -2 bis 0 | -2 bis 0 | -2 bis 0 | -2 bis 0 | -2 bis 0 |
| —Bannschwert | 0 | -1 | -1 | 0 | 0 | 0 |
| Fähigkeiten | | | | | | |
| —passende Affinität | -3 | -3 | -3 | 0 | 0 | 01.04.00 |
| —Begabung/MK (Element) | -2 | 0 | 0 | 0 | 0 | ggf-2 |
| —dito (Gegenelement) | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | ggf+2 |
| —dito (Dämonisch) | je +4 | 0 | 0 | 0 | 0 | ggf. je +4 |
| —Paktierer (ggf. passend) | 9 | 0 | -KdV* | -KdV* | -KdV* | -KdV* bis +9 |
| —Verhüllte Aura | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| —Schwache Ausstrahlung | +1 je Punkt | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| —Stigma | +0 bis +3 | SL-Entscheid | SL-Entscheid | SL-Entscheid | SL-Entscheid | SL-Entscheid |
| Umstände der Zeit | -1 bis +1 | -1 bis +2 | -1 bis +1 | -1 bis +1 | -1 bis +1 | -1 bis +1 |
| Umstände des Ortes | -2 bis +2 | -2 bis +2 | -2 bis +2 | -2 bis +2 | -2 bis +2 | -2 bis +2 |
| Geschenk | +0 bis +2 | +0 bis +2 | +0 bis +2 | +0 bis +2 | +0 bis +2 | +0 bis +2 |
| Blutmagie | 12 | 2 | 2 | 2 | 2 | +2 oder +12 |
| Gesinnung des Befehls | -3 bis +7 | -3 bis +7 | -3 bis +7 | -3 bis +7 | -3 bis +7 | -3 bis +7 |
| Dauer der Ausführung | +0 bis +4 | +0 bis +4 | +0 bis +4 | +0 bis +4 | +0 bis +4 | +0 bis +4 |
| Verständnis des Befehls | 0 | 0 | 0 | +0 bis +10 | +0 bis +10 | +0 bis +10 |
| Angebotene Bezahlung | -3 bis +0 | -3 bis +0 | -3 bis +0 | -3 bis +0 | -3 bis +0 | -3 bis +0 |

*) Kreis des Verdammnis des Paktierers. **) bis ein Kampf (ca. 50 KR): +0, bis 1 SR: +1, bis 1 Stunde: +2, bis 8 Stunden: +3, bis zum nächsten Sonnenauf- oder Untergang (je nachdem was später eintritt) +4

ÜBERSICHT ÜBER DIE DIENSTE

| Name | AsP Kosten | Basiszeit | Dienste | Sonstiges | WdZ |
|--------------------------|----------------------|-----------|-------------------|-------------------------------|------|
| Alptraum | 8; 13 pro Opfer | - | (D) | | 181 |
| Bann des Elements | 11; 19 | 1 SR | E | | 181 |
| Beratung | 01.04.17 | 1 Stunde | | LO +4 | 181 |
| Bereitstellung | 11; 23 | -/1 SR | E, (D, G, K) | LO +7 pro SR | 181 |
| Besessenheit | 7+ 5(Z) | 1 SR | (D) | | 181 |
| Bewegung | 1 pro (GS km) | - | E, K, (D) | LO +1 pro (GS km) | 181f |
| Bindung | 2 | 1 Woche | E, (D) | D: Voraussetzung: Bindungs-SF | 182 |
| Diebstahl | Suche + 7/Stunde | - | | LO +Mod | 182 |
| Elementare Manifestation | 3 | 1 Stunde | E | Basisgewicht: 1 Stein | 182 |
| Elementare Reinheit | 2/4 | 1 Tag | E | Basisgewicht: 1 Stein | 182f |
| Gefolgschaft | speziell | - | Ch, Go | | 183 |
| Heilung | 1 pro LeP | - | | | - |
| Infektion | 1 pro Stufe | - | | | 183 |
| Kampf | 7 pro Gegner | - | Un,(E, D, Ch, Go) | | 183 |
| Kontrolle über | | | | | |
| —ein Element | 5/11/23 | 1 SR | E | | 183 |
| —Wesen | 7+7(Z) | 1 SR | | | 183 |
| Körperliche Hilfe | 7 | 1 SR | E, (D, K) | LO-Probe | 183 |
| Lastentransport | 7+2/(GS km) | - | | LO-Probe alle (GS km) | 183f |
| Manifestation | 10 | - | | benötigt bei D passende SF | 184 |
| Paktvermittlung | 7 | - | D | | 184 |
| Spionage | Suche +7/Stunde | - | | LO +Mod | 184 |
| Schutz | 6/Angreifer + 2 (Z) | 50 KR | E | LO + (2/Angreifer) | 184 |
| Suche | speziell | - | (E) | LO +Mod. | 184 |
| Transport e.Person | speziell | - | | LO-Probe alle (GS km) | 184 |
| Transport d.El. | speziell | - | E | | 184 |
| Verführung | 7 + 4/1W6 Tage | - | | | 184 |
| Vernichtung | 27 | - | | LO +7 | 185 |
| Wache | 15 | 1 Tag | Un, (D) | LO +Mod | 185 |
| Wahnsinn | 7/Tag; 69(permanent) | - | | | 185 |
| Wärte | 1 | 1 Stunde | K, (E, D) | LO + Mod | 185 |
| Zauber | Kosten des Zaubers | - | E | | 185 |
| Zurückschicken | 0 | - | (E,D, G) | | 185 |

Z= Zeitkosten, wenn Zeit- und Initialkosten unterschiedlich sind, D = Dämon, E=Elementar, S = Stellar,G=Totengeist, Ch = Chimäre, Go=Golem, Un = Untoter, K= Kreatur (d.h. Go, Un und Ch). Unter dem Punkt Dienste werden alle Dienste aufgeführt, die die betreffende Art von Wesen generell ausführen kann; je nach Unterart des Wesens können weitere Dienste möglich sein; Eingeklammerte Buchstaben stehen für Sonderdienste.

ΠΑΠΔΑΜΟΝΙΥΜ

BLAKHARAZ

Zhayad-Name: Tyakra'man

Kürzel: BLK, BKZ

Beinamen: Herr der Rache, Gouverneur von Kholak-Kai, Rächer von der wabernden Lohe, Schwarzer Mann

Gegenspieler: Praios

Donaria: Bernstein, nachtschwarze und blutrote Edelsteine, benutzte Folterinstrumente und Richtigkeitswerkzeuge, Zungen von Demagogen oder Richtern, verbrannte Rechtskodizes, abgetrennte Hände von Dieben, entweihetes liturgisches Gerät des Praios-Kults.

Materialien: Asche, Rauch, Ruß, glühende Kohlen
Besonderheit: Beschwörungen im direkten Sonnenlicht unmöglich

NIEDERE DIENER

Gotongi (+ 8/ +3), Heshthot(+11/ +2)

GEHÖRNTÉ DIENER

Asqarath/Irrhalk (4 Hörner, +14 / +8), Gurgulum (bis 3 Hörner, +11 / +4), Irhiadhaz (6 Hörner, +16/+10)

BELHALHAR

Zhayad-Name: Xarfai

Kürzel: BLH, BHR

Beinamen: Jenseitiger Mordbrenner, Söldner der Niederbollen, Blutdürstiger Zerstückler, Heerführer der Legion von Yaq-Monnith

Gegenspielerin: Rondra

Donaria: Blut, entweihetes liturgisches Gerät des Rondra- und des Kor-Kults; *mindere:* blutrote Edelsteine, abgetrennte Gliedmaßen vom Schlachtfeld, benutzte Waffen, eigenes Blut

Materialien: Blut, möglichst frische Fleischfetzen

NIEDERE DIENER

Zant (+10/ +3)

GEHÖRNTÉ DIENER

Shruuf (4 Hörner, +12 / +5), Karmoth (6 Hörner, +25/ +20)

CHARYPPFOROΘH

Zhayad-Name: Gal'kzuul

Kürzel: CPT

Beinamen: Unbarmherzige Ersäuerin, Herzogin der Nachtblauen Tiefen, Tiefe Tochter, Globomong, Charyb'Yzz, Hranngar

Gegenspieler: Efferd

Donaria: tödliches Wasser, gehütete Delphine, entweihetes liturgisches Gerät des Efferd- und des Swafnir-Kults; *mindere:* dunkelblaue Edelsteine, Trümmer untergegangener Schiffe, brackiges Wasser

Materialien: Säuren, Wasser, Algen

Besonderheiten: Beschwörung nur in der Nähe von großen Wasserflächen möglich

NIEDERE DIENER

Scylaphotai (+9/ +3)

GEHÖRNTÉ DIENER

Ulchuchu (1 Horn, +11/ +4), Ma'hay'tam (4 Hörner, +17/+9), Amrychoth (5 Hörner, +15/+7), Turgoth (7 Hörner), Vhatacheor (8 Hörner, +17/ + 9), Yo'Na-hoh (10 Hörner, +19/+10)

LOLGRAMOΘH

Zhayad-Name: Thezzphai

Kürzel: LGM

Beinamen: der/die Rastlose, Herr(in) der Ruhelosigkeit, Gebieter(in) der Chumai-Kal

Gegenspielerin: Travia

Donaria: Wildgänse, entweihetes liturgisches Gerät des Travia-, Phex- oder Aves-Kults und Geweihte dieser Götter, Schwurhände von Eidbrechern, Zungen von Lügnern oder von Praios-Geweihten; *mindere:* schnelle Tiere wie Falke oder Antilope (keine schnellen Fische)

Materialien: fliegendes oder wimmelndes Kleingetier (Fliegen, Mücken, Heuschrecken)

NIEDERE DIENER

Difar (+8/+8), Yel'Arizel (+6/ +3)

GEHÖRNTÉ DIENER

Je-Christlayk-Ura (1 Horn, +10/ +4), Karakil (1 Horn, +10/ +6), Dharai (2 Hörner, + 9/ +4), Yar'Yuraam (2 Hörner, +12 / +6)

THARGVNITOΘH

Zhayad-Name: Tijakool

Kürzel: TGT

Beinamen: Herrin der Untoten, Präzentorin der Heulenden Finsternis, Meisterin des Yak-Hai, Herrin der Nekromanten

Gegenspieler: Boron

Donaria: entweihetes Gerät und erschlagene Diener des Boron-Kults, Knochen, Schädel, mumifizierte Leichenteile; *mindere:* Grufstaub, Sargsplitter, Erde von Hinrichtungsstätten, zerbrochene ungeweihte Boronräder, schwarze Edelsteine, schwarzes Glas, Schweiß von Alpträumenden, schwarze Federn

Materialien: Knochen, totes Fleisch, ganze Körperteile

Besonderheiten: Diener dieser Domäne können keine feste Form annehmen.

NIEDERE DIENER

Braggu (+ 9 / +1), Morcan (+14 / +4), Nephazz (+10/+3)

GEHÖRNTÉ DIENER

Nirraven (9 Hörner, + 17 / + 7)

AMAZEROΘH

Zhayad-Name: Iribaar

Kürzel: AMZ

Beinamen: Vielgestaltiger Blender, Herr des Wahnsinns, der Prächtige, Herr des Verbotenen Wissens, Herzog der Dunklen Weisheit, Verschlinger von Gnap'Caor

Gegenspieler/-in: Hesinde, Nandus

Donaria: Diener und Gerätschaften des Hesinde- oder Nandus-Kults, magische Artefakte und Zaubertessen, aufgezeichnete Geheimnisse; *mindere:* Schlangen, Augen und Zungen von Wahnsinnigen, perfekte Edelsteine, Spiegelscherben und verstörende Kunstwerke

Materialien: Glas, Kristalle, Spiegelscherben, Nebel, spekulativ auch Licht

NIEDERE DIENER

Gotongi (+ 8/ +3), Gregorroth (+ 7/ +2), Karunga (+ 8/ +1)

GEHÖRNTÉ DIENER

Agribaal (1 Horn, +10/ +7), Bha-Levek/Grimäne (1 Horn, +11 / +3), Nishkakak (3 Hörner, +15 / + 7), Quitslinga (4 Hörner, +16/ +8), Beel'Ymash (nichts weiter bekannt), Mhek-Thagor (nichts weiter bekannt), Uridabash (nichts weiter bekannt), Xamanoth (nichts weiter bekannt)

BELSHIRASH

Zhayad-Name: Nagrach

Kürzel: BLS, BSR

Beinamen: Eisiger Jäger, Jäger der Verdammnis, Verführer zur Gnadenlosigkeit der zur Jagd Verfallenen, der-dessen-Pfeile-immer-treffen

Gegenspieler/-in: Firun, Ifirn

Donaria: Ifirn oder Firun geweihte Lebewesen oder Gerätschaften, *mindere:* angeschossenes und verendetes Wild, gefrorene Leichenteile, von Eis umschlossene Lebewesen, klare oder milchigweiße Kristalle

Materialien: Eis, Schnee, gefrorene Luft

NIEDERE DIENER

Karmanath (+9/ +4),Thalon (+5/ +0), Usuzoreel (+6/+2)

GEHÖRNTÉ DIENER

Kharz'oreel (1 Horn, +9/+5), Yash'Natam (1 Horn, +9/+5), Yash'Oreel (2 Hörner, +12/+10), Umdoreel (3 Hörner, +9/ +7), Wilde Jagd (Hörnerzahl je nach Zusammenstellung, +21 / +12)

ASFALOΘH

Zhayad-Name: Calijnnaar

Kürzel: ASF

Beinamen: Herzogin des Wimmelnden Chaos, Vielfarbene Macht, Herrin der Chimären

Gegenspielerin: Tsa

Donaria: Tsa geweihte Wesen und Objekte; eventuell Opale, Riesenamöben, konservierte dämonische Substanz, Dämonen, Missbildungen und Mutationen

Materialien: leicht wandelbare

Materialien: (Wachs, Lehm), organisches Material (Holz, Leder, Chitin)

Besonderheiten: Es sind keine niederen oder gehörenten Diener dieser Domäne bekannt.

TASFARELEL

Zhayad-Name: Zholvar

Kürzel: TSF

Beinamen: Gieriger Feilscher, Herr des Neides, des Goldes, des Geizes, der Goldgier, der Habgier, Seelen-fressender Vermehrer des blutbefleckten Goldes

Gegenspieler: Phex

Donaria: wertvolle Edelsteine, Karfunkel, edle Metalle, Phex-, Aves- und Nandus-Geweihte sowie deren Gerätschaften und Teile ihrer Tempel; *mindere:* Falschmünzen, falsche Wechsel, Hände von Dieben, falsch geeichte Waagen, geraubte Schalen von Bettlern

Materialien: Edelsteine, Edelmetalle

NIEDERE DIENER

Blutbeflecktes Gold (+8/+0), Khidma'kha'bul (+15/ +3), Uttara'Vha (+6/ +0)

GEHÖRNTÉ DIENER

Haqoum (1 Horn, +14/+6), Nurumbaal (2 Hörner, +12/+6), Balkha'bul (3 Hörner, +18/+10)

BELZHORASH

Zhayad-Name: Mishkhara

Kürzel: BLZ, BZH

Beinamen: Faulige Monarchin des Ewigen Siechtums, Herrin der Ratten, Fliegen und Würmer

Gegenspielerin: Peraine

Donaria: zur Not Schweiß, Blut, Schleim und Eiter von Erkrankten, Seuchenopfer, Heuschrecken und andere Saatschädlinge, große Würmer und Maden, verdorbene Nutzpflanzen, Storche, Ibisse

Materialien: wimmelndes Kleingetier (Maden, Heuschrecken, Fliegen, Käfer), verrottendes Pflanzenmaterial, vergammelndes Fleisch, Schimmel

NIEDERE DIENER

Brukha'Klah (+12 / +11), Sordul (+6/+4)

РАПДАМОПИУМ

GEHÖRTE DIENER

Tlaluc (2 Hörner, +7/ +4), Duglum (7 Hörner, +15/ +9), Hektabeli (ein bis drei Hörner je nach Schwere der Krankheit, +10/ +7),

AGRIMOTH

Zhayad-Name: Widharcil Kürzel: AGM

Beinamen: Schänder der Elemente, Knechter der Wildnis, Verderber des Handwerks, Fürst von Yol- Ghurmak, Träger des Flammenreiß, Herr der vier Elemente

Gegenspieler: Ingerimm

Donaria: niedere Formen seiner Elemente (Moder, Staub, giftige Gase), Verbrannte, entweihetes liturgisches Gerät des Ingerimm-Kults; *mindere:* verdorbenes oder zerbrochenes Handwerksgerät, eingeschmolzene Kunstwerke, Finger von Meisterhandwerkern, vom Blitz gesplattene oder vom Sturm geknickte Bäume

Materialien: Erz, Stein, Glut

NIEDERE DIENER

keine bekannt

GEHÖRTE DIENER

Agribaal (1 Horn, +10/ +7), Je-Chrizlayk-Ura (1 Horn, +10/ +4), Taifelel (1 Horn, +10/ +3), Azzitai (3 Hörner, +13/ +6), Kah-Thurak-Arfai/Nachtdä-mon (3 Hörner,

+14 / +7), Achorhobai (4 Hörner, +16/ +5), Ma'hay'tam (4 Hörner, +17/ +9), Ark-hobal (7 Hörner, +17/+9), Tuur-Amash (7 Hörner, +13/+8), Arjunoor (8 Hörner, +15/+8), Amrifas (9 Hörner, +16/+7)

BELKELEL

Zhayad-Name: Dar-Klajid Kürzel: BLL, BKL

Beinamen: Herrin (oder Meister) der Schwarzfaulen Lust, Vielgeschlechtlicher Versucher, Herrin der Blutigen Eskase **Gegenspieler:** Rah ja

Donaria: abgetrennte Geschlechtsteile, abgezogene Haut und Haare, starke Rauschgifte, Opfer des Schwarzen Weins, während der Folter oder beim Liebesspiel Ermordete, entweihetes liturgisches Gerät des Rahja-Kults; *mindere:* mistönende Musikinstrumente, unpassende Farbkombinationen und andere disharmonische Elemente

Materialien: möglichst frische Leichenteile von intelligenten Lebewesen, Pferden, Hunden, Geschlechtsteile beliebiger Wesen

NIEDERE DIENER

Gregoroth (+7/ +2), Thaz-Laraan (+8/ +3)

GEHÖRTE DIENER

Isphanil (eigentlich Dienerin der Shaz-Man-Yat, 3 Hörner, +14/ +6), Hanaestil (eigentlich Dienerin

der Shaz-Man-Yat, 5 Hörner, +16/ +8), Laraan (5 Hörner, +12/ +6; dazu gehörig: Fajlaraan (+14/ +8), Muwallaraan (+11/ +5), Canilaraan/Shaka-laraan (+12/ +5)), Shaz-Man-Yat (evtl. auch nur mit Belkelel alliiert, 6 Hörner, weiteres nicht bekannt)

APHASMAYRA

Beinamen: Herrin der Plagen der finsternen Höhle von Gron'gu'mur, geschmeidige Protektorin von U'Tarr

NIEDERE DIENER

Qasaar (+8/ +3)

GEHÖRTE DIENER

Cha'Muyan (unbekannte Hörnerzahl, +12/ +5)

DIENER DES PAMEPLOSEN

NIEDERE DIENER

Ivash (+18/+4; für Diener des Namenlosen +9/+4)

GEHÖRTE DIENER

Grakvaloth (4 Hörner, +28/ +7; für Diener des Namenlosen +14/ +7), Maruk-Methai (Anzahl der Hörner unbekannt, +12/ +10, nur von Dienern des Namenlosen)

VERBREITETE NIEDERE DÄMOPEN

| Name | WdZ | Dom. | Beschw. | Beherr. | WName | Kosten | Name | WdZ | Dom. | Beschw. | Beherr. | WName | Kosten |
|---------------------|-------|---------|---------|---------|-------|--------|----------------|-------|--------|---------|---------|-------|--------|
| Blutbeflecktes Gold | 210 | TSF | 8 | 0 | 2/5 | 3 | Khidma'kha'bul | 216 | TSF | 15 | 3 | 3/4 | 3 |
| Braggu | 210 | TGT | 9 | 1 | 6/7 | 1 | Morcan | 218 | TGT | 14 | 4 | 3/4 | 12 |
| Brukha'Klah | 210 | BLZ | 12 | 11 | 2/4 | 16 | Nephazz | 218f. | TGT | 10 | 3 | 4/5 | 6 |
| Difar | 211 | LGM | 8 | -t-8 | 6/6 | 2 | Qasaar | 219 | Aphas. | 8 | 3 | 2/2 | 3 |
| Gotongi | 212 | AMZ/BLK | 8 | 3 | 3/6 | 3 | Scyfaphotai | 220 | CPT | 9 | 3 | 3/5 | 5 |
| Gregorroth | 212 | AMZ/BLL | 7 | 2 | 2/3 | 2 | Sordul | 221 | BLZ | 6 | 4 | 4/6 | 6 |
| Gurgulum, niedr. | 212 | BLK | 11 | 4 | 3/3 | 5 | Thalon | 221 | BLS | 5 | 0 | 4/6 | 2 |
| Heshthot | 213 | BLK | 11 | 2 | 5/7 | 3 | Thaz-Laraanji | 222 | BLL | 8 | 3 | 3/6 | 3 |
| Hir'Nirat | 214 | BLZ | 10 | 2 | 3/4 | 3 | Usuzoreel | 223 | BLS | 6 | 2 | 2/3 | 2 |
| Ivash | 214f. | Nam. | 18 | 4 | 2/5 | 6 | Uttara'Vha | 223 | TSF | 6 | 0 | 3/2 | 2 |
| Karmanath | 215f. | BLS | 9 | 4 | 4/5 | 8 | Yel'Arizel | 225 | LGM | 6 | 3 | 3/4 | 2 |
| Karunga | 216 | AMZ | 8 | 1 | 6/6 | 1 | Zant | 225f. | BLH | 10 | +3 | 5/6 | 6 |

VERBREITETE GEHÖRTE DÄMOPEN

| Name (Hörner) | WdZ | Dom. | Beschw. | Beherr. | WName | Kosten | Name | MGS | Dom. | Beschw. | Beherr. | WName | Kosten |
|----------------------|-------|---------|---------|---------|-------|--------|--------------------|-------|---------|---------|---------|-------|--------|
| Achorhobai (4) | 206 | AGM | 16 | 5 | 2/5 | 20 | Karakil (1) | 215 | LGM | 10 | 6 | 3/5 | 9 |
| Agribaal (1) | 207 | AGM/AMZ | 10 | 7 | 4/7 | 11 | Karmoth (6) | 215 | BLH | 25 | 20 | 0/- | 60 |
| Amrifas (9) | 207 | AGM | 16 | 7 | 2/5 | 30 | Kharz'oreel (1) | 215 | BLS | 9 | 5 | 1/2 | 10 |
| Amrychoth (5) | 207 | CPT | 15 | 7 | 1/3 | 30 | Laraan (5) | 216f. | BLL | 12 | 6 | 2/5 | 9 |
| Aphestadil (4) | 208 | unabh. | 21 | 10 | 1/3 | 50 | Ma'hay'tam (4) | 218 | AGM/CPT | 17 | 9 | 1/2 | 27 |
| Arjunoor (8) | 208 | AGM | 15 | 8 | 3/5 | 30 | Mactans (5) | 218 | unabh. | 12 | 9 | 1/4 | 18 |
| Arkhubal (7) | 208 | AGM | 17 | 9 | 2/3 | 30 | Maruk-Methai (?) | 218 | NL | 12 | 10 | 1/5 | 20 |
| Asqarath (4) | 209 | BLK | 14 | 8 | 2/4 | 16 | Nirraven (9) | 219 | TGT | 17 | 7 | 1/2 | 18 |
| Azzitai (3) | 209 | AGM | 13 | 6 | 4/6 | 16 | Nishkakak (3) | 219 | AMZ | 15 | 7 | 2/2 | 12 |
| Balkha'bul (3) | 209f. | TSF | 18 | 10 | 1/2 | 30 | Nurumbaal (2) | 219 | TSF | 12 | 6 | 1/3 | 9 |
| Bha'Levek (1) | 210 | AMZ | 11 | 3 | 4/5 | 7 | Quitslinga (4) | 220 | AMZ | 16 | 8 | 2/4 | 16 |
| Cha'Muyan (?) | 211 | Aphasm. | 12 | 5 | 1/4 | 10 | Rahastes (6) | 220 | unabh. | 12 | 16 | 1/2 | 32 |
| Dharai (2) | 211 | LGM | 9 | 4 | 2/3 | 10 | Shruuf (4) | 221 | BLH | 12 | 5 | 4/6 | 15 |
| Duglum (7) | 211 | BLZ | 15 | 9 | 3/3 | 15 | Taifelel (1) | 221 | AGM | 10 | 3 | 2/5 | 9 |
| Eugalp (4) | 211f. | BLZ | 18 | 5 | 2/2 | 10 | Tlaluc (2) | 222 | BLZ | 7 | 4 | 4/6 | 6 |
| Grakvaloth (4) | 212 | NL | +28/+14 | 7 | 2/4 | 20 | Tuur-Amash (7) | 222 | AGM | 13 | 8 | 2/3 | 20 |
| Hanaestil (5) | 212t. | SMY | 16 | 8 | 2/5 | 16 | Ulchuchu (1) | 222 | CPT | 11 | 4 | 3/4 | 6 |
| Haqoum (1) | 213 | TSF | 14 | 6 | 2/1 | 12 | Umdoreel (3) | 223 | BLS | 9 | 7 | 2/3 | 14 |
| Hektabeli (1-3) | 213 | BLZ | 10 | 7 | 3/6 | 7 | Vhatacheor (8) | 223 | CPT | 17 | 9 | 1/3 | 27 |
| Irhiadhazal (6) | 214 | BLK | 16 | 10 | 2/3 | 20 | Wilde Jagd (spez.) | 224 | BLS | 21 | 12 | 1/3 | 49 |
| Isphanil (3) | 214 | SMY | 14 | 6 | 3/4 | 9 | Yar'Yuraam (2) | 224 | LGM | 12 | 6 | 2/2 | 6 |
| Isyahadin (6) | 214 | unabh. | 14 | 16 | 1/2 | 32 | Yash'Natam (1) | 224 | BLS | 9 | 5 | 2/5 | 8 |
| Je-Chrizlayk-Ura (1) | 215 | AGM/LGM | 10 | 4 | 1/5 | 6 | Yash'Oreel (2) | 224f. | BLS | 12 | 10 | 1/1 | 15 |
| Kah-Thurak-Arfai (3) | 215 | AGM | 14 | 7 | 1/3 | 30 | Yo'Nahoh (10?) | 225 | CPT | 19 | 10 | 2/2 | 36 |

SCHAMANENRITUALE

RITUALFERTIGKEITEN UND RITUALPROBE

Alle Schamanenrituale können auf vier grundlegende Ritualfertigkeiten im Umgang mit Geistern zurückgeführt werden (welche Fertigkeit davon jeweils erprobt wird, ist bei dem entsprechenden Ritual angegeben):

—**Geister rufen (MU/IN/CH)**: Kontaktaufnahme und Kommunikation mit Geistern, Aufspüren von bestimmten (auch weit entfernten oder in anderen Welten weilenden) Geistern, Herbeirufen von Geistern ins Diesseits.

—**Geister bannen (MU/CH/KK)**: Kampf gegen Geister, um ihren Willen zu bezwingen, ihre Verbindung zum Diesseits zu durchtrennen oder sie in eine andere Welt zu schicken.

—**Geister binden (KL/IN/CH)**: Geister auf längere Zeit in einen Gegenstand oder eine Person einfahren lassen und sie dort zum Bleiben zwingen.

—**Geister aufnehmen (MU/IN/KO)**: Geister in sich selbst einfahren lassen, um deren Kräfte nutzen zu können.

Diese Ritualfertigkeiten sind das Gegenstück zur Ritualkenntnis anderer Zauberkundiger, jedoch handelt es sich hier um vier voneinander unabhängige Fertigkeiten mit jeweils eigenem RkW. Die vier Fertigkeiten bilden zusammen die nach animistischer Tradition unterschiedliche *Ritualkenntnis [Schamanen-tradition]* - siehe dazu **WdH 293**.

Die eigentliche Ritualprobe wird regeltechnisch genauso gehandhabt wie eine Talentprobe, indem auf die bei dem Ritual angegebene Ritualfertigkeit mit den oben genannten Eigenschaften gewürfelt wird. Auch hier sind oft die RkP* ausschlaggebend für die erzielte Wirkung.

OPTIONAL: MODIFIKATOREN DER RITUALPROBE

Ort
an einem Heiligtum der Religion -4 bis -7
Einstimmung auf den Ritualplatz bis zu -3
ohne Ritualplatz +3
in Gegenwart Ungläubiger oder Zweifler +1 bis +3
in einer anderen Welt oder Globule mind. +7

Zeit
(un-)passender Sonnen- oder Mondstand -4 bis +4
(un-)passende Naturereignisse -2 bis +2
Feiertag der Religion -2

Ritualbedingungen
improvisierte Fetisch-Komponente je +1
fehlende Fetisch-Komponenten je +2
besondere Fetische -1 bis -2
je nach Verkleidung (perfekt abgestimmt bis fehlend) -2 bis +2
Knochenkeule siehe *Kraft der Keule*, S. 167
Rauschmittel -8 bis +2
Hilfsfertigkeiten je -(TaP*/[Zahl der verw. Hilfsfert.]; misslungene Probe auf Hilfsfertigkeit: +2)

GRADE VON SCHAMANENRITUALEN

| Grad | Kosten | Modifikator |
|-----------|----------------------|-------------|
| I. Grad | 1W6 AsP | +/-0 |
| II. Grad | 2W6 AsP | +2 |
| III. Grad | 3W6 AsP | +4 |
| IV. Grad | 4W6 AsP | +6 |
| V. Grad | 5W6 AsP | +8 |
| | davon 1/10 permanent | |
| VI. Grad | 6W6 AsP | +10 |
| | davon 1/10 permanent | |

Obwohl es sich um Ritualmagie handelt kostet eine misslungene Probe nur die halben AsP nicht jedoch irgendwelche permanenten AsP. Übersteigen die erwürfelten AsP den derzeitigen AE-Vorrat des Schamanen, kann er mittels der *Verbotenen Pforten* (so er diese SF beherrscht) den geforderten Preis immer noch mit seinem Blut zahlen. Ist er dazu nicht bereit oder in der Lage, misslingt das Ritual bei Verlust aller AsP.

VERÄNDERUNG VON RITUALEN

Schamanistische Rituale können — wie die Liturgien der Geweihten — in gewissem Umfang verändert werden. Das Ziel kann erweitert, die *Wirkungsdauer* verlängert, die *Reichweite* vergrößert sowie die *Ritualdauer* verkürzt werden. Jede Änderung in den obigen Kategorien, wobei nur jeweils die *nächsthöhere* möglich ist, steigert den effektiven Grad um eins. Dadurch steigen die Kosten und Zuschläge des Rituals wie oben angegeben. Eine Steigerung über Grad VI hinaus ist nicht möglich. Rituale mit dem Ziel S, denen die Fertigkeit *Geister aufnehmen* zugrunde liegt, können zwar durch Erhöhung des Ritualgrads ebenfalls auf eine andere Person gesprochen werden, dann wird allerdings eine Probe auf *Geister binden* abgelegt.

Ziel: S nur Wirkung auf den Schamanen; **P** ein Wesen / ein Objekt, **PP** bis zehn Wesen / Objekte, **PPP** bis 100 Wesen / Objekte und **PPPP** bis 1.000 Wesen / Objekte. **Z** steht für einen Wirkungsbereich in Form einer Zone von etwa 10 Schritt Radius. **ZZ** etwa 30 Schritt, **ZZZ** etwa 100 Schritt, **ZZZZ** etwa 300 Schritt; Zonen bedeuten reine Umwelt-Einflüsse und beeinflussen nicht die darin befindlichen Personen.

Reichweite: Meist Berührung, in manchen Fällen jedoch auch andere Reichweiten. Wird die Reichweite des Rituals erhöht, so steigt sie entweder von Berührung auf 7 Schritt oder verdoppelt sich.

Ritualdauer: *Spontanritual* (üblicherweise zwischen 5 und 15 Aktionen, ist keine Dauer angegeben sind es 10 Aktionen) – *Kurzritual* (eine SR) – *Ritual* (ca. eine halbe Stunde) – *Großritual* (mehrere Stunden) – *Zyklus* (an mehreren Tagen wiederholtes Ritual). Die Verwendung von Hilfsfertigkeiten steigert die Ritualdauer um ein bis zwei Stufen, eine Verringerung durch Erhöhung des Grades ist dann nicht möglich.

Wirkungsdauer: Basis-Wirkungsdauer in folgenden Stufen: *augenblicklich* (kann nicht aufgestuft werden) / *RkP** / *KR/RkP** x 10 / *KR/ RkP** / *SR/ RkP** / *Stunden / RkP** / *Tage / RkP** / *Wochen / RkP** / *Monate / RkP** / *Jahre /permanente*; bisweilen statt der RkP* auch feste Zeitangaben.

MIRAKEL UND LITURGIEN

MIRAKEL- UND LITURGIENPROBEN

Die grundlegende Handlung zum Erzielen eines karmalen Effekts ist die *Mirakelprobe*, eine (Talent-)Probe auf *Liturgiekenntnis* mit den Eigenschaften *Mut*, *Intuition* und *Charisma*.

MIRAKEL

Bei einem Mirakel setzt der Geweihte seine Karmaenergie in einer kurzfristigen 'Entladung' ein, um ein (vorzugsweise seiner Gottheit gefälliges) Talent, eine Gabe oder eine Eigenschaft für *eine* Probe zu verbessern. Nicht verbessert werden können Zauberefertigkeiten-, Ritu- alkenntnis- oder Liturgiekenntniswerte, ebensowenig Lebens-, Astraloder Karmaenergie.

Dabei wendet er 5 Karmapunkte auf, legt eine Mirakelprobe ab und verbessert das gewünschte Talent/die gewünschte Gabe um $LkP^*/2 + 5$ Punkte oder die gewünschte Eigenschaft um $LkP^*/2 + 2$ Punkte.

Wichtigster Modifikator ist derjenige nach Art der *gewünschten Wirkung* (des angewendeten Talents; s.u.). Modifikatoren nach *Zeit*, *Ort*, *Motivation* und *Seelenlage* gelten für Mirakel in halber Höhe.

LITURGIEN

Liturgien sind formalisierte Gebete, die bestimmte, fest definierte Wirkungen karmaler Kraft auslösen. Sie sind in *Grade* von 0 bis VII unterteilt, die auch ihre Kosten bestimmen; ihre Wirkung wird in verschiedenen Kategorien klassifiziert. Neben dem Modifikator für den Grad gelten noch die Modifikatoren für *Zeit*, *Ort*, *Motivation* und *Seelenlage*, nach weiteren *Umständen* und eventuell noch solche bei *gemeinsam wirkten Liturgien*.

Grade und Kosten

Liturgien kosten 5 KaP/Grad (Grad 0: 2 KaP; Grad V: davon 1 pKaP Grad VI: davon 3 pKaP Grad VII: davon 5 pKaP); Die Mirakelprobe zur Durchführung der Liturgie ist prinzipiell erschwert um (Grad-1) x 2 Punkte.

MIRAKEL UND LITURGIEN

Kategorien

—Ziel der Liturgie: **G** der Geweihte; **P** 1 Person/Objekt; **PP** bis 10 Personen/Objekte; **PPP** bis 100 Personen/Objekte; **PPPP** bis 1.000 Personen/Objekte; **Z** 10 Schritt Radius, **ZZ** 30 Schritt Radius, **ZZZ** 100 Schritt Radius, **ZZZZ** 300 Schritt Radius

—Entfernung des Ziels: **Selbst** Geweihter kann die Liturgie nur auf sich selbst anwenden; **Berührung** Nutznießer müssen vom Geweihten berührt werden; **Sicht** Geweihter kann die Wirkung der Liturgie an beliebige Stelle innerhalb seines Sichtfelds eintreten lassen; **Fern** Wirkung tritt an einem frei wählbaren Ort ein.

—Ritualdauer: **Stoßgebet** ca. 2 bis 20 Aktionen; **Gebet** 5 Minuten; **Andacht** ca. eine halbe Stunde; **Zeremonie** mehrere Stunden; **Zyklus** mehrere Andachten an aufeinanderfolgenden Tagen

—Stufen der Wirkungsdauer: augenblicklich (kann nicht aufgestuft werden); LkP* KR; LkP* x10 KR; LkP* SR; LkP* Stunden; LkP* Tage; LkP* Wochen; LkP* Monate; LkP* Jahre; permanent

—Stufen der Wirkungsstärke: LkP*/2; LkP*/2 + 5; LkP* + 5; LkP* + 10; LkP* + 15; LkP* + 20; LkP* + 25; LkP* + 30

AUFSTUFEN VON LITURGIEN

Es ist möglich, Liturgien zu verändern, um z.B. eine längere Wirkungsdauer oder eine größere Anzahl von Nutznießern zu erreichen. —Pro Veränderung wird der effektive Grad einer Liturgie um eins erhöht, so dass auch Liturgien höherer Grade als VI entstehen können. *Karmakosten, Probenzuschläge und Wirkungsstärke entsprechen dem neuen Grad*; zusätzlich ist für jede Veränderung die *Mirakelprobe um 2 Punkte zusätzlich erschwert*. Eine Senkung der Ritualdauer erhöht *nicht* die Wirkungsstärke.

—Es ist nur möglich, Liturgien bis zu einem solchen Grad aufzusteufen, den man auch erlernen kann, sprich: *der dreifache Grad der aufgestuften Liturgie darf nicht höher als der Liturgiekennnis-Wert des Geweihten sein*.

—Pro Kategorie der Liturgie ist genau eine Aufstufung erlaubt. Als Kategorien zählen hier Ziel, Reichweite, Ritualdauer und Wirkungsdauer (Optional auch die Wirkungsstärke).

PRIMÄRE SEGNUNGEN

Praios
Rondra, Swafnir
Efferd
Travia
Boron
Hesinde, Nandus, H'Szint
Firun, Kor
Tsa
Phex, Aves
Peraine, Ifirn, Zsahh
Ingerimm, Angrosch
Rahja

Eidsegen
Schutzsegen
Tranksegen
Speisesegen
Grabsegen
Weisheitssegen
Märtyrersegen
Geburtssegen
Glückssegen
Heilungssegen
Feuersegen
Harmoniesegen

MODIFIKATOREN

MODIFIKATION JE NACH MOTIVATION UND SEELENLAGE

aus einer Notlage heraus -3
zur Erfüllung eines göttlichen / kirchlichen Auftrages bis zu -7
aus eigensüchtigen Motiven bis zu +7
unter (magischer) Beherrschung/Beeinflussung +12
frisch konvertierter Geweihter +3
Geweihter ist Eidbrecher / Frevler +3 / +7

MODIFIKATION JE NACH ORT

auf geweihtem Boden eines anderen Zwölfgottes -1
in einer Kapelle / Schrein der Gottheit (einfach geweihtes Territorium) -2
in einem Tempel der Gottheit (zweifach geweihter Grund) -3
an einem Heiligen Ort der Gottheit -4
tief im Territorium beliebiger Ungläubiger und Zweifler +3
in der Gegenwart vieler Ungläubiger und Zweifler +3
in einer anderen Welt / Globule / im Limbus mindestens +7
auf dämonisch verzerrtem Territorium mindestens +7

MODIFIKATION JE NACH ZEITPUNKT

im Monat des Zwölfgottes -1
am Feiertag der Gottheit -3
während der Namenlosen Tage +7

MODIFIKATION JE NACH UMSTÄNDEN (NUR BEI LITURGIEN)

je nach Harmonie mit dem Weltgeschehen -2 bis +7
Ziel einer segnenden Liturgie ist Eidbrecher / Frevler +2 / +5
aufgestufte Liturgie (max. 1 Veränderung/Kategorie) +2 pro Veränderung

BEI GEMEINSAM GEWIRKTER LITURGIE (FÜR DEN VORBETER)

Probe für mitbetenden Geweihten +3
Probe für mitbetenden Akoluthen +/-0 Probe für den Vorbeter
bis 6 / bis 12 / bis 60 / über 60 Mitbeter -1 / -2 / -3 / -5
je 3 LkP* eines mitbetenden Geweihten 1 Bonus-LkP
je 5 LkP* eines mitbetenden Akoluthen 1 Bonus-LkP

MODIFIKATION JE NACH GEWÜNSCHTER WIRKUNG (MIRAKEL)

erwünschtes / neutrales / missbilliges Talent 0 / +6 / +18

NACH ABSTAND ZUR LETZTEN REGENERATION (REGENERATION)

ein Tag / zwei Tage / eine Woche / ein Monat +12 / +8 / +4 / 0

REGENERATION VON KE

Mirakelprobe (s.o.) nach obigen Umständen (Ort, Zeit, Seelenlage, Abstand zur letzten Regeneration) modifiziert; Dauer: 4 Stunden Meditation bzw. intensive Beschäftigung mit den Prinzipien der Gottheit; bei Erfolg erhält der Geweihte **LkP* KaP**

Experte: zusätzlich 1 KaP/Tag während üblicher Regenerationsphase (wenn gottgefällig und Verbindung zur Gottheit möglich).

REGENERATION, ERSCHÖPFUNG

LE-REGENERATION

Nach einer Ruheperiode von wenigstens
6 Stunden Dauer (einmal pro Tag) 1W6 LeP
Gelungene KO-Probe¹ +1 LeP
Bei besonderen Gegebenheiten -7 bis +2 LeP²
Vorteil *Schnelle Heilung I/II/III* +1/+2/+3 LeP
Nachteil *Schlechte Regeneration* -1 LeP

1) Die Probe wird durch *Schnelle Heilung* um 1/2/3 Punkte erleichtert, durch *Schlechte Regeneration* um 2 Punkte erschwert.

2) Negative Ergebnisse zählen als 0.

AU-REGENERATION

Nach einer Ruheperiode von wenigstens
5 Minuten (beliebig oft) 3W6 AuP
Gelungene KO-Probe +6 AuP

REGENERATION VON ERSCHÖPFUNG

Pro Stunde Rast 1 Punkt Überanstrengung oder 2 Punkte Erschöpfung
Pro Stunde Schlaf 2 Punkte Überanstrengung oder 4 Punkte Erschöpfung

ERSCHÖPFUNG

1 Stunde Marsch/Eilritt 1 Punkt Erschöpfung
1 Stunde Eilmarsch 2 Punkte Erschöpfung
Widriges Wetter +1 bis 2 Punkte Erschöpfung
Pro angef. 50 % Überladung +1 Pkt. Erschöpfung
Ausdauer unter ein Drittel 1 Punkt Erschöpfung
Ausdauer = 0 1W6 Punkte Erschöpfung

Jeder Held kann bis zu KO Punkten *Erschöpfung* ansammeln, ohne Einschränkungen zu erleiden. Jeder weitere Punkt Erschöpfung gilt als *Überanstrengung*. Jeder Punkt Überanstrengung gilt als 1 Punkt BE und senkt außerdem die effektive KO des Helden um 1.

AVENTURISCHE WAFFEN

| PACHKAMPFWAFFEN I | | | | | | | | | | |
|---|-----------|-------|--------------------|---------------|----|-----|---------------|-------|-------|----|
| Typ | TP | TP/KK | Gewicht (Unzen) | Länge (cm) | BF | INI | Preis (ST) | WM | Bern. | DK |
| Achfawar | 1W6+4 | 13/4 | 100 | 140 | 4 | 0 | 300+ | -1/0 | | S |
| Amazonensäbel | 1W6+4 | 11/4 | 75 | 100 | 2 | 1 | 180 | 0/0 | | N |
| Andergaster | 3W6+2 | 14/2 | 220 | 200 | 3 | -3 | 350 | 0/-2 | z | S |
| Anderthalbhänder | 1W6+5 | 11/4 | 100 | 115 | 1 | 1 | 250 | 0/0 | z | NS |
| Arbach | 1W6+4 | 12/3 | 100 | 90 | 2 | 0 | 120 | 0/-1 | | N |
| Baccanaq | 1W6+4 | 12/4 | 80 | 80 | 5 | -1 | 180 | 0/-2 | | N |
| Barbarenschwert | 1W6+5 | 13/2 | 100 | 90 | 4 | -1 | 200 | 0/-1 | | N |
| Barbarenstreitaxt | 3W6+2 | 15/1 | 250 | 120 | 3 | -2 | 150 | -1/-4 | z | N |
| Basiliskenzunge | 1W6+2 | 12/4 | 25 | 30 | 4 | -1 | 70 | 0/-1 | | H |
| Bastardschwert | 1W6+5 | 11/3 | 120 | 110 | 2 | 0 | 200 | 0/-1 | z | N |
| einhändig (<i>Schwerter</i> , KK15: TP/KK 12/4, INI -1, DKN) | | | | | | | | | | |
| Beil | 1W6+3 | 11/4 | 70 | 50 | 5 | -1 | 20 | -1/-2 | i | N |
| Steinernes Beil (Gew. 80, BF 6, Preis 15 ST) | | | | | | | | | | |
| Bock | 1W6+2 | 10/5 | 120 | 20 | 0 | -1 | 80 | 0/0 | | H |
| Borndorn | 1W6+2 | 12/5 | 30 | 40 | 1 | 0 | 40 | 0/-1 | w | H |
| Boronssichel | 2W6+6 | 13/3 | 160 | 180 | 3 | -2 | 400 | 0/-3 | z | S |
| Brabakbengel | 1W6+5 | 13/3 | 120 | 90 | 1 | 0 | 100 | 0/-1 | | N |
| Dorn (<i>Dolche</i> ; TP 1W6+6, AT um 3 erschwert, folgende PA um 3erschwert) | | | | | | | | | | |
| Breitschwert | 1W6+4 | 12/3 | 80 | 85 | 1 | 0 | 120 | 0/-1 | | N |
| Buckler | 1W6 (A) | 11/4 | 40 | 10 | 0 | -1 | 40 | -2/-1 | | H |
| Vollmetall | 1W6+1 (A) | 11/4 | 60 | 10 | -2 | -1 | 60 | -2/0 | | H |
| Byakka | 1W6+5 | 14/2 | 130 | 100 | 3 | -1 | 90 | 0/-2 | | N |
| Dorn (<i>Dolche</i> ; TP 1W6+6, AT erschwert um 3, folgende PA erschwert um 3) | | | | | | | | | | |
| Degen | 1W6+3 | 12/5 | 40 | 90 | 3 | 2 | 150+ | 0/-1 | | N |
| Dolch | 1W6+1 | 12/5 | 20 | 30 | 2 | 0 | 20 | 0/-1 | (w) | H |
| Doppelkhunchomer | 1W6+6 | 12/2 | 150 | 130 | 2 | -1 | 250+ | 0/-1 | z | NS |
| Drachenklaue | 1W6+2 | 12/3 | 200 | 20+ | 0 | -1 | 350 | 0/0 | | H |
| Drachentöter | 3W6+5 | 20/1 | 400 | 400 | 3 | -3 | uvk. | -2/-4 | z | P |
| Drachenzahn | 1W6+2 | 11/4 | 40 | 40 | 0 | 0 | 120 | 0/0 | | H |
| Dreizack | 1W6+4 | 13/3 | 90 | 140 | 5 | 0 | 50 | 0/-1 | i | S |
| Dreschflügel | 1W6+3 | 12/3 | 100 | 150 | 6 | -2 | 15 | -2/-3 | i z | S |
| Dschadra | 1W6+5 | 12/4 | 80 | 200 | 6 | -1 | 120 | 0/-3 | | s |
| Eberfänger | 1W6+2 | 12/4 | 40 | 40 | 1 | 0 | 60 | 0/-1 | | H |
| Echsische Axt | 1W6+5 | 12/4 | 90 | 150 | 3 | 0 | uvk. | 0/-1 | z | NS |
| Stoßspitze (<i>Speere</i> ; TP 1W6+4, AT um 3 erschwert) | | | | | | | | | | |
| Echsisches Szepter | 1W6+3* | 11/3 | 120 | 90 | 4* | -1 | uvk. | 0/-1 | | N |
| Efferdbart | 1W6+4 | 13/3 | 90 | 120 | 3 | 0 | 80 | 0/-1 | w | NS |
| Entermesser | 1W6+3 | 12/4 | 70 | 75 | 2 | 0 | 50 | 0/0 | | N |
| Fackel | 1W6 | 11/5 | 30 | 50 | 8 | -2 | 0,5 | -2/-3 | i | HN |
| Felsspalter | 2W6+2 | 14/2 | 150 | 120 | 2 | -1 | 300 | 0/-2 | z | N |
| Fleischerbeil | 1W6+2 | 11/4 | 60 | 30 | 2 | -1 | 20 | -2/-3 | i | H |
| Florett | 1W6+3 | 13/5 | 30 | 90 | 4 | +3 | 180+ | +1/-1 | | N |
| Geißel | 1W6-1 | 14/5 | 30 | 100 | 5 | -1 | 15 | 0/-4 | | N |
| Glefe | 1W6+4 | 13/3 | 120 | 200 | 5 | -1 | 45+ | 0/-2 | z | S |
| Großer Sklaventod | 2W6+4 | 13/2 | 160 | 140 | 3 | -2 | 350+ | 0/-2 | z | NS |
| Gruufhai | 1W6+6 | 14/2 | 180 | 120 | 3 | -2 | 120 | -1/-3 | z | N |
| einhändig (<i>Hiebaffen</i> ; KK 18: TP/KK 15/3) | | | | | | | | | | |
| Hakendolch | 1W6+1 | 12/4 | 50 | 60 | -2 | 0 | 90 | 0/+1 | | HN |
| Hakenspieß | 1W6+3 | 13/4 | 120 | 250 | 5 | 0 | 70 | -1/-1 | z | S |
| Haumesser | 1W6+3 | 13/3 | 90 | 50 | 3 | -1 | 40 | 0/-2 | i | HN |
| Hellebarde | 1W6+5 | 12/3 | 150 | 200 | 5 | 0 | 75+ | 0/-1 | z | S |
| Holzfalleraxt | 2W6 | 12/2 | 160 | 110 | 5 | -2 | 80 | -1/-4 | i z | N |
| Holzspeer | 1W6+3 | 12/5 | 60 | 150 | 5 | 0 | 10 | -1/-3 | z w | S |
| einhändig (TP 1W6+2, TP/KK 13/5, WM -1/-6) | | | | | | | | | | |
| Jagdmesser | 1W6+2 | 12/5 | 15 | 30 | 3 | -1 | 50+ | 0/-2 | | H |
| Jagdspieß | 1W6+6 | 12/4 | 80 | 200 | 3 | -1 | 80+ | 0/-1 | z w | S |
| elfische Variante | 1W6+6 | 12/4 | 75 | 200 | 2 | -1 | 80+ | 0/-1 | z w | S |
| einhändig (KK15, Elfen KK14: TP 1W6+5, TP/KK 13/5, WM 0/-4) | | | | | | | | | | |
| Kampfstab | 1W6+1 | 12/4 | 80 | 150 | 5 | +1 | 40 | 0/0 | z | NS |
| Kettenstab | 1W6+2 | 13/4 | 100 | 120 | 2 | +2 | 120 | +1/0 | z | HN |
| Drei-Glieder- Stab | 1W6+2 | 13/4 | 100 | 130 | 3 | +2 | 180 | +1/+1 | z | HN |
| Keule | 1W6+2 | 11/3 | 100 | 80 | 3 | 0 | 15 | 0/-2 | | N |
| Khunchomer | 1W6+4 | 12/3 | 90 | 80 | 2 | 0 | 130 | 0/0 | | N |
| Knochenkeule, klein | 1W6+2* | 11/4 | 80 | 50 | 4* | 0 | uvk. | -1/-1 | | N |
| mittel | 1W6+3* | U/3 | 110 | 100 | 3* | 0 | uvk. | 0/-1 | | N |
| groß | 2W6+2* | 14/2 | 220 | 150 | 2* | -2 | uvk. | -1/-3 | z | N |
| Knüppel | 1W6+1 | 11/4 | 60 | 80 | 6 | 0 | 1 | 0/-2 | | N |

AVENTURISCHE WAFFEN

| ΠΑΙΚΑΜΠΦΩΑΦΕΠ ΙΙ | | | | | | | | | | |
|---|-----------|-------|--------------------|---------------|----|-----|---------------|-------|-------|----|
| Typ | TP | TP/KK | Gewicht (Unzen) | Länge (cm) | BF | INI | Preis (ST) | WM | Bern. | DK |
| Korspieß | 2W6+2 | 12/3 | 140 | 180 | 3 | 0 | 200 | 0/-1 | z p | S |
| Kriegsfächer | 1W6+2 | 12/5 | 50 | 40 | 3 | 0 | 250+ | 0/+1 | | H |
| Kriegsflegel | 1W6+6 | 12/2 | 120 | 150 | 5 | -1 | 50 | -1/-2 | z | S |
| Kriegshammer | 2W6+3 | 14/2 | 180 | 100 | 2 | -2 | 120 | -1/-3 | z | N |
| einhändig (<i>Hiebwaaffen</i> ; KK 18: TP/KK 15/3) | | | | | | | | | | |
| Kriegslanze | 1W6+3 | 12/5 | 150 | 300 | 5 | -2 | 120 | -2/-4 | z (i) | P |
| Kurzschwert | 1W6+2 | 11/4 | 40 | 50 | 1 | 0 | 80 | 0/-1 | | HN |
| Kusliker Säbel | 1W6+3 | 12/4 | 70 | 80 | 1 | +1 | 160 | 0/0 | | N |
| Langdolch | 1W6+2 | 12/4 | 30 | 40 | 1 | 0 | 45 | 0/0 | | H |
| Lindwurmschläger | 1W6+4 | 11/3 | 95 | 50 | 1 | -1 | 120 | 0/-1 | | HN |
| Linkhand | 1W6+1 | 12/5 | 30 | 30 | 0 | 0 | 90+ | 0/+1 | | H |
| Magierdegen | 1W6+2 | 13/5 | 30 | 75 | 4 | +1 | 150+ | 0/-2 | | N |
| Magierpapier | 1W6+3 | 12/5 | 35 | 80 | 4 | +1 | 200+ | 0/-1 | p | N |
| Magierstab | 1W6+1 | 11/5 | 90 | 150 | - | 0 | uvk. | -1/-1 | z p | NS |
| mit Kristallkugel | 1W6+1 | 11/4 | 150 | 150 | - | -2 | uvk. | -1/-2 | z p | N |
| kurz | 1W6 | 11/4 | 70 | 100 | - | 0 | uvk. | -1/-1 | P | N |
| sehr kurz | 1W6-1 | 11/5 | 40 | 60 | - | -1 | uvk. | -1/-1 | p | N |
| Mengbilar | 1W6+1 | 12/5 | 20 | 25 | 7 | -2 | 200 | 0/-3 | | H |
| Menschenfänger | speziell | - | 200 | 200 | 4 | -2 | 200 | -4/-3 | z | S |
| Messer | 1W6 | 12/6 | 10 | 25 | 4 | -2 | 10 | -2/-3 | i | H |
| Steinklinge (TP 1W6+1, Gew. 12, Lg. 20, BF 6, Preis 5 ST) | | | | | | | | | | |
| Molokdeschnaja | 1W6+4 | 11/3 | 100 | 100 | 3 | 0 | 90 | 0/0 | | N |
| Dorn (<i>Speere</i> ; TP 1W6+3, AT um 3 Punkte erschwert) | | | | | | | | | | |
| Morgenstern | 1W6+5 | 14/2 | 140 | 100 | 2 | -1 | 100 | -1/-2 | | N |
| Nachtwind | 1W6+4 | 11/5 | 70 | 100 | 0 | +2 | 500 | 0/0 | z | N |
| einhändig (Schwerter, GE 16) | | | | | | | | | | |
| Neethaner Langaxt | 2W6+2 | 13/4 | 160 | 180 | 5 | -2 | 160 | -1/-3 | z | S |
| Neunschwänzige | 1W6+1 | 14/4 | 80 | 120 | 5 | -1 | 60 | -1/-4 | | N |
| Ochsenherde | 3W6+3 | 17/1 | 300 | 110 | 3 | -3 | 250 | -2/-4 | | N |
| Ogerfänger | 1W6+2 | 12/4 | 35 | 35 | 4 | 0 | 150 | 0/-2 | | H |
| Ogerschelle | 2W6+2 | 15/1 | 240 | 120 | 3 | -2 | 180 | -1/-3 | | N |
| Orchidee | 1W6+1 | 12/5 | 35 | - | 3 | 0 | 180 | -1/-2 | | H |
| Orknase | 1W6+5 | 12/2 | 110 | 100 | 4 | -1 | 75 | 0/-1 | z | N |
| einhändig (<i>Hiebwaaffen</i> ; KK 14: TP/KK 13/3) | | | | | | | | | | |
| Pailos | 2W6+4 | 14/2 | 180 | 175 | 3 | -2 | 300 | -1/-3 | z | S |
| Dorn (<i>Speere</i> ; TP 1W6 + 7, AT um 5 erschwert, folgende PA um 5 erschwert) | | | | | | | | | | |
| Panzerarm | 1W6+2 | 11/3 | 220 | 20 | -2 | -1 | 140 | 0/0 | | H |
| Panzerstecher | 1W6+4 | 13/3 | 80 | 90 | 0 | 0 | 120 | -1/-1 | | N |
| Partisane | 1W6+5 | 13/3 | 150 | 200 | 4 | 0 | 80+ | 0/-2 | z | S |
| Peitsche | 1W6 | 14/5 | 60 | 250 | 4 | 0 | 25 | 0/- | | S |
| Pike | 1W6+5 | 14/4 | 180 | 350+ | 6 | -2 | 50 | -1/-2 | z | P |
| Rabenschnabel | 1W6+4 | 10/4 | 90 | 110 | 3 | 0 | 130 | 0/0 | | N |
| Rapier | 1W6+3 | 12/4 | 45 | 90 | 2 | +1 | 120+ | 0/0 | | N |
| Reißer | 2W6+4 | 13/3 | 110 | 140 | 4 | 0 | uvk. | 0/-2 | z | NS |
| Richtschwert | 3W6+4 | 13/2 | 200 | 130 | 5 | -3 | uvk. | -2/-4 | i z p | N |
| Robbentöter | 1W6+3 | 12/4 | 70 | 90 | 2 | 0 | 200+ | 0/0 | | N |
| Rondrakamm | 2W6+2 | 12/3 | 130 | 130 | 1 | 0 | uvk. | 0/0 | z p | NS |
| Runaskraja | 1W6+3 | U/3 | 70 | 60 | 4 | 0 | 120+ | 0/0 | p | N |
| Säbel | 1W6+3 | 12/4 | 60 | 90 | 2 | +1 | 100 | 0/0 | | N |
| Hauswehr (TP/KK 13/4, Gew. 95, INI 0, Preis 75, WM 0/-1) | | | | | | | | | | |
| Sägefischschwert | 1W6+2* | 12/3 | 60 | 110 | 5* | -1 | uvk. | -2/+1 | | N |
| Scheibendolch | 1W6+2 | 11/4 | 40 | 45 | 0 | 0 | 60 | 0/-3 | | H |
| Schlägring | 1W6+2 (A) | 10/3 | 20 | - | 0 | 0 | 25 | -1/-2 | | H |
| Schmiedehammer | 1W6+4 | 14/2 | 150 | 90 | 1 | -1 | uvk. | -1/-1 | p | N |
| Schnitter | 1W6+5 | 14/4 | 90 | 130 | 4 | 0 | 120+ | 0/0 | z | NS |
| einhändig (<i>Speere</i> o. <i>Hiebwaaffen</i> ; GE 16: TP 1W6+3, TP/KK 15/5, WM 0/-1) | | | | | | | | | | |
| Schwerer Dolch | 1W6+2 | 12/4 | 30 | 35 | 1 | 0 | 40 | 0/-1 | | H |
| Schwert | 1W6+4 | 11/4 | 80 | 95 | 1 | 0 | 180 | 0/0 | | N |
| Sense | 1W6+3 | 13/4 | 100 | 160 | 7 | -2 | 30 | -2/-4 | i z | S |
| Sichel | 1W6+2 | 12/5 | 30 | 50 | 6 | -2 | 25 | -2/-2 | i | H |
| Sklaventod | 1W6+4 | 12/3 | 80 | 90 | 3 | 0 | 250 | 0/0 | | N |
| Skraja | 1W6+3 | 11/3 | 90 | 70 | 4 | 0 | 50 | 0/0 | | N |
| Dorn (<i>Dolche</i> ; TP 1W6+3, AT um 3 Punkte erschwert) | | | | | | | | | | |
| Sonnenszepter | 1W6+3 | 12/3 | 90 | 70 | 1 | 0 | uvk. | -1/-1 | p | N |
| Speer | 1W6+5 | 12/4 | 80 | 190 | 5 | -1 | 30 | 0/-2 | z w | S |
| einhändig (KK15) | | | | | | | | | | |
| | 1W6+4 | 13/5 | | | | | | 0/-5 | | |

AVENTURISCHE WAFFEN

ПАНКAMPFWAFFEN III

| Typ | TP | TP/KK | Gewicht (Unzen) | Länge (cm) | BF | INI | Preis (ST) | WM | Bern. | DK |
|--|-----------|-------|-----------------|------------|-----|-----|------------|--------|-------|----|
| Spitzhacke | 1W6+6 | 13/2 | 200 | 100 | 5 | -3 | 20 | -2/-4 | i z | N |
| Stockdegen | 1W6+3 | 12/5 | 35 | 80 | 4 | 0 | 180+ | -1/-3 | | N |
| Stoßspeer | 2W6+2 | 11/4 | 150 | 200 | 3 | -1 | 100+ | 0/-1 | z | S |
| Streitaxt mit Steinklinge | 1W6+4 | 13/2 | 120 | 90 | 2 5 | 0 | 50 | 0/-1 | | N |
| Streitkolben | 1W6+4 | 11/3 | 120 | 75 | 1 | 0 | 50 | 0/-1 | | N |
| Stuhlbein | 1W6 | 11/5 | 40 | 40 | 8 | -1 | - | -1/-1 | i | HN |
| Sturmsense | 1W6+4 | 13/3 | 120 | 180 | 5 | -1 | 40 | -1/-2 | z | S |
| Turnierlanze | 1W6+2 (A) | 12/5 | 120 | 300 | 8 | -2 | 50 | -2/-4 | z (i) | P |
| Turnierschwert | 1W6+3(A) | 11/5 | 60 | 80 | 3 | 0 | 80 | 0/0 | | N |
| Tuzakmesser | 1W6+6 | 12/4 | 100 | 130 | 1 | +1 | 400 | 0/0 | z | NS |
| Veteranenhand | 1W6+2 | 12/4 | 70 | - | 4 | -1 | 250 | 0/-1 | | H |
| Vorschlaghammer | 1W6+5 | 13/2 | 250 | 90 | 5 | -3 | 30 | -2/-4 | i z | N |
| Vulkanglasdolch | 1W6-1 | 12/5 | 30 | 30 | 6 | -2 | uvk. | -2/-3 | i | H |
| Waqqif | 1W6+2 | 12/5 | 35 | 45 | 2 | -2 | 60+ | -1/-3 | | H |
| Warunker Hammer Stoßklinge (<i>Speere</i> ; TP 1W6+5, AT erschwert um 3) | 1W6+6 | 14/3 | 150 | 150 | 2 | -1 | 150 | 0/-1 | z | NS |
| Wolfsmesser | 1W6+3 | 12/4 | 50 | 90 | 1 | +1 | 250+ | 0/0 | | N |
| Würfteil | 1W6+3 | 10/4 | 50 | 40 | 2 | | 35 | 0/-2 | w (i) | H |
| Wurfdolch | 1W6+1 | 12/5 | 20 | 25 | 2 | -1 | 30 | -1/-2 | w (i) | H |
| Würfkeule | 1W6+2 | 12/5 | 35 | 40 | 3 | -1 | 18 | -1/-1 | w (i) | H |
| Wurfmesser | 1W6-1 | 12/6 | 10 | 20 | 2 | -1 | 15 | -2/-3 | w (i) | H |
| Wurfspeer | 1W6+3 | 11/5 | 80 | 100 | 4 | -2 | 30 | -1/-3 | w (i) | N |
| Wurmspieß | 1W6+5 | 13/4 | 120 | 180 | 2 | 0 | 120 | 0/-2 | z | S |
| Zweihänder | 2W6+4 | 12/3 | 160 | 155 | 2 | -1 | 250 | 0/-1 | z p | NS |
| Zweililien | 1W6+3 | 12/4 | 80 | 140 | 4 | +1 | 200 | + 1/-1 | z | N |
| Zwergenschlägel | 1W6+5 | 13/3 | 120 | 120 | 1 | -1 | 150 | 6/-1 | z | N |
| Zwergenskraja Dorn (<i>Dolche</i> ; TP 1W6+3, AT um 4 erschwert, HN) | 1W6+3 | 11/3 | 80 | 60 | 1 | 0 | 100 | 0/0 | | HN |

* bei Knochenkeulen etc.: Waffe kann durch magische Rituale verbessert werden

SCHILDE UND PARIERWAFFEN

| Bezeichnung | Typ | Gewicht (Unzen) | Größe | WM | INI | BF | Preis (ST) |
|-----------------------------|-----|-----------------|-----------|-------|-----|----|------------|
| Einfacher Holzschild | S | 140 | groß | -1/+3 | -1 | 3 | 40 |
| Verstärkter Holzschild | S | 160 | groß | -2/+3 | -1 | 0 | 50 |
| Lederschild | S | 80 | groß | -1/+3 | 0 | 5 | 30 |
| Thorwalerschild | S | 180 | groß | -2/+4 | -1 | 3 | 60 |
| Großer Lederschild | S | 120 | groß | -1/+4 | -1 | 6 | 75 |
| Großschild (Reiterschild) | S | 200 | sehr groß | -2/+5 | -2 | 2 | 100 |
| Turmschild | S | 280 | sehr groß | -5/+7 | -3 | 1 | 120 |
| Mattenschild | S | 100 | groß | -1/+4 | 0 | 6 | 60 |
| Buckler | SP | 40 | klein | 0/+1 | 0 | 0 | 40 |
| Großer (Vollmetall-)Buckler | SP | 60 | klein | 0/+2 | 0 | -2 | 60 |
| Panzerarm | SP | 220 | klein | -2/+1 | 0 | -2 | 140 |
| Bock | SP | 120 | klein | -1/+1 | 0 | 0 | 80 |
| Drachenklaue | SP | 200 | klein | -2/+1 | 0 | 0 | 350 |
| Hakendolch | P | 50 | - | -1/+3 | 0 | -2 | 90 |
| Kriegsfächer | p | 50 | - | 0/+2 | +1 | 3 | 250+ |
| Linkhand | p | 30 | - | 0/+2 | +1 | 0 | 90 |
| Langdolch | p | 30 | - | 0/+1 | 0 | 1 | 45 |

Typ: S Schild, P Parierwaffe; WM: Werteveränderung bei Benutzung als Parade-Instrument

ANMERKUNG ZU IMPROVISIERTEN WAFFEN

Es gelten folgende Einschränkungen:

◆ Mit improvisierten Waffen (i) können außer *Wuchtschlägen* keinerlei Manöver oder mit dem jeweiligen Kampftalent verbundene Sonderfertigkeiten genutzt werden. Bei Wuchtschlägen wird unabhängig vom Beherrschen der gleichnamigen SF immer nur die halbe Ansaue auf die TP angerechnet.

◆ Mit improvisierten Waffen geschehen Patzer schon bei 19 und 20; der Kontrollwurf, um das Schlimmste zu vermeiden (**Wege des Schwerts 84**), ist zusätzlich um 5 Punkte erschwert.

◆ Kenner der Sonderfertigkeit: *Improvisierte Waffen* erleiden keine der oben genannten Einbußen.

◆ Jedes Mal, wenn eine Attacke mit einer improvisierten Waffe mit einer regulären Waffe abgewehrt wird oder umgekehrt, ist ein Bruchtest fällig (**Wege des Schwerts 85**)

◆ Einige weitere im Kampf nutzbare Gegenstände (Krüge, Flaschen etc.) fallen am ehesten unter das Talent *Raufen* und sollten mit TP: *1W+1(A)* und BF: *einmal verwendbar* eingesetzt werden.

AVENTURISCHE WAFFEN

| SCHUSS- UND WURFWAFFEN | | | | | | |
|----------------------------|-----------|-----------------------|-----------------|-----------------|------------------|---------------|
| Bezeichnung | TP | Reichweiten (Schritt) | TP+ | Gewicht (Unzen) | Laden (Aktionen) | Preis |
| Arballe | 2W6+5* | 10/20/30/60/100 | (+2/+1/0/-1/-2) | 200 + 8 | 30 | 600+ S/25 H |
| Arbalone | 3W6+6* | 15/30/60/120/250 | (+4/+2/0/-1/-3) | 480 + 10 | 40 | 800+ S/40 H |
| Balestra | 2W6+2* | 10/20/30/50/60 | (+2/+1/0/0/-1) | 150 + 5 | 12 | 500+ S/20 H |
| Balestrina | 1W6+4 | 2/4/8/15/25 | (+2/+1/0/0/-1) | 60 + 5 | 4 | 450+ S/15H |
| Balläster | 1W6+4 | 10/20/30/60/100 | (+3/+1/0/-1/-1) | 120 + 5 | 8 | 200S/6H |
| Blasrohr | 1W6-1 | 2/5/10/20/40 | (0/0/0/0/-2) | 15 | 2 | 40 S |
| Borndorn | 1W6+2 | 2/4/6/8/15 | (+1/0/0/0/-1) | 30 | - | 40 S |
| Diskus | 1W6+3 | 5/10/20/30/60 | (+1/0/0/0/-1) | 30 | - | 25 S |
| Dolch | 1W6 | 1/3/5/7/10 | (0/0/0/-1/-1) | 20 | - | 20 S |
| Dschadra | 1W6+4 | 5/10/15/25/40 | (+3/+2/+1/0/0) | 80 | - | 120 S |
| Efferdbart | 1W6+3 | 3/6/10/15/25 | (+2/+1/0/-1/-2) | 90 | - | SOS |
| Elfenbogen | 1W6+5* | 10/25/50/100/200 | (+3/+2/+1/+1/0) | 25 + 3 | 3 | uvk/40 K |
| Eisenwalder | 1W6+3* | 5/10/15/20/40 | (+1/0/0/0/-1) | 200 | 3(20) | 400 S/15H |
| Fledermaus | 1W6+2** | 0/5/10/15/25 | (-0/0/0/-1) | 20 | - | 10S |
| Gandrasch-Armbrust | 2W6+2* | 5/15/25/40/60 | (+1/0/0/0/0) | 280 + 4 | 12 30 | 600 S/25 H |
| doppelt gespannt | 2W6+8* | 10/25/50/100/150 | (+2/+1/0/0/0) | - | - | - |
| Granatapfel | 4W6 | 0/5/10/15/20 | (-/-/-/-/-) | 40 | - | uvk. |
| Holzspeer | 1W6+2 | 5/10/15/25/40 | (+1/0/0/-1/-2) | 60 | - | 10 S |
| Jagddiskus | 2W6+4 (A) | 5/10/20/30/60 | (+1/0/0/0/-1) | 35 | - | 30 S |
| Jagdspieß | 1W6+4 | 5/10/15/20/30 | (0/0/-1/-2/-3) | 80 | - | 75 S |
| Jagdspieß, elfisch | 1W6+4 | 5/10/15/25/35 | (0/0/-1/-1/-2) | 75 | - | 80+ S |
| Kampfdiskus | 1W6+5* | 10/20/30/45/60 | (+1/0/0/0/0) | 50 | - | 60 S |
| Kettenkugel | 2W6+2 | 0/2/5/8/15 | (-/+1/0/0/0) | 250 | 2**** | 120 S |
| Kompositbogen | 1W6 + 5* | 10/20/35/50/80 | (+2/+1/+1/0/0) | 35 + 2 | 3 | 80 S/25 K |
| Kriegsbogen | 1W6+7* | 10/20/40/80/150 | (+3/+2/+1/0/0) | 45 + 4 | 4 | 100 S/60 K |
| Kurzbogen | 1W6+4* | 5/15/25/40/60 | (+1/+1/0/0/-1) | 20 + 2 | 2 | 45 S/25 K |
| Langbogen | 1W6+6* | 10/25/50/100/200 | (+3/+2/+1/0/-1) | 30 + 3 | 4 | 60S/40K |
| Lasso | 1W6+4** | 0/2/5/10/15 | (-0/0/-1/-2) | 40 | 1**** | 12 S |
| Leichte Armbrust | 1W6+6* | 10/15/25/40/60 | (+1/+1/0/0/-1) | 150 + 3 | 15 | 180S/15H |
| Orkischer Reiterbogen | 1W6+5* | 5/15/30/60/100 | (+3/+1/0/-1/-2) | 40 + 2 | 3 | 120 S/25 K |
| Schleuder | 1W6+2 | 0/5/15/25/40 | (-0/0/0/0) | 10 + 3 | 2**** | 15S/5H*** |
| Schneidzahn | 1W6+4 | 0/5/10/15/30 | (-/+1/+1/0/-1) | 50 | - | 60 S |
| Speer | 1W6+3 | 5/10/15/25/40 | (+1/0/0/-1/-2) | 80 | - | 30 S |
| Speerschüder | 1W6+3* | 0/15/30/60/100 | (-/+1/0/0/-1) | 30 + 60 | 2 | 25 S/ 15 S |
| Stabschleuder | 1W6+3 | 0/5/20/40/60 | (-0/0/0/0) | 40 + 3 | 2 | 15 S/ 5 H**** |
| Stein, Flasche (i) | 1W6 | 1/2/4/8/12 | (0/0/0/-1/-1) | 10 | - | — |
| Windenarmbrust | 2W6+6* | 10/30/60/100/180 | (+4/+2/0/-1/-3) | 200 + 4 | 30 | 350 S/20 H |
| Wurfbeil | 1W6+3 | 0/5/10/15/25 | (-/+1/+1/0/-1) | 60 | - | 35 S |
| Wurfdolch | 1W6+1 | 2/4/6/8/15 | (+1/0/0/0/-1) | 20 | - | 30 S |
| Wurfkeule | 2W6+4 (A) | 0/5/15/25/40 | (-/+1/+1/+1/0) | 35 | - | 18 S |
| Wurfmesser | 1W6 | 2/4/6/8/15 | (+1/0/0/0/-1) | 10 | - | 15 S |
| Wurfnetz | 1W6+2** | 0/0/0/5/5 | (-/-/-/-/-) | 80 | 1**** | 35 S |
| Wurfnetz, schwer | 1W6+6** | 0/0/0/5/5 | (-/-/-/-/-) | 200 | 1**** | 60 S |
| Wurfscheibe, -ring, -Stern | 1W6+1 | 2/4/8/12/20 | (+1/0/0/0/0) | 10 | - | 35 S |
| Wurfspeer | 1W6+4* | 5/10/15/25/40 | (+3/+1/0/-1/-1) | 80 | - | 30 S |

• *Gewicht* und *Preis* von Schusswaffen gelten jeweils für die Waffe und ein Geschoss.

• *Laden* bezeichnet die Anzahl der benötigten Aktionen, einschließlich Spannen und Anlegen, sofern dies nötig ist. Außer bei einem 'Schnellschuss' kommt eine weitere Aktion für den eigentlichen Schuss oder Wurf hinzu.

*) Treffer mit dieser Waffe verursacht automatisch eine *Wunde*, wenn die Waffe mehr als KO/2-2 Schadenspunkte anrichtet

**) Waffe verursacht keinen Schaden, sondern fesselt das Ziel; TP entsprechen dem Zuschlag auf Entfesseln-Probe des Opfers; spezielle Wirkung siehe bei der Beschreibung der jeweiligen Waffe in *Wege des Schwerts / AvAr*.

***) Preis für spezielle Schleuderbleie, die 1 TP mehr anrichten und die Fernkampf-Probe um 1 erleichtern; üblich sind jedoch genauso schwere Steine, die sich mit etwas Geduld überall finden lassen.

****) Auch bereitgehaltene Schüderwaffen benötigen eine bis zwei Aktionen, um 'aktiviert' zu werden.

IMPROVISIERTE WAFFEN

Steine und Flaschen, aber auch gewöhnliche Dolche und einige (Nahkampf-)Speere fallen in diese Gruppe, die einen zusätzlichen Modifikator für die Steigerung der Zuschläge wegen Zielgröße hinnehmen müssen:

◆ Für die Probe bei Wurfgeschossen, die nicht eindeutig einem bestimmten Talent zugeordnet werden

können, wird der höchste Wurfaffen-Wert abzüglich 3 verwendet.

◆ Die Zuschläge steigen um 3 Punkte anstatt um 2, ausgehend von +/-0 für *sehr große* Ziele (was die grundsätzliche Erschwernis des Umgangs mit diesen Waffen verdeutlicht).

◆ Mit improvisierten Wurfaffen kann man prinzipiell keine Sondermanöver (wie dem Fernkampfangriff mit Ansage) ausführen.

◆ Mit improvisierten Wurfaffen muss ein Kämpfer schon bei einem Wurf von 19 oder 20 prüfen, ob er einen Patzer erleidet. Dies gilt nicht, wenn der Werfer über die *SF Improvisierte Waffen* verfügt.

AVENTURISCHE RÜSTUNGEN

| Rüstung | RS | BE | Kopf | Brust | Rücken | Bauch | LArm | RArm | LBein | RBein | gRS | gBE | Gew. | Preis |
|---------------------------------------|----|----|------|-------|--------|-------|------|------|-------|-------|---------|---------|-------|----------|
| Amazonenrüstung (komplett)** | 5 | 3 | 3 | 5 | 3 | 5 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3,7 | 1,7 | 8 | unverk. |
| Anaurak | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 5 | variabel |
| Armschienen, Bronze (Z) | ** | ** | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0,2 | 0,2 | 1,5 | 25 |
| Leder(Z) | ** | ** | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0,1 | 0,1 | 1 | 15 |
| Stahl (Z) | ** | ** | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0,3 | 0,3 | 1,5 | 35 |
| Baburiner Hut (Z) | +2 | +1 | 4 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,6 | 0,3 | 3 | 60 |
| Bart/ Halsberge (Z) | +0 | +0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,6 | 0,6 | 1 | 45 S |
| Beinschienen, Bronze (Z) | +1 | +1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0,8 | 0,8 | 3 | 35 |
| Leder (Z) | ** | ** | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0,2 | 0,2 | 1 | 25 |
| Stahl (Z) | +1 | +1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 3 | 0,6 | 0,6 | 3 | 50 |
| Bein'taschen'/'Schürze' (Z) | ** | ** | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0,6 | 0,6 | 2 | 90 |
| Brigantina | 3 | 2 | 0 | 5 | 4 | 4 | 2 | 2 | 0 | 0 | 2,8 | 2,8 | 6 | 350 |
| Bronzeharnisch | 3 | 3 | 0 | 5 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2,6 | 2,6 | 6 | 250 |
| Brustplatte, Hartleder oder Stahl | 1 | 1 | 0 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,6 | 0,6 | 2 | 50 |
| Brustschalen (Z) | 1 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,4 | 0,4 | 0,5 | 25 |
| Dicke Kleidung | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0,9 | 0,9 | ca. 3 | variabel |
| Drachenhelm (Z) | +2 | +1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,5 | 0,5 | 3 | 80 |
| Eisenmantel* | 4 | 3 | 0 | 5 | 5 | 5 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3,6 | 2,6 | 6 | 500 |
| Fellumhang/ Fuhrmannsmantel (Z) | +1 | +1 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0,9 | 0,9 | 3 | variabel |
| Fünflagenharnisch | 3 | 2 | 0 | 5 | 5 | 4 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 | 3 | 7 | 600 |
| Gambeson | 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1,5 | 1,5 | 3 | 40 |
| Garethr Platte* | 6 | 4 | 0 | 6 | 5 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4,7 | 3,7 | 14 | 750+ |
| Gestechrüstung (komplett) | 12 | 10 | 8 | 8 | 7 | 8 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7,5 | 7,5 | 30+ | 2.500+ |
| Gladiatorenschulter* | 2 | 1 | 0 | 3 | 2 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 1,5 | 0,15 | 4 | 180 |
| Hohe Stiefel | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0,2 | 0,2 | 2 | var. |
| Horasischer Reiterharnisch (kompl.)** | 8 | 5 | 3 | 7 | 5 | 7 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5,6 | 3,6 | 17 | 1.000+ |
| Iryanrüstung* | 3 | 2 | 0 | 3 | 2 | 2 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1,6 | 0,6 | 3,5 | 125 |
| Kettenbeinlinge, Paar (Z) | ** | ** | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 0,8 | 0,8 | 8 | 200 |
| Kettenhandschuhe, Paar (Z) | ** | ** | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0,1 | 0,1 | 1,5 | 100 |
| Kettenhaube (Z) | +1 | +1 | 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,7 | 0,7 | 3,5 | 80 |
| Kettenhaube mit Gesichtsschutz | +1 | +1 | 4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,8 | 0,8 | 4 | 100 |
| Kettenhemd, kurz* | 3 | 3 | 0 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2,8 | 1,8 | 6,5 | 150 |
| Kettenhemd, lang* | 4 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3,1 | 2,1 | 10 | 180 |
| Kettenkragen* (Z) | ** | ** | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,6 | 0,3 | 2,5 | 60 |
| Kettenmantel* | 5 | 5 | 0 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3,3 | 2,3 | 12 | 500 |
| Kettenweste* | 2 | 2 | 0 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2,4 | 1,4 | 5 | 100 |
| Kröten haut* | 3 | 2 | 0 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1,5 | 0,5 | 4 | 60 |
| Kürass* | 3 | 2 | 0 | 5 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1,6 | 0,6 | 4 | 110 |
| Kusliker Lamellar | 4 | 3 | 0 | 5 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2,9 | 2,9 | 7,5 | 500 |
| Lederharnisch | 3 | 3 | 0 | 3 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1,8 | 1,8 | 4,5 | 80 |
| Lederhelm (Z) | +1 | +1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,2 | 0,2 | 1,5 | 20 |
| Lederhelm, verstärkt (Z) | +1 | +1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,3 | 0,3 | 1,75 | 30 |
| Lederhose (Z) | +0 | +0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0,4 | 0,4 | 2 | variabel |
| Lederweste/ Pelzweste | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0/1 | 0/1 | 0,6-0,8 | 0,6-0,8 | 2 | variabel |
| Leichte Platte* | 4 | 3 | 0 | 5 | 4 | 5 | 0 | 0 | 2 | 2 | 3,2 | 2,2 | 7,5 | 250 |
| Löwenmähne* (Z) | +1 | +1 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1,1 | 0,55 | 5 | 100 |
| Mammutonpanzer* | 5 | 3 | 0 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 6 | 1.500+ |
| Maraskanischer Hartholzarnisch* | 4 | 2 | 0 | 4 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2,7 | 1,7 | 7 | 1.200+ |
| Mattenrücken | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,9 | 0,9 | 3,5 | 65 |
| Morion* (Z) | +2 | +1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,3 | 0,15 | 4 | 75 |
| Panzerbein (Z) | +2 | +2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 4 | 0,8 | 0,8 | 6 | 150 |
| Panzerhandschuhe, Paar (Z) | ** | ** | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0,2 | 0,2 | 1,5 | 120 |
| Panzerschuhe, Paar (Z) | +0 | +1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0,2 | 0,2 | 1 | 120 |
| Plattenarme (Z) | ** | ** | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 | 0 | 0 | 0,5 | 0,5 | 3 | 20(1) |
| Plattenschultern (Z) | ** | ** | 0 | 1 | 1 | 0 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0,6 | 0,6 | 3 | 150 |
| Ringelpanzer* | 4 | 3 | 0 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 2,9 | 1,9 | 7 | 550 |
| Ringmantel (Brabakmantel)* | 3 | 3 | 0 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2,4 | 1,4 | 9 | 180 |
| Schaller* (Z) | +2 | +1 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,4 | 0,2 | 4 | 60 |
| Schuppenpanzer | 5 | 5 | 0 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3,9 | 3,9 | 12 | 1.000 |
| Schuppenpanzer, lang | 6 | 6 | (1 | | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4,1 | 4,1 | 18 | 1.200 |
| Spiegelpanzer* | 5 | 4 | 0 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3,7 | 2,7 | 10 | 1.000+ |
| Stechhelm/Visierhelm (Z) | +2 | +2 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,5 | 0,5 | 4 | 100 |
| Streifenschurz* (Z) | +1 | +0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0,8 | 0,4 | 3 | 40 |
| Sturmhaube* (Z) | +2 | +1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,3 | 0,15 | 3,5 | 70 |
| Tellerhelm (Z) | +1 | +1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,2 | 0,2 | 1,5 | 30 |
| Topfhelm (Z) | +2 | +2 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,5 | 0,5 | 4,5 | 80 |
| Tuchrüstung | 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1,2 | 1,2 | 2,5 | 50 |
| Wattierte Kappe (Z) | +0 | +0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,1 | 0,1 | 0,5 | 5 |
| Wattiertes Unterzeug | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0,9 | 0,9 | 2,5 | 25 |
| mit Kettenteilen | 2 | 1 | 0 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1,4 | 1,4 | 4 | 80 |

* reduzierte Gesamt-BE, siehe **Wege des Schwerts 110**; ** im einfachen Rüstungssystem nur als Teil von Kombinationsrüstungen ('Zeug')

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

Die folgende Preisliste enthält die wichtigsten Artikel, die Helden üblicherweise auf ihren Reisen benötigen. Für Dinge, die in der Liste nicht enthalten sind, müssen Sie einen Preis improvisieren, wobei Sie sich an ähnlichen Artikeln orientieren können.

Die hier genannten Preise gelten für eine *Großstadt in Mittelaenturien*, etwa Havena, Elenvina oder Gareth; je nach Herkunft und Transportweg eines bestimmten Artikels können diese Preise in anderen Orten und Gegenden deutlich variieren. So müssen sie den Preis für alle Luxusgüter in kleineren Siedlungen, die nicht an einer belebten Durchgangsstraße liegen, deutlich höher ansetzen, und in Regionen, die weit von dem Herstellungsort des Gegenstands entfernt sind, kann der Preis auch leicht das Zehnfache des Ursprungswertes erreichen — wenn er denn überhaupt erhältlich ist.

Ausführliche Angaben zum Handel können Sie dem gleichnamigen Kapitel in **Geographia 133ff.** entnehmen; als Richtlinie mag gelten, dass ausgemachte Nordland- oder Südländwaren in ihrer Heimatregion für etwa ein Drittel der unten genannten Preise erhältlich sind.

Generell verwenden wir hier fünf **Preisgruppen**, um Waren nach ihrem Wert und ihrer Verbreitung/Verfügbarkeit einzuordnen: Dies sind *Billig*, *Einfach*, *Besser*, *Teuer* und *Luxus*. Wenn bei einer Ware nur ein Einzelpreis angegeben ist, dann bedeutet dies, wenn nichts anderes ausdrücklich genannt wird, dass die Ware *einfach* ist. *Billige* Waren kosten die Hälfte des angegebenen Preises, *bessere* Waren sind 25 % teurer, *teure* Waren kosten doppelt so viel wie einfache Waren und *Luxuswaren* (oder besser: die Luxusausführung einfacher Waren) mindestens das Fünffache. Maßanfertigungen kosten (wo dies nicht ohnehin üblich ist) das Doppelte einer 'Massenware', gebrauchte Waren zwischen der Hälfte und drei Vierteln des Preises von Neuware. Es gibt keine billigen Maßanfertigungen oder gebrauchte Billigware. Bei einem Trödler, Pfandleiher oder Hehler lässt sich vielleicht ein Schnäppchen machen, oder auch am letzten Tag einer Warenausstellung (die meisten Händler fahren lieber mit Geld wieder heim als mit sperrigen Waren) oder bei den Erben eines lieben Verstorbenen, die nichts mit dessen Hinterlassenschaften anzufangen wissen oder diese (aufgrund von Ausständen) rasch unter Volk bringen müssen.

NAHKAMPFWAFFEN

Verbreitung: Die im Folgenden aufgezählten Waffen, Rüstungen und Schilde sind bei weitem nicht in ganz Aventurien verbreitet. Ein Arbach dürfte also in Al'-Anfa kaum erhältlich sein, und wenn doch, dann bei einem spezialisierten Händler zum Fünffachen des genannten Preises). Genauere Tabellen zur Verbreitung finden Sie im **Aventurischen Arsenal**. Wir gehen hier (im Gegensatz zum Rest der Tabelle) vom Preis in der Herstellungsregion aus, wobei verbreitete Rüstungs- und Waffentypen natürlich in vielen Regionen Avenartiens gefertigt werden.

Als Meister können Sie also entscheiden, dass ein bestimmtes, ausgefallenes Objekt momentan nicht erhältlich ist, wenn Sie es nicht im Spiel haben wollen. Und übrigens: Eine Waffe oder Rüstung (insbesondere eine ausgefallene) reparieren können in erster Linie diejenigen, die sie hergestellt haben.

Waffen für Angroschim: Wir gehen bei der folgenden Liste davon aus, dass diese Waffen für Menschen gefertigt sind, wenn nicht ein (z) vermerkt ist. Diese an den menschlichen Proportionen orientierten Waffen sind für Menschen, Elfen, Achaz, Goblins (eingeschränkt) und Orks grundsätzlich gleichermaßen geeignet, während Zwerge mit ihnen Schwierigkeiten haben (und umgekehrt die anderen Rassen mit den (z)-Waffen).

Ein Zwerg kann sich natürlich auch eine Waffe 'im menschlichen Stil' maßanfertigen lassen. Eine solche Waffe ist etwa *drei Viertel so lang und drei Viertel so schwer* wie die entsprechende menschliche Waffe.

Sonderanfertigungen und besondere Materialien:

Für Waffen besonderer Güte und persönliche Waffen finden Sie die verschiedenen Preismodifikatoren im

Festpreise sind in Aventurien eine Ausnahme, in der Regel kann um jeden Gegenstand gefeilscht werden (mittels des Talents *Überreden*, siehe **Wege des Schwerts 25**; dann üblicherweise zu einem 25 % höheren Startpreis). Dabei ist auch die Bedarfslage zu bedenken - so liegen die Waffenpreise im Freien Tobrien kriegsbedingt über der Norm, während eine Portion Xordai in einer von den Zorgan-Pocken heimgesuchten Stadt für eine wahrhaft astronomische Summe den Besitzer wechseln kann.

In vielen Publikationen finden Sie Qualitäts- und Preisangaben für Handwerksbetriebe oder Gaststätten. Speziell bei Handwerksgeräten kann man diese **Qualitätsstufen** als regeltechnisches Hilfsmittel verwenden, wenn man feststellen will, ob ein bestimmtes Werkzeug einen Bonus bei der Talentprobe gibt (siehe **Wege des Schwerts 33**). Dabei entspricht Q 1–2 billiger Ware (die einen Malus von 3 Punkten auf Talentproben mit sich bringt und/oder bei jeder Benutzung einen Bruchfaktor-Test erfordert), Q 3–4 steht für einfache Ware (und ergibt keinen Bonus), Q 5–6 bedeutet bessere Ware (und erhöht nur die Robustheit des Geräts), Q 7–8 ist eine teure Ware oder eine Maßanfertigung besserer Ware (*Hochwertiges Arbeitsgerät*, das einen Bonus von 3 Punkten auf die Talentprobe bringt), während Q 9–10 schließlich für Luxuswaren oder spezialisierte Einzelstücke steht (*Außergewöhnlich Hochwertiges Arbeitsgerät*), die 7 Punkte Probenerleichterung bringen, aber üblicherweise auch nicht unter dem Zehnfachen des Preises eines einfachen Gegenstands zu haben sind. In gleicherweise können Sie die Qualitätsstufen benutzen, um die Verfügbarkeit bestimmter Waren oder Dienstleistungen zu bestimmen.

Die **Preisstufen** geben analog die Preisvorstellungen des Verkäufers auf einer Skala von 1–10 an, so dass P 1–2 einen billigen Krämer (50 % der Listenpreise), P 3–4 einfache Preise (ohne Modifikator), P 5–6 leicht erhöhte Erwartungen (+25 % Aufschlag), P 7–8 ein teures Geschäft (doppelte Preise) und P 9–10 ein luxuriöses Etablissement (mindestens fünffache Preise) bezeichnet.

Die in Texten und Tabellen verwendeten Abkürzungen für die Währung Mittelaenturiens sind **D** für Dukaten, **S** für Silbertaler, **H** für Heller und **K** für Kreuzer; 1 Dukat entspricht 10 Silbertalern oder 100 Hellern oder 1.000 Kreuzern. Alle Gewichtsangaben erfolgen, wenn nicht ausdrücklich anders genannt ist, in *Unzen* (25 Gramm), wobei 40 Unzen einem *Stein* (Kilogramm) entsprechen.

Band **Wege des Schwerts** auf den Seiten **184ff.** Die Verwendung besonderer (auch magischer) Materialien ist im **Aventurischen Arsenal** auf den Seiten **124ff.** geregelt.

Dolch / Handgemengewaffe

| | Gewicht | Preis (ST) |
|--------------------|---------|------------|
| Basiliskenzunge | 25 | 70 |
| Dolch | 20 | 20 |
| Drachenzahn (z) | 40 | 120 |
| Eberfänger | 40 | 60 |
| Hakendolch | 50 | 90 |
| Jagdmesser | 15 | 50 |
| Langdolch | 30 | 45 |
| Linkhand | 30 | 90 |
| mit Klingenfänger | 35 | 105 |
| mit Klingenbrecher | 40 | 115 |
| Mengbilar | 20 | 200 |
| Ogerfänger | 35 | 150 |
| Orchidee | 35 | 180 |
| Scheibendolch | 40 | 60 |
| Schlagring | 20 | 25 |
| Schwerer Dolch | 30 | 40 |
| Veteranenhand | 70 | 250 |
| Wäqqif | 35 | 60 |
| Würgeschlinge | 5 | 200 |

Einhandwaffe

| | Gewicht | Preis (ST) |
|-----------------|---------|------------|
| Amazonensäbel | 75 | 180 |
| Arbach | 100 | 120 |
| Baccanaq | 80 | 180 |
| Barbarenschwert | 100 | 200 |
| Brabakbengel | 120 | 100 |
| Breitschwert | 80 | 120 |
| Byakka | 130 | 90 |
| Degen | 40 | 150 |
| Dschadra | 80 | 120 |

| | | |
|----------------------|-----|-----|
| Efferdbart | 90 | 80 |
| Entermesser | 70 | 50 |
| Florett | 30 | 180 |
| Geißel | 30 | 15 |
| Holzspeer | 60 | 10 |
| Jagdspieß | 80 | 80 |
| Keule | 100 | 15 |
| Khunchomer | 90 | 130 |
| Kriegsfächer | 50 | 250 |
| Kurzschwert | 40 | 80 |
| Kusliker Säbel | 70 | 160 |
| Lindwurmschläger (z) | 95 | 120 |
| Magierdegen | 30 | 150 |
| Magierrapier | 35 | 200 |
| Molokdeschnaja | 100 | 90 |
| Morgenstern | 140 | 100 |
| Neunschwänzige | 80 | 60 |
| Ochsenherde | 300 | 250 |
| Ogerschelle | 240 | 180 |
| Panzerstecher | 80 | 120 |
| Peitsche | 60 | 25 |
| Rabenschnabel | 90 | 130 |
| Rapier | 45 | 120 |
| Robbentöter | 70 | 200 |
| Runaskraja | 70 | 120 |
| Säbel | 60 | 100 |
| (Lang-) Schwert | 80 | 180 |
| Sklaventod | 80 | 250 |
| Skraja | 90 | 50 |
| Speer | 80 | 30 |
| Stockdegen | 35 | 180 |
| Streitaxt | 120 | 50 |
| Streitkolben | 120 | 50 |
| Turnierschwert | 60 | 80 |
| Wolfsmesser | 50 | 250 |
| Zwergenskraja (z) | 80 | 100 |

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

| Zweihandwaffe | Gewicht | Preis (ST) |
|---------------------|---------|------------|
| Andergaster | 220 | 350 |
| Anderthalbhänder | 100 | 250 |
| Barbarenstreitaxt | 250 | 150 |
| Bastardschwert | 120 | 200 |
| Boronsichel | 160 | 400 |
| Doppelkunchomer | 150 | 250 |
| Dreigliederstab | 100 | 180 |
| Felsspalter (z) | 150 | 300 |
| Glefe | 120 | 45 |
| Großer Sklaventod | 160 | 350 |
| Gruufhai | 180 | 120 |
| Hakenspieß | 120 | 70 |
| Hellebarde | 150 | 75 |
| Kampfstab | 80 | 40 |
| Kettenstab | 100 | 120 |
| Korspieß | 140 | 200 |
| Kriegsflagel | 120 | 50 |
| Kriegshammer | 180 | 120 |
| Kriegslanze | 150 | 120 |
| Nachtwind | 70 | 500 |
| Neethaner Langaxt | 160 | 160 |
| Orknase | 110 | 75 |
| Pailos | 180 | 300 |
| Partisane | 150 | 80 |
| Pike | 180 | 50 |
| Schnitter | 90 | 120 |
| Stoßspeer | 150 | 100 |
| Sturmsense | 120 | 40 |
| Turnierlanze | 120 | 50 |
| Tuzakmesser | 100 | 400 |
| Warunker Hammer | 150 | 150 |
| Wurmspieß (z) | 120 | 120 |
| Zweihänder | 160 | 250 |
| Zweililien | 80 | 200 |
| Zwergenschlägel (z) | 120 | 150 |

SCHUSS- UND WURFWAFFEN

Gewicht und Preis von Schusswaffen gelten jeweils für die Waffe und ein Geschoss. Bei *Schleuder/Stabschleuder* Preise für spezielle Schleuderbleie; es können jedoch auch passende Steine verwendet werden.

| Waffe | Gewicht | Preis |
|-----------------------|---------|------------|
| Arballete | 200+8 | 600 S/25H |
| Arbalone | 480+10 | 800 S/40H |
| Balestra | 150+5 | 500 S/20 H |
| Balestrina | 60+5 | 450 S/15H |
| Balläster | 120+5 | 200 S/6 H |
| Blasrohr | 15+1 | 40 S/10H |
| Borndorn | 30 | 40 S |
| Diskus | 30 | 25 S |
| Eisenwalder | 200 | 400 S/15H |
| Elfenbogen | 25+3 | uvk/40 K |
| Fledermaus | 20 | 10 S |
| Gandrasch-Armbrust | 280+4 | 600 S/25H |
| Jagddiskus | 35 | 30 S |
| Kampfdiskus | 50 | 60 S |
| Kompositbogen | 35+2 | 80 S/25 K |
| Kriegsbogen | 45+4 | 100 S/60K |
| Kurzbogen | 20+2 | 45 S/25K |
| Langbogen | 30+3 | 60 S/4H |
| Lasso | 40 | 12 S |
| Leichte Armbrust | 150+3 | 180 S/15H |
| Orkischer Reiterbogen | 40+2 | 120 S/25 K |
| Schleuder | 10+3 | 15 S/5 H |
| Schneidzahn | 50 | 60 S |
| Speerschleuder | 30+60 | 25/ 15 S |
| Stabschleuder | 40+3 | 15 S/5H |

| | | |
|----------------------------|-------|------------|
| Windenarmbrust | 200+4 | 350 S/20 H |
| Wurfbeil | 60 | 35 S |
| Wurfdolch | 20 | 30 S |
| Wurfkeule | 35 | 18 S |
| Wurfmesser | 10 | 15 S |
| Wurfnetz | 80 | 35 S |
| Wurfnetz, schwer | 200 | 60 S |
| Wurfring, -Scheibe, -Stern | 10 | 35 S |
| Wurfspeer | 80 | 30 S |

Preismodifikationen für besondere Geschosse (für

Bögen und Armbrüste)

| | |
|--------------------------|-------------|
| Jagdpfeil/-bolzen | xl |
| Kriegspfeil/-bolzen | xl,5 |
| Gehärteter Pfeil/ Bolzen | x6 |
| Kettenbrecher | x3 |
| Stumpfer Pfeil/Bolzen | x2 |
| Sehnen-/Seilschneider | x3 |
| Brandpfeil/-bolzen | x8 |
| Singender Pfeil/ Bolzen | x2 bis xl 0 |

SCHILDE UND PARIERWAFFEN

| Waffe | Gewicht | Preis (ST) |
|-------------------------|---------|------------|
| Bock | 120 | 80 |
| Buckler | 40 | 40 |
| Drachenklaue | 200 | 350 |
| Großschild/Reiterschild | 200 | 100 |
| Holzschild, einfach | 140 | 40 |
| Holzschild, verstärkt | 160 | 50 |
| Lederschild | 80 | 30 |
| Lederschild, groß | 120 | 75 |
| Mattenschild | 100 | 60 |
| Panzerarm | 220 | 140 |
| Thorwalerschild | 180 | 60 |
| Türmschild | 280 | 120 |
| Vollmetall-Buckler | 60 | 60 |

RÜSTUNGEN UND RÜSTUNGSTEILE

Größe von Rüstungen, Maßschneidern: Rüstungen für Zwerge oder Goblins wiegen etwa drei Viertel des hier angegebenen Gewichtes, kosten jedoch genauso viele Silbertaler wie aufgelistet (wobei viele Handwerker sich weigern werden, einem Gobiin eine Rüstung anzufertigen). Orks nutzen Rüstungen in Menschengröße (aus o.g. Gründen in den seltensten Fällen maßangefertigt), während Achaz wegen ihres Schwanzes Spezialanfertigungen benötigen (und nur unwesentlich weniger skeptisch beäugt werden).

Wir gehen davon aus, dass die hier angegebenen Rüstungen jeweils bei einem passenden Handwerker (Sattler, Plattner) als Maßarbeit angefertigt werden.

Es gibt zwar einige Rüstungstypen (Kettenweste, Kürass, Leder- und Tellerhelm), die als Massenware gefertigt werden und die nur drei Viertel des angegebenen Preises kosten, aber diese behindern auch um 1 Punkt stärker als maßgeschneiderte Rüstungen, es sei denn, sie passen zufällig (in einem von drei Fällen, also 1-2 aufW6; Kettenrüstungen bei 1-4 aufW6).

Es gibt (mit wenigen Ausnahmen) keine 'persönlichen Rüstungen', die weniger behindern als angegeben, aber es mag durchaus verzauberte oder aus besonderen Materialien hergestellte Rüstungen geben, die ein anderes Verhältnis von RS und BE aufweisen. Diese sind allerdings extrem selten und bestimmt nicht auf dem freien Markt erhältlich.

Es gibt meisterlich gearbeitete Kettenrüstungen, bei denen die (meist auch kleineren) Ringe verschmiedet sind, die insgesamt 'weniger auftragen' und daher eine um 1 niedrigere Behinderung aufweisen; diese

Kettenrüstungen kosten das *Zehnfache* des angegebenen Preises.

Torsorüstungen und Komplettrüstungen

| | Gewicht | Preis (ST) |
|--------------------------------|---------|------------|
| Brigantina | 6 | 350 |
| Bronzeharnisch | 6 | 250 |
| Brustplatte, Leder oder Stahl | 2 | 50 |
| Brustschalen | 0,5 | 25 |
| Eisenmantel | 6 | 500 |
| Fünflagenharnisch | 7 | 600 |
| Gambeson | 3 | 40 |
| Garethr Platte | 14 | 750 |
| Gestechrüstung (kpl.) | ca. 30 | 2500 |
| Gladiatorenschulter | 4 | 180 |
| Horas. Reiterharnisch (kpl.)** | 17 | 1000 |
| Iryanrüstung | 3,5 | 125 |
| Kettenhemd, Vi Arm | 6,5 | 150 |
| Kettenhemd, lang | 10 | 180 |
| Kettenmantel | 12 | 500 |
| Kettenweste | 5 | 100 |
| Krötenhaut | 4 | 60 |
| Kürass | 4 | 110 |
| Kusliker Lamellar | 7,5 | 500 |
| Lederharnisch | 4,5 | 80 |
| Leichte Platte | 7,5 | 250 |
| Mammutonpanzer | 6 | 1500 |
| Marask. Hartholzarmharnisch | 7 | 1200 |
| Mattenrücken | 3,5 | 65 |
| Ringelpanzer | 7 | 550 |
| Ringmantel (Brabakmantel) | 9 | 180 |
| Schuppenpanzer | 12 | 1000 |
| dito, lang | 18 | 1200 |
| Spiegelpanzer | 10 | 1000 |
| Tuchrüstung | 2,5 | 50 |

Zusätzliche Rüstungsteile und Helme

| | Gewicht | Preis (ST) |
|-----------------------------------|---------|------------|
| Armschienen, Leder | 1 | 25 |
| dito, Bronze | 1,5 | 25 |
| dito, Stahl | 1,5 | 35 |
| Baburiner Hut | 3 | 60 |
| Bart / Halsberge | 1 | 45 |
| Beinschienen, Leder | 1 | 15 |
| dito, Bronze | 3 | 35 |
| dito, Stahl | 3 | 50 |
| 'Beinfaschen' / 'Schürze', Platte | 2 | 90 |
| Brustschalen | 0,5 | 25 |
| Drachenhelm | 3 | 80 |
| Kettenbeinlinge, Paar | 8 | 200 |
| Kettenhandschuhe, Paar | 1,5 | 100 |
| Kettenhaube | 3,5 | 80 |
| dito, mit Gesichtsschutz | 4 | 100 |
| Kettenkragen | 2,5 | 60 |
| Löwenmähne | 5 | 100 |
| Lederhelm | 1,5 | 20 |
| dito, verstärkt | 1,75 | 30 |
| Morion | 4 | 75 |
| Panzerhandschuhe, Paar | 1,5 | 120 |
| Panzerbein | 6 | 150 |
| Panzerschuh | 1 | 120 |
| Plattenschultern | 3 | 150 |
| Plattenarme | 3 | 200 |
| Schaller | 4 | 60 |
| Stechhelm/Visierhelm | 4 | 100 |
| Streifenschurz | 3 | 40 |
| Sturmhaube | 3,5 | 70 |
| Tellerhelm | 1,5 | 30 |
| Topfhelm | 4,5 | 80 |

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

GESCHÜTZE

Alle Gewichtsangaben in Stein, alle Preise in Dukaten, wie bei Fernwaffen jeweils für die Waffe und ein Geschoss bzw. eine Ladung. Von Hornissen (selten) abgesehen, werden Geschütze nicht als 'Fertigware' angeboten, sondern müssen speziell hergestellt werden.

| | | |
|----------------------|------------|-----------|
| Ballista, leicht | 200+1 | 800/1,5 |
| Ballista, schwer | 300+2 | 1.000/6 |
| Harpunenspeere | +5 | -/10 |
| Drachenzunge | 1.000 | 5.000/200 |
| Hornisse | 50+0,25 | 120/0,25 |
| Onager, leicht | 500+15 | 1.500/1 |
| Onager, schwer | 1.200+50 | 2.500/2 |
| Rotze, leicht | 300+5 | 800/0,5 |
| Rotze, mittel | 500+7,5 | 1.500/0,8 |
| Rotze, schwer | 750+12,5 | 2.500/1,2 |
| Rotze, überschwer | 1.000+20 | 4.000/2,5 |
| Eisenkugeln f. Rotze | je +10 % | je +20 % |
| Skorpion, leicht | 350+2 | 1.000/2,5 |
| Skorpion, schwer | 500+4 | 2.000/8 |
| Harpunenspeere | +6 | -/12 |
| Zyklop, klein | 2.500+100 | 8.000/15 |
| Zyklop, groß | 10.000+250 | 10.000/25 |

WAFFEN- UND RÜSTUNGSZUBEHÖR

| Gegenstand | Gewicht | Preis |
|-------------------------------------|---------|-------|
| Armbrustsehne | 4 | 1S |
| Bogenssehne I | 4 H | |
| dito für Lang- und Kriegsbogen | 2 | 1 S |
| Bolzenköcher, Leder, für 10 Bolzen | 30 | 4 S |
| dito aus Holz | 40 | 6 S |
| dito als Stofftasche | 20 | 2 S |
| Dolchscheide | 10 | 5 S |
| dito, versteckt | 8 | 15 S |
| Köcher für 20 Pfeile/Bogen aus Holz | 60 | 6 S |
| dito aus Leder | 30 | 15 S |
| dito als lederner Hüftköcher | 35 | 18 S |
| Drolina | 20 | 25 D |
| Schultergurt (für Rückenscheide) | 20 | 10 S |
| Schwertgürtel/Axtgehänge | 40 | 15 S |
| dito, verstärkt | 80 | 40 S |
| Schwertscheide | 30 | 10 S |
| Springarm | 15 | 10 D |
| Unterkleidung (f. Metallrüstungen) | 100 | 25 S |
| dito mit Kettengeflecht verstärkt | 160 | 80 S |
| Waffenpflegeutensilien | 40 | 15 S |
| Wattierte Kappe | 20 | 5 S |

WERKZEUG

| Gegenstand | Gewicht | Preis |
|--------------------------|---------|-------|
| Messer | 10 | 10 S |
| Hammer | 40 | 8 S |
| Vorschlaghammer | 250 | 30 S |
| Meißel, 5 Stück sortiert | 40 | 12 S |
| Nägel, 50 Stück | 30 | 10 S |
| Handsäge | 30 | 15 S |
| Zange | 20 | 12 S |
| Brecheisen | 80 | 10 S |
| Spaten | 80 | 10 S |
| Spitzhacke | 200 | 20 S |
| Handbeil, leicht | 40 | 15 S |
| Beil | 70 | 20 S |
| Holzfülleraxt | 160 | 80 S |
| Haumesser | 90 | 40 S |
| Feile für Holz | 15 | 8 S |
| Feile für Metall | 15 | 25 S |
| Schere | 12 | 25 S |
| Nadel und Garn, sortiert | 2 | 8 S |

| | | |
|--------------------------------------|--------|------|
| Besen | 40 | 1 S |
| Leim | 40 | 8 S |
| Sense | 100 | 30 S |
| Dreschflgel | 100 | 15 S |
| Sichel | 30 | 25 S |
| Fleischerbeil | 60 | 20 S |
| Dreizack | 90 | 50 S |
| Flaschenzug für 250 Stein, ohne Seil | 150 | 15 D |
| dito für 1 Quader, ohne Seil | 250 | 80 D |
| Tätowierwerkzeug | 15 | 5 D |
| Gravurwerkzeuge | 20 | 3 D |
| Chirurgenbesteck | 60 | 10 D |
| Dietriche, Sortiment | 15 | 12 D |
| Alchimistischer Analyse-Koffer | um 200 | 50 D |
| Nachfüllung Verbrauchsmaterial | | 20 D |

BELEUCHTUNG

| Gegenstand | Gewicht | Preis |
|-------------------------------|---------|-------|
| Kerze (1 Spann Länge) | 2 | 1 H |
| Pechfackel | 20 | 5 H |
| Öllampe | 10 | 1S |
| Kerzenständer, Zinn | 30 | 4 S |
| Kerzenlaterne, Holz/Pergament | 20 | 5 S |
| Sturmlaterne, Öl, abblendbar | 30 | 12 S |
| Lampenöl | 10 | 5 H |
| Duftöl | 10 | 1S |
| Feuerstein und Stahl | 5 | 6 H |
| Zunder, Dose | 8 | 2 S |
| dito, wasserdicht | 10 | 7S |
| Gwen-Petryl-Stein (faustgroß) | 30 | 100 D |

KOCH- UND ESSGESCHIRR

Billiges Essgeschirr ist meist aus Holz, einfaches aus Tonware oder Eisen (v.a. Töpfe, Pfannen), besser ist Zinngeschirr (Teller, Becher, Krüge; kein Kochgeschirr), während Kusliker Keramiken (kunstvoll) und garetisches Emailgeschirr (Vasen, Töpfe, Kessel) teuer sind und Tafelgeschirr aus Porzellan oder Silber sowie Glas (v.a. Karaffen, Pokale, Flaschen) Luxus darstellt, ganz zu schweigen von goldenen Tellern oder Pokalen aus Guldnländer Kristall.

| Gegenstand | Gewicht | Preis |
|----------------------------|---------|-------|
| Billiger Holzbecher | 2 | 1 H |
| Henkelbecher, Zinn | 20 | 4 S |
| Silberpokal | 10 | 1 D |
| Holzteller, einfach | 4 | 4 H |
| Holzöffel, einfach | 3 | 1 H |
| Essmesser, Eisen | 5 | 3 S |
| Essbesteck aus Zinn | 10 | 5S |
| Tonkrug, einfach | 30 | 1 S |
| Karaffe aus Neethaer Glas | 20 | 2 D |
| Einfaches Trinkhorn | 15 | 5S |
| Eisenpfanne (1,5 Spann 0) | 80 | 8S |
| Eisentopf (12 Maß) | 120 | 1D |
| Kessel (2 Maß, emailliert) | 70 | 15 S |
| Kupferkessel (25 Maß) | 160 | 2 D |
| Bratspieß, Eisen | 120 | 5 S |

BEHÄLTER

| Gegenstand | Gewicht | Preis |
|---------------------------|---------|-------|
| Geldbeutel, Leder | 1 | 1 H |
| Gürteltasche, Hartleder | 4 | 4 H |
| Tuchbeutel (5 Stein) | 15 | 4H |
| Lederranzen (8 Stein) | 25 | 2 S |
| Lederrucksack (15 Stein) | 40 | 4 S |
| Tragesack (15 Stein) | 30 | 1S |
| Korb (20 Stein) | 80 | 4 S |
| Kiepe (20 Stein) | 80 | 7 S |
| Transportkiste (30 Stein) | 120 | 3 S |

| | | |
|-------------------------------------|-----|------|
| dito mit Eisenbändern | 200 | 8 S |
| Kleine Truhe (50 Stein) | 200 | 8 S |
| dito mit Eisenbändern | 320 | 12 S |
| mit Eisenbändern und Schloss | 360 | 25 S |
| Schmuckkästchen (3 Stein) | 40 | 2 S |
| mit Schloss | 45 | 15 S |
| Schachtel aus Birkenrinde (1 Stein) | 10 | 15 H |
| Lackdose (5 Unzen) | 1 | 2 S |
| Holzzeimer | 60 | 3 S |
| Flasche (2 Schänk), Ton, billig | 12 | 1 S |
| Bronze, besser | 50 | 8 S |
| Glas, teuer | 10 | 12 S |
| Glasphiole (3 Flux) | 4 | 5 S |
| Tontiegel (10Flux) | 10 | 5H |
| Salbendöschen aus Alabaster | 15 | 8S |
| Wasserfass (20 Maß) | 120 | 18 S |
| Wasserschlauch (5 Schänk) | 5 | 1 S |
| Trinkflasche (5 Schänk) | 8 | 2 S |
| Brotbeutel | 8 | 5 H |

SEILE UND KETTEN

| Gegenstand | Gewicht | Preis |
|--------------------------------|---------|-------|
| Schnur, pro Schritt | 0,5 | 5 K |
| Hanfseil, pro Schritt | 5 | 7 H |
| Tau, 2 Finger 0, pro Schritt | 12 | 15 H |
| Seidenseil, pro Schritt | 2 | 12 S |
| Fesselseil, Leder, pro Schritt | 10 | 1 S |
| Strickleiter, pro Schritt | 15 | 24 H |
| Dünne Kette, pro Schritt | 25 | 4 S |
| Schwere Kette, pro Schritt | 80 | 1 D |

SONSTIGER REISEBEDARF

| Gegenstand | Gewicht | Preis |
|---------------------------|---------|-------|
| Kletterhaken, 10 Stück | 50 | 5 S |
| Wurfhaken | 10 | 5 S |
| Angelhaken mit Schnur | 1 | 2 H |
| Kleines Fischernetz | 40 | 1 D |
| Hängematte | 80 | 13 S |
| Zeltplane, zwei Personen | 300 | 2 D |
| Zeltboden | 80 | 8 S |
| Zeltstangen (2 Stück) | 120 | 3 S |
| Vierpersonenzelt | 900 | 5 D |
| Wolldecke | 60 | 2 S |
| Fellgefütteter Schlafsack | 80 | 1 D |
| Schneeschuhe | 60 | 12 S |
| Nivesische Skier | 60 | 18 S |

KLEIDUNG

Die folgenden Preise gelten, wenn nicht anders angegeben, für Kleidung 'von der Stange' und aus einfachen Materialien (in der Regel Wolle); Maßanfertigungen kosten etwa das Doppelte, ungewöhnliche, aufsehenerregende oder nach neuester Mode gehaltene Schnitte noch mehr. Gebrauchte Kleidung ist zu drei Vierteln des angegebenen Preises erhältlich. Billige Tuche (siehe unten) senken den Preis auf die Hälfte (es gibt jedoch weder gebrauchte Kleidung noch Maßanfertigungen aus billigen Tuchen), bessere Tuche steigern den Kleidungspreis um 25 %, teure Stoffe verdoppeln und luxuriöse Tuche verfünffachen ihn. (Zur Berechnung des Gewichts können Sie annehmen, dass Leinen drei Viertel des Gewichtes von Wolle erreicht, Bausch die Hälfte und echte Seide sogar nur ein Drittel, leichte Leder, schwere Wollstoffe oder Brokate dagegen das anderthalbfache Gewicht.) Wer es sich leisten kann, putzt seine Kleidung zudem mit Zierrat heraus: Borten und Stickereien heben den Preis je nach Ausmaß, Kunstfertigkeit und Art der verwendeten Fäden um 25 % bis 100 %, Muster und Drucke ebenso. Ein Besatz (etwa mit Pelz, Plüsch oder Spitze) der gleichen Preisstufe wie der

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

Gewandstoff steigert die Kosten des Kleidungsstücks um 50 %, jede Stufe darüber hebt die Kosten um eine Kategorie. Eine vollständige Fütterung mit Fellen oder Pelzen der gleichen Preiskategorie wie der Gewandstoff steigert die Kosten um eine Preiskategorie (und das Gewicht um 50 %). In ähnlicher Weise werden auch Schuhe gerne mit auffälligen Absätzen, Spannen oder Spitzen verziert.

Wenn Sie es lieber einfach halten wollen, können Sie davon ausgehen, dass ein vollständiger Satz *einfacher Kleidung* (deren genaue Zusammenstellung je nach Region variiert) etwa 2 D kostet (und 150 Unzen wiegt), in *winterfester* Ausführung 3 D (bei 250 Unzen Gewicht), *wetterfeste* Reisekleidung kostet 5 Dukaten (bei 250 Unzen; in Winter-Ausführung 7 D/350 U.).

| Gegenstand | Gewicht | Preis |
|------------------------------|---------|-------|
| Wollstrümpfe | 4 | 3 H |
| Seidenstrümpfe | 2 | 12 S |
| Lendentuch | 8 | 1 H |
| Brusttuch | 8 | 1 H |
| Unterhosen/Bruche | 20 | 2 S |
| Nachthemd, Leinen | 15 | 1 S |
| Unterkleid, Leinen | 20 | 1 S |
| Schnürmieder | 25 | 2 S |
| Korsett, Fischbein und Seide | 35 | 6 D |
| Hemd/Bluse | 15 | 8 H |
| Weste | 25 | 2 S |
| Jacke/Wams | 40 | 2 S |
| Wappenrock | 30 | 2 S |
| Hose | 30 | 1 S |
| Rock | 45 | 1 S |
| Belhanker Röckchen, Bausch | 15 | 4 S |
| Kleid | 60 | 2 S |
| Horasisches Ballkleid, teuer | 60 | 5 D |
| Tunika, Leinen | 30 | 1 S |
| Burnus oder Kaftan | 50 | 2 S |
| Kutte | 80 | 2 S |
| Magierrobe, Taft | 120 | 6 D |
| Kapuzenumhang, lang | 80 | 4 S |
| Mantel oder Schaub | 60 | 3 S |
| Kusliker Kurzmantel | 50 | 2 S |
| Balioher Wachsmantel | 70 | 6 S |
| Nivesischer Anaurak | 120 | 2 D |
| Kapuze/Gugel | 15 | 8 H |
| Wollmütze / Filzkappe / Fez | 3 | 2 H |
| Fellmütze | 30 | 3 S |
| Kopftuch / Haube, Leinen | 3 | 5 H |
| Stirnband | 2 | 5 H |
| Barett | 4 | 1 S |
| Federhut mit breiter Krempe | 15 | 3 S |
| Turban | 30 | 4 S |
| Schal, Wolle | 4 | 2 H |
| Halstuch, Seide | 2 | 4 S |
| Schleier, feinste Seide | 0,5 | 2 D |
| Taschentuch, Leinen | 2 | 1 S |
| Maske aus Tuch | 5 | 3 S |
| Ledergürtel | 8 | 2 S |
| Seidenschärpe | 4 | 1 D |
| Lederschürze mit Taschen | 40 | 5 S |
| Wollfäustlinge | 4 | 3 H |
| Lederhandschuhe | 6 | 3 S |
| Stulpenhandschuhe | 25 | 8 S |
| Strohschuhe, billig | 25 | 3 H |
| Sandalen | 30 | 6 H |
| Lederschuhe | 40 | 2 S |
| Leichte Stiefel | 75 | 9 S |
| Schwere Reiterstiefel | 100 | 2 D |
| Stulpenstiefel | 100 | 3 D |

TUCHE

Billige Tuche sind meist einfache Wollstoffe wie die Nivesendecken (Karenwolle) oder die grobe Schafwolle der Thorwaler (auch als Strickware), aber auch Hanftuche und billiger Filz, der keine lange Haltbarkeit aufweist.

Einfache Tuche sind einfache Leinen (Grobleinen) wie das Tulamidentuch oder schwere Wollstoffe wie das darpatische Fischgrättuch.

Bessere Stoffe bestehen aus beständigem Segeltuch (Flachs), weicher Phraischaf-Wolle (Roab-Wolltuch), Kamelhaartuch, Barchent (ein Leinen-Baumwoll-Mischgewebe), Wachtuch (gewachste Baumwolle) oder Bausch (weiche Baumwolle).

Als **teure Stoffe** gelten Kusliker Leinen und Belhanker Linnen (Feinleinen), Elfenbausch (schönste Naturfarben, sehr weich oder als Loden), Zwergenfilz, wasserfester Woll-Loden, Garetischer Samt (mehrlagige, gebürstete Baumwolle), Plüsch (wie Samt, nur ungeschoren), Schwindel- oder Halbseide (aus der Mirhamer Seidenliane, oft fälschlich als echte Seide verkauft, bei schlechter Verarbeitung schwach giftig) und die vielfarbigen, handgeknüpften Tulamidenteppiche.

Luxuswaren dagegen sind Seide (von Seidenspinnen, aus Südaventurien; nominell alfanisches Monopol), Taft (schwere und steife Seide in Leinenverarbeitung), Damast (Seidenstoffe mit eingewebtem Muster), Dröler Spitzen (Klöppelware, Flachs), aulischer Tüll (Klöppelware, Bausch) und liebeldische Brokatstoffe (Seide mit Metallfäden) sowie Atlas (Satin; sehr feines, glattes und strukturloses Gewebe aus Bausch oder Seide), der zumeist aus dem Guldland kommt, und die käuflich nicht zu erwerbende Koboldseide (irisierende Farben, kühlt im Sommer, wärmt im Winter wie ein Pelz).

Einfache Farben – von Waid (blau), Krapp (rot), Henna (orange), Gelbkraut oder Färberdistel (gelb), Galläpfeln und Eisenschliff (schwarz) – kosten keinen Aufschlag, bleichen jedoch rasch aus; **beständige Farben** – Hesindigo (tiefblau), Chorhoper Tinte und Ruß (schwarz), Lotos (gelb, blau, rosa, rot), Scharlachwurzeln und Rosenholz (rot), Safran (gelb) oder gar Purpur – sind dagegen gleichermaßen kostbar wie begehrt und heben den Preis um eine Kategorie (mindestens auf teuer, höchstens auf Luxus).

HÄUTE, FELLE UND PELZE

Als billig gelten Ratte, Stinktier, Hund und Ziege, als einfach Häute und Felle von Schaf (Lammfell), Rind, Wildkatze, Gebirgsbock und Dachs. **Besser** sind die Häute von Maultier, Esel, Pferd, Meerkalb und Seetiger, das Gefieder eines Saphir-, Regenbogenoder Goldfasans, Roten Marans oder Nachtwindes (schwarz), Vielfraß- und Affenfell sowie Biber-, Maulwurf-, Marmelotier- und Kaninchenpelze (letztere meist braun vom Riesenlöfller, aber auch rotbraun bis grellrot vom Rotpüschel, silbrig glänzend vom bornischen Silberbock). **Teuer** dagegen sind Firunshirsch, Blutrochen, Straußen-, Paradiesvogel- und Wüstengalanfedern, Wolfspelze, Bärenfelle, Firnluchs (weißsilbern), Rotfuchs, Seeotter (besonders feines Haarkleid) und Kaiserhörchen (Feh; weiß, rot, grau). **Luxusware** sind fast alle 'Trophäen' wie Löwe, Tiger, Jaguar, Khömgepard, Panther, Firunsbär und Schneclaurer, das Fell eines weißen Firnyaks sowie die Pelze von Zobel (dunkelbraun), Silberfuchs (silbrig bis blau), Nerz (rotbraun, als 'Boronsnerz' schwarz) und Hermelin (Winterfell, weiß), die in bester Qualität von den Firneltern kommen. Zu be-

achten ist, dass alle Edelpelze (Fuchs, Feh, Hermelin, aber auch Jaguar) von Adel und Rittertum als Standeszeichen beansprucht werden und ihre Verwendung daher in vielen Gebieten Aventuriens strengen Kleidervorschriften unterliegt.

LEDER

Einfache Lederarten stammen von Schaf und Schwein, bessere sind diejenigen von Ziege, Meerkalb (Robbenleder), Rind und Karen, teure hingegen Kalbsleder, Wildleder (von Elchen, Rehen, Hirschen etc.), Schwerleder (von Auerochs, Büffel, Elefant, Mammot, Wollnashorn etc.) und Reptillleder (einige Schlangen, Fisch- oder Flugechsen, Eidechsen und Krokodil); als ausgesprochene **Luxusware** gelten das feuerfeste Iryanleder (meist Echse, im Sumpf gesäuert), Schlangenleder von Boronsotter (schwarz), Noralec-Otter (dunkelgrün-braun bis hellgrün-gelb gescheckt), Guldenschlange (goldfarben) und Blutotter (rot) sowie die eher schon im Bereich magischer Paraphernalia anzusiedelnden Schuppen eines Drachen oder gar eines Basilisken.

METALLE

Die folgenden Preise (jeweils pro Stein) gelten für alchimistisch reinste Metalle bzw. Legierungen; etwas 'unsauberere' Münzmetalle sind für etwa 80 % bis 90 % des Preises erhältlich, handwerklich nutzbare 'Gebrauchsmetalle' für etwa 70 % bis 80 %. *Katzengold* (Pyrit, 5 S), *Eisen* (8 S), *Nickel* (8 S), *Blei* (1 D), *Neckkupfer* (1 D), *Kobalt* (15 S), *Kupfer* (3 D), *Zinn* (3 D), *Bronze* (4 D), *Messing* (4 D), *Zwergengold* (4 D), *Meteoriten* (meist schwarz, 5 D), *Antimon* (7 D), *Banchaber Blende* (Zink, 7 D), *Wismut* (8 D), *Silber* (25 D), *Elektrum* (Gold-Silber-Legierung, 30 D), *Orichalcum* (türkis schimmernd, 30 D pro erbsengroßer Perle), *Gold* (50 D), *Toschkrit* (Zwergensilber, 50 D), *Mondsilber* (Platin, 75 D), *Quecksilber* (75 D), *Angrak* (Zwergengold, 80 D), *Unmetalle* (Hölleneisen, Narrenglas, Krakensilber u.a., dämonischen Ursprungs, mind. 100 D), *Mindorium* (Schlangenglanz, regenbogenfarben, 200 D), *Arkanium* (Marboblei, grauweiß, 2.000 D), *Endurium* (Schwarzstahl, 15.000 D), *Titanium* (Zeitenblende, silbrig-hell, 200.000 D).

Bedenken Sie jedoch, dass die Metalle um so schwerer zu bekommen sind, je teurer sie sind – so wird Arkanium in Unzen, Titanium nur in kleinen Skrupelmengen gehandelt. Mehr zu den Eigenschaften der gewöhnlichen und magischen Metalle erfahren Sie in **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**.

BAUMATERIALIEN

Billige Baumaterialien sind einfache, lokal vorkommende Hölzer wie Fichte und Kiefer bzw. Tanne (in Nordaventurien) und Brabaker Rohr (in Südaventurien) sowie Kies und Lehmziegel (die fast immer nahe der Baustelle gebrannt und nicht transportiert werden), **einfache** sind Chababischer Klinker (glasige Ziegelart), Kalkstein, Sandstein und lokal vorkommende Feldsteine (flach für Straßen, grob behauen für den Hausbau), **bessere** sind Granit, Basalt und Mergel sowie Bosparanien-, Zedern-, Pinien- oder Zypressenholz, teure Marmor aus dem Raschtulswall (grün, grau), den Eternen und Hohen Eternen (rosa, weiß) oder dem Eternen Schwert (rot, schwarz) sowie Steineichenholz (feuer- und wasserbeständig) und Rosenholz (Palisander, Edelholz mit Rosengeruch), während Alabaster (weiß, durchscheinend, für viele Tulamiden tabu), Koschbasalt (tiefgrau, mit schimmernden Einschlüssen, leicht antimagisch) und Opalit (Blaustein) aus den Salamandersteinen

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

zu den **luxuriösen** Baumaterialien zählen, ebenso wie Tiik-Tok-Holz (sehr leicht, harzarm und kaum brennbar) und die Intarsienhölzer Blutulme, Mahagoni und Ebenholz, außerdem fade (grün, nur auf Altoum auch rosa) und der scharfkantige Obsidian (Vulkanglas, schwarz, auf Pailos auch Roter Obsidian), die eigentlich für Statuen und kleinere Objekte verwendet werden.

SCHMUCKSTEINE

Preise pro Karat für ungeschliffene/ungeschnittene Steine; handwerklich gut verarbeitet doppelter (Rundschliff) bis fünffacher (Brillantschliff) Preis. Zur Abschätzung der Größe können Sie annehmen, dass ein daumennagelgroßer Stein etwa 10 Karat besitzt. *Speckstein* (weiß, rot, braun, 1 K), *Obsidian* (schwarz, 1 H), *Mondstein* (weiß, glasig, 12 K), *Onyx* (schwarz-weiß gebändert, 13 K), *Baryt* (farblos bis grau, 14 K), *Malachit* (dunkelgrün gebändert, 14 K), *Amethyst* (violett bis purpur, 15 K), *Achat* (rot, grau, braun und grün gebändert, 16 K), *Türkis* (grünblau, 16 K), *Karneol* (blutrot, 17 K), *Bergkristall* (klar, 19 K), *Aquamarin* (blau, 2 H), *Ros Quarz* (rosa, 2 H), *Chrysopras* (apfelgrün, 23 K), *Aventurin* (grünlich, 25 K), *Rauchquarz* (dunkelbraun, 25 K), Magnetit (metallisch schwarz, 26 K), *Turmalin* (farblos bis schwarz, oft mehrfarbig, 3 H), *Koralle* (rot, 5 H), *Meerschaum* (hellgrau, -rot oder -gelb, 5 H), *Roter Obsidian* (5 H), *Granat* (farblos bis braun, 8 H), *Lapislazuli* (azurblau, glasig, 17 H), *Coelestin* (zart bläulich, 18 H), *Grüne Jade* (2 S), *Topas* (farblos bis himmelblau, glasig, 2 S), *Opal* (milchig, 22 H), *Feueropal* (rotschillernd, 25 H), *Rosa Jade* (4 S), *Perle* (7 S), *Bernstein* (goldgelb, 9 S), *Zirkon* (farblos, glänzend, 9 S), *Smaragd* (Emerald, grün, 11 S), *Saphir* (tiefblau, 12 S), *Rubin* (Almadin, rot, 14 S), *Diamant* (Adamant, klar, 15 S).

SCHMUCK

Die folgenden Preise gelten für einfachen Silberschmuck. Goldschmuck ist etwas schwerer und kostet das Dreifache, Messing- oder Bronzeschmuck ist ebenfalls etwas schwerer, kostet jedoch nur 1/3 des angegebenen Wertes. (Schmuckstücke oder Statuetten aus Elfenbein kosten genauso viel wie ihre Gegenstücke in Silber, Waren aus Perlmutter oder Bein schneiden etwa die Hälfte.) Dazu kommen noch die Kosten für eventuell eingesetzte Schmucksteine. Gute Verarbeitung und aufwendige Verzierungen heben wie üblich die Preiskategorie.

| Gegenstand | Gewicht | Preis |
|------------------------------------|---------|-------|
| Ring | 0,5 | 3 S |
| Ohr링 | 0,2 | 3 S |
| Armreif | 10 | 6 D |
| Stirnreif | 8 | 2 D |
| Spange oder Fibel | 1 | 6 S |
| Gewandknopf | 0,2 | 3 S |
| Halskette | 0,5 | 5 S |
| Amulett | 2 | 4 S |
| Fächer, Elfenbein und Seide, teuer | 5 | 8 S |
| Schmuckkamm, Perlmutter, teuer | 5 | 15 S |

KÖRPERPFLEGE

| Gegenstand / Leistung | Gewicht | Preis |
|---------------------------------|---------|-------|
| Seife | 20 | 2 H |
| Bade-/Salböl | 10 | 2 S |
| Rasiermesser | 10 | 12 S |
| Holz-kamm | 5 | 1 H |
| Kamm aus Albenkristall, biegsam | 4 | 4 D |
| Bürste | 10 | 5 H |
| Schwamm | 5 | 12 H |

| | | |
|-----------------------------|---|-----|
| Nagelfeile | 2 | 3 S |
| Schminke, Puder (Sortiment) | 2 | 1 D |
| Lippenrot | 1 | 2 S |
| Parfüm | 1 | 3 D |
| Räucherwerk | 1 | 1 D |
| Tätowierung | - | 1 D |

SCHREIBWAREN

| Gegenstand | Gewicht | Preis |
|---------------------------|---------|-------|
| Schreibkreide | 1 | 1 H |
| Schiefer-tafel | 20 | 2 S |
| 10 Gänskeie, Griffel | 1 | 4 S |
| Federmesser | 5 | 3 S |
| Pinsel (3 Stück sortiert) | 6 | 6 S |
| Kohlestifte (5 Stück) | 2 | 5 H |
| Tinte / Tusche | 4 | 2 S |
| Siegelstock | 5 | 5 S |
| Siegelwachs (1 Stange) | 4 | 5 H |
| Pergament (10 Blatt) | 1 | 12 S |
| Papier (10 Bögen) | 3 | 2 S |
| Schriftrolle (2 Schritt) | 30 | 40 S |
| Tagebuch, Papier | 20 | 35 S |
| Messinglineal | 8 | 3 S |
| Zirkel | 4 | 15 S |

FEINMECHANIK, OPTIK

| Gegenstand | Gewicht | Preis |
|--------------------------------|---------|-------|
| Vorhängeschloss | 15 | 4D |
| Tür-/Truhenschloss | var. | 2 D |
| Spieluhr | 8 | 40 D |
| Handspiegel, poliertes Messing | 20 | 12 S |
| Handspiegel, versilbertes Glas | 15 | 5D |
| Brenn-glas | 4 | 4 D |
| Lupe | 5 | 8 D |
| Fernrohr | 50 | 70 D |
| Himmelsfernrohr | 160 | 250 D |
| Brille | 3 | 25 D |
| Stundenglas | 10 | 3 D |
| Stundenkerze | 5 | 8 S |
| Sonnenuhr | 40 | 1 D |
| Täschenuhr, sog. Vinsalter Ei | 15 | 80 D |
| Südweiser in Gehäuse | 40 | 8 D |
| dito als Pendel | 10 | 2D |
| Hylailier Dreikreuz | 30 | 3 D |
| Quadrat | 30 | 7 D |
| Astrolabium | 120 | 25 D |
| Orbitarium | 400 | 500 D |
| Abakus | 20 | 1 D |
| Addiermaschine | 120 | 200 D |
| Zinns-pindel | 160 | 600 D |

SPIELZEUG, DEKORATION, RAUCHBEDARF

| Gegenstand | Gewicht | Preis |
|-------------------------------------|---------|-------|
| Stoffpuppe | 10 | 5 H |
| Zinnsoldat | 1 | 1 S |
| Steckenpferd | 40 | 2 S |
| Würfel, Bein (3 Stück) | 1 | 2 S |
| Spielkarten (Satz), bedruckte Pappe | 10 | 5S |
| Jonglierbälle (3 Stück) | 20 | 15 H |
| Brettspiel, Holz | 40 | 8 S |
| Teppich, pro Rechtschritt | 160 | 2 D |
| Statuette (1 Spann), Silber | 15 | 3 D |
| Kristallkugel | 60 | 30 D |
| Gemälde, Öl auf Leinwand | 60 | 7D |
| Banner | 60 | 15S |
| Tabakspfeife, Holz | 5 | 5 S |
| Meerschaumpfeife | 4 | 1 D |
| Wasserpfeife | 40 | 2 D |
| Tabakdose, Silber | 2 | 3 S |

MUSIKINSTRUMENTE

| Gegenstand | Gewicht | Preis |
|------------------------------|---------|-------|
| Holzflöte | 8 | 2 S |
| Beinflöte | 10 | 2 D |
| Silberflöte | 30 | 15 D |
| Horn/Fanfane | 40 | 7D |
| Zwergischer Pfeifenbalg | 80 | 10 D |
| Trommel, Dabla | 20 | 1 D |
| Söldnertrommel | 80 | 2 D |
| Schellen, Glöckchen, Zimbeln | 1 | 2 S |
| Glockenspiel | 120 | 10 D |
| Handharfe, Leier | 40 | 10 D |
| Drehleier | 80 | 15 D |
| Laute, Bandurria | 80 | 15 D |
| Standharfe | 300 | 35 D |
| Spinett | 4.000 | 300 D |

ALCHIMISTISCHE STOFFE

Übliche alchemistische Verbrauchsmaterialien (Preise jeweils pro Stein, wenn nicht anders angegeben); *Al-raume* (in Alkohol eingelegt, 8 S pro Stück), *Brand-öl* (16 D), *Brodem* (sondert giftige rötliche Dämpfe ab, 6 D/Schank), *Erdharz* (Asphalt, 2 D), *Federndes Zerrharz* (15 S/Unze), *Henna* (6 D), *Holz-kohle* (je nach Holzart 2 H bis 10 S), *Königswasser* (löst Gold und Mondsilber, 30 D), *Leinöl* (4 S), *Mastix* (Harz zur Behandlung von Wundverbänden, 2 S/Unze), *Orazal-Kleber* (5D/Unze), *Pech* (2 D), *Pottasche* (3 D), *Rauchendes Braunol* (Nitrol, 12 D), *Reiner Alkohol* (5 D), *Salbenfett* (3 D), *Salzsäure* (10 D), *Schwefel* (rein, 25 D), *Schwefelquell* (5 S/Schank), *Schwefelsäure* (Vitriol, 6 D), *Schwefliger Orazal* (Konservierungsmittel, 8 D/Unze), *Steinöl* (15 D), *Unauer Salzlake* (5 D), *Zwergen-kohle* (Steinkohle, 4 S), *Zwiedestillat* (zweimal destilliertes Wasser, 3 D).

HEILKRÄUTER, JEWEILS PRO PORTION

(W) – hilft gegen Wunden, (G) – gegen Gifte, (K) – gegen Krankheiten, (P) – schützt vor Parasiten, (A) – Aufputzmittel (verbessert Eigenschaften und Fertigkeiten).

| Sorte | Preis (Endprodukt) |
|-----------------------------|--------------------|
| Arganwurzel (W) | 17 D |
| Atanax (K) | 10 D |
| Atmon(A) | 18 D |
| Belmart (K) | 4 D |
| Bleichmohn (K, A) | 7 D |
| Carlog (A) | 4 D |
| Chonchinis-Salbe (W) | 7 D |
| Donf(K) | 4 D |
| Egelschreck (P) | 3 S |
| Finage (G, K) | 8 D |
| Gulmond(WA) | 4D |
| Hiradwurz (G) | 12 D |
| Joruga (K) | 8 D |
| Kairan (A) | 15 D |
| Kajubo (A) | 10 D |
| Klippenzahn (W, K) | 4 D |
| Lulanie (K) | 7 D |
| Menchalsaft (G) | 5 D |
| Mirbelstein (P) | 3 S |
| Neckerkraut (K) | 8 S |
| Nothilf, Blüten (G) | 30 D |
| Nothilf, Blätter (W) | 7 D |
| Olginwurz (K, G) | 50 D |
| Quinja (A) | 4 D |
| Rahjalieb, Verhütungsmittel | 1 S |
| Rote Pfeilblüte (W) | 10 D |
| Sansaro, Absud (K) | 6 D |
| Sansaro, Paste (P) | 3 D |

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

| | |
|-----------------------------------|------|
| Satuariensbusch (K) | 5 H |
| Talasin (A) | 7 D |
| Tharne (W) | 2 S |
| Thonnys (A) | 4 D |
| Traschbart (K) | 5 H |
| Ulmenwürger (W, K) | 3 D |
| Vierblättrige Einbeere, Trank aus | 15 D |
| Wirseikraut (W) | 5 D |
| Wundpulver | 5 S |
| Xordai (K) | 14 D |
| Yagannuss (A) | 3 D |
| Zwölflblatt (K) | 2 D |

GIFTE

Die mit einem „!“ versehenen Gifte sind in den meisten Gegenden strengstens verboten; allein auf ihren Besitz stehen drakonische Strafen.

| Sorte | Preis |
|-----------------------------|-------|
| Angstgift | 25 D |
| Arachnac | 5 D |
| Arax | 35 D |
| Bannstaub | 250 D |
| Boabungaha! | 250 D |
| Drachenspeichel | 30 D |
| Eitriger Krötenschemel | 15 D |
| Feuerzunge | 25 D |
| Goldleim | 30 D |
| Gonede! | 70 D |
| Halbgift | 60 D |
| Kelmon | 25 D |
| Kukris! | 90 D |
| Mandragora | 3 D |
| Morfugift | 12 D |
| Omrals! | 80 D |
| Purpurbliß! | 300 D |
| Samthauch! | 20 D |
| Schlafgift | 35 D |
| Schleimiger Sumpfknoterich! | 50 D |
| Schwarzer Lotos! | 100 D |
| Shurinknolle! | 70 D |
| Sunsura! | 90 D |
| Tinzal! | 40 D |
| Tulmadron! | 200 D |
| Wurara | 15 D |

NAHRUNGSMITTEL

Alle Nahrungsmittelpreise pro Stein.

Fleisch, billig (2-5 H): Ratte, zähes Fleisch, Knochen und Saure Wurst (Fleischabfälle in Essig)

Fleisch, einfach (6-9 H): Schwein und Ziege (beides auch als Dörrfleisch), Hammelfleisch (geselcht), Stülze, Esel (meist mit Knoblauch), Maultier, Pferd (tabu für Rahjagläubige), Riesenlöfler, Huhn, Dauerwurst (minderes Fleisch, eingekocht)

Fleisch, besser (1-2 S): Rind, Schaf, Gans, Truthahn, Pökelfleisch (meist Rindfleisch), Schweinespeck, Schinken, Schmalz, Pemmikan (gemahlenes Fleisch, zumeist vom Karen)

Fleisch, teuer (3-5 S): Wildbret wie Wildschwein, Antilope oder Hirsch, Sikrami (gewürzte Hartwurst), Wildgeflügel wie Wachtel, Fasan, Rebhuhn, Trappe, Ente oder Auerhahn, Exoten wie Strauß, Affe oder Kamel

Fleisch, Luxus (ab 6 S): ausgemachte Delikatessen wie geräucherter Bärenschinken aus dem Bornland, Liebfelder Purpurmeisen oder die sündhaft teuren Koschammernzungen

Fisch, billig (1 H): Tintenfisch und andere Efferdsfrüchte (Muscheln, Seesterne, Seeigel etc.), Zackenmakrele, Stockfisch (luftgetrocknet, meist Hering)

Fisch, einfach (2-9 H): Krabben, Garnelen, Hammerhai, Plattfische (Preambut, Salzarele, Scholle), Räucherfisch, Pökelfisch (Seefisch, eingesalzen)

Fisch, besser (1-2 S): Wal (tabu für Swafnirgläubige), Thunfisch, Aal, Roter Krebs (ellenlang), Forelle, Angbarsch, Tobritze, Gnitze, Hecht

Fisch, teuer (3-5 S): Karpfen (Zuchtcarpfen), Feuerkopf, Elbenlachs, Bodirsalm

Fisch, Luxus (ab 6S): Austern, Blauer Pailoshammer, Ikra (Rogen des Bornstör) und Neunaugenrogen. Im Zentrum des Kontinents gilt aller Seefisch als Luxuspeise (und ist zwei Kategorien teurer anzusetzen).

Sonstige Nahrungsmittel, billig (3-9 K): Hafer, Dinkel, Fladenbrot (Hafer/Wildgetreide, ungeschrotet), Schaf- und Ziegenmilch, Baburiner oder Mohrrüben, Rettich, Bohnen, Kohl, Kürbisse, Troll- und Mostbirnen (sauer), Pflaumen, Quitten, Süßholz

Sonstige Nahrungsmittel, einfach (1-5 H): Gerste, Roggen, Hirse, Hopfen, Sauerteigbrot (Roggen), Schwarz- und Graubrot, Zwieback (Weizenschrot, geröstet), Eier, Kuhmilch, Butter, Quark, Schafskäse, Hartkäse, Reibekäse (Kuhmilch), Erbsen, Linsen, Porree, Lauch, Zwiebeln, Gurken, Salat, Sauerkraut, diverse Speisepilze, Apfel, Birnen, geröstete Kastanien

Sonstige Nahrungsmittel, besser (6-9 H): Weizen, Reis, Weizenbrot, Reisbrot, Nudeln, Weichkäse (Kuhmilch, Schimmel- oder Schmierkäse), Ölfrüchte (Oliven, Raps, Sesam, Mohn etc.), Erdbeeren, Kirschen, Brombeeren, Datteln, Feigen, Walnüsse, Hefekuchen

Sonstige Nahrungsmittel, teuer (1-5 S): Mais, Kartoffeln (noch vor einigen Jahrzehnten eine exotische Delikatesse; im Bornland und in Weiden nur noch Kategorie besser), Straußeneier, Stutenmilch, Edelkäse wie Sembeiquast (Hartkäse, ehemals Spezialität Warrunks) oder Vendraminer (salziger Weichkäse mit würzigem Duft, Horasreich), Paprika, Trauben, Rosinen, Mandelpflaumen, Amarellen (Sauerkirschen), Aprikosen, Pfirsiche, Melonen, Mandeln, Honig, Zuckerbrot (Weizen), arabisches Früchtebrot, Gewürz- oder Honigkuchen, kandierte Früchte, eingelegte Früchte (Rum, Obstgeist), Lakritze, Karamel

Sonstige Nahrungsmittel, Luxus (ab 6 S): Tomaten, Perain-Äpfel (Zitrusfrüchte), Bananen, Merach-Bereen (Süßer Tod, zuckersüß, aber tödlich in Verbindung mit Alkohol), Zuckerstangen, Sahne- und Marzipantorten

Reiseproviand, einfach (4 H und 60 Unzen pro Tag): ein Laib Brot, etwas Käse oder Wurst oder 3 Eier, als Abendessen Suppe aus Bohnen, billigen Küchenkräutern, Salz, Fett, dazu eine Speckeinlage, dazu Kräutertee zum Aufbrühen

Reiseproviand, besser (1 S und 60 Unzen pro Tag): ein Laib Weißbrot, etwas Hammelfleisch oder Schweinebraten oder ein halbes Hühnchen, als Abendessen etwas Frischfleisch oder -fisch, Salz und Küchenkräuter, dazu Kräutertee, Honig oder Zucker zum Süßen

Reiseproviand, teuer (ab 4 S und 2 Stein pro Tag): ein Laib Weißbrot, ein Stück Honigkuchen, etwas Schinken oder Gänsebraten, als Abendessen Kartoffeln oder Rinderbraten oder Lachs, Salz und Küchenkräuter, dazu echter Tee, Zucker, Obst und Nüsse

Eiserne Portion (5 H und 1 Stein pro Tag): jeweils 10 Unzen Zwieback, Speck oder Hartwurst oder Dörrfleisch, Hartkäse und Suppen-Einlagen (getrocknete Bohnen, Salz und billige Küchenkräuter) ergeben einen haltbaren und kompakten Reiseproviand, allerdings mit geringem Wassergehalt.

Die genannten Zusammensetzungen sind ausdrücklich als Beispiele zu verstehen und variieren natürlich

nach Region (z.B. im Süden Reis statt Suppe). Bei durchschnittlicher Anstrengung verbraucht ein Held 4 Maß Wasser am Tag, von denen 1 Maß üblicherweise bereits mit der Nahrung aufgenommen wird (nur Eiserne Portionen fügen dem Körper keine nennenswerten Flüssigkeit zu). Im aventurischen Süden kann der Wasserbedarf für Nordländer und Elfen schnell auf 6 Maß am Tag ansteigen, so dass auf die Mitnahme ausreichender Flüssigkeitsmengen zu achten ist. Übrigens enthalten alle trinkbaren Flüssigkeiten (von hochprozentigen Schnäpsen einmal abgesehen) auch hinreichend Wasser; auf langen Reisen wird z.B. gerne Dünnbier (4 H und 4 Stein für 5 Maß) mitgeführt, da es länger frisch bleibt als gewöhnliches Wasser.

GENUSSMITTEL

Alle Preise jeweils pro handelsüblicher Portion (5 Schänk Getränk, Aufgüsse für 50 Schänk, eine Dosis eines Rauschmittels).

Genussmittel, billig (1-4 H): lokale Biere wie *Kwasetz* (bornländisches Sauerbrotbier), *Waskir-Bier* (dunkles, sehr starkes Dinkelbier), *Nordasker Weizen-gold* (hell) oder *Eslamsbräu* (obergäriges Gerstenbier), *Bitterwein* (geharzter Weißwein), *Kräutertee* (aus Blüten, Rinden etc.), *Knaster* (billiges Pfeifenkraut)

Genussmittel, einfach (5-15 H): *Ferdoker* (helles Bitterbier), *Zwergenbier* (obergäriges Hopfenbier), *Elenviner* (billiger Weiß- oder Rotwein), *Hyalilischer Seemost* (noch gärend), lokale *Beeren- und Frucht-schnäpse*, aromatische Teesorten wie *Rose von Fasar* und *Tulamidengold* (häufig geminz), *Grüner Tee*, *Mohacca* ('Starker Tobak', schwarzes Pfeifenkraut), *Methumis-Tabak* (mild, auch Schnupftabak)

Genussmittel, besser (2-9 S): *Aranischer Schlauchwein* (feiner Rotwein), *Yaquirtaler Madawein* (weiß), *Hornenfurter Lebensquell* (spritziger Rosé), *Sikramtaler* (trockene Rot- und Weißweine), *Ariwoerer Blut* (tiefroter Wein), *Goldfelsen Morgenrot* (schwerer, herber Rotwein), *Raschtulswaller* (schwerer Rotwein, blaue Trauben), *Dattelwein* (stark, süß), *Reiswein* (fast geschmacklos), *Maraskaner* (herber Weißwein), *Mohaska* (Beerenwein, sehr stark), *Bornländer Met* (Honig- oder Kirschein), *Bodiver Orkengalle* (halbgiftiger Eichenschnaps), *Meskinnes* (Hafer-Honig-Branntwein), *Balhoer Bärentod* (Roggen-Branntwein), *Ingerimms Donnerschlag* (Kartoffelschnaps), *Boran Hochland* (schwarzer Tee), *Sinoda-Pfeifenkraut* (herb), horasische *Cigarren* (Mohacca oder Methumis-Tabak), *Zit-habar* (Rauschkraut, meist in einer Wasserpeife geräucht), *Cheriacha* (Bunter Eunuch, versetzt in wohlige Lethargie), maraskanische *Rauschgurke* (kraftsteigernd, bewusstseinsstrübend), *Ilmenblau* (Alphana, beruhigend und leicht euphorisierend)

Genussmittel, teuer (1-4 D): *Rahjas Göttergabe* (exquisiter Rose, als Tharf in Rahja-Tempeln), *Bosparanjer* (feinster Schaumwein), *Blauer Punsch* (Rum, Tee und Zucker), *Premier Feuer* (klarer Rübenschnaps), *Offenbarung der Zwillinge* (Zuckerrohrum), *Trollzucker* (Obstbranntwein), *Bjaldorner Waldschrat* (Likör), *Chababische Weinbrände* (Rotfärbung und Rosenduft), *Valposella* (vierfach destillierter Quittenschnaps), *Kakao*, *Ongalo Hochland* (feinste Teauswahl), *Gulmondtee* (kraft- und ausdauersteigernd), *Samthauch* ('Scharlachkatze', Pollen des Schleichenden Todes, geschnupft, ekstatisches Delirium)

Genussmittel, Luxus (ab 5 D): *Mibelrohrtree* (konzentrationssteigernd, führt jedoch zur Mibelsucht), *Purpurnohn* (hochgradig suchterzeugend, Trugbilder und Glaubensverfall), *Boronwein* ('Elfenbeintraum', milchiger, nach Lakritze duftender Saft, Lethargie mit euphorischen Träumen), *Marbos Odem* (Blütenstaub)

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

des Weißen Lotos, geschnupft, starke Halluzinationen), *Wasserauschfrucht* (Rahjaikum, euphorisierend) und *Regenbogenstaub* ('Brücke nach Alveran', magisch schillerndes Pulver, in Wasser oder Wein aufgelöst, vollstündige Entrückung, ein enorm kostspieliges alchemistisches Präparat).

GEWÜRZE

Alle Preise pro Unze.

Gewürze, billig (1–5 K): Brunnenkresse, Kleiner Lauch, Kleiner Regenstock, Methumian, Petrasil, Zwiebel

Gewürze, einfach (6–9 K): Arangenschalen, Basilikum, Blauhimmelstern, Brabaker Wurzel (Zuckerholz), Datteln, Fenchel, Feigen, Gartenknoblauch, Gartenminze, Großer Lauch, Konch, Limonenschalen, Oliven, Salz, Scharlachkraut, Waldstern, Zuckerrübensirup

Gewürze, besser (1–9 H): Alanfanischer Pfeffer (feurig), Ahornsirup, Bodirbirne, Eberraute, Eibisch, Feuerkraut, Honig, Ingram, Kandis, Kokos, Krammetbeere, Kurkumer Nelkenöl (Safranersatz), Lakritze, Mandeln, Maraskanischer Pfeffer (rot), Paprika, Pfefferwurzeln, Praiosblumenöl, Süßmoos, Waldminze

Gewürze, teuer (1–9 S): Anval, Aranischer Pfeffer (mild), Benbukkel (Zimt), Drachenkräutlein, Falscher Güldenländer (beliebte Mischungen aus heimischen Gewürzen, als 'Mengbillaner Güldenländer' etc.), Gandelrohr, Kakao, Khunchomer Pfeffer (blumig), Löffelkraut, Lorbeer, Muskatnuss, Shadifnägeln, Vanille, Wilder Knoblauch, Winzlinge, Zuckerrohr, Zuckermuss

Gewürze, Luxus (ab 1 D): Güldenländer (Curry-Gewürzmischung), Mir-Theniok (vor allem für Gebäck und Lebkuchen) und Kurkum-Safran werden buchstäblich mit Gold aufgewogen.

NUTZ- UND HAUSTIERE

| Tier | Preis |
|-----------------------------|-------|
| Milchkuh | 12 D |
| Zuchtbulle | 50 D |
| Schaf | 6 D |
| Ziege | 15 S |
| Schwein | 3 D |
| Kaninchen | 3 S |
| Huhn | 8 H |
| Gans | 4 S |
| Ausgebildete Brieftaube | 3 D |
| Jagdfalke | 50 D |
| Jagdhund/Fährtenhund, Zucht | 20 D |
| Schoßhund, Zucht | 10 D |
| Allerwelthund, Mischling | 1 D |

PFERDE, ESEL UND MAULTIERE

Die Preise gelten jeweils für ein kräftiges und voll einsetzbares, aber *ungearbeitetes* Jungtier, wobei der erste Preis sich auf ein Tier in der Qualität der *ländlichen Vermehrung*, der Zweite auf ein Tier aus *gezielter Zucht* handelt.

Die Preise für *unerfahrene, erprobte, geschulte* Tiere erhöhen diese Preise (*ländlich/gezielt*) wie folgt:

Unerfahrene Tiere: 20 % bzw. 50 % über Grundpreis
Erprobte Tiere: 50 % bzw. 150 % über Grundpreis
Geschulte Tiere: in *ländlicher Ausbildung* nicht erhältlich, ansonsten das drei- bis zehnfache des Preises der gezielten Zucht, abhängig von Farbe, Stammbaum, Ausbildung und gezeigten Leistungen.

Alte Exemplare oder Schlachtvieh werden zu zwei Dritteln des Preises der *ländlichen Vermehrung* gehandelt. Die seltenen *Magierpferde* unter den Paavipony und Tulamiden sind nicht unausgebildet und unter dem Doppelten des angegebenen Preises erhältlich.

Die mit einem Stern (*) versehenen Tiere sind in Mittelaventurien ein ungewöhnlicher Anblick und nur zu einem deutlichen Aufpreis (wenn überhaupt) zu erwerben.

Weitere Informationen zur Ausbildung von Reitern finden Sie im entsprechenden Kapitel der *Zoo-Botanica Aventurica*.

| Tier | Preis (D) |
|-----------------------------|-----------|
| Elenviner Vollblut | –/50 |
| Goldfälscher | 50/75 |
| Grautier | 20/– |
| Langmähne* | 30/– |
| Maraskanpony | 45/– |
| Maultier / Maulesel | 25/40 |
| Mherwati | 25/40 |
| Nordmähne | 35/– |
| Orkpony* | 15/– |
| Paavipony* | 25/40 |
| Schwarzer Thaluser* | 25/50 |
| Shadif | –/150 |
| Svelltaler / Tobimora-Falbe | 40/60 |
| Teshkaler | 35/55 |
| Tralopper / Norburger Riese | 60/100 |
| Tulamide | 80/120 |
| Warunker Pferd | 40/80 |
| dito, Rahjaross (erprobt) | –/400 |

SONSTIGE REIT-, LAST- UND ZUGTIERE

Die Preise gelten jeweils für ein kräftiges und voll einsetzbares, aber *unerfahrenes* Jungtier. *Ungearbeitete* Tiere, sehr alte Exemplare oder Schlachtvieh sind zu zwei Dritteln des Preises zu haben. Die mit einem Stern (*) versehenen Tiere sind in Mittelaventurien ein ungewöhnlicher Anblick und nur zu einem deutlichen Aufpreis (wenn überhaupt) zu erwerben.

| Tier | Preis (D) |
|----------------------|-----------|
| Elch* | 40 |
| Elefant* | 200 |
| Kamah-Kamel* | 25 |
| Kamel oder Dromedar* | 70 |
| Rennkamel* | 110 |
| Karen* | 12 |
| Schlittenhund* | 15 |
| Schneedachs* | 20 |
| Strauß* | 35 |
| Zugochse, schwer | 40 |
| dito, leicht | 25 |

TIERBEDARF

| Gegenstand / Leistung | Gewicht | Preis |
|----------------------------------|---------|-------|
| Zügel und Zaumzeug | 80 | 1 D |
| Führhalter mit Strick | 60 | 2 S |
| Satteldecke | 40 | 1 S |
| Packsattel, klein | 600 | 3 D |
| dito, groß | 750 | 4 D |
| Packsatteltaschen (2 x 30 Stein) | 200 | 2 D |
| Reitsattel | 240 | 3 D |
| Satteltaschen (2 x 6 Stein) | 80 | 1 D |
| Gestehtsattel | 800 | 12 D |

| | | |
|---|-----------|-------|
| Rossharnisch | 2.000 | 500 D |
| Wappendecke für Streitross | 400 | 5 D |
| Reitgerte | 20 | 3 S |
| Sporen, einfach | 10 | 6 S |
| Hufeisen | 20 | 2 S |
| Stalldecke | 200 | 3 S |
| Striegelzeug | 60 | 2 S |
| Futterbeutel | 10 | 5 H |
| Futter Pony (mittl. Arbeitsbelastung) | 1 S/Woche | |
| Kraftfutter Streitross (mittl. Belastung) | 8 S/Woche | |
| Halsband und Leine, Leder | 20 | 1 S |
| Maulkorb | 30 | 6 S |
| Falknerhandschuh | 40 | 4 S |
| Falkenmaske | 15 | 8 S |
| Kleiner Vogelbauer | 80 | 15 S |

FAHRZEUGE

| Gegenstand | Preis |
|--------------------------------------|-------------|
| Hunde- oder Ziegenkarren | 8 D |
| Zweirädriger Karren | 18 D |
| Leiterwagen, einspännig | 25 D |
| Planwagen, zweispännig | 130 D |
| Stoerrebrandter, vierspännig | 300 D |
| Stoppenschivone, sechsspännig | 1.200 D |
| Kastenwagen, ein- oder zweispännig | 350 D |
| Einfacher Einspänner | 400 D |
| Zweispännige Kutsche | 500 D |
| Reisekutsche, vierspännig | 500 D |
| Sechser-Ferrara | 1.500 D |
| Streitwagen, vierspännig | 800 D |
| Rennkutsche, sechsspännig | 1.200 D |
| Hunde- oder Dachsschlitten | 50 D |
| Reiseschlitten, zwei- o. vierspännig | 100 D |
| Kaleschka, dreispännig | 900 D |
| Pferdesänfte | 60 D |
| Kanu | 60 D |
| Kleines Ruderboot | 120 D |
| Segelboot (6 Schritt lang) | 650 D |
| Segelschiff (Karavelle) | ab 10.000 D |

FAHRZEUGZUBEHÖR

| Gegenstand | Gewicht | Preis |
|-------------------------|---------|-------|
| Ersatzrad | ab 700 | 7 D |
| Deichsel | 2.000 | 5 D |
| Ochsengeschirr | 1.000 | 8 S |
| Hundegeschirr je Hund | 80 | 3 D |
| Blattgeschirr je Tier | 1.200 | 2 D |
| Kummetgeschirr je Tier | 1.500 | 8 D |
| Sänftengeschirr | 800 | 6 D |
| Zaum und Leinen je Tier | 150 | 15 S |
| Fuhrmannspeitsche | 40 | 25 S |
| Deichselfett | 80 | 3 S |
| Lederol | 40 | 4 S |
| Segeltuch | 300 | 12 D |

BODENPREISE

| Gegend | Preis pro Rechtschritt (S) |
|-------------------------------------|----------------------------|
| echte Wildnis | 0 |
| in zivilisiertem Gebiet | 1–2 |
| an einer Landstraße | 3–5 |
| in einem Dorf (bis 500 Ew.) | 5–20 |
| an einer Reichsstraße | 8–25 |
| in einer Kleinstadt (bis 1.000 Ew.) | 10–20 |
| in einer Stadt (bis 5.000 Ew.) | 40–100 |
| in einer Großstadt | 60–200 |
| Residenzstadt (Graf, Fürst) | + 20–100 |
| Gareth/Vinsalt/Al'Anfa | 100–1.000 |

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

BAUKOSTEN

Alle Baukosten verstehen sich unter Verwendung *ein-facher* Materialien (siehe Seite 29f.). Bei zwei genannten Preisen gilt der erste für das Erdgeschoss, der zweite für etwaige Obergeschosse.

| Bau | Preis (S) |
|---|-------------------|
| Bretterbau (je Rechtschritt) | 20/25 |
| Bohlenbau (je Rechtschritt) | 25/35 |
| Fachwerk (je Rechtschritt) | 40/50 |
| Lehmziegelbau (je Rechtschritt) | 50/60 |
| Steinbau (je Rechtschritt) | 75/100 |
| Keller (je Rechtschritt) | 100 |
| Haus als Wehranlage | Gesamtkosten x 2 |
| Haus mit Möblierung | Hausbaukosten x 2 |
| Pro Fenster (Läden/Ölpapier/Glas) | 50/80/300 |
| Hofmauer (2 Schritt hoch; je Schritt) | 25 |
| Palisade (2,5 Schritt hoch; je Schritt) | 40 |
| Wehrmauer (3 Schritt hoch; je Schritt) | 120 |
| Tor | 500 |
| Hofpflasterung (je Rechtschritt) | 10 |
| Brunnen (je nach Gelände) | 200-500 |

ZÖLLE UND ABGABEN

Beim Überschreiten einer Landesgrenze fallen *Zölle* an, ebenso an Brücken und Passstraßen.

Der *Zehnt* wird meist monatlich an einen Tempel abgeführt, der bei Bauern durch den Grundherrn, bei Handwerkern durch die Zunft oder Gilde festgelegt wird und ansonsten frei gewählt werden kann.

Steuern sind jährlich zu entrichten. Das Ausmaß und die Höhe der Abgaben schwankt stark nach Region. Neben die Forderungen des Landesherrn – meist Grundsteuer und Kopfsteuer – treten in Städten noch die Brand- und Bausteuer, die Mauersteuer und eventuell eine Kanalsteuer. Gefürchtet sind die *Sondersteuern*, die von manchen Herrschern immer wieder erhoben werden, um ihre Kassen zu füllen, und von denen nur Adel und Geweihtenschaft befreit sind. Nicht-Sesshafte (Gaukler, Glücksritter etc.) zahlen zwar keine Steuern, genießen aber auch nicht den Rechtsschutz eines Stadtbürgers.

| | |
|-------------------------------|--------------------------|
| Einfuhrzoll: vom Warenwert | 5–10 % |
| Grenzzoll: je nach Profession | 1 H–5 D |
| Brücken-oder Passzoll | 1K/Bein 1 H/Rad |
| Fährgebühr | 5 H/ Bein 15 H/Rad |
| Grundsteuer | 1 % des Grundstückswerts |
| Städtische Steuern | 1 % des Hauswerts |
| Kopfsteuer | 1 D/Jahr |

LÖHNE

Die im folgenden genannten Löhne gelten jeweils pro Tag oder mehrere Stunden dauerndem Auftrag. Angegeben sind übliche oder angemessene Löhne — der tatsächlich verlangte Preis richtet sich auch nach den Erwartungen des Anbieters (siehe die Vorbemerkung zur Preisliste). Sie können diese Preise auch benutzen, um das angemessene Entgelt für Auskünfte, Botengänge und Eilaufträge sowie die Höhe von Bestechungs- oder Schweigegeldern abzuschätzen. Aber auch der Sozialstatus des Zahlenden spielt dabei eine Rolle: Während man von einem 'vornehmen Herrn' allgemein ein großzügiges Trinkgeld erwartet, wird einer Standesgenossin häufig kostenlos Auskunft erteilt. Helden, die sich selbst um Anstellung oder Einkommen bemühen, sollten unbedingt die örtlichen

Gegebenheiten berücksichtigen und sich entweder arrangieren, d.h. bei den entsprechenden Autoritäten vorstellig werden und dort um Arbeit ersuchen, oder Vorkerkungen treffen, um unentdeckt zu bleiben. Gilden und Zünfte (und das gilt auch für die Magiergilden) schätzen es gar nicht, wenn jemand vor Ort die Preise verdirbt oder mit schlechter Ware und unzureichender Ausbildung den Ruf des Gewerbes schädigt, und sie haben dabei vielerorts das Recht (oder zumindest Macht und Einfluss) auf ihrer Seite.

Billige Arbeitskraft (1–9 H): Tagelöhnerin, Ruderer, Magd, Stallknecht, Schankgehilfin, Rattenfänger, Wäscherin, Flickschneider, Lehrling, Leichtmatrosin; bei festgestellten Arbeitern dieser Kategorie kommt der Dienstherr häufig nur für Verpflegung und Unterbringung auf — der Lohn wird dazu einbehalten und allenfalls ein geringes Handgeld gezahlt.

Einfacher Arbeiter (1–4 S): Handwerksgehilfe, Kammerzofe, Hausdiener, Köchin, Gastwirt, Hebamme, Barbier, Fuhrfrau, Fischer, ortskundige Führerin, Vollmatrose, Kräutersammlerin, Ausrufer, Geschichtenerzählerin, Hure (im Bordell), Gaukler, Söldner, Amtsschreiberin, Büttel

Qualifizierter Arbeiter (5–9 S): Handwerksmeisterin, Kartograph, Heroldin, Privatlehrer, Kurtisane, Akademieabsolvent, unerfahrene Edelhandwerkerin, Lotse, Steuerfrau, Verwalter, Zureiterin, Fechtlehrer

Hochqualifizierter Arbeiter (1–5 D): Baumeister, Apothekerin, Drucker, Hüttenkundige, Alchemist, Rechtsgelehrte, Medicus, Magierin, Kontorleiter, Kapitänin, Söldnerführer, bekannte Künstlerin, bekannte Gesellschafterin, Schwertmeister
Besonders angesehene Vertreter (hoher Sozialstatus) der o.g. Professionen werden eine Kategorie höher eingestuft.

In einigen Gegenden Aventuriens ist Sklavenhaltung erlaubt; der Kaufpreis eines *Sklaven* entspricht als Richtwert drei Jahren Lohn für einen Arbeiter, der dieselbe Arbeit tut.

| Leistung | Preis |
|---|--------|
| <i>Im Badehaus:</i> | |
| Bad | 8 H |
| Rasur o. Bartschnitt | 5 H |
| Einfache Frisur | 1 S |
| Behandlung (Wunde, Bruch, Zahnziehen) | 3 S |
| <i>In der Schmiede:</i> | |
| Pferd beschlagen (pro Huf) | 1 S |
| Waffe ausbessern | 25 H |
| Waffe reparieren (pro Probe) | 8 S |
| <i>Beim Medicus:</i> | |
| Diagnose einer Krankheit | 2 D |
| Behandlung (pro Besuch, ohne Kräuter) | 1 D |
| Chirurgischer Eingriff | 5 D |
| <i>In der Schreibstube:</i> | |
| Brief vorlesen | 3 H |
| Brief verfassen | 2 S |
| Buch kopieren (pro Foliantseite, o. Abb.) | 3 S |
| Beim Alchimisten: | |
| Alchimistische Analyse | 5-10 D |
| Heiltrank brauen | 10 D |
| Elixier brauen | 40 D |
| <i>In der Magieraakademie:</i> | |
| Für einen Zauberspruch ergeben sich die Kosten aus dem <i>Zauberfertigkeitwert</i> des Zauberdnen, den aufgewendeten <i>Asinralpunkten</i> und der <i>Komplexität</i> des Spruches: (ZfW x AsP x K) H | |
| Für jeden permanenten AsP | + 50 D |

IN DER TAVERNE

| Dienstleistung | Preis |
|-------------------------------------|-------|
| Sauberes Wasser, Krug | 1 K |
| Milch, Becher | 3 K |
| Kräutertee, Becher | 5 K |
| Tulamidentee, Becher | 2 H |
| Bier, Krug | 6 K |
| Landwein, Becher | 12 K |
| Besserer Wein, Becher | 6 H |
| Einfacher Schnaps, Becherchen | 6 K |
| Branntwein, Becherchen | 7 H |
| Grütze | 1 H |
| Einfache Brotmahlzeit | 2 H |
| Frischer Gemüse-Eintopf | 3 H |
| Einfaches Fischgericht | 5 H |
| Einfaches Fleischgericht | 7 H |
| Rinderkeule | 25 H |
| Pfannkuchen mit Kompott | 4 H |
| Strohsack im Schlafsaal | 2 H |
| Bett im Gemeinschaftszimmer | 6 H |
| Doppelzimmer | 5 S |
| Einzelzimmer | 3 S |
| Suite | 2 D |
| Pferd im Stall (mit Heu und Wasser) | 3 H |
| Bad im Zuber | 1 S |

MIETE

| Unterbringung | Monatsmiete |
|--|-------------|
| Schlafplatz in Absteige | 5 S |
| Kammer in Mietskaserne | 2 D |
| Zimmer in besserer Lage | 8 D |
| Große Wohnung | 15 D |
| Stadthaus | 25 D |
| Pferd in Mietstall (Krafftutter und Pflege)* | 5 D |
| Pferd in Scheune (mit Futter)* | 2 D |

*) jeweils Warunker bei mittlerer Arbeitsbelastung

REISE UND TRANSPORT

Für Reisen über Land und auf Flüssen als Richtlinie pro Person und 100 Meilen (inklusive Unterbringung und Verpflegung); Seereisen als Beispiele. Kurierdienste ebenfalls pro 100 Meilen.

| Reiseart | Preis |
|---|---------------|
| Karawane | 2 D |
| Fuhrwerk | 2 D |
| Reisekutsche | 3 D |
| Flusskahn, stromabwärts | 1 D |
| Flusskahn, stromaufwärts | 3 D |
| Flusskahn, Kabine | Preis x 3 |
| Seereise Havena-Kuslik (Hängematte) | 4 D |
| dito (Kabine auf Schnellsegler) | 25 D |
| Seereise Havena-Beilunk | 15–50 D |
| Pferdetransport | wie Passagier |
| Brief per Beilunker Reiter (100 Meilen) | 2 D |
| Brief mit anderem Kurierdienst (100 Meilen) | 8 S |
| Brief mit Postkutsche (100 Meilen) | 2 S |
| Brief per Handelszug (100 Meilen) | 8 H |

OPTIONAL: HELDENEINKÜNFTE

Meistens ist es besser, Helden nicht über reine Geldnot in ein Abenteuer zu zwingen, sondern ihre Neugier, Ehrgeiz und Abenteuerlust anzusprechen. Es spricht daher nichts dagegen, einen Helden mit einer festen Einkommensquelle zu versorgen, die es ihm erlaubt, nicht immer um Belohnungen feilschen zu müssen, weil Geld einfach nicht (mehr) so wichtig für ihn ist.

◆ Wenn ein Held zwischen zwei Abenteuern einer Arbeit nachgeht, können Sie das Entgelt anhand der auf Seite 33 genannten Löhne abschätzen. Die Angaben beziehen sich auf einen ortsansässigen, einigermaßen gut beleumundeten und hinreichend fähigen Vertreter der Profession (erfahrene Gesellen oder junge Meister; TäW 7–12). Vor Ort nicht bekannte oder notorisch unzuverlässige Arbeiter erhalten weniger, berühmte und angesehene Meister ihres Gewerbes (TäW 15 + oder überdurchschnittlicher SO) dagegen mehr.

◆ Wenn sich der Held nicht nur einen kleinen Dienst entlohnen lässt, sondern für einen oder mehrere Monate einer geregelten Tätigkeit nachgeht, bietet es sich an, ihm einfach einen der Profession angemessenen Lebensstil zuzugestehen: **Elend** (Billige Arbeitskraft), **Karg** (Einfacher Arbeiter) usw.

◆ Der Meister kann auch allen Helden einfach einen Lebensstil zuzugestehen, der ihrem (bei der Heldenerschaffung mit GP bezahlten) **Sozialstatus** entspricht. Das repräsentiert z.B. die Leibrente, die eine Ordenskriegerin von ihren Oberen, ein Adliger von seinen Verwandten, eine Kriegerin von einem dankbaren Dienstherrn oder ein Künstler von einem reichen Gönner erhält (meist mit **Verpflichtungen** verbunden).

LEBENSSTIL

Den verschiedenen Ständen und Schichten Aventuriens kann man durchaus auch entsprechende Lebensweisen zuordnen - und wenn sie auf das leidige Abstreichen einzelner Heller beim Tavernenbesuch verzichten wollen, bietet es sich sehr an, zur Vereinfachung ebenso wie zur Veranschaulichung alle Helden einen Lebensstil wählen zu lassen, dessen Kosten sie einfach monatlich (im Voraus!) entrichten. Größere Anschaffungen (Waffen, Rüstungen, Pferde, alchemistische Zutaten, Hausbau, Hochzeitsfeiern etc.) sind ausdrücklich nicht in diesen Summen enthalten. Das Bewirten eines Gastes für ein paar Tage fällt nicht weiter ins Gewicht; soll jedoch eine andere Person (meist der Ehegatte) dauerhaft auf dem gleichen Lebensstil unterhalten werden, erhöhen sich die monatlichen Kosten um etwa 40 % (was in ärmeren Haushalten dazu führt, dass die Familie mitverdienen muss). Ebenso mag es vorkommen, dass einzelne Helden in einem oder zwei Aspekten von einem vorgeschlagenen Lebensstil abweichen: In diesem Fall sollten Spieler und Meister gemeinsam festlegen, inwiefern sich die monatlichen Kosten ändern.

In den meisten Gegenden Aventuriens wird erwartet, dass jedermann ein standesgemäßes Leben führt - also den Lebensstil wählt, der seinem gesellschaftlichen Rang (**Sozialstatus**) entspricht. Für Abweichungen gelten folgende Richtlinien:

◆ Wer um einen Stand besser lebt als zu erwarten, erregt Aufmerksamkeit - und zwar meist je nach Neid oder Prunksucht seiner Umgebung durchaus positives Interesse: Er oder sie 'versteht zu leben', 'hat es reichlich' und wie man so sagt. Wer hingegen einen Grad unter seinen Verhältnissen lebt, der fällt eher negativ auf und gilt rasch als Geizhals oder Eigenbrötler.

◆ Wessen Lebensstil um zwei Grade vom Üblichen abweicht (egal ob zum Besseren oder Schlechteren), der ist hingegen verdächtig - man beginnt, von eklanterer geschäftlicher Unfähigkeit oder von dunklen, vermutlich illegalen Geldquellen zu munkeln.

◆ Mit einer Abweichung von drei oder mehr Gradenn macht man sich schlichtweg unmöglich: Wenn etwa ein Ritter das karge Leben eines Bauern führt, verliert er bei Standesgenossen und Untergebenen nahezu sämtlichen Respekt.

Welche Auswirkungen diese guten oder schlechten Meinungen konkret haben, ist dem Spielleiter über-

lassen (je nach Situation ist sogar der Verlust von SO durchaus angebracht), doch sollten es die Helden durchaus spüren, wenn sie (zu) geizig oder protzig auftreten.

Elend (Vagabund, SO 1–3): 1 D/Monat

Wohnung: Scheune oder Schlafsaal; **Nahrung:** pro Tag zweimal Brot oder Grütze, dazu Wasser oder Sauerbier; **Kleidung:** ein Satz zerlumpter Kleider; **Körperpflege:** gelegentlich ein Bad im Fluss; **Vergnügen:** was man selbst machen kann; **Reisen:** zu Fuß oder mit Karren

Karg (Unterschicht, SO 4–6): 5 D/Monat

Wohnung: Hütte, Kammer oder Absteige; **Nahrung:** pro Tag zweimal Brot oder Grütze, einmal Eintopf oder Gemüse; dazu je nach Region Dünnbier, Seemost oder billiger Wein; **Kleidung:** ein geflickter Satz Kleidung aus grobem Leinen, eventuell ein 'guter Anzug' für Hochzeiten und Begräbnisse (auch das eigene); **Körperpflege:** praiostags ein Bad im Zuber, Haarschnitt mit der Tuschschere; **Vergnügen:** praiostags ein Besuch im Wirtshaus; **Reisen:** (wenn überhaupt) zu Fuß, per Fuhrwerk oder mit Maultier, Übernachtung im Schlafsaal

Annehmbar (Mittelstand, SO 7–9): 15 D/Monat

Wohnung: Mietwohnung oder -häuschen (bei Handwerkern mit Werkstatt); **Nahrung:** drei Mahlzeiten am Tag (mindestens einmal pro Woche Fleisch); dazu gutes Bier oder einfacher Wein; **Kleidung:** zwei Sätze Alltagskleidung (für Sommer und Winter) aus grobem Leinen, ein Praiostagsanzug aus Feinleinen oder Bausch; **Körperpflege:** tägliche Rasur, praiostags ein Besuch im Badehaus; **Vergnügen:** wöchentlicher Abstecher ins Wirtshaus, monatlicher Gildenstammtisch, monatlicher Besuch beim Imman, im Schauspiel- oder im Freudenhaus; **Reisen:** zu Fuß oder per Postkutsche, Übernachtung im Mehrbettzimmer; **Personal:** ein Knecht oder Lehrling

Reichlich (Oberer Mittelstand, SO 10–12): 50 D/Monat

Wohnung: eigenes Haus oder große Wohnung; **Nahrung:** täglich Fleisch, dazu passende Weine; **Kleidung:** zwei bis drei gute Anzüge aus Leinen, ein Satz Festkleidung für Bälle etc.; **Körperpflege:** tägliches Bad samt Rasur (daheim oder im Badehaus), monatlicher Besuch beim Haarkünstler; **Vergnügen:** abendliches Treffen im Ratskeller, wöchentlicher Besuch im Theater, Spielhaus oder Bordell; **Reisen:** Mietkutsche oder eigenes Pferd, Übernachtung im Einzelzimmer; **Personal:** zwei Gesellen oder Hausdiener (oder ein Kind auf der Akademie), dazu eine Handvoll Lehrlinge oder Knechte

Üppig (Oberschicht, SO 13–15): 150 D/Monat

Wohnung: Landhaus oder Villa; **Nahrung:** jeden Tag eine echte Delikatesse, dazu passende Weine; **Kleidung:** ein Dutzend gute Anzüge, ein oder zwei höfische Kostüme aus Seide oder Brokat; **Körperpflege:** täglich Bad und Rasur mit wohlriechenden Ölen, wöchentlicher Besuch beim Haarkünstler; **Vergnügen:** mehrmals die Woche zum Schauspiel, Konzert oder zur Jagd; **Reisen:** eigene Kutsche und eigenes Vollblut, Übernachtung im Doppelzimmer; **Personal:** ein kleines Gefolge, darunter einige gutbezahlte Fachleute (Verwalter, Gesellschafter / Mätresse oder Falkner), ein Dutzend einfache Bedienstete und etliche Knechte und Handlanger

Prachtvoll (Hochadel, SO 16+): 500+ D pro Monat

Wohnung: Burg oder Palast, eine weitere Villa; **Nahrung:** pro Tag bis zu fünfmal Delikatessen, dazu

erlesene Weine und Spirituosen; **Kleidung:** diverse Kostüme für alle Anlässe, oft auch Turnierrüstung; **Körperpflege:** eigenes Badegemach samt Leibbarbier, Duftwässerchen etc.; **Vergnügen:** Hofnarr, Hofsänger, einmal im Monat ein Ball; **Reisen:** eigene Prunkkarosse, eigener Fluss- oder Küstensegler, einige Vollblüter und ein Streitross, Übernachtung in Zimmerflucht einer Luxusherberge; **Personal:** Hofstaat

Als weitere Anhaltspunkte können Sie die Preisgruppen der Preisliste verwenden: Zu einem **elenden** Lebensstil gehören **billige** Waren, zu einem **kargen** Lebensstil **einfache** Waren sowie **billige** Gewürze und Genussmittel, zu einem **annehmbaren** Lebensstil **bessere** Waren sowie **einfache** Gewürze und Genussmittel usw.

FESTE UND FEIERLICHKEITEN

Feste - vom zwanglosen Beisammensein bis zum formellen Empfang - bieten eine willkommene Abwechslung vom Alltag. Je nach dem Stand des Gastgebers erwarten die Gäste eine mehr oder minder reiche Bewirtung, deren Unkosten oft eine außerordentliche Belastung für den Ausrichtenden bedeuten, vor allem bei besonderen Anlässen wie Hochzeiten und Geburten. Für Feiern mit mehr als einer Handvoll der besten Freunde, mehrtägige Trinkgelage oder spektakuläre Festivitäten sollten Sie daher die Ausgaben zusätzlich zur **Lebensstil**-Pauschale berechnen.

Elend (Vagabund): 1 H pro Gast und Tag. Für jeden Gast ist ein Maß Dünnbier und vielleicht ein Schluck Schnaps da. Man sitzt beisammen, schlürft bedächtig sein Bier und redet von besseren Zeiten.

Karg (Unterschicht): 5 H pro Gast und Tag. Es gibt Bier und Most, gegen den Hunger steht ein Eintopf oder eine deftige Brotmahlzeit bereit, ein Beutel Kautabak geht herum und mit zunehmender Heiterkeit beginnen die Gäste zu singen...

Annehmbar (Mittelstand): 2 S pro Gast und Tag. Der Gastgeber hat auf eine gutbürgerlich-sättigende Tafel mit einem Braten und viel Klößen, Nudeln und Gemüse geachtet, Bier und Wein sind ausreichend vorhanden, und dazu werden Pfeifenknaster gereicht. Für ein paar Stunden macht ein fahrender Spielmann Tanzmusik.

Reichlich (Obere Mittelschicht): 6 S pro Gast und Tag. Gute Küche mit Fleischsuppen, Braten, Geflügel, kalten Platten und einer süßen Nachspeise, dazu bessere Weine. Die gute Zigarre, der aromatisierte Pfeifentabak und der Schwenker Weinbrand nach dem Mahl fehlen ebenfalls nicht. Zusätzlich wurde eine Gruppe Musici angeworben, die den Abend mit Tafel- und Tanzmusik begleiten.

Üppig (Oberschicht): 2 D pro Gast und Tag. Die Speisenfolge von Suppe, Fleisch- und Fischgerichten ist sorgsam ausgeklügelt, neben guten Weinen wird auch Likör gereicht, vielleicht sogar ein Glas echten Bosparanjer oder eine Tasse Kakao, dazu eine Auswahl erlesenen Rauchwerks. Neben den Musici sorgen einige Gaukler sowie ein Barde oder eine Tänzerin für Unterhaltung.

Prachtvoll (Hochadel): 6 D und mehr pro Gast und Tag. Es gibt ein Bankett mit Aranischer Austernsuppe, Bornländischem Kartoffellauf, Koschammerzungen in Bosparanjerose, Purpurmeisenpastetchen und geistigen tropischen Früchten in Sahne (o.ä.), dazu fließend Bosparanjer und Valposella, neben Tabak werden 'für Kenner' echter Mohacca und vielleicht Ilmenblatt angeboten. Aufsehenerregende Unterhaltungseinlagen wie Tanzdarbietungen, Bühnenzauberei oder gar Feuerwerk versuchen die Gäste zu zerstreuen.

ZEITRECHNUNGEN

IMMERWÄHRENDER KALENDER

| -J/28 | v.H. | J | Hal | J/28 | M | Monat | T | Wo. | Mada | |
|-----------------------|------|----|-----|-----------|-------|---|------|-----|------|-----------------|
| (...,00) ... -56 -28 | 0 | 28 | 56 | (..., 00) | 0 | Praios | 1-30 | Ma | 1 | 29 57 |
| (...,96) ... -55 -27 | 1 | 29 | 57 | (..., 03) | 2 | Rondra | 1-30 | Pr | 2 | 30 58 |
| (...,92) ... -54 -26 | 2 | 30 | 58 | (..., 07) | 4 | Efferd | 1-30 | Ro | 3 | 31 59 |
| (...,89) ... -53 -25 | 3 | 31 | 59 | (..., 10) | 6 | Travia | 1-30 | Fe | 4 | 32 60 |
| (...,85) ... -52 -24 | 4 | 32 | 60 | (..., 14) | 8 | Boron | 1-30 | Wa | 5 | 33 61 |
| (..., 82) ... -51 -23 | 5 | 33 | 61 | (..., 17) | 10 | Hesinde | 1-30 | Wi | 6 | 34 62 |
| (..., 78) ... -50 -22 | 6 | 34 | 62 | (..., 21) | 12 | Firun | 1-30 | Er | 7 | 35 63 Kelch |
| (..., 75) ... -49 -21 | 7 | 35 | 63 | (..., 25) | 14 | Tsa | 1-30 | Ma | 8 | 36 64 |
| (..., 71) ... -48 -20 | 8 | 36 | 64 | (..., 28) | 16 | Phex | 1-30 | Pr | 9 | 37 65 |
| (...,67) ... -47 -19 | 9 | 37 | 65 | (..., 32) | 18 | Peraine | 1-30 | Ro | 10 | 38 66 |
| (..., 64) ... -46 -18 | 10 | 38 | 66 | (..., 35) | 20 | Ingerimm | 1-30 | Fe | 11 | 39 67 |
| (...,60) ... -45 -17 | 11 | 39 | 67 | (..., 39) | 22 | Rahja | 1-30 | Wa | 12 | 40 68 |
| (..., 57) ... -44 -16 | 12 | 40 | 68 | (..., 42) | 24 | Tage ohne Namen | 1-5 | Wi | 13 | 41 69 |
| (...,53) ... -43 -15 | 13 | 41 | 69 | (..., 46) | | | | Er | 14 | 42 70 Rad |
| (...,50) ... -42 -14 | 14 | 42 | 70 | (..., 50) | Wi | Windstag | | Ma | 15 | 43 71 |
| (...,46) ... -41 -13 | 15 | 43 | 71 | (..., 53) | Er | Erd(s)tag | | Pr | 16 | 44 72 |
| (..., 42) ... -40 -12 | 16 | 44 | 72 | (..., 57) | Ma | Markttag* | | Ro | 17 | 45 73 |
| (...,39) ... -39 -11 | 17 | 45 | 73 | (..., 60) | Pr | Praiostag** | | Fe | 18 | 46 74 |
| (..., 35) ... -38 -10 | 18 | 46 | 74 | (..., 64) | Ro | Rohalstag*** | | Wa | 19 | 47 75 |
| (..., 32) ... -37 -9 | 19 | 47 | 75 | (..., 67) | Fe | Feuertag | | Wi | 20 | 48 76 |
| (..., 28) ... -36 -8 | 20 | 48 | 76 | (..., 71) | Wa | Wassertag**** | | Er | 21 | 49 77 Helm |
| (..., 25) ... -35 -7 | 21 | 49 | 77 | (..., 75) | *) | Horastag im Horasreich | | Ma | 22 | 50 78 |
| (..., 21) ... -34 -6 | 22 | 50 | 78 | (..., 78) | **) | Borontag in Al'Anfa, Kemi, Mengbilla-, Swafnirtag in Thorwal; Rondratag in Neetha, Weiden, bei den Amazonen | | Pr | 23 | 51 79 |
| (..., 17) ... -33 -5 | 23 | 51 | 79 | (..., 82) | ***) | Schneetag im Bornland | | Ro | 24 | 52 80 |
| (..., 14) ... -32 -4 | 24 | 52 | 80 | (..., 85) | ****) | Zinstag im Bornland | | Fe | 25 | 53 81 |
| (..., 10) ... -31 -3 | 25 | 53 | 81 | (..., 89) | | | | Wa | 26 | 54 82 |
| (..., 07) ... -30 -2 | 26 | 54 | 82 | (..., 92) | | | | Wi | 27 | 55 83 |
| (..., 03) ... -29 -1 | 27 | 55 | 83 | (..., 96) | | | | Er | 28 | 56 84 Tote Mada |

ZUM GEBRAUCH DIESES KALENDERS

Diese Tabelle errechnet den Wochentag und die zugehörige Phase im Madalauf für ein beliebiges Datum. Dazu müssen zunächst die Basiszahlen für das entsprechende Jahr 'J', den gesuchten Monat 'M' und 'Tag' 'T' ermittelt werden.

J 1a — Die Basiszahl für die Jahre 56 v.H. bis 83 Hal kann unmittelbar der Tabelle entnommen werden.

1b — Für alle anderen Jahre teilt man die Jahreszahl durch 28 und liest die ersten beiden Nachkommastellen ab. Danach sucht man den entsprechenden Wert in der Spalte '-J/28' (für die Jahre v.H.) oder 'J/28' (bei Jahren nach Hal).

2 — Abschließend folgt man der Reihe bis zur Spalte 'J' und liest dort die gesuchte Basiszahl ab.

M 3 — Die Monats-Basis ist unmittelbar der Spalte 'M' zu entnehmen.

T 4 — Als Tages-Basis setzt man den gesuchten Tag eines Monats ein.

5 — Addition der Basiszahlen 'J' + 'M' + 'T'.

6 — Die Spalte 'Wo.' zeigt den gesuchten Wochentag, 'Mada' gibt den gesuchten Tag im Lauf der Mada aus. Jeweils an einem Erdstag hat Mada eine der bekannten Viertel-Phasen vollendet.

AVEPTURISCHE ZEITRECHNUNGEN IM VERGLEICH

| Horas | Nostria/ Andergast | Bosparans Fall | Golgaris Erscheinen | Rastullahs Erscheinen | Hal |
|---------|-----------------------|-------------------|------------------------|--------------------------|--------|
| 1 v.HE | 638 | 1492 | 2178 | 2252 | 2485 |
| 1 Horas | 637 | 1491 | 2177 | 2251 | 2484 |
| 637 | 1 v.d.U. | 855 | 1541 | 1615 | 1848 |
| 638 | 0d.U. | 854 | 1540 | 1614 | 1847 |
| 639 | 1 d.U. | 853 | 1539 | 1613 | 1846 |
| 1491 | 853 | 1 v.BF | 687 | 761 | 994 |
| 1492 | 854 | 0 BF | 686 | 760 | 993 |
| 1493 | 855 | 1 BF | 685 | 759 | 992 |
| 2177 | 1539 | 685 | 1 v. GE | 75 | 308 |
| 2178 | 1540 | 686 | 1 Golgari | 74 | 307 |
| 2251 | 1613 | 759 | 74 | 1 v.d. Offenbarung | 234 |
| 2252 | 1614 | 760 | 75 | 1 Rastullah | 233 |
| 2484 | 1846 | 992 | 307 | 233 | 1 v.H. |
| 2485 | 1847 | 993 | 308 | 234 | 0 Hal |
| 2486 | 1848 | 994 | 309 | 235 | 1 Hal |
| 2519 | 1881 | 1027 | 343 | 268 | 34 |
| 2520 | 1882 | 1028 | 344 | 269 | 35 |
| 2521 | 1883 | 1029 | 345 | 270 | 36 |
| 2522 | 1884 | 1030 | 346 | 271 | 37 |
| 2523 | 1885 | 1031 | 347 | 272 | 38 |
| 2524 | 1886 | 1032 | 348 | 273 | 39 |

AVEPTURISCHE MONATE

UND IHRE

IRDISCH-KLIMATISCHE ENTSPRECHUNG

| | |
|----------|------------------------|
| Praios | Juli / Hochsommer |
| Rondra | August / Spätsommer |
| Efferd | September / Frühherbst |
| Travia | Oktober / Mitterherbst |
| Boron | November / Spätherbst |
| Heinde | Dezember / Frühwinter |
| Firun | Januar / Mittwinter |
| Tsa | Februar / Spätwinter |
| Phex | März / erster Frühling |
| Peraine | April / Mittfrühling |
| Ingerimm | Mai / Spätfrühling |
| Rahja | Juni / Frühsommer |

Die Rastullah-Gläubigen unterteilen das Jahr in 40 Abschnitte ('Gottesnamen') zu je 9 Tagen. Die übrigen fünf Tage werden jeweils als einzelne Feiertage ('Rastullahellah') nach jedem achten Gottesnamen eingefügt. Die Tageszählung beginnt am 23. Boron, dem Jahrestag des Erscheinens Rastullahs in Kefl als 5. Rastullahellah.

FEIERTAGE

Der gebräuchlichste Kalender der Menschen kennt ein mit der Sommersonnenwende beginnendes Sonnenjahr zu zwölf Monaten mit je 30 Tagen. Jeder Monat ist nach einem der Zwölfgötter benannt, kennt aber oft noch eine ländliche Bezeichnung, die ursprünglich von den Zwergen stammt (hier in Klammern angegeben). Die fünf übrigen Tage zwischen Jahresende und -anfang gelten als Unheil bringende Tage des Namenlosen. Mehr Details zum aventurischen Kalender finden Sie in der **Geographia Aventurica** ab Seite 203.

Im Folgenden sind alle bedeutenderen, jährlich wiederkehrenden religiösen Feiertage und weltlichen Feste und Messen genannt.

PRAIOS (SOMMERMOND)

1. Praios: Jahresbeginn und Sommersonnenwende. Höchster Feiertag des zwölfgöttergläubigen Aventuriens, Prozessionen mit goldenen Greifenstandbildern, Betonung der göttergewollten Ordnung, diverse Demonstrationen der Macht des Sonnengottes, Überwindung der Namenlosen Tage, Ansprache des Lichtboten mit mächtigem Wunder. "Friede den Menschen, Treue den Fürsten, Gehorsam den Göttern!" Als Sonnenwende hat dieser Tag auch bei schamanistischen Kulturen Bedeutung.

ab dem 1. Praios, acht Tage lang; Gareth: Turnier und Volksspiele. Großes Ritterturnier, Spiele für das einfache Volk, Bardenwettbewerb und Markt im Herzen der Stadt.

2./3.; Mittelreich: Praiosfest und Greifenfest. Weitere Feierlichkeiten zu Ehren des Götterfürsten, traditionelle Erhebungen in den Adelsstand.

erster Erdstag im Praios: Madatag. Feiertag vieler Zauberkundiger; Gedenken an Mada, Einfangen von Mondlicht, Tanz der Mada; häufig Konflikte mit den gleichzeitigen Praios-Feierlichkeiten.

7.; Horasreich: Horas' Erscheinen. Umzüge mit Adler- und Falkenstandarten, Lesung der Horas-Apokryphen, zahlreiche Staatsakte und Ball im Vinsalter Palast.

15./16.; Gareth: Bürgerheerparade. Alle Bewohner ziehen mit Waffen oder Imitationen auf dem Brig-Lo-Platz auf.

24. – 27.; Gareth: feierliche Aufnahmeprüfung der Beilunker Reiter. Reitturniere und andere Wettkämpfe, Abnahme des Boteneides.

30.; Mittelreich: Tag der Zweiten Dämonenschlacht. Gedenktag zu Ehren von Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm, die während der Zweiten Dämonenschlacht dem Heer Rauls von Gareth gegen die Erzdämonen beigestanden haben sollen. Besonders auf dem Hügel der Vier zu Brig-Lo in Almada Feierlichkeiten und Dankopfer. 'Verbrennung der Dämonen' durch Entzündung von Stroh- und Lumpenpuppen, alchemistisches Feuerwerk.

RONDRA (HITZEMOND)

1.-7. und 9. - 30. Rondra; Arivor, Kuslik und Vinsalt: Theaterfestspiele des Lieblichen Feldes. Viele Theatervorstellungen über den ganzen Monat verteilt in allen drei Städten.

5.: Tag des Schwurs. Höchster Feiertag des Rondra-Glaubens, der im Allgemeinen nur von den Geweihten und wahren Gläubigen der Göttin mit Fasten und Meditation begangen wird. Weihe der Rondra-Novizen.

6. – 9.; Mittelreich: Nationalfeiertag. Erinnerung an die Zerstörung Bosparans und die Gründung des Neuen Reiches.

8.; **Horasreich:** Trauertag anlässlich Bosparans Fall. Heitere Veranstaltungen jeglicher Art sind untersagt.

12. – 14.; Baburin: Ritterturnier. Nur traditionelle Wettkämpfe und Pferderennen.

13. – 14.; Nostris und Andergast: Ritterturniere

15./16.: Schwertfest. Ausrichtung von Turnieren, Wettkämpfen und rituelle Opferung von 'Untieren', vor allem durch den lokalen Adel. Der Feiertag dient eher der Unterhaltung des Volkes und Profilierung des Adels, weniger der Verehrung der Göttin.

19.: Jahresbeginn auf Maraskan. Interpretiert als der Tag, an dem Rur die Weltenscheibe losgeworfen hat und Gorr sie auch empfangen wird. Diskusstafette in Richtung der heiligen Stadt Boran.

27.: Vertreibung Fuldigors durch Horas. Vor allem im Horasreich Betonung des Menschengeschlechts als Herrscher über Aventurien, in anderen Regionen Opferung von Drachenschuppen, Jagd auf Baumdrachen und Tatzelwürmer, Auszug von Drachentöttern.

30.; Arivor, Kuslik und Vinsalt: Abschluss der Theaterfestspiele mit dem Umzug der Possenspieler.

30. Rondra bis 2. Efferd; Thorwal: Efferdsfahrt von Prem nach Thorwal in der Nacht des Monatswechsels. Ruderbootrennen, Immanspiel.

EFFERD (REGENMOND)

1. Efferd: Tag des Wassers. Hoher Feiertag vor allem an den Küsten und in einigen Trockengebieten, höchster Feiertag der Thorwaler. Prozessionen und das 'Begehen der Heiligen Wasser' durch einige Geweihte des Efferd und erwählte Gläubige. Wundersame Regenfälle, Erscheinen von Weißen Delphinen im Meer. Am Efferdpfeiler von Olport Opferung von Schiffsmoellen, in Perricum Laternenumzug der 'Bunten Lichte', in Festum Flottenparade.

9.; **Novadis:** 4. Rastullahallah; Tag der Stille und Erholung; eher unbedeutender Feiertag der Rastullah-Gläubigen, den die Männer mit Muße, Gebet und einer abendliche Cheriacha-Pfeife verbringen, während die Frauen arbeiten.

16.: Nebelfest. Geheimer Feiertag der Händler und Diebe. Dankopfer und Gebete an Phex mit der Bitte um "Nebel in den Straßen und den Köpfen der Kunden".

30.: Fischerfest. Höchster Feiertag der Fischer und Seefahrer. Reichhaltige Opfergaben für den Gott des Meeres, Gebete für die Seelen der Ertrunkenen, rituelles Ende der schiffbaren Jahreszeit.

30.: Prüfungsfest. Dritter Feiertag im Hesindezyklus. Rituelle Ordnung und Bewertung der Tempelschätze, Prüfung der Gläubigen, an vielen Magierakademien abschließende Prüfungen der Adepten: "Nur was geprüft ist, kann erleuchtet werden."

TRAVIA (WEINMOND)

1. Travia: Herbst-Tagundnachtgleiche, Tag der Heimkehr. Feiertag v.a. der nördlichen Regionen, Besuche bei Freunden, Versöhnung von Streitenden, abends 'Muttertag' am Herdfeuer. Vielerorts Aufnahme von Fremden oder Heimatlosen in das eigene Haus und die Tempel der Göttin, Besinnung auf Gastfreundschaft und die Geborgenheit der Familie. "Wer jetzt alleine ist, wird es lange bleiben." Als Tagundnachtgleiche Bedeutung bei schamanistischen Kulturen.

1. – 3.: Fest der eingebrachten Früchte. Hoher Travia- und Peraine-Feiertag auf dem Land, Dank für die Ernte, Segnung der Getreidespeicher, Begehung der Felder, rituelle Fütterung von Gänsen und Enten zur Deutung der Zukunft aus deren Verhalten,

ab dem 1. Rohalstag, eine Woche; Lowangen: Markt und Spiele. Volksspiele, Reitturniere, Warenschau und Markt. Abschlussfest auf dem Marktplatz.

4.: Tag der Helden. Trauertag der Rondra-Gläubigen zum Gedenken an das Erntefestmassaker, die Ermordung vieler Rondra-Geweihter durch die Praios-Priesterschaft. Alle Kämpfer sind von ihren weltlichen Pflichten entbunden, Demonstration von Entschlossenheit und Stärke der Rondra-Orden: "Wer uns fordert, fordert die Göttin!"

5.; **Zorgan:** Jagdturnier

12.: Tag der Treue. Allgemein verbreiteter, aber milderer Feiertag der Travia. Besonders beliebt für Schwüre, Eide und Eheschließungen. Manche Rahja-Tempel schließen an diesem Tag aus Pietät,

ab dem 15.; **Yaquirtal:** Weinfeste. Feste, Umzüge, Verkostungen; je nach Ort bis zu einer Woche lang.

29.: Tag des Hl. Gilborn. Todestag des Märtyrers Gilborn von Punin, einem Geweihten des Praios, der einst an diesem Tag in den Gewölben Borbarad ums Leben gekommen sein soll.

letzter Praiostag im Travia: Purgatoria. Nicht mehr offizieller Feiertag des Praios-Glaubens, heute noch maskiert von Bannstrahlern und Fanatikern begangen. Suche nach und Verbrennung von (vermeintlichen) Druiden, Hexen, Viehmissgeburten, Ungläubigen oder sonstigen Sündenböcken zur Vernichtung des Bösen.

BORON (NEBELMOND)

1. Boron: Totenfest. Trauertag im ganzen zwölfgöttergläubigen Aventurien. Davon in manchen Gebieten 'Nacht der Ahnen' mit Kerzen in den Fensterinschriften für die Toten. Stille Gebete für die Seelen der Verstorbenen, Aufhebung des Schweigegelübdes von Boron-Geweihten für einen Tag, jedoch fast überall Verbot von Lärm und Musik.

2. bis 8.; **Khunchom:** Gauklertreffen. Unzählige Straßendarbietungen von Gauklern aus ganz Aventurien zum Abschluss ihrer Wanderzeit. Offizielles Possenturnier mit Belohnung durch den Fürsten,

ab dem 2. Boronstag, vier Tage lang; Al'Anfa: Warenschau und große Sklavenauktion.

17.; **Chorhop:** Geburtstag des ersten Patriarchen, großer Fackelzug

22.; **Novadis:** 5. Rastullahallah. Letzter Tag des Jahres und höchster Feiertag für Rastullahgläubige. Wilde Reiter Spiele, Festgelage, Wahl der Hairane, Reisen zu den heiligen Männern in der Wüste. Die Feiern dauern oft über Neujahr ('Rastullahs Erscheinen') bis zum 24. des Monats an.

22.; **Schwarze Lande:** Borbarads Verkörperung. Feiertag der Kirche des Borbarad.

23.; **Mittelreich:** Haltag. Geburtstag des vergöttlichten und entrückten Kaisers Hai, Parade auf dem Bürgerplatz in Gareth, Ordensverleihungen, Umzüge der Halenser-Sekte.

30.: Tag des Großen Schlafes. Höchster Feiertag des Al'Anfaner Ritus des Boron. Unzahl geheimer Zeremonien und Festen rund um den Totenkult. Auserwählte Gläubige stürzen sich beim 'Flug der Zehn' vom Rabenfelsen in Al'Anfa in den Tod.

HESINDE (DUNKELMOND)

7. Hesinde: Rohais Verhüllung. Quasireligiöser Feiertag der Magier und Nandus-Anhänger mit öffentlicher Zurschaustellung der arkanen Wissenschaften in Form von Feuerwerken, Illusionen und allerlei Zauberei zur Verückung des Volkes. Es wird feierlich gelobt und fünfmal geschworen, Wissen zu sammeln und zu verbreiten.

20. – 29.; **Vinsalt:** Opernfestspiele. Viele künstlerische Darbietungen in der Vinsalter Oper: Musik, Theater, Gaukeleien. Außerdem Galerien und Ausstellungen.

FEIERTAGE

Zum Abschluss Treffen aller Künstler und freie Darbietungen für das Volk.

29.; Liebliches Feld: Tag der Volkskunst. Überall Ausstellungen von Handwerkskunst, Darbietungen von Gauklern und wandernden Possenspielern. Eintritt zu allen Veranstaltungen an diesem Tage frei.

30.: Erleuchtungsfest. Vierter und höchster Feiertag im Hesinde-Zyklus. Abschluss des Hesindejahres, das offenbar älter als das Kalenderjahr ist. Symbolische Erleuchtung von Häusern und Tempeln mit dem 'Licht der Erkenntnis'. Verbrennung von Stroh puppen: "Das Stroh der Dummheit muss brennen!" Prozessionen mit Tempelschätzen, Mut zu neuer Erkenntnis: "Nur was erleuchtet ist, ist wirklich frei."

FIRUN (FROSTMOND)

1.Firun: Wintersonnenwende, Tag der Jagd. Feiertag in Mittel- und Nordaventurien. Fang und Ankettung des symbolischen Winterunholds, Maskenumzüge der Wintergeister (v.a. Kosch und Garetien) zur Vertreibung des Winters. Bei den Thorwalern als 'Winterbruch' bekannt, als Sonnenwende Bedeutung bei schamanistischen Kulturen.

8.; Bornland: Nationalfeiertag. Alle fünf Jahre Wahl des Adelsmarschalls.

11.: Tag des Hirsches. Lokaler Feiertag in Bjaldorn zu Ehren des Hl. Mikail. Abschuss von 76 Pfeilen gen Norden, von denen noch nie einer wieder gefunden wurde.

25.; Mherwed und Unau: Kamelrennen. In Mherwed Siegerwürdigung durch den Sultan.

30.: Tag der Ifirn. Überall dort begangen, wo der Schnee das Land knechtet. Opfer und Gebete zu Ifirn zur Beendigung der Kälte, Opferung des Winterunholds und Verbrennung seines Kadavers und der Wintermasken.

TSA (NEUGEBURT)

5. Tsa: 1. Rastullahellah. Feiertag der Novadis. Der wahre Gläubige versucht, Tag und Nacht weder Wasser noch Nahrung zu sich zu nehmen, um so dem Gott nahe zu kommen. Ritueller Freitod mancher Gläubiger.

19.; Liebliches Feld: Tag der Unabhängigkeit. Festspiele und Paraden unter Leitung des Königs und der Rondra-Geweihtenschaft, Gedenkfeier für den Kusliker Frieden aus dem Jahr 752. In Belhanka Beginn des 'Turniers mit dem 'Sprengen der Eisernen Ketten'.

27. Tsa bis 2. Phex, Riva: Warenschau

30. Tsa / 1. Phex: Tag und Nacht der Erneuerung. Festtag der Tsa in ganz Aventurien. Prozessionen vor den Stadtmauern, Weihung der ersten Frühlingsblumen, Segnung neugeborener Tiere, wundersame Erneuerung und symbolische Wiedererweckung alles am Vortag Zerstörten und Gestorbenen durch die Geweihtenschaft: "Was gestern starb, lebt heute wieder." Für Simia-Anhänger und Zwerge rituelles Feuerentzünden am Schlund.

PHEX (MARKTMOND)

12. bis 15. Phex; Trallop: Warenschau

16.: Tag des Phex. Geheimer Festtag der Händler und Diebe mit symbolischer Opferung der Gewinne eines Monats, um die eines ganzen Jahres zu erhalten. Handel und Pakt mit dem Gott der Händler. "Wer jetzt handelt, handelt richtig."

18.; Punin: Basiliskentag. Hässliches Gemetzel an harmlosen Schleichern und Schlangen durch die örtliche Jugend.

24.: Glückstag. Minderer Feiertag des Phex in seiner Funktion als Gott des Glücks und der allzu menschlichen Eigenschaften. Glücksspiele wie auch Betrügereien; kleine Geschenke, Späße und Streiche für die Nächsten; die Geweihten fordern ihr göttliches Glück heraus.

letzter Rohalstag und die vorhergehende Woche; Lowangen: Markt und Spiele

30.: Versenkungsfest. Erster der vier Feiertage im Hesindezyklus. Die wahren Gläubigen finden in Meditation Abkehr von der Welt und Besinnung auf das Selbst: "Nur was in sich ruht, kann gereinigt werden."

Markttag im Phex, der auf den 1. Tag eines Monatsfünftels fällt: Horas' Entrückung. Feiertag im Horasreich.

letzter Windstag im Phex: Avestag. Minderer Feiertag in Mittel- und Nordaventurien. Begrüßung und Verfolgen der aus dem Süden heimkehrenden Zugvögel, Wanderungen zum nächsten Regenbogen und Horizont.

PERAINE (SAATMOND)

1. Peraine: Frühlings-Tagundnachtgleiche und Saafest. Hoher Feiertag in ländlichen Gebieten. Segnung der Felder, rituelle Weihe und Aussaat des Saatgutes. Deutung der Zukunft aus dem Flug der Störche, Gebete für das Aufgehen aller guten Keime. Als Tagundnachtgleiche Bedeutung bei schamanistischen Kulturen.

4.: Tag der Thalionmel. Lokaler Feiertag in Westaventurien, besonders in Neetha. Hier tauchen die Pilger ihre Körper und Waffen in die angeblich heilsamen und stärkenden Fluten des Chabab, wo die Rondra-Heilige Thalionmel fiel, als sie die Stadt gegen die Übermacht heranstürmender Novadis verteidigte.

7. - 10.; abwechselnd in Honingen, Norburg, Bethana und Zorgan: Jährliches Bardentreffen.

18.; Novadis: 2. Rastullahellah. Feiertag der Rastullah-Gläubigen. Traditioneller Auszug der ersten Karawanen aus dem Winterlager, Eide und Treueschwüre mit einem Jahr Gültigkeit, Heerschauen und Prozessionen, um dem Gott die Pracht der Rechtgläubigen zu zeigen.

19. - 25.; Fasar: Volksfest im Anschluss an den 2. Rastullahellah.

26./27.: Nacht des Haines. Lokaler Feiertag der Peraine in Anchopal, wo die Göttin binnen einer Nacht im Jahr 223 BF einen grünen Schutzwall gegen die vordringende Gorische Wüste sprießen ließ. Opferungen von Blumen und frischem Grün.

27.; Mittelreich: Maraskantag. Militärische Feierlichkeiten erinnern an die Eroberung Maraskans im Jahre 987 BF.

letzter Windstag im Peraine; Zyklopeninseln: Regatta von Teremon nach Rethis.

INGERIMM (FEUERMOND)

1. Ingerimm: Tag des Feuers. Höchster Feiertag des Angrosch-Glaubens, bei den Menschen eher unbedeutend. Errichtung von Hochöfen oder Scheiterhaufen, rituelle Waffenweihe, kleine Umzüge mit offenem Feuer und geweihten Gegenständen, Betonung des Feuers als schöpferische Kraft: "Wer dem Feuer widersteht, ist geläutert an Leib und Seele."

ab dem ersten Markttag, eine Woche lang; Festum: Warenschau. Ausstellungen und traditioneller Stapellauf.

erster Vollmond im Ingerimm: Bukebrinn. Inoffizieller Feiertag zu Ehren der Erdriesin Sumu in Andergast, Weißtobrien, Nordmarken; kaum vom Zwölfgötter-Kult toleriert. Verehrung der Hainbuche und Wacht gegen böse Geister, Aufsuchen der Druiden, oft Initiation Halbwüchsiger.

8.; Angroschim: Tag des Aufbruchs. Abschluss der Zwerge-Feierlichkeiten, Abbruch des Hochofens, ritueller Auszug der Bergleute, Krieger und Wandergesellen, Fest der Vertreibung von Schnee und Schmelzwasser, die die Zwerge am Verlassen ihrer Berge gehindert haben: "Erst wenn das Wasser geht, geht auch das Feuer."

19.; Havena / Albernica: Tag der Katastrophe. Lokaler Feiertag zum Gedenken an die Zerstörung Havenas durch Efferds Zornflut. Stunde des Schweigens, Unterwerfungsgesten vor dem Efferd-Tempel, Massenersäufungen von Verbrechern. In Abilacht Feiern zu Ehren des Heiligen Rhys, der mit der Katastrophe zum Ingerimm-Glauben konvertierte.

17. - 20.; Punin: Wagenrennen und Reitturniere. Mehrere Ausscheidungskämpfe.

19.; Abilacht: Fest zu Ehren des Ingerimm-Heiligen Rhys der Schnitter.

21.: Tag der Waffenschmiede. Hoher Ingerimm-Feiertag der Menschen. Fertigstellung besonderer Meisterstücke mit der Prägung 'ING21', Gesellenfeiern vieler Zünfte. In Gareth demonstriert der Kaiser seine Macht durch Spaltung eines Felsbrockens mit dem aus Endurium gefertigten Kaiserschwert.

21. - 23.; Angbar: Warenschau. Dabei Volksfest zwerghischen Stils.

22.: Tag der Dritten Dämonenschlacht. Feiertag vor allem im Mittelreich. Trauer um die Gefallenen, ermutigende Predigten, Schließung aller ostwärtigen Fenster und Türen, Flüche gegen die Schwarzen Lande.

23.; Schwarze Lande: Borbarads Entrückung. In der Borbarad-Kirche begangen.

RAHJA (BRAUTMOND)

1.-7. Rahja: Fest der Freuden. Feiertag der Rahja in fast ganz Aventurien. Umzüge bunt Kostümierter, Levthanstriezen, freie Liebe, junger Wein und Hingabe an die natürlichen Triebe. In Belhanka Wahl des oder der 'Geliebten der Göttin'. Im Lieblichen Feld und den Südlichen Stadtstaaten wird oft den ganzen Monat weiter gefeiert.

1.- 30.; Greifenfurt: Hunderennen. Mehrere Läufe, dazu Volksfest

2.; Schwarze Lande: Borbarads Enthüllung. Höchster Feiertag der Kirche des Borbarad.

8. - 12.; Grangor: Warenschau und Spiele.

1. - 25.; Arivor: Ritterturnier.

30.: Reinigungsfest. Zweiter der vier Feiertage im Hesindezyklus. Rituelle Reinigung von Körper, Geist, Haus und Tempel, Vorbereitung auf das neue Jahr: "Nur was gereinigt ist, kann geprüft werden." In manchen Regionen lautstarkes Vertreiben böser Geister mittels Geschrei, Hämmern und Musizieren.

TAGE OHNE NAMEN

(DRACHENTAGE)

1. Namenloser Novadis: 3. Rastullahellah; wenig bedeutender Feiertag der Novadis. Tag der Rache, an dem junge Männer in der mörderischen Sommerhitze aufbrachen, Vergeltung zu üben oder Ungläubige zum Zweikampfherausfordern

BEWEGUNG & REISE

TAKTISCHE BEWEGUNG

(GS IN SCHRITT PRO SEKUNDE)

| | |
|---|-----------|
| Zweibeiner | GS |
| Grolm, Zwerg; Krakonier, Hummerier, Risso (jeweils an Land) | 6 |
| Ghul, Troll | 7 |
| Achaz, Affenmensch, Elf, Gobiin, Maru, Mensch, Minotaur, Necker, Ork, Riese | 8 |
| Oger, Riese, Yeti, Zyklop | 10 |
| Waldschrat | 11 |
| hohe GE (16+) | +1 |
| niedrige GE (10 oder weniger) | -1 |

| | |
|--------------------|----------------------|
| BE aus Rüstung | -1/BE |
| BE aus Überlastung | -1 / 50% Überlastung |

Sprint +0,1 pro TaP* aus *Athletik*-Probe

| | |
|------------------|---------------------|
| Schwimmen | 1-2 |
| maximale Strecke | TaWx AU x (15-2xBE) |

| | | |
|------------------------------------|----------------|------------------|
| Durchschnittliche Reittiere | GS Trab | GS Galopp |
| Esel | 6 (3 SR) | 10 (1 SR) |
| Maultier | 7 (4 SR) | 11 (1 SR) |
| Kamel | 8 (8 SR) | 13 (4 SR) |
| Reitpferd | 10 (3 SR) | 14 (1 SR) |

| | |
|---------------------------------|-----------|
| Ausgewählte Tiere | GS |
| Elefant, Mammut | 9 |
| Fuchs | 15 |
| Gepard | 20 |
| Grufassel | 4 |
| Hirsch | 10 |
| Höhlenbär | 7 |
| Hund | 9-12 |
| Kaninchen | 8-12 |
| Khoramsbestie | 12 |
| Kleinaffe | 6-8 |
| Kleinmarder | 7-15 |
| Löwe | 10-16 |
| Luchs | 12-16 |
| Morfu | 0,5 |
| Pantherartige | 14-18 |
| Ratte | 4 |
| Riesenaaffe | 7 |
| Riesenamöbe | 0,25 |
| Riesenspinne / Maraskantarantel | 3-7 |
| Säbelzahniger | 13-14 |
| Schlange | 3-5 |
| Schlinger | 12 |
| Steppenrind | 10 |
| Sumpfranze | 8 |
| Tatzelwurm | 5 |
| Wildschwein | 10 |
| Wolf | 10-12 |

| | |
|----------------|-------------|
| Adler | 20-30/1 |
| Falke | 25-35/1 |
| Fledermaus | 18/0,5 |
| Flugechse | 12/1 |
| Delphin | 12/- |
| Krokodil | 7/5 |
| Hai | 4-7/- |
| Baumdrache | 15/1 |
| Frostwurm | 15/8 |
| Höhlendrache | 9 |
| Kaiserdrache | 10-15/6-7 |
| Purpurnorm | 12-14/3-5 |
| Riesensindwurm | 18-20 / 4-5 |
| Taschendrache | 13/2 |
| Westwinddrache | 22/4 |

REISEGESCHWINDIGKEIT

FÜR VERSCHIEDENE VERKEHRSMITTEL, GELÄNDEARTEN, WEGQUALITÄTEN
UND UNTER BESONDEREN BEDINGUNGEN

Die Tabellen können Sie wie folgt benutzen: Zunächst ermitteln Sie für die gewählte Fortbewegungsart die *Basisgeschwindigkeit* (in Meilen pro Tag) auf der entsprechenden Tabelle. Suchen Sie danach auf der Haupttabelle die passende *Geländeart* bzw. *Straßenqualität* heraus und multiplizieren die Tagesleistung mit dem angegebenen Modifikator. So erhalten Sie die für Gelände oder Straßentyp geltende Tagesleistung. Überprüfen Sie dann anhand der Einträge der folgenden Tabellen, ob ein oder mehrere *zusätzliche Modifikatoren* ins Spiel kommen. Multiplizieren Sie alle Modifikatoren miteinander, anschließend noch mit der zuvor ermittelten Tagesleistung, dann erhalten Sie die tatsächlich an diesem Tage zurückgelegte Strecke in Meilen. Sie können über den Daumen gepeilt multiplizieren, damit Sie keinen Taschenrechner benötigen, gegebenenfalls empfiehlt es sich, eher großzügig zu runden.

BASISGESCHWINDIGKEIT (MEILEN/TAG)

(bei 8 Stunden reiner Marschzeit pro Tag)

| | |
|----------------------------------|-----------------|
| Reisegruppe zu Fuß | 30 |
| Wanderer mit leichtem Gepäck | 40 |
| Reisegruppe zu Pferd | 40 |
| Einzelreiter mit leichtem Gepäck | 50 |
| Kamelkarawane | 30 |
| Karren | 25 ¹ |
| Fuhrwerk | 30 ¹ |
| Kutsche | 50 ² |
| Schlitten | 50 ³ |

| | |
|--|-----|
| Flusskahn stromauf (12 Std.) | 20 |
| Flusskahn/Floß stromab (12 Std.) | 40 |
| Flusssegler stromauf (12 Std.) | 30 |
| Flusssegler stromab (12 Std.) | 60 |
| Flussgaleere stromauf (12 Std.) | 35 |
| Flussgaleere stromab (12 Std.) | 75 |
| Ruderboot, ruhiges Gewässer | 25 |
| Lastensegler (Potte; 12 Std.) | 120 |
| Schnellsegler (Karavelle, Otta ...; 12 Std.) | 140 |
| Schnellsegler (24 Std.) | 250 |
| Galeere (8 Std.) | 70 |
| Galeere, eilgerudert (12 Std.) | 100 |
| Kurierdromone (Idealbedingungen; 24 Std.) | 200 |

1) nur im offenen Gelände oder lichtem Wald querfeldein, nicht auf Pfaden, in Wüste oder Eisgebieten;

2) nicht auf Pfaden oder querfeldein, nicht in Wüste oder Eisgebieten; auf Karrenwegen und Pässen nur halbe Geschwindigkeit;

3) nur auf verschneiten oder vereisten Flächen

MODIFIKATOR NACH WETTER (MARSCH)

| | |
|---|-------|
| Nieselregen, Schwüle, Frost, leichter Nebel oder steife Brise | x 0,9 |
| Große Hitze (im Wald oder dichtem Wald) | x 0,9 |
| Große Hitze in sonstigem Gelände | x 0,8 |
| Dauerregen oder Sturm | x 0,7 |
| Heftiger Schauer oder dichter Nebel | x 0,5 |
| Orkan | x 0,3 |

MODIFIKATOR NACH WETTER (SEEFAHRT)

| | |
|---|--------|
| Ausreichender, raumer Wind (Segelschiffe) | x 1 |
| Ruhige See (Ruderschiffe) | x 1 |
| Flaute (Segelschiffe) | x 0,05 |
| Schwacher/ungünstiger Wind (Segelschiffe) | x 0,6 |
| Gegenwind (Segelschiffe) | x 0,2 |
| Starker Wind (Segelschiffe) | x 1,1 |
| Starker Wind (Ruderschiffe) | x 0,8 |
| Nieselregen/Schnee | x 0,9 |
| Dauerregen | x 0,7 |

Fahrten bei Sturm oder Orkan nicht planbar

MODIFIKATOR NACH BODEN

Aufgeweichter Boden, leicht verschneit Faktor -0,1*
Stark aufgeweichter Boden, Tiefschnee, vereistes Gelände Faktor -0,2*

*) Durch die Beschaffenheit des Bodens kann der Gesamtmodifikator nie unter 0,05 sinken.

MODIFIKATOREN

NACH GELÄNDEARTEN

| | |
|--------------------------|------|
| Reichsstraße | 1,1 |
| (Reichsland-)Straße | 1,0 |
| Sonstiger Weg | 0,8 |
| Offenes Gelände, Pfad | 0,8 |
| Offenes Gelände | 0,75 |
| Lichter Wald | 0,75 |
| Wald, Pfad | 0,6 |
| Wald | 0,5 |
| Dichter Wald, Pfad | 0,5 |
| Dichter Wald | 0,2* |
| Gebirge, Passstrecke | 0,4 |
| Gebirge, Pfad | 0,3* |
| Gebirge (kein Klettern) | 0,2* |
| Hochgebirge (Klettern) | 0,1 |
| Regenwald, Pfad | 0,2* |
| Regenwald | 0,1* |
| Regenwald/Gebirge | 0,1* |
| Sumpf, Weg/Knüppeldamm | 0,5 |
| Sumpf, Pfad | 0,3* |
| Sumpf | 0,1* |
| Eisgebiete, freie Fläche | 0,7 |
| Eisgebiete, Tiefschnee | 0,4* |
| Eisgebiete, Eisflächen | 0,2* |
| Eisgebirge/Gletscher | 0,1* |
| Geröllwüste | 0,6 |
| Sandwüste | 0,5 |

*) Reittiere müssen geführt oder im Schrittempo geritten werden, die Tagesleistung sinkt dementsprechend auf die einer Reisegruppe zu Fuß.

EILMARSCH

| | |
|---------------------|--------|
| Reiter, Fußgänger | x 1,5 |
| Fuhrwerke, Kutschen | x 1,25 |

Eilmärsche sind üblicherweise (Erschöpfungsregeln; **WdS 139**) nur jeden zweiten Tag möglich. Nicht zulässig sind Eilmärsche in Gebirgen, Sümpfen und im Dschungel, bei aufgeweichten Böden, Sturm/Orkan oder Dauerregen. In Wüsten oder Eisgebieten sowie bei großer Hitze ist mit deutlich erhöhter Erschöpfung zu rechnen.

TRAGKRAFT, REISEGEFAHREN, STRASSEN

TRAGKRAFT

Tragkraft (TK) eines Helden: KK Stein (entspricht KK x 40 Unzen)

Getragene Last: Summe aller Kleidung, Rüstung, Ausrüstung, Waffen etc., wobei am Körper getragene Kleidung und Rüstung nur zur Hälfte ihres Gewichts gerechnet wird.

Behinderung durch Überlastung:

bei Last über TK: pro angefangener 50 % über TK BE +1; bei Märschen: + 1 Punkt Erschöpfung pro Stunde

bei Last über 2xTK: keine Sprints, alle KO Spielrunden Rast für 1 SR

bei Last über 4xTK: keine Sprints oder Dauerläufe, keine Eilmärsche; Last muss alle 5xKO Schritt abgesetzt werden.

GEWICHTHEBEN (FAUSTFORMEL)

| | |
|--|-------------|
| problemlos (AU-1): | 3xKK Stein |
| anstrengend (AU-3): | 5xKK Stein |
| erschöpfend (Erschöpfung +1): | 8xKK Stein |
| auslaugend (Überanstrengung +1; nur nach geringerer <i>Athletik</i> -Probe): | 12xKK Stein |

TRAGKRAFT VON TIEREN

Bei Reittieren und Hunden gilt die Tragkraft jeweils für entsprechend ausgebildete Tiere, bei Rindern generell. Mittelwerte; genauere Angaben und Berechnungen finden Sie in der *Zoo-Botanica Aventurica*.

| Tier | Tragkraft (Zugkraft) in Stein |
|-------------------------|-------------------------------|
| Elenviner Vollblut | 160 (320) |
| Ferkinapony | 140 (280) |
| Goldfelser | 130 (260) |
| Langmähne | 170 (600) |
| Maraskanpony | 150 (375) |
| Nordmähne | 160 (480) |
| Orkpony | 130 (260) |
| Paavipony | 120 (240) |
| Shadif | 130 (260) |
| Svelltalar | 200 (700) |
| Teshkaler | 170 (600) |
| Tralopper Riese | 200 (600) |
| Tulamide | 150 (375) |
| Wärunker | 180 (450) |
| Zwergenpony | 140 (280) |
| Schwarzer Thaluser | 200 (600) |
| Mherwati | 150 (375) |
| Grautier | 160 (560) |
| Maultier/ Maulesel | 170 (510) |
| Dromedar | 250 (-) |
| Kamah | 125 (250) |
| Qai'Ahjan | 340 (-) |
| Qai'Chelar | 345 (-) |
| Qaimuyan | 400 (-) |
| Bornländer | 32 (96) |
| Firmläufer | 24 (48) |
| Nivesischer Steppenhund | 16 (24) |
| Schwarzer Olporter | 32 (96) |
| Bornländer Bunte | 180 (360) |
| Darpatbulle | 200 (700) |
| Haarige Gepürgskuh | 250 (500) |
| Puniner Hornochse | 220 (770) |
| Rashduler Drehhorn | 150 (375) |
| Wärunker Braune | 175 (350) |
| Weißer Gadangstier | 150 (375) |

KÄLTESCHADEN (WdS 144f.)

Zu beachten in strengen Wintern und nördlichen Breiten. Lebewesen erleiden TP je nach Grad der Kälte, die zum Teil von Kleidung mit bestimmten *Kälteschutz*-Werten aufgefangen werden kann.

| Temperatur | irdisch | Schaden |
|------------|-------------|-----------------------|
| Kalt | bis -10 °C | 1W6 (kTP(A)) / Tag |
| Eiskalt | bis -25 °C | 2W6 (kTP(A)) / Tag |
| Firunkälte | bis -50 °C | 2W6 (kTP(A)) / 4 Std. |
| Grimmfrost | bis -100 °C | 2W6 (kTP(A)) / 6 SR |

Durch den erlittenen Schaden können Wunden verursacht werden, die schlimmstenfalls sogar zum Abfrieren einer Gliedmaße führen.

Die nächtliche Regeneration ist spürbar vermindert (-2 Punkte bei *Kalt*, -4 Punkte bei *Eiskalt*, keine Regeneration bei tieferen Temperaturen).

KÄLTESCHUTZ

| | |
|---|---|
| Anaurak | 8 |
| Beinkleider (Leder) | 1 |
| Beinkleider (Wolle oder Fell) | 2 |
| Hemd, Bluse (Wolle) | 1 |
| Jacke (Leder) | 1 |
| Jacke (schweres Wolltuch) | 2 |
| Kapuzenmantel, lang (schweres Wolltuch) | 3 |
| Kleid (Wolle) | 3 |
| Mantel, kurz (Wolle) | 2 |
| Pelzfaustlinge oder Muff | 1 |
| Pelzgefütterte Stiefel | 2 |
| Pelzmantel | 4 |
| Pelzweste | 3 |
| Rock (Wolle) | 1 |
| Stiefel | 1 |
| Unterzeug | 1 |
| Fellumhänge, mehrlagig | 3 |
| Fellmütze | 1 |

SUMPFF/TREIBSAND

Unterteilt in fünf Gefährlichkeitsstufen (1 – 5), die auch die Zuschläge für eventuelle GE-Proben zum Vermeiden der Gefahr bzw. KK-Proben zum Herausziehen festlegen.

GEFAHREN DER WÜSTE

ERSCHÖPFUNG (Raschtul 10)

In der Wüste ist tagsüber bei Märschen und Eilmärschen mit dem Doppelten der angegebenen Werte für Erschöpfung / Überanstrengung zu rechnen, also 2 Punkte Erschöpfung / Stunde bei Marsch, 4 Punkte Erschöpfung/Stunde bei Eilmarsch. Außerdem gilt: BE aus zusätzlicher Last steigt um 1 Punkt pro angefangener 25 % über dem TK-Wert des Helden. Jeder Punkt BE aus zusätzlicher Last wiederum führt zu einem zusätzlichen Punkt Erschöpfung / Stunde.

WASSERBEDARF (WdS 147)

Menschen benötigen 5 Maß Wasser am Tag, Pferde um 35 Maß – Kaltblüter sind für die Wüste ungeeignet-, Esel ab 15 Maß. Bei weniger: KO -1 / Tag; Regeneration -2, Abbau von Erschöpfung halbiert. Bei weniger als der Hälfte: alle körperlichen Eigenschaften -2 / Tag; keine Regeneration.

HITZSCHLAG (Raschtul 11)

droht, wenn man das Haupt zu lange ungeschützt der Sonne aussetzt (KO-Probe, wenn länger als 6 Stunden ungeschützt, jede Folgestunde um je 1 erschwert wiederholt; bei Misslingen 1W SP und Verlust von 2W AuP, ein Punkt Erschöpfung, alle Eigenschaften -1).

WICHTIGE WEGSTRECKEN

REICHSSTRASSEN

- die Strecke von Wehrheim zur Trollpforte (*Reichsstraße I*, im Jahr des Feuers teilweise zerstört)
- die Strecke von Trallop über Baliho, Menzheim, Wehrheim, Gareth, Eslamsgrund und Ragath nach Punin (*Reichsstraße II*, im Jahr des Feuers teilweise zerstört)
- die Strecke von Punin yaquirabwärts bis zur Grenze bei der Feste Neu-Süderwacht (der *Yaquirstieg*)
- die Strecke von Perricum den Darpat und die Natter hinauf über Hartsteen, Gareth, Hirschfurt, Angbar, den Greifenpass, Gratenfels, Honingen, Abilacht und Kyndoch nach Elenvina (*Reichsstraße III*), Abzweig nach Rommilys von gleicher Qualität
- die Strecke von Grambusch (südlich von Gareth an der Reichsstraße II) nach Ferdok (*Reichsstraße VI*)
- die Staatsstraße von Bethana über Pertakis, Arivor, Silas, Methumis und Thegün nach Neetha (*Seneb-Horas-Straße*, ehemals *Reichsstraße V*)
- die Staatsstraße von Kuslik den Yaquir hinauf über Pertakis und Vinsalt bis zur Grenze bei Oberfels (*Yaquirstraße*, ehemals *Reichsstraße IV*)
- die Strecke von Zorgan über Barbrück nach Nasir Malkid (nördlicher Teil der *Transarunica*)
- die Strecke von Al'Anfa nach Mirham (eine von Sklaven in Stand gehaltene Palaststraße)

REICHSLANDSTRASSEN

- die albernische Reichslandstraße von Havena über Orbatal nach Abilacht (im Sumpfgbiet um

Havena etliche Meilen auf einem breiten Knüppeldamm geführt)

- die Straßen von von der Trollpforte nach Warunk, von Beilunk über Warunk nach Ysilia, von Warunk über Eslamsbrück nach Vallusa und, von dieser Strecke abzweigend, die Tobimora hinab nach Mendena
- die *Reichsstraße I* und ihre Verlängerung von Wehrheim über Greifenfurt, Hesindelburg, Albumin und Thurana nach Andergast
- die Küstenstraße von Nostria über Salza und Ken-drar nach Thorwal
- die bornische Kronstraße von Vallusa über Festum nach Neersand (*Große Küstenstraße*)
- die bornische Kronstraße von Festum über Firunen, Rodebrannt, Pervin nach Norburg (*Bornstraße*)
- die bornische Kronstraße von Pervin nach Brinbaum
- die horasische Kronstraße von Grangor über Sewamund, Shumir, Vinsalt, Sibur und Onjaro nach Methumis (südlicher Teil: *Goldfelser Stieg*)
- die horasische Kronstraße von Neetha über Drol zur Grenzfesten Morbal (wichtige Heeresstraße)
- die Verlängerung dieser Strecke von Morbal nach Port Corrad (Heerstraße der Alanfaner)
- die Strecke von Perricum über Baburin, den Barun-Ulah entlang nach Zorgan
- die Strecke von Nasir Malkid nach Anchopal (südlicher Teil der *Transarunica*)
- die Strecke von Lanka nach Elburum
- die Strecke von Al'Anfa über Shoy'Rina nach Pinnacht

WICHTIGE REISEROUTEN

WICHTIGE KARAWANENROUTEN

- von Tjolmar nach Kvirasim (Sommer und Herbst; Gefahren: marodierende Orks, allgemein schlechtes Terrain)
- von Riva über Leikinen, Kirma, Gerasim, am Nordrand der Grünen Ebene entlang nach Norburg (wichtige Route; Fröhsommer und Herbst, selten auch im Winter; Gefahren: Wögelagerer, wilde Tiere, Ungeziefer, mögliche Missverständnisse mit Elfen, stellenweise gefährliches Terrain; wird vom Handelshaus Stoerrebrandt gefördert und gesichert)
- von dieser Strecke bei Kirma abzweigend nach Ob-larasim, Naaulok, Nysjunen und Farlorn (Versorgung der Orte des hohen Nordens und der Vorposten gegen Gloranas Eisreich; Sommer und Herbst; Gefahren: Banden aus dem Eisreich, Weißpelzorks, trügerisches Terrain, wilde Tiere)
- von Thor wal den Bodir hinauf nach Phexcaer (selten genutzt; Fröhsjahr bis Herbst; Gefahren: Orks (die jedoch meist mit 'Zoll' zufrieden sind), wilde Tiere, Drachen und Riesen)
- von Thorwal aus zwischen den Höhenzügen des Steineichenwaldes über Anderstein und Teschkal, nördlich entlang der Messergrassteppe nach Yrramis und Lowangen (exzessive Zölle und Bestechungen für die verschiedenen Orkstämme und -sippen der Gegend nötig; Sommer und Herbst; Gefahren: die Bestechungssummen könnten zu niedrig sein, Wetter, Gelände, wilde Tiere)
- von Trallop über Rathila nach Uhdenberg oder weiter über den Roten Pass nach Travingen und Norburg (Pilgerstrecke nach Travingen und zum Rabenpass; Fröhsommer bis Spätherbst; Gefahren: Goblinbanden, unberechenbare Machtverhältnisse in Uhdenberg, wilde Tiere)
- von Baliho über Salthel und durch die Wüstenei nach Drachenzwinge, Salderkeim und Festum (ganzjährig außer im tiefsten Winter; Gefahren: Geistererscheinungen in der Wüstenei (weswegen stets Bannstrahler und Draconiter die Züge begleiten), Goblinbanden, wilde Tiere, Drachen)
- von Greifenfurt nach Olat entlang des Finsterkamms (normale Straße, aber wegen häufiger Überfallvon versprengten Orks oder Räuberbanden meist nur in größeren Gruppen bereist; ganzjährig außer im tiefsten Winter und Zeit der Schneeschmelze; Gefahren: s.o., dazu wilde Tiere)
- entlang der Eisenwalder Passstraße (ganzjährig außer im tiefsten Winter und zur Zeit der Schneeschmelze; Gefahren: Gelände, wenige wilde Tiere, Einsamkeit)
- von Omlad am Yaquir über Alam-Terekh, Selicum und Fasar nach Baburin (westaranische Karawanenroute, zwischen Fasar und Baburin auch für Karren, Kutschen und Wagen geeignet; ganzjährig außer zur Zeit der Schneeschmelze; Gefahren: wilde Tiere, Ferkina-Überfälle, bisweilen Drachen, teilweise waghalsige Flussüberquerungen)
- natürlich die großen Karawanenrouten durch die Khom mit dem Knotenpunkt Keft: über Manesh nach Machsiz, am Cichanebi-Salzsee entlang nach Nau (und den Chaneb hinunter nach Kannemünde), über Tarfui und Hayäbeth nach Al'Tamur und Rashdul, über Al'Rifat und El'Karram durchs Khoramgebirge ins obere Mhanadital, über Yiyimris, Kireh und Alam-Terekh ins Yaquirtal oder nach Fasar, über Birscha, Shebah, Terekh und Achan entweder nach Kabash oder über Virinlassih nach Amhallah (ganzjährig; Gefahren: Wüstenklima, eventuell

Gifttiere, Wüstenräuber, am Khoramgebirge und Raschtulswall auch Ferkina-Banden)

- der Weg der alanfischen Seidenkarawane von Port Corrad über Heldenrain, Lorfas und das Nordasktal nach Mengbilla (wegen der Nähe der Novadis in Arratistan und der Horasier in Morbal nur von massiv geschützten Handelszügen frequentiert)

WICHTIGE PÄSSE

- der *Greifenpass*, etwa 1.600 Schritt Höhe, Reichsstraße von Angbar nach Gratenfels; von Mitte Hesinde bis Mitte Phex nicht gangbar
- der *Schattengrundpass*, verbindet den Kriegshafen Harben mit dem windhagschen Hinterland und dem Tal des Großen Flusses; nicht passierbar von Hesinde bis Tsa
- der *Roterzpass* durch das Ambossgebirge, in dessen Mitte die Kleinstadt Eisenhuett liegt; gangbar von Anfang Peraine bis Ende Boron
- die lange *Eisenwalder Passstraße*, Höhenweg durch den Eisenwald, wichtige Handelsroute von Zwergen und Menschen; gangbar von Anfang Peraine bis Ende Boron
- der *Arvepass* in den südlichen Trollzacken; langgezogene, schroffe Schlucht, durch die eine schmale Karrenstraße von Dergelmund ins ostdarpatische Hügelland führt; von Firun bis Mitte Phex kaum passierbar, zwischen darpatisch-garetschen Truppen auf der einen und Schergen Rhazzazors auf der anderen Seite umkämpft
- der *Sichelstieg*, der über die Schwarze Sichel Weiden und Tobrien verbindet, gefährvolle Strecke von Salthel bis ins Tal des Kevün; zwar nicht sonderlich hoch, aber wegen Räuberbaronen, Goblins, Spähern Galottas und dem Drachen Lessankan äußerst gefährlich
- das *Raulsjoch* in den Drachensteinen, über das die für das Freie Tobrien zweite wichtige Verbindung von Perainefurten ins Bornland führt; unwegsames, für Karren oder Kutschen nicht nutzbare Piste
- der *Rote Pass* zwischen Salamandersteinen und Roter Sichel in etwa 800 Schritt Höhe, verbindet die Grüne Ebene mit dem Umland des Neunaugensees; passierbar von Peraine bis Travia, wegen der hier heimatematen Goblins unsicher
- der *Rabenpass* über die Gelbe Sichel, der Oblarasim und die Siedlungen am Frisund mit dem Bornland verbindet
- der *Sattel zwischen Thasch und Finsterkamm*, von der orkisch besetzten Feste Greifenstein kontrolliert, Handelswege von Anergast über Yrramis nach Lowangen; gangbar von Mitte Peraine bis Ende Efferd
- der *Saljethstieg* von Nordhag nach Yrramis, an dem auch das ruinierte Kloster Arras de Mott liegt; gangbar von Mitte Peraine bis Ende Efferd
- der südlich davon gelegene *Schattenpass*, nur im Sommer für wagemutige Fußgänger nutzbar
- der *Pass über die Hjalldorberge*, der das Bodirtal mit dem Binnenland um Waskir verbindet, aber nur von Ingerimm bis Efferd gangbar ist
- der *Höhenweg durch die Grauen Berge*, nur für die Wagemutigsten
- der *Raschtulsweg* (auch: -stieg oder -pass) in ca. 2.500 Schritt zwischen den südlichen Ausläufern des Raschtulswalls und dem Raschtulsturm; verbindet Almada und Mhanadistan, nicht für Karren nutzbar, nur von Ingerimm bis Rondra schneefrei
- die *Kabashpforte* zwischen Goldfelsen und Hohen Eternen, wo die Karawanenrouten von den Oasen Achan und Terekh zusammenlaufen und schließlich

- nach Thegün führen; gefährlich wegen räuberischer Novadisippen, unter dem gestrengen Auge des Kaiserdrachen Shafir, ganzjährig gangbar
- selten genutzte 'Schmugglerpässe' über Stierbuckel und Thalussmassiv, durch die nördlichen Goldfelsen, das Khoramgebirge, und den Windhag, ein fast gänzlich unbekannter Pass über das Regengebirge, der die Täler des Fouhad und des Südask miteinander verbindet.

SCHIFFBARE FLÜSSE

Die üblicherweise mit Treidelkähnen befahrbaren Strecken; die meisten der hier aufgelisteten Flüsse sind mit Flößen noch ein gutes Stück weiter befahrbar, während Galeeren oder Ottas etwas früher aufgeben müssen, Flussegler, Windenfrachter oder gar Seeschiffe bereits deutlich früher.

- der *Große Fluss* bzw. sein Zufluss, die Breite, von Greifenfurt bis zur Mündung (Gefahr durch Piraten und sehr enge Passagen im 'Nadelöhr' zwischen Kosch, Amboss und Eisenwald, dort stellenweise kein Treideln möglich; weitere Piraten im Mündungsdelta)
- der *Yaquir* von Ragath bis zur Mündung; Seeschiffe gelangen bis Pertakis (Stromschnellen bei Oberfels, Piraten am Amhallas-seitigen Südufer)
- der *Mhanadi* von Selicum bis zur Mündung, der bei Samra in ihn einmündende Gadang ab Floeszern; der 'Altehrwürdige' ist von Samra bis zur Mündung auch für Flussegler befahrbar (wechselnde Wasserstände, Uferpiraten an den Oberläufen beider Flüsse, Flusspiraten im Mündungsdelta)
- der *Born* von Norburg bis zur Mündung, jedoch keine Treidelpfade im Bornwald; für tiefergehende Schiffe bis Firunen nutzbar (Gefahren durch den Riesen Milzenis im Bornwald, dort ist auch der Fluss größtenteils unkartiert, einige Stromschnellen im Oberlauf, häufiger Eisgang im Winter)
- der *Walsach* von Notmark bis zur Mündung; wegen eines Strudels bei Neersand nicht für Seeschiffe erreichbar (häufig Flusspiraten, Kreaturen des Überwals, Eisgang im Winter, bisweilen dämonische Manifestationen am Nebenfluss Nagrach)
- der *Bodir* etwa von Phexcaer bis zur Mündung (extrem wechselnde Wasserstände, Eisgang im Winter, Orks am Ufer, Bodirschnellen zwischen Auplog und Angbodirtal)
- der *Ingvall* von Anergast bis zur Mündung (große Flöße, thoralische Ottas, bisweilen Orks)
- der *Svellt* ab dem Zufluss des Svall, bei höheren Wasserständen bis zum Zusammenfluss von Finsterem und Lowanger Svellt (Altsvelltstümpfe, orkische Zöllner und Piraten, wechselnde Fahrinnen in den Brinasker Marschen)
- der *Oblomon* ab Oblarasim, der Kvill ab Kvirasim, der *Tommel* von Aran bis zur Mündung, der *Darpat* ab Rommilys, sein Oberlauf *Dergel* von Wehrheim ins Ochsenwasser, die *Tobimora* ab Ebelried, der *Radrom* ab Warunk (und von der Bendrom-Einmündung bis Warunk), der *Barun-Ulah* von Baburin bis zur Mündung, der *Chabab* ab Wanka, der *Seinto* ab Machsiz (außer im Hochsommer)
- schließlich die Unterläufe von *Arrati*, *Chaluk*, *Chamir*, *Dogul*, *Harotrud*, *Jalob*, *Mysob*, *Ongalo*, *Onjet*, *Sikjam* und *Thalusim* sowie die Mittelläufe von *Hanflla*, *Hira*, *Phecadi* und *Roab* (jeweils wegen der Wasserfälle oder Stromschnellen an ihren Mündungen) plus die namenlose askanische Seenkette.

ENTFERNUNGSTABELLEN

Die erste Tabelle, *Reisetage über Land*, geht von einer Reisegruppe zu Fuß aus, die eine Tagesleistung von etwa 30 Meilen schafft. Die berechneten Wege sind die schnellsten, wobei weder klimatische Modifikationen noch Möglichkeiten von teilweisen Schiffspassagen eingerechnet wurden. Verzögerungen durch Zwischenaufenthalte in Städten und dergleichen sind ebenfalls nicht vorgesehen.

In der zweiten Tabelle, *Reisetage übers Meer*, wird von einem Schiff ausgegangen, das pro Tag 150 Meilen zurücklegt, ohne sich längere Zeit in irgendwelchen Häfen aufzuhalten. Bei solchen Schiffsreisen können die Wetterverhältnisse jedoch deutliche Abweichungen von den angegebenen Werten nach sich ziehen.

Beide Tabellen können daher nur als grobe Orientierung dienen. Bei größeren Strecken ist es durchaus zu empfehlen, Schiffs- und Überlandreise zu kombinieren, was aber den Umfang dieser Tabellen deutlich übersteigen würde.

REISETAGE ÜBER LAND

| Alphenhus | Andergast | Beilunk | Brabak | Drol | Fasar | Festum | Gareth | Grangor | Gratenfels | Greifenfurt | Havena | Kannemünde | Keft | Khunchom | Kuslik | Lowangen | Mendena | Methumis | Norburg | Notmark | Oblasrasim | Olport | Paavi | Perricum | Port Corrad | Punin | Rashdul | Riva | Salza | Selem | Thorwal | Tjolmar | Trallop | Unau | Vinsalt | Wehrheim | Yol-Ghurmak | Zorgan | Al'Anfa | Alphenhus | Andergast | Beilunk | Brabak | Drol | Fasar | Festum | Gareth | Grangor | Gratenfels | Greifenfurt | Havena | Kannemünde | Keft | Khunchom | Kuslik | Lowangen | Mendena | Methumis | Norburg | Notmark | Oblasrasim | Olport | Paavi | Perricum | Port Corrad | Punin | Rashdul | Riva | Salza | Selem | Thorwal | Tjolmar | Trallop | Unau | Vinsalt | Wehrheim | Yol-Ghurmak | Zorgan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|-----------|---------|--------|------|-------|--------|--------|---------|------------|-------------|--------|------------|------|----------|--------|----------|---------|----------|---------|---------|------------|--------|-------|----------|-------------|-------|---------|------|-------|-------|---------|---------|---------|------|---------|----------|-------------|--------|---------|-----------|-----------|---------|--------|------|-------|--------|--------|---------|------------|-------------|--------|------------|------|----------|--------|----------|---------|----------|---------|---------|------------|--------|-------|----------|-------------|-------|---------|------|-------|-------|---------|---------|---------|------|---------|----------|-------------|--------|-----------|----|------|----|----|----|------|----|------|----|----|----|----|------|----|----|------|----|------|------|------|----|----|------|------|----|------|------|------|----|----|----|------|----|------|----|------|----|-----------|----|------|----|------|------|----|------|------|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|------|----|----|----|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|----|------|------|----|------|----|------|----|------|------|------|----|----|-----|----|----|----|------|----|----|---|----|------|----|----|-----|----|----|----|------|-----|------|----|------|------|------|------|----|----|----|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|----|------|------|----|------|----|------|----|------|------|------|----|----|-----|----|----|----|------|----|----|---|----|------|----|----|-----|----|----|----|------|-----|------|----|------|------|------|------|----|----|----|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|----|------|------|----|------|----|------|----|------|------|------|----|----|-----|----|----|----|------|----|----|---|----|------|----|----|-----|----|----|----|------|-----|------|----|------|------|------|------|----|----|----|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|----|------|------|----|------|----|------|----|------|------|------|----|----|-----|----|----|----|------|----|----|---|----|------|----|----|-----|----|----|----|------|-----|------|----|------|------|------|------|----|----|----|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|----|------|------|----|------|----|------|----|------|------|------|----|----|-----|----|----|----|------|----|----|---|----|------|----|----|-----|----|----|----|------|-----|------|----|------|------|------|------|----|----|----|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|----|------|------|----|------|----|------|----|------|------|------|----|----|-----|----|----|----|------|----|----|---|----|------|----|----|-----|----|----|----|------|-----|------|----|------|------|------|------|----|----|----|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|----|------|------|----|------|----|------|----|------|------|------|----|----|-----|----|----|----|------|----|----|---|----|------|----|----|-----|----|----|----|------|-----|------|----|------|------|------|------|----|----|----|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|----|------|------|----|------|----|------|----|------|------|------|----|----|-----|----|----|----|------|----|----|---|----|------|----|----|-----|----|----|----|------|-----|------|----|------|------|------|------|----|----|----|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|----|------|------|----|------|----|------|----|------|------|------|----|----|-----|----|----|----|------|----|----|---|----|------|----|----|-----|----|----|----|------|-----|------|----|------|------|------|------|----|----|----|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|----|------|------|----|------|----|------|----|------|------|------|----|----|-----|----|----|----|------|----|----|---|----|------|----|----|-----|----|----|----|------|-----|------|----|------|------|------|------|----|----|----|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|----|------|------|----|------|----|------|----|------|------|------|----|----|-----|----|----|----|------|----|----|---|----|------|----|----|-----|----|----|----|------|-----|------|----|------|------|------|------|----|----|----|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|----|------|------|----|------|----|------|----|------|------|------|----|----|-----|----|----|----|------|----|----|---|----|------|----|----|-----|----|----|----|------|-----|------|----|------|------|------|------|----|----|----|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|----|------|------|----|------|----|------|----|------|------|------|----|----|-----|----|----|----|------|----|----|---|----|------|----|----|-----|----|----|----|------|-----|------|----|------|------|------|------|----|----|----|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|----|------|------|----|------|----|------|----|------|------|------|----|----|-----|----|----|----|------|----|----|---|----|------|----|----|-----|----|----|----|------|-----|------|----|------|------|------|------|----|----|----|------|----|------|----|----|------|------|------|------|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|------|----|------|----|-----|------|------|------|-------|------|------|----|----|------|------|--------|----|------|------|----|------|----|------|----|------|------|------|----|----|-----|----|----|----|------|----|----|---|----|------|----|----|-----|----|----|----|------|---|
| 52 | 61,5 | 72 | 16 | 21,5 | 60 | 83 | 54 | 34,5 | 51 | 63,5 | 54 | 32 | 35,5 | 53,5 | 31,5 | 73,5 | 79,5 | 27 | 95,5 | 100,5 | 88,5 | 90 | 113,5 | 64,5 | 16 | 44,5 | 47 | 95 | 63,5 | 19,5 | 69,5 | 86,5 | 69,5 | 26,5 | 31 | 59 | 76,5 | 55,5 | Al'Anfa | 34,5 | Alphenhus | 31 | 68 | 30,5 | 26 | 42,5 | 13,5 | 14 | 20,5 | 18 | 32 | 54,5 | 39,5 | 40 | 19 | 37 | 38,5 | 24,5 | 47,5 | 60 | 48 | 66,5 | 73 | 24 | 36 | 11,5 | 47 | 57,5 | 40,5 | 39,5 | 46 | 49,5 | 28,5 | 48,5 | 20,5 | 18 | 35,5 | 34,5 | Alphenhus | 29 | 77,5 | 40 | 45 | 40 | 20,5 | 27 | 16,5 | 11 | 20 | 61 | 66 | 47,5 | 32 | 16 | 36,5 | 34 | 45,5 | 57,5 | 47,5 | 38 | 71 | 31,5 | 45,5 | 30 | 54,5 | 36,5 | 10,5 | 49 | 17 | 27 | 26,5 | 74 | 30,5 | 16 | 33,5 | 42 | Andergast | 88 | 50,5 | 33 | 16,5 | 17,5 | 42 | 29,5 | 17,5 | 40,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 37,5 | 76 | 99 | 70 | 50,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 43 | 61,5 | 32,5 | 13 | 29,5 | 42 | 32,5 | 21 | 24,5 | 42,5 | 18,5 | 52 | 58 | 5,5 | 74 | 79 | 67 | 68,5 | 92 | 43 | 5 | 23 | 36,5 | 73 | 42 | 8,5 | 48 | 65 | 48 | 15,5 | 9,5 | 37,5 | 55 | 53,5 | 53,5 | Drol | 49,5 | 76 | 99 | 70 | 50,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 43 | 61,5 | 32,5 | 13 | 29,5 | 42 | 32,5 | 21 | 24,5 | 42,5 | 18,5 | 52 | 58 | 5,5 | 74 | 79 | 67 | 68,5 | 92 | 43 | 5 | 23 | 36,5 | 73 | 42 | 8,5 | 48 | 65 | 48 | 15,5 | 9,5 | 37,5 | 55 | 53,5 | 53,5 | Drol | 49,5 | 76 | 99 | 70 | 50,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 43 | 61,5 | 32,5 | 13 | 29,5 | 42 | 32,5 | 21 | 24,5 | 42,5 | 18,5 | 52 | 58 | 5,5 | 74 | 79 | 67 | 68,5 | 92 | 43 | 5 | 23 | 36,5 | 73 | 42 | 8,5 | 48 | 65 | 48 | 15,5 | 9,5 | 37,5 | 55 | 53,5 | 53,5 | Drol | 49,5 | 76 | 99 | 70 | 50,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 43 | 61,5 | 32,5 | 13 | 29,5 | 42 | 32,5 | 21 | 24,5 | 42,5 | 18,5 | 52 | 58 | 5,5 | 74 | 79 | 67 | 68,5 | 92 | 43 | 5 | 23 | 36,5 | 73 | 42 | 8,5 | 48 | 65 | 48 | 15,5 | 9,5 | 37,5 | 55 | 53,5 | 53,5 | Drol | 49,5 | 76 | 99 | 70 | 50,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 43 | 61,5 | 32,5 | 13 | 29,5 | 42 | 32,5 | 21 | 24,5 | 42,5 | 18,5 | 52 | 58 | 5,5 | 74 | 79 | 67 | 68,5 | 92 | 43 | 5 | 23 | 36,5 | 73 | 42 | 8,5 | 48 | 65 | 48 | 15,5 | 9,5 | 37,5 | 55 | 53,5 | 53,5 | Drol | 49,5 | 76 | 99 | 70 | 50,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 43 | 61,5 | 32,5 | 13 | 29,5 | 42 | 32,5 | 21 | 24,5 | 42,5 | 18,5 | 52 | 58 | 5,5 | 74 | 79 | 67 | 68,5 | 92 | 43 | 5 | 23 | 36,5 | 73 | 42 | 8,5 | 48 | 65 | 48 | 15,5 | 9,5 | 37,5 | 55 | 53,5 | 53,5 | Drol | 49,5 | 76 | 99 | 70 | 50,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 43 | 61,5 | 32,5 | 13 | 29,5 | 42 | 32,5 | 21 | 24,5 | 42,5 | 18,5 | 52 | 58 | 5,5 | 74 | 79 | 67 | 68,5 | 92 | 43 | 5 | 23 | 36,5 | 73 | 42 | 8,5 | 48 | 65 | 48 | 15,5 | 9,5 | 37,5 | 55 | 53,5 | 53,5 | Drol | 49,5 | 76 | 99 | 70 | 50,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 43 | 61,5 | 32,5 | 13 | 29,5 | 42 | 32,5 | 21 | 24,5 | 42,5 | 18,5 | 52 | 58 | 5,5 | 74 | 79 | 67 | 68,5 | 92 | 43 | 5 | 23 | 36,5 | 73 | 42 | 8,5 | 48 | 65 | 48 | 15,5 | 9,5 | 37,5 | 55 | 53,5 | 53,5 | Drol | 49,5 | 76 | 99 | 70 | 50,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 43 | 61,5 | 32,5 | 13 | 29,5 | 42 | 32,5 | 21 | 24,5 | 42,5 | 18,5 | 52 | 58 | 5,5 | 74 | 79 | 67 | 68,5 | 92 | 43 | 5 | 23 | 36,5 | 73 | 42 | 8,5 | 48 | 65 | 48 | 15,5 | 9,5 | 37,5 | 55 | 53,5 | 53,5 | Drol | 49,5 | 76 | 99 | 70 | 50,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 43 | 61,5 | 32,5 | 13 | 29,5 | 42 | 32,5 | 21 | 24,5 | 42,5 | 18,5 | 52 | 58 | 5,5 | 74 | 79 | 67 | 68,5 | 92 | 43 | 5 | 23 | 36,5 | 73 | 42 | 8,5 | 48 | 65 | 48 | 15,5 | 9,5 | 37,5 | 55 | 53,5 | 53,5 | Drol | 49,5 | 76 | 99 | 70 | 50,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 43 | 61,5 | 32,5 | 13 | 29,5 | 42 | 32,5 | 21 | 24,5 | 42,5 | 18,5 | 52 | 58 | 5,5 | 74 | 79 | 67 | 68,5 | 92 | 43 | 5 | 23 | 36,5 | 73 | 42 | 8,5 | 48 | 65 | 48 | 15,5 | 9,5 | 37,5 | 55 | 53,5 | 53,5 | Drol | 49,5 | 76 | 99 | 70 | 50,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 43 | 61,5 | 32,5 | 13 | 29,5 | 42 | 32,5 | 21 | 24,5 | 42,5 | 18,5 | 52 | 58 | 5,5 | 74 | 79 | 67 | 68,5 | 92 | 43 | 5 | 23 | 36,5 | 73 | 42 | 8,5 | 48 | 65 | 48 | 15,5 | 9,5 | 37,5 | 55 | 53,5 | 53,5 | Drol | 49,5 | 76 | 99 | 70 | 50,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 43 | 61,5 | 32,5 | 13 | 29,5 | 42 | 32,5 | 21 | 24,5 | 42,5 | 18,5 | 52 | 58 | 5,5 | 74 | 79 | 67 | 68,5 | 92 | 43 | 5 | 23 | 36,5 | 73 | 42 | 8,5 | 48 | 65 | 48 | 15,5 | 9,5 | 37,5 | 55 | 53,5 | 53,5 | Drol | 49,5 | 76 | 99 | 70 | 50,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 43 | 61,5 | 32,5 | 13 | 29,5 | 42 | 32,5 | 21 | 24,5 | 42,5 | 18,5 | 52 | 58 | 5,5 | 74 | 79 | 67 | 68,5 | 92 | 43 | 5 | 23 | 36,5 | 73 | 42 | 8,5 | 48 | 65 | 48 | 15,5 | 9,5 | 37,5 | 55 | 53,5 | 53,5 | Drol | 49,5 | 76 | 99 | 70 | 50,5 | 67 | 79,5 | 70 | 48 | 51,5 | 69,5 | 47,5 | 89,5 | 55,5 | 43 | 111,5 | 116,5 | 104,5 | 106 | 129,5 | 80,5 | 32 | 60,5 | 63 | 111 | 79,5 | 35,5 | 85,5 | 102,5 | 85,5 | 42,5 | 47 | 75 | 92,5 | 71,5 | Brabak | 43 | 61,5 | 32,5 | 13 | 29,5 | 42 | 32,5 | 21 | 24,5 | 42,5 | 18,5 | 52 | 58 | 5,5 | 74 | 79 | 67 | 68,5 | 92 | 43 | 5 | 23 | 36,5 | 73 | 42 | 8,5 | 48 | 65 | 48 | 15,5 | 9 |

WÄHRUNGEN, MASSE, SPRACHEN

MASSEINHEITEN

| | |
|-------------------------------|-----------------------|
| 1 Finger | 2 Zentimeter |
| 1 Spann | 20 Zentimeter |
| 1 Schritt | 1 Meter |
| 1 Lot (nur Tiefenmessung) | 10 Meter |
| 1 Meile | 1 Kilometer |
| 1 Tagesreise (nives.) | ca. 12 Kilometer |
| 1 Baryd (nur bei den Novadis) | ca. 15 km |
| 1 Rechtspann | 400 Quadratzentimeter |
| 1 Rechtschritt | 1 Quadratmeter |
| 1 Platz | 625 Quadratmeter |
| 1 Acker | 1 Hektar |
| 1 Rechtmeile | 1 Quadratkilometer |
| 1 Morgen (nur in Gorien) | ca. 3 qkm |
| 1 Land | 4 Quadratkilometer |
| 1 Flux (Hohlfinger) | 8 Kubikzentimeter |
| 1 Schänk (Viertelmaß) | 0,2 Liter |
| 1 Maß | 0,8 Liter |
| 1 Urn (Hohlspann) | 8 Liter |
| 1 Fass | 80 Liter |
| 1 Ox | 960 Liter |
| 1 Gran | 0,04 Gramm |
| 1 Karat | 0,2 Gramm |
| 1 Skrupel | 1 Gramm |
| 1 Unze | 25 Gramm |
| 1 Stein | 1 Kilogramm |
| 1 Quader | 1 Tonne |

WÄHRUNGEN

| Land | Name | Wert (ST) | Gewicht (Skrupel) | Material |
|----------------------------|-------------------------|-----------|-------------------|-------------|
| Al'Anfa | Dublone | 20 | 50 | Gold |
| Al'Anfa | Oreal/Schilling | 1 | 5 | Kupfer/Gold |
| Al'Anfa | Kleiner Oreal | 0,5 | 3 | Kupfer/Gold |
| Al'Anfa | Dirham | 0,01 | 3 | Kupfer |
| Amazonen | Amazonenkronen | 12 | 30 | Gold |
| Bornland | Batzen | 10 | 25 | Gold |
| Bornland | Groschen | 1 | 5 | Silber |
| Bornland | Deut | 0,1 | 5 | Messing |
| Kalifat | Marawedi | 20 | 50 | Gold |
| Kalifat | Zechine | 2 | 10 | Silber |
| Kalifat | Muwlat | 0,05 | 2,5 | Kupfer |
| Horasreich | Kusliker Rad / Horasdor | 200 | 500 | Gold |
| Mittelreich / aventurisch* | Dukaten | 10 | 25 | Gold |
| Mittelreich / aventurisch* | Taler | 1 | 5 | Silber |
| Mittelreich / aventurisch* | Heller | 0,1 | 5 | Bronze |
| Mittelreich/aventurisch* | Kreuzer | 0,01 | 5 | Eisen |
| Trahelien | Suvar | 10 | 25 | Gold |
| Trahelien | Hedsch | 1 | 5 | Silber |
| Trahelien | Ch'ryskl | 0,1 | 5 | Bronze |
| Vallusa | Witten | 10 | 25 | Gold |
| Vallusa | Stüber | 1 | 5 | Silber |
| Vallusa | Findrich | 0,1 | 5 | Kupfer |
| Zwerge | Zwergentaler | 12 | 25 | Gold |

*) Grundsätzlich sind diese Währungen — oder gewichts-materialmäßige Äquivalente — im Mittelreich, im Horasreich, in Nostria und Andergast, in Aranien, den meisten südlichen Stadtstaaten und sogar in den Schwarzen Landen gültig.

AVENTURISCHE SPRACHEN

| Sprache | Komplexität | Schrift | Familie |
|-----------------------------------|-------------|--|------------|
| Aureliani (Altgüldenländisch') | 21 | Imperiale Zeichen | Garethi |
| Bosparano (früh / spät) | 21 | Imperiale / Kusliker Zeichen | Garethi |
| Garethi | 18 | Kusliker Zeichen | Garethi |
| Zyklopäisch | 18 | Kusliker Zeichen | Garethi |
| Ur-Tulamidyja (früh/mittel/spät) | 21 | Chrmk/Ur-Tulamidyja/Tulamidyja | Tulamidyja |
| Zelemja | 18 | Chrmk | Tulamidyja |
| Alaani | 21 | Kusliker Zeichen / Alaani | Tulamidyja |
| Tulamidyja (Balashidisch/Novadis) | 18 | Tulamidyja / Glyphen von Unau / Kusliker Zeichen | Tulamidyja |
| Zhulchammaqra | 15 | — | Tulamidyja |
| Ferkina | 16 | — | Tulamidyja |
| Ruuz | 18 | Ur-Tulamidyja | Tulamidyja |
| Rabensprache | 15 | (Ur-Tulamidyja) | Tulamidyja |
| Altes Kemi | 18 | Kemi | Tulamidyja |
| Nujuka | 15 | — | Nujuka |
| Mohisch | 15 | — | Mohisch |
| Thorwalsch | 18 | Kusliker Zeichen | Thorwalsch |
| Hjaldingsch ('Saga-Thorwalsch') | 18 | Hjaldingsche Runen | Thorwalsch |
| Isdira | 21 | Isdira | Isdira |
| Asdharia | 24 | Asdharia | Isdira |
| Rogolan | 21 | Rogolan | Rogolan |
| Angram | 21 | Angram | Rogolan |
| Ologhajjan | 15 | — | Orkisch |
| Oloarkh | 10 | — | Orkisch |
| Goblinisch | 12 | — | Goblinisch |
| Trollisch | 15 | Raubilderschrift | Trollisch |
| Rssahh | 18 | Chrmk | Rssahh |
| Mahrish | 20 | Glyphenschrift | Mahrish |
| Rissoal | 20 | — | Rissoal |
| Molochisch | 17 | — | Molochisch |
| Neckergesang | 18 | — | — |
| Grolmisch | 17 | — | — |
| Koboldisch | 15 | — | — |
| Drachisch | 21 | — | — |
| Zhayad (Geheimsprache) | 15 | Zhayad | — |
| Atak (Zeichen-Geheimsprache) | 12 | — | — |
| Füchsich (Geheimsprache) | 12 | — | — |
| Z'Lit | 17 | — | — |

AVENTURISCHE SCHRIFTEN

| Schrift | Komplexität |
|---|-------------|
| Altes Alaani | 18 |
| Altes Kemi | 21 |
| Amulashtra (modern / historisch) | 11/17 |
| Angram | 21 |
| Arkanil ('Rohalsschrift') | 24 |
| Asdharia | 18 |
| Chrmk ('Zelemja') | 18 |
| Chuchas ('Yash-Hualay-Glyphen', 'Protozelemja') | 24 |
| Drakhard-Zinken | 9(+) |
| Drakned-Glyphen | 15 |
| Geheiligte Glyphen von Unau | 13 |
| Gimaril | 10 |
| Gjalskisch | 14 |
| Hjaldingsche Runen | 10 |
| Imperiale Zeichen | 12 |
| Isdira | 15 |
| Kusliker Zeichen | 10 |
| Mahrishche Glyphen | 15 |
| Nanduria | 10 |
| Rogolan | 11 |
| Trollische Raumbilderschrift | 24 |
| Tulamidyja | 14 |
| Ur-Tulamidyja | 16 |
| Zhayad | 18 |

KRANKHEITEN UND GIFTE

VERBREITETE KRANKHEITEN UND IHRE WIRKUNG

| Krankheit | Stufe | Beginn | Wirkung | Gegenmittel |
|----------------------|-------|----------------|--|-------------------------------------|
| Blutiger Rotz | 3S | 3 Tage | 1W6+6 Tage KK, KO, GE, AT, PA-2; 1W3+1 SR Erschöpfung | Geheimwissen der Moha-Schamanen |
| Dumpfschädel | 4 | 2 Tage | 1W3+4 Tage IN, CH -1; GE, KO, AT, PA -2; KK-4; 1W6-1 SR Erschöpfung | Hausmittel, Traschbart |
| Schlafkrankheit | 4S | 1 Stunde | todesähnlicher Schlaf pro Tag 1W6-2 SP KO, KK -1. Überanstrengung | Ol einer Yagan-Nuss |
| Lutanas | 5 | 2 Tage, nachts | 2W6 Tage MU, KK, AT, PA halbiert, 1W6 SR Raummangst | Blütenstaub einer Lulanie |
| Wundheber | 6 | 1 Tag* | 2W6 Tage je KK-1; 2W6-1/2W6-2/... LeP- und AuP-Verlust | unbekannt |
| Brabaker Schweiß | 7 | 1 Tag | 5 Tage 1W6/2W6/3W6 ... SP; Schlechte Eigenschaften verdreifacht, MU 0 | Donfstengel |
| Paralyse | 8S | 1 Woche | 1W6+3 Tage je KK, GE -1W6; bei KK+GE=0 2W6 SP/Std. | Donf |
| Gilbe | 6/8 | 3 Tage | 7 Tage KK/AT/PA-5 und je 1W6/1W6+1/1W6+2 ... SP; 1/2/3/... Punkte Erschöpfung | Gulmond, Joruga, Traschbart |
| Rascher Wahn | 9 | 3 Tage | 1 Tag 1W6 SR dann 6 Tage KL halbiert und je 2W6 SP; Tobsuchtsanfälle | Lulanie |
| Blaue Keuche | 9 | 1 Tag | min. 7 Tage körperliche Eigenschaften und Kampfwerte halbiert; je 1W6+1 SP | vorbeugend Sansaro, Olginwurz u.a. |
| Zorgan-Pocken | 10 | 13 Tage | 3.-12. Tag körperliche Eigenschaften gedrittelt; je 1W6+2 SP; 13. Tag 1W20+10 SP | Xordai |
| Tollwut | 10(S) | 1W20 x 10 Tage | 1W6 + 6 Tage Raserei, steigender Schaden, KK sinkt | Joruga |
| Schwarze Wut | 10(S) | 1W20 x 10 Tage | 2W6+6 Tage ähnlich stärkerer Tollwut, schwarze Schuppen | Joruga |
| Efferd-/Kerkerseeche | 10S | 2W6+6 Tage | KK, KO halbiert; 1W6-1 SP und 1 Punkt Erschöpfung / Tag | Sansaro, Neckerkraut |
| Jahresfieber | 12 | immer wieder | KK, AT, PA für 1W6 Tage je -3; pro Fieberschub -1W3 pLeP | Gebräu aus Sansaro, Quinja und Donf |
| Lykanthropie | 20 | sofort | bei Vollmund unkontrollierbare Verwandlung in ein Wermesen | Roter Drachenschlund, Magie |
| Duglumspest | 20 | 1 Woche | 7 Stadien zu je 1 Woche | Exorzismen, Gnade eines Dämons |

*) **Ansteckung mit Wundfieber:** Wer an einem Tag 5 SP durch offene Verletzungen erlitten hat, muss abends eine **KO-Probe** ablegen, um festzustellen, ob Wundfieber ausbricht. **Modifikatoren:** +1 bei über 25% LE-Verlust, +2 bei über 50% LE-Verlust, +3 wenn Verletzung durch Tierbiss, Krallen oder verschmutzte Waffen, +4 wenn Verletzung durch Untote, -7 bei Resistenz und -15 bei Immunität gegen Krankheiten, +7 bei Krankheitsanfalligkeit.

Hierzu kommen noch eher harmlose 'Kinderkrankheiten' wie **Gänsepesteln** (1), **Rotbacke** (2), **Karmesin** (2S; für Orks und Goblins: 6S, Übertragung Nähe 25%, Dauer W6+6 Tage, Schaden W6 + 2 pro Tag) und **Herbstpocken** (3S, für Orks und Goblins: 9S, Übertragung Nähe 25 %, Dauer W6+9 Tage, Schaden W6 + 2 pro Tag) und einfache Erkrankungen wie die **Triefnase** (1), der Darmfraisch oder Flinker **Difar** (2) oder die **Grasse** (3), die W3 + Stufe Tage andauern und täglich W3 Punkte Erschöpfung sowie W3 + Stufe SP verursachen und die KK um Stufe Punkte senken, üblicherweise aber mit Ruhe und Hausmittelchen bekämpft werden können.

Eine detaillierte Beschreibung der Krankheiten finden Sie in **Wege des Schwerts 154ff.** und in **Wege der Zauberei 392** (Duglumspest).

VERBREITETE AVENTURISCHE GIFTE

| Name | Stufe | Typ | Dauer / Schaden | Beginn | Haltbarkeit | Preis |
|-----------------|-------|-----------|--|--------|--------------|--------|
| Angstgift | 4 | W/alch | 7 SR / Furcht vor erstem Wesen, das Opfer erblickt | sofort | 18 Monate | 25 D |
| Arachnae | 1 | W/tier | 1 Stunde / AT, PA je —2 | sofort | 3 Monate | 5 D |
| Arax | 5 | W/tier | 24 Stunden / FF, GE, KK, AT, PA je -2 | 2 SR | 6 Monate | 30 D |
| Bannstaub | 15 | E/ alch | 3W6 SR/ -1W6+2AsP/SR; keine AsP-Regener. | 1 SR | 12 Monate | 250 D |
| Boabungaha | 19 | A/pflanz | bis zum Tode/1W6 SP/KR | 5 KR | 6 Monate | 250 D* |
| Drachenspeichel | 7 | EW/alch | 1W6+1 SR/1W6+1 SP/SR | sofort | 12 Monate | 40 D |
| Feuerzunge | 5-6 | E/ tier | 5 Std. / 2W6-2 (St. 6: 2W6) SP/Std. | 5 SR | 36 Monate | 25 D |
| Goldleim | 5 | KW/pflanz | 2W6 Std. / 2W6-3 SP/Std.; als Waffengift halbiert | sofort | 1W6+6 Monate | 30 D |
| Gonede | 8 | W/tier | 5 SR/ 1W6+5 SP/SR; Krämpfe, Würgen | 10 KR | 9 Monate | 70 D* |
| Halbgift | 8 | EW/alch | 7 SR/ MU, GE, KK, AT, PA, TP halbiert | sofort | 3 Monate | 60 D |
| Kelmon | 5 | KW/pflanz | 6 SR/ einmalig 4W6 SP; vollst. Lähmung | 5 KR | 1W6+9 Monate | 30 D |
| Kukris | 12 | EW/pflanz | bis zum Tode / 1W6—1 SP/KR; Juckreiz, Krämpfe | 10 KR | 3 Monate | 90 D* |
| Mandragora | 2 | W/ pflanz | 30 KR/einmalig 1W6 SP; Brechreiz | 5 KR | 8 Monate | 3 D |
| Omrais | 11 | EW/tier | 100 KR/ 1W6-1 SP/KR; brennendes Gefühl | 1 SR | 6 Monate | 80 D* |
| Purpurbliß | 20 | E/ alch | bis zum Tode / 1W6 SP/KR | sofort | 12 Monate | 300 D* |
| Samthauch | 5 | A/ pflanz | 1W6 Std. / 2W6 SP/Std.; Schlaf, wilde Träume | 1 SR | 2 Monate | 20 D* |
| Schlafgift | 5 | EW/alch | 7 SR/Tiefschlaf | sofort | 1 Jahr | 35 D |
| Schwarzer Lotos | 10 | A/ pflanz | 2 Stunden/2W6 SP/SR; KL, IN halbiert | 5 KR | 2W6+15 Tage | 100 D* |
| Sunsura | 9 | EW/tier | 10 SR/ 1W6+3 SP/SR; Raserei | 1 SR | 9 Monate | 90 D* |
| Tinzal | 7 | W/tier | 2W6 SR/ 1W6+1 SP/SR; Atemnot (KK-4) | 1 SR | 12 Monate | 40 D* |
| Tulmadron | 15 | EW/ miner | 3 SR/ 1W6 SP/KR; alle Eigenschaften -4 | 20 KR | unbegrenzt | 200 D* |
| Wurara | 4 | W/pflanz | 1W6 Std. / 1W6 SP/Std.; AU gedrittelt | 1 SR | 4 Monate | 15 D |

Typ: **A** Atemgift, **E** Einnahmegift, **K** Kontakt-/Hautgift, **W** Waffen-/Blutgift; **alch** alchemistische Herstellung (hier: Qualität D; Variationen siehe SRD 96f), **miner** mineralisches Gift, **pflanz** pflanzliches Gift, **tier** tierisches Gift

Dauer / Schaden: Angegeben ist die Wirkung bei misslungener KO-Probe; als Faustformel für die Wirkung bei gelungener Probe gilt: halbe Wirkung. * bei Verkaufspreis: auf dem Wehrheimer Index geführt; Besitz und nachgewiesener Einsatz ziehen schwerste Strafen nach sich. Detailliertere Beschreibungen von Giften und ihren Auswirkungen finden Sie in **GA 211ff.**

Faustformel für Gifte: Schaden entspricht 1W6 x Stufe; Schaden tritt um so schneller ein, je höher die Stufe des Giftes; bei Giften, die Verluste von Eigenschaftspunkten bringen: Punktestunden Verlust entsprechen der dreifachen Giftstufe, also z.B. KK-2 für 3 Stunden bei einem Gift der Stufe 2.

ETIKETTE, MILITÄRISCHES

KORREKTE ANREDEN UND TITEL

| Rang | Korrekte Anrede | Rang | Korrekte Anrede |
|--------------------------------------|---|---|--|
| <i>Mittelreich:</i> | | <i>Andere Reiche (Forts.):</i> | |
| Kaiser | Euer Kaiserliche Majestät | Kalif von Unau | Euer Hoheit |
| Reichsbehüter | Euer Kaiserliche Hoheit | Adelsmarschall (Bornland) | Euer Hoheit |
| Kronprinz | Euer Allerdurchlauchtigste Hoheit | Großemir (Mengbilla) | Euer Hoheit |
| Mitglied der Kaiserlichen Familie | Euer Kaiserliche Hoheit | Thorwaler Hetleute | Euer Hoheit |
| König (Albernia, Garetien) | Euer Königliche Majestät | andere Potentaten | Euer Durchlaucht |
| Bergkönig | Euer Königliche Majestät (sie hören lieber 'Väterchen' oder 'Würdiges Väterchen') | andere Hochadlige | entsprechend mittelreichischem Rang-Äquivalent |
| Herzog (Nordmarken, Tobrien, Weiden) | Euer Hoheit | <i>Kirchliche Würden (Zwölfgötterkult):</i> | Erhabene(r) |
| Fürst (Darpatien, Kosch) | Euer Durchlaucht | Patriarch/Matriarchin | Eure Erhabene Weisheit |
| Großfürst (Almada) | Euer Königliche Durchlaucht | Bote des Lichtes | Eure Hochwürdigste Erhabenheit |
| Kinder von Provinzherren | Euer Prinzliche Majestät/ Hoheit / Durchlaucht | Patriarch von Al'Anfa (kirchlich) | Euer Eminenz |
| Kronprinzen der Provinzen | Euer Allerprinzlichste Majestät/ Hoheit / Durchlaucht | Metropolit | Euer Eminenz |
| Markgraf | Erlaucht | Mitglied eines Geweihtenrates | Euer Eminenz |
| Graf | Euer Hochwohlgeboren | Oberhaupt eines großen/wichtigen Ordens | Euer Eminenz |
| Markverweser | Euer Hochwohlgeboren | Erzpraector | Euer Exzellenz |
| Pfalzgraf | Euer Hochwohlgeboren | Oberhaupt eines kleineren Ordens | Euer Exzellenz |
| Baron, Freiherr, Reichsbaron etc. | Euer Hochgeboren | Tempelvorsteher | Euer Hochwürden |
| Edle | Euer Wohlgeboren | Erzpriester | Euer Ehrwürden |
| | | Geweihter | Euer Gnaden |
| | | Akoluth | Euer Ehren |
| <i>Honsreich:</i> | | <i>Gildenmagische Würden:</i> | |
| Horas | Euer Horaskaiserliche Majestät | Erzmagus | Euer Magnifizienz |
| Kronprinz | Euer Königliche Hoheit | Akademievorstand | Euer Spektabilität |
| Erzherzog (Herzog aus Kaiserfamilie) | Euer Erhabene Hoheit | Ordenshochmeister | Euer Spektabilität |
| Mitglied der Kaiserlichen Familie | Euer Hoheit | Convocatus (Mitglied des Gildenrats) | Euer Spektabilität |
| König (Yaquiria, (Drol), Südmeer) | Euer Majestät | Magister Magnus | Hochgelehrter Magister |
| Seekönig (Zyklopeninseln) | Euer Seekönigliche Majestät | Magister Ordinaris | Magister |
| Graf | Euer Hochwohlgeboren | Magus | Hochgelehrter Herr |
| Landgraf | Euer Hochwohlgeboren | Adeptus Maior | Wohlgelehrter Herr |
| Erzherrscher von Arivor | Euer Hochwohlgeborene Durchlaucht | Adeptus Minor | Gelehrter Herr |
| Baron | Euer Hochgeboren | <i>Akademische Würden (Universitäten und Seminare):</i> | |
| Landherr/ Gransignor | Euer Edelgeboren | Rektor | Euer Spektabilität |
| Junker/Signor | Euer Wohlgeboren | Professor | Herr Professor / Hochgelehrter Herr |
| Edle/r | Hochachtbarer Herr / Dame | Doktor / Dozent | Herr Doktor / Wohlgelehrter Herr |
| Würdenträger/in ('ya') | Achtbarer Herr / Dame | Lizentiat | Gelehrter Herr |
| Titularadel | jeweils mit Titel (Wenn Marchese erlauben ...) | <i>Allgemein:</i> | |
| <i>Andere Reiche:</i> | | Handwerksmeister | Meister |
| König (Nostria, Andergast, Aranien) | Euer Majestät | Studierter Medicus | Meister / Magister |
| Patriarch von Al'Anfa (weltlich) | Euer Hoheit | Hoher Amts- / Würdenträger | Exzellenz |
| | | Auswärtiger Botschafter | Exzellenz |
| | | Ordensgroßmeister | Exzellenz |
| | | Marschall, Admiral | Exzellenz |

MILITÄRISCHE EINHEITEN

| Einheit | Sollstärke | Anführer | Kommentar |
|---------------------|------------|----------------------------|--|
| Hand | 5 | Offizier ¹ | nur in besonderen Einheiten (Orden, Spezialtruppen) |
| Haufen | 10 | Unteroffizier ² | bei Söldnern und Schützen üblich, auch: Besatzung eines Geschützes |
| Lanze | 10 | Unteroffizier ³ | entspricht einem Haufen, allerdings innerhalb der Kavallerie und der Garderegimenter |
| Lanze, traditionell | 10 | Ritter | Ritter, Knappe, Knecht, drei bis vier 'Bewaffnete', drei bis vier Schützen; alle beritten |
| Kompanie | 50 | Hauptmann ⁴ | in der Regel fünf Haufen |
| Banner | 50 | Hauptmann ⁴ | eine Kompanie Fußsoldaten (Pikeniere, Hellebardiere, leichte Infanterie) in einem Garderegiment |
| Halbschwadron | 25 | Leutnant | bisweilen bei der Garde-Kavallerie |
| Schwadron | 50 | Hauptmann ⁴ | Reiterkompanie, sowohl bei Garde als auch Söldnern |
| Regiment | 500 | Oberst ⁵ | Zusammenfassung von zehn Kompanien / Bannern / Schwadronen (meist unterschiedlicher Ausrüstung) |
| Legion | 5.000 | Marschall | Zusammenfassung von zehn Regimentern (nur im Kriegsfall; Mittel- und Horasreich) |

1) Hauptmann oder Äquivalent dazu; 2) je nach Einheit und Region als Korporal, Weibel, Sergeant oder Tschauich tituliert; 3) höhere Unteroffiziere wie Weibel (mittelreichisch), Sergeant (horasisch) oder Bashar (aranisch); 4) horasisch: Kapitan, aranisch: Agha; 5) horasisch: Kolonello; aranisch: Miralay

WICHTIGE AVENTURISCHE STÄDTE

Alle Angaben zu den Städten beziehen sich auf einen Zeitpunkt ungefähr um 1026 BF (33 Hal), entsprechend den Angaben der *Geographia Aventura*. Dies bedeutet, dass eventuelle Änderungen durch das Jahr des Feuers und andere Ereignisse der jüngeren Geschichte in dieser Liste nicht berücksichtigt sind. Aufgeführt sind alle Städte ab etwa 1.000 Einwohnern; kleinere Städte in Auswahl.

Abilacht (Mittelreich, Albernia): um 1.100 Ew.; an der Reichsstraße III gelegen; Reichsstadt; Geburtsort des Ingerimm-Heiligen Rhys des Schnitters, Pilgerort. *Tempel*: Ingerimm, Travia

Al'Anfa (Freie Stadt): etwa 85.000 Ew. (davon 25 % Sklaven); mächtigste Stadt Südaventuriens; regiert von einigen Herrscherfamilien (Granden) und der Boron-Kirche (Quasi-Theokratie); größter Hafen Aventuriens; Sitz des alanfischen Boron-Kultes; Zentrum des Gewürz-, Sklaven- und Rauschkrauthandels; *Magierakademie* an der Universität von Al'Anfa; extremes Reichtumsgefälle. *Tempel*: alle Zwölfgötter (vor allem Boron) und Rur und Gror, Schreine und Bethäuser diverser kleinerer Kulte.

Albenhus (Mittelreich, Nordmarken): um 2.650 Ew. (um 550 Zwerge); Fährhafen am Großen Fluss; Silber- und Erzminen; Abbau von Koschbasalt; Ordenshaus der Anconiter; Reichsstadt. *Tempel*: Efferd, Travia, Rondra, Ingerimm, Rahja.

Altzoll (Warunkei): um 1.000 Ew.; ostdarpatische Stadt an der Reichsstraße I; unter der Herrschaft der Grenzpatrouillen Rhazzazors; wichtige Garnison des Endlosen Heerwurms. *Tempel*: Thargunitoth, Borbarad.

Anchopal (Aranien): um 1.300 Ew. (plus stets 300 bis 500 Pilger); südlichste Stadt Araniens am Rand der Gorischen Wüste; Heiliger Hain der Peraine; wichtiges Ordenshaus der Grauen Stäbe von Perricum. *Tempel*: Peraine, Rondra, Rahja, Phex.

Andergast (Hauptstadt des gleichnamigen Königreichs): um 6.000 Ew.; Sitz des Königs Efferdan I., eines liebfeldischen Exilanten, dessen Modernität im Widerspruch zu den Vorstellungen des alteingesessenen Landadels steht; *Magierakademie* 'Kampfschmied Andergast'; Ordenshaus des Roten Salamanders. *Tempel*: Praios, Rondra, Tsa, Travia, Peraine, Ingerimm.

Angbar (Mittelreich, Kosch): um 5.200 Ew. (35 % Zwerge); Hauptstadt des Fürstentums Kosch, Sitz des Fürsten Blasius von Eberstamm; Zentrum des menschlichen Ingerimm-Glaubens; liegt am Fuß der Koschberge am Angbarer See; Ordenshaus der Wächter Rohais; für seine (zwerghischen) Handwerker bekannt, starke Gildenpräsenz; Eisen-, Zinn-, Gold- und Silberabbau. *Tempel*: Ingerimm, Rondra, Efferd, Hesinde, Praios, Phex, Tsa, Boron.

Arivor (Horasreich, Hauptstadt der Erzherrschaft Arivor): um 7.500 Ew.; Sommersitz der Horas-Kaiserin; großer Turnierplatz mit jährlichem Turnier; Ordenssitz der Ardariten; Siechenhaus der Marbiden; große Freilichtbühne (einst Gründungsort der Theatertritter) mit regelmäßigen Festspielen; Waffenschmied des Meisters Saladan. *Tempel*: Rondra, Hesinde, Travia, Boron, Tsa, Rahja, Marbo.

Baburin (Aranien): um 7.500 Ew.; gut befestigte Garnisonsstadt; Sultanssitz; Ordenshaus der Anconiter; bedeutender Rondra-Kult, Sitz der Meisterin des Bundes für Südaventurien. *Tempel*: Rondra, Hesinde, Boron, Rahja, Phex, Tsa, Peraine, Ingerimm.

Baliho (Mittelreich, Weiden): um 3.100 Ew.; an der Reichsstraße II beim Zusammenfluss von Rotwasser und Pandlaril gelegen; Reichserzstadt unter Burggraf Avon; *Kriegerschule* 'Schwert und Schild'; von Rinderzucht geprägt. *Tempel*: Travia, Rahja, Praios, Phex, Efferd-Schrein.

Beilunk (nominell Mittelreich, Hauptstadt der Mgtf. Beilunk): um 10.000 Ew. (davon ca. 2.500 tobrische Flüchtlinge); massiv befestigte und durch ein Praios-Wunder geschützte Garnisonsstadt; es gilt das Arcanum Interdictum; berühmter Praios-Tempel mit goldener Kuppel, von dessen Mauern aus ständig Choräle gesungen werden. *Tempel*: Praios, Efferd, Hesinde, Phex, Rahja, Rondra.

Belhanka (Horasreich): um 5.000 Ew.; teilweise auf Inseln an der Mündung des Sikram errichtet; *Magierakademie* 'Akademie der Geistreisen'; aventurischer Haupttempel des Rahja-Kults, Stadtleben sehr sinnfroh; Kapitänsschule. *Tempel*: Rahja, Efferd, Tsa, Peraine.

Bethana (Horasreich): um 1.800 Ew.; Haupttempel des Efferd; *Magierakademie* 'Halle des vollendeten Kampfes', alle vier Jahre Bardentreffen; ruhig und altertümlich wirkend. *Tempel*: Efferd, Hesinde, Travia.

Bjaldorn (Glorania): geschätzt 700 Ew.; im Nordosten der Nordwalser Höhen gelegen; einst heilige Stadt des Firun mit dem mittlerweile hermetisch verschlossenen 'Kristallpalast'; die Stadt selbst ist von Söldnern Gloranas besetzt; Pelzhandel. *Tempel*: (Firun)

Boran (Fürstkomturei Maraskan): ca. 7.000 Ew.; stark befestigt; eine der heiligen Städte des Rur-und-Gror-Kultes (theoretischer Endpunkt der Diskusstafette); an der Oberfläche ruhig, jedoch aktiver Untergrund. *Tempel*: Charyptoroth, Borbarad, Rur und Gror; Belhalhar-Unheiligtum nahe der Stadt.

Brabak (Hauptstadt des Kgr. Brabak): um 3.500 Ew.; Hafenstadt an der Südspitze Aventuriens; Sitz des Königs Mizirion III.; faktisch von den reichen Familien beherrscht; *Magierakademie* 'Dunkle Halle der Geister'; alchimistische Werkstätten des 'Roten Salamanders'; Sammelbecken für Freidenker, Demokraten und andere Anarchisten. *Tempel*: Efferd, Phex, Boron, Rahja.

Charypso (Freie Stadt): um 1.900 Ew.; liegt auf der Insel Altoum, wo sie dem Festland am nächsten ist; mit Sylla verfeindet, mit Al'Anfa verbündet; zahlreiche skrupellose Piraten und Sklavenjäger. *Tempel*: Efferd, Phex.

Chorhop (Freie Stadt): um 1.400 Ew. (davon 20 % Novadis); Freihafen unter der willkürlichen Herrschaft der Familie Zeforika; sprichwörtliche Spiellust der Bewohner (u.a. Verlosung von Regierungssämtern); große Werft. *Tempel*: Boron (AT-Anfaner Ritus), Phex, Rastullah

Donnerbach (Freie Stadt): ca. 2.000 Ew. (25 % Elfen); am Südrand der Salamandersteine und der Mündung des Donnerbachs in den Neunaugensee; 1026 BF kurzfristig von Orks besetzt und teilweise verwüstet; wichtiges Heiligtum der Rondra hinter dem Wasserfall; *Magierakademie* 'Seminar der Elfischen Verständigung und natürlichen Heilung'; wichtiges Anconiten-Kloster. *Tempel*: Rondra, Peraine, Hesinde.

Drol (Horasreich, Hauptstadt des Kgr. Dröl): um 2.400 Ew.; großer Handelshafen, bekannt für seine Klöppelware und den Blumenschmuck in der Stadt (echt, geschnitzt, gemalt: 'Rosenstadt'); beherrscht von neun Patrizierfamilien. *Tempel*: Efferd, Phex, Boron, Rahja, Praios.

Eestiva (Glorania): um 1.300 Ew. (je etwa 30 % Nivesen und Norbarden); an der Letta gelegen; Despotie der Einspiraten. *Tempel*: Schreine für Kor und Nagrach.

Elburum (Oron): um 6.000 Ew.; Hauptstadt des Moghulats Oron und Sitz der Moghuli Dimiona; blühendes Handels- und düsteres Vergnügungszentrum; *Magierakademie* 'Schule der Schmerzen'. *Tempel*: Belkelel, Tasfarelel, Hesinde, Peraine (beide entmachtet), geheimer Phex-Tempel.

Elenvina (Mittelreich, Nordmarken): um 7.000 Ew. (2 % Zwerge); Sitz des Herzogs Jast Gorsam vom Großen Fluss; Handelsstadt am Großen Fluss; Ordensburg des Ordens vom Donner; *Magierakademie* 'Akademie der Herrschaft'; praiosfromm, war vorübergehend Sitz eines konkurrierenden Lichtboten; Pferderasse Elenviner Vollblut. *Tempel*: Praios, Phex, Efferd, Travia, Hesinde.

Enqui (Freie Stadt): um 4.000 Ew. (15 % Thorwaler, 60 % Flüchtlinge aus dem ehemaligen Svelltschen Städtebund); auf Pfählen an der Mündung des Svellt inmitten der Brinasker Marschen gebaut; annähernd gesetzlose Stadt unter thorwalser Herrschaft; *Tempel*: Peraine, Firun, Efferd.

Eslamsbrück (Transsylvisches Kaiserreich): um 1.000 Ew.; wichtige Brücke über die Tobimora; einst bekannt wegen der Spitzenklöppelei, jetzt wegen eines monstösen Unheiligtums in Pyramidenform für Borbarad und alle Erzdämonen.

Eslamsroden (Mittelreich, Greifenfurt): um 1.500 Ew.; Reichsstadt; an der Reichsstraße II gelegen; seit der Schlacht von Orkenwall (1012 BF) und anschließender Plünderung durch die Orks zu Teilen in Trümmern, mittlerweile zu großen Teilen repariert. *Tempel*: Travia, Rondra, Peraine.

Fasar (Freie Stadt): geschätzt mehr als 30.000 Ew. (buntes Völkergemisch); drittgrößte Stadt Aventuriens, im Hochland Mhanadistans gelegen; *Magierakademie* 'Akademie der Geistigen Kraft' und 'Bannakademie'; regiert von den 'Erhabenen' (einflussreichen Personen, Familien und Institutionen); Hochgeweihte der Rahja; wichtige Schule des Mawdliyat. *Tempel*: alle Zwölfgötter außer Efferd und Firun, diverse Halbgötter (Haupttempel von Aves und Kor), altulamidische Gottheiten, Bethäuser für Rastullah.

Ferdok (Mittelreich, Kosch): 2.210 Ew.; Handelsstadt am Ufer des Angbarer Sees und des Großen Flusses; berühmt wegen seiner Brauerei, seiner Zinngießereien und seiner Lanzenreiterinnen-Einheit; Reichsstadt mit Fürsten- und Grafensitz anbei. *Tempel*: Efferd, Rondra, Praios, Peraine, Phex, Ingerimm (in Bau).

Festum (inoffizielle Hauptstadt des Bornlands): geschätzt um 27.000 Ew., darunter etliche Nivesen, Norbarden und Goblins; großer Handels- und Kriegshafen; wichtige Handelsstadt (Tendenz sinkend); Sitz des Adelsmarschalls des Bornlands; *Magierakademie* 'Halle des Quecksilbers'; bedeutende Werften; viele Exilmaraskaner; Goblinsviertel. *Tempel*: Tempel aller Zwölfgötter, einige sogar mehrfach, Rur und Gror, Swafnir, Rastullah, Mokoscha.

Firunen (Freie Stadt im Bornland unter der Oberhoheit Festums): 1.600 Ew.; wichtiger Flussshafen am Born ('Tor nach Sewerien'). *Tempel*: Hesinde, Peraine, Phex, Rondra, Firun, Efferd.

Gareth (Hauptstadt des Mittelreichs): um 200.000 Ew.; Sitz der Reichsregentin und zahlreicher Ämter und Institutionen; Stadt des Lichts mit dem Boten des

WICHTIGE AVENTURISCHE STÄDTE

Lichts; *Magierakademien* 'Akademie der Magischen Rüstung' und 'Schwert und Stab'; Krieger- und Kadettenakademien; starke Stellung der Handwerker- und Händlergilden. *Tempel*: alle Zwölfgötter (alle mehrfach), etliche Halbgötter.

Gashok (Freie Stadt, früher Svelltscher Städtebund): um 900 Ew. (davon 10 % Orks); vom 'Lowanger Dualismus' dominiert, von Orks aus nahem Zeltlager beherrscht; Zucht und Ordnung sind anarchischen Zuständen gewichen. *Tempel*: von den Orks geschlossen.

Gerasim (Freie Stadt): 950 Ew. (davon etwa 45 % Waldelfen und 15 % Halbelfen); sehr elfisch geprägt; *Magierakademie* 'Schule des Direkten Weges'. *Tempel*: Travia, Hesinde, Firun.

Grangor (Horasreich): um 10.000 Ew.; reiche und mächtige Handelsstadt an der Phecadimündung mit Handelsverbindungen bis ins Güldenland; wichtigster Kriegshafen des Horasreichs; Herzogssitz nahebei; auf mehr als 40 Inseln erbaut; *Magierakademie* 'Akademie der Erscheinungen'; strenges Waffengesetz. *Tempel*: Tsa, Efferd, Travia, Rahja, Phex, Boron, Peraine, Rondra, dazu diverse Schreine.

Gratenfels (Mittelreich, Nordmarken): um 1.600 Ew.; Reichsstadt an der Reichsstraße III; nahebei Grafensitz; überdimensionierte Stadtbefestigungen; heiße Quellen mit schwefeligem Wasser; teure Stadt, da stark verschuldet. *Tempel*: Rondra, Praios, Peraine, Ingerimm, Boron.

Greifenfurt (Mittelreich, Hauptstadt der gleichnamigen Markgrafschaft): um 3.900 Ew.; Garnisonsstadt; Beginn der Reichsstraße I; in den Jahren 1012/1013 BF in den Händen der Orks; Pilgerort der Praiosgläubigen. *Tempel*: Praios, Rondra, Travia, Tsa- und Ingerimm-Schrein.

H'Rabaa (Brabak): um 1.100 Ew. (davon ca. 10% Waldmenschen, 5 % Achaz); Stadt mitten in Sumpf und Dschungel; einst religiöses Zentrum der Echsen; große egyptische Tempelpyramide und viele Ruinen alter Sakralbauten. *Tempel*: Hesinde, Tsa, diverse Echsegötter.

Harben (Mittelreich, Windhag): um 1.800 Ew.; wichtigster Kriegshafen des Mittelreichs am Meer der Sieben Winde; Reichsstadt und Sitz des Markgrafen; terrassenförmig in den Berg hineingebaut. *Tempel*: Efferd, Praios, Rondra.

Havena (Mittelreich, Hauptstadt des Kgr. Albernia): um 26.000 Ew.; bedeutendste Hafenstadt des Mittelreichs an der Westküste am nördlichsten Mündungsarm des Großen Flusses; Sitz der albernischen Könige; Magieverbot (außer Heilung); versunkene Unterstadt. *Tempel*: alle Zwölfgötter außer Firun.

Hemandu (Fürstkomturei Maraskan): um 1.500 Ew.; in der Nähe Jergans gelegen; einst Austragungsort der 'Schlacht von Jergan', dann Sitz der Tempeler von Jergan, jetzt Zentrum des maraskanischen Bluttempelkultes. *Tempel*: Belhalhar

Honigen (Mittelreich, Albernia): um 2.800 Ew.; Hauptstadt der Landgrafschaft Honigen; an der Reichsstraße III; große Markthalle und Viehmarkt; bekannt für Bradentreffen (alle vier Jahre), Papier (Honinger Büttchen); Peraine-Pilgerort. *Tempel*: Hesinde, Praios, Tsa, Boron, Phex, Peraine, Travia.

Hot-Alem (Freie Stadt unter dem Schutz des Neuen Reichs): um 2.100 Ew.; Sitz von 'Fürstprotector' Salpikon II.; wichtiger Hafen zwischen Perlenmeer und Meer der Sieben Winde an der Mündung des Tirob;

südlichste Stadt des aventurischen Festlands. *Tempel*: Efferd, Boron (Puniner Ritus), Praios, Rondra.

Ilsur (nominell Mittelreich, Tobrien): um 700 Kämpfer (200 Schwertzügler und 500 Borbaradianer) streiten seit Jahren um den Besitz der mittlerweile fast völlig zerstörten Stadt; perainehelige Quellen. *Tempel*: Peraine, Rondra, Efferd; seitens der Belagerer Belhalhar- und Borbarad-Schrein.

Jergan (Fürstkomturei Maraskan): um 8.000 Ew.; in einem engen Tälchen bei der Hiramündung; sehr eng gebaut; Hauptstadt und Residenz der Fürstkomturei; fest im Griff der Bluttempeler; Handelszentrum Maraskans zum Handel mit den anderen Heptarchien. *Tempel*: Belhalhar, Charyptoroth, Borbarad, Rur und Gror (profanisiert).

Joborn: 900 Ew.; ständig zwischen den Königreichen Nostria und Andergast umstritten, deswegen etwas heruntergekommen. *Tempel*: Rahja, gemeinsamer Wehrtempel von Peraine und Travia.

Kannemünde (Freie Stadt im Kalifat, eigentlich bornländischer Handelsposten): um 2.000 Ew. (30% Novadis); an der Chanembündung; Handelsniederlassung, vor allem für Salz aus Unau, viele Kontore namhafter Handelshäuser; bornländischer Flottenstützpunkt. *Tempel*: Phex, Efferd, Travia, Tsa.

Keft (Kalifat): um 1.500 Ew. (zuzüglich etwa 500 bis 700 Pilger); Oase in der Khöm, wenig schmuckvoll; Schauplatz von Rastullahs Erscheinung, daher wichtigstes Heiligtum der Novadis, Sitz des Obersten Mawdli der Keftler Schule. *Tempel*: Rastullah.

Kendrar (Thorwal): 1.100 Ew. (davon etwa 15% Thorwaler); nordaventurische Hafenstadt; Sitz des Hetmanns Eldgrimm Oriksson, der es vor einigen Jahren 'befreite', verlor und wiedereroberte. *Tempel*: Swafnir, Travia, Phex, Rahja.

Kharkush (Orkland): geschätzt 1.500 Korogai-Orks; Zentrum der orkischen Metallverarbeitung, viele Hochöfen und Schmieden. *Tempel*: Gravesch.

Khezzara (Orkland): geschätzt 7.500 orkische Einwohner plus 500 menschliche Sklaven; nominelle Haupt- und Palaststadt der Orks; Sitz des Aikar Brazoragh. *Tempel*: Tairach/Brazoragh.

Khefu (Kemireich): um 1.300 Ew.; Hauptstadt des Kemireichs auf der alemitischen Halbinsel an der Mündung des Astaroth; 'schwimmender Markt' als wichtiges Stadtviertel. *Tempel*: Boron, Rondra, Praios, Efferd, Rastullah.

Khunchom (seit 995 BF unabhängig, ehemals Aranen): 15.000 Ew. (ca. 60 % Tulamiden, viele Maraskaner und Mittelländer); Stadt an der Mhanadimündung; unterschiedlichste Baustile auf engstem Raum; Sitz von Fürst Selo von Khunchom; See- und Flußshafen; *Magierakademie* 'Drachenei-Akademie'; Ordenshaus der Therbuniten; Niederlassungen wichtiger Händler, Flottenstützpunkt gegen die Blutige See; Schauplatz eines großen Gauklerfestes. *Tempel*: alle Zwölfgötter, Aves, Swafnir, Kor (Pilgerort), Rastullah, Rur und Gror.

Kuslik (Horasreich): um 22.000 Ew.; bevölkerungsreichste Stadt des Horasreichs; vormals Sitz der Fürstin Kusmina von Kuslik-Galahan; großer Hafen; *Magierakademien* 'Halle der Antimagie', 'Halle der Metamorphosen' und 'Institut der Arkanen Analysen'; Magisches Theater; Hohe Akademie der Weltlichen Gerichtsbarkeit; Sitz der Magisterin der Magister, höchster Hesinde-Tempel 'Halle der Weisheit' mit größter Bibliothek Aventuriens. *Tempel*: Hesinde, Praios,

Phex, Travia, Efferd, Rondra, Tsa, Peraine, Rahja; Bethäuser des Kor und des Nandus.

Kvirasim (Freie Stadt): 750 Ew. (65% Waldelfen, 20% Aueifen, 10 % Halbelfen, 5 % Menschen); Handelsstadt für elfische Waren an wichtiger Wegkreuzung am Kvill; sehr elfisch geprägt. *Tempel*: Peraine.

Kyndoch (Mittelreich, Windhag): um 1.300 Ew.; aufstrebender Handelsplatz; Reichsstadt; Hafen am und Fähre über den Großen Fluss. *Tempel*: Travia, Phex, Efferd.

Leskari (Freie Stadt): um 450 Ew.; Holzfällersiedlung; Hafen an der Mündung des Nuran Leskari in den Golf von Riva. *Tempel*: Firun, Swafnir.

Llanka (Oron): um 3.300 Ew.; verfallender Handels- und Kriegshafen am Maraskansund (eine dämonische Wasserkreatur bedroht die Schiffe); Sitz einer Harani; Sitz der Meisterin der Brandung für das Perlenmeer. *Tempel*: Hesinde, Travia, Schreine für Charyptoroth und Tasfarel.

Lowangen (Freie Stadt, vor den Orkriegen Svelltscher Städtebund): um 10.000 Ew.; wichtiges Handelszentrum des Nordens am Svellt; während der Orkriegen lange belagert, aber wegen guter Befestigung und der Lage auf einer Flußsinsel nicht eingenommen, den Orks jedoch tributpflichtig; *Magierakademien* 'Akademie der Verformungen' und 'Halle der Macht'; wichtige Vertretung des Magierordens 'Graue Stäbe von Perricum'; bekannte Pferdezucht. *Tempel*: Travia, Hesinde, Peraine, Phex, Boron, Tsa, Firun, Rahja, Ingerimm.

Mendena (Xeraanien): um 4.500 Ew.; Hauptstadt von Xeraans Reich; Haupttempel der Borbarad-Religion; unermessliche Schatzkammer; teilweise mit Dämonenhilfe errichtete neue Hafenanlagen; wichtiger Handelshafen der Schwarzen Lande. *Tempel*: Borbarad, Schreine für Charyptoroth und Tasfarel.

Mengbilla (Freie Stadt): um 5.500 Ew. in der eigentlichen Stadt; Hafenstadt an der Mündung des Nordask; Sitz des Großemir von Mengbilla; wirres Völkergemisch aus Mittelländern, Tulamiden und Mohas; großer Sklavenmarkt; Kriegerakademie; große Arena; Halle der Alchimisten; gefährlich komplexes (und teures) Bürgerrecht; Kurtisanenschule. *Tempel*: Boron (Al'Anfaner Ritus), Efferd, Rahja, Hesinde (Praios- und Phex-Kult sind verboten).

Methumis (Horasreich): um 3.700 Ew.; Herzogssitz an der Onjetmündung; großer Seehafen; wichtige Handelsstadt; Bunte Mauern von Methumis (Panoramagemälde auf der Stadtmauer); *Magierakademie* 'Akademie des Magischen Wissens'; große Universität; Kartographisches Institut; Volksschule. *Tempel*: Hesinde, Efferd, Tsa, Rahja, Phex, Ingerimm.

Mherwed (Kalifat): um 5.850 Ew. (65 % Novadis, 20 % Tulamiden); ehemaliger Sitz des Kalifen mitgewaltiger Palastanlage; bedeutendste Stadt der Novadis; Hafenstadt am Mhanadi mit Bastrabun-Brücke über den Fluss; größte Karawanserei östlich der Khöm; *Magierakademie* 'Zauberschule des Kalifen'; bekannt für Zucht von Reit- und Nutztieren; im Krieg von Al'Anfanern eingenommen und geplündert. *Tempel*: Rastullah, geheime Phex- und Tsa-Tempel.

Mirham (Al'Anfa): um 1.300 Ew.; Palaststadt am Fuß des Regengebirges; 'Stadt der weißen Paläste' (eigentlich eine reine Palastanlage); Sitz des Königs Damian von Shoy'Rina, des nominellen Herrn Al'Anfas; *Magierakademie* 'Schule der variablen Form'. *Tempel*: Boron (Al'Anfaner Ritus).

WICHTIGE AVENTURISCHE STÄDTE

Neersand (Bornland): um 1.800 Ew.; östlichste Hafenstadt Aventuriens an der Mündung der Walsach unter Kronvöglin Tjeika von Notmark; Flottenstützpunkt; *Magierakademie* 'Schule der Beherrschung'; Ausgangspunkt für Expeditionen ins Überwals; Halle der Ther-büniten. *Tempel*: Efferd, Peraine, Rondra.

Neetha (Horasreich): um 5.800 Ew.; Garnisonsstadt und Hafen an der Chababmündung; Sitz des Erzherzogs Timor Firdayon von Neetha; südlichste Festlandsstadt des Kgr. Yaquiria; Rondra-Heiligtum und Pilgerstätte an der Thalionmel-Furt; Niederlassung des Magierordens 'Graue Stäbe von Perricum'; Kriegshafen mit Südflorette des Horasreichs; Festung der Ardariten; Knotenpunkt des Handels mit Zyklopeninseln und südlichen Stadtstaaten; Werften. *Tempel*: **Rondra**, Praios, Efferd, Hesinde, Rahja, Phex, Tsa, Horas.

Norburg (Bornland): um 2.850 Ew. (knapp 10% Elfen); nordwestlichste Stadt des Bornlands; wichtige Handelsstadt, Pelze, Pferdezucht; *Magierakademie* 'Halle des Lebens'. *Tempel*: Firun, Hesinde, Peraine, Rondra.

Nostria (Hauptstadt und Königssitz des Kgr. Nostris): um 6.500 Ew.; liegt an der Tommelmündung; Handel eher im Niedergang begriffen; *Magierakademie* 'Akademie von Licht und Dunkelheit'. *Tempel*: Boron, Efferd, Peraine, Rahja, Rondra, Travia, Tsa.

Notmark (Bornland): 1.450 Ew.; östlichste Stadt Aventuriens am Fuß des Ehernen Schwerts; Sitz des Grafen von Notmark in Feste Grauzahn. *Tempel*: Ingerimm (alter Kult), Praios, Peraine.

Oblarasim (Freie Stadt): 750 Ew. (40% Aueifen); früher kleine Handelsniederlassung für Jäger, Hirten und Elfen am Oblomon, dann vom Goldrausch überannt, jetzt auf dem absteigenden Ast. *Tempel*: Firun, Travia.

Olport (Thorwal): 2.700 Ew. (ca. 35% Nivesen und Norbarden, 5% Elfen); uralte Hafenstadt im hohen Norden an der Mündung des Nader; thorswalsch-traditionelle *Magierakademie* 'Halle des Windes'; Efferd-Heiligtum 'Efferdpfeiler' vor der Hafeneinfahrt. *Tempel*: Efferd, Swafnir, Travia, Ifirn.

Orrakhar (Orkland): von geschätzt 1.000 Zholochai-Orks bewohnter Ort am Dairuch-See am Westhang der Blutzinnen; Fischfang und Schmiedewaren, kämpferische Bevölkerung.

Ouvenmas (Bornland): 1.700 Ew.; Haus der Marbiden; Sitz des Grafen von Ouvenmas; prächtiges Wasserschloss Ouvenstam. *Tempel*: Peraine, Phex, Rondra, Travia, Tsa.

Paavi (Glorania): um 5.500 Ew. (davon ca. 15% Nivesen und Norbarden); Stadt an der Mündung der Letta in die Brecheisbucht; vielleicht nördlichster, sicherlich nordöstlichster Hafen Aventuriens, jedoch seit Jahren fest von Eis umschlossen; Sitz von Königin Glorania; brutale Despotie. *Tempel*: —

Perainefirten (Mittelreich, Tobrien): um 4.300 Ew.; provisorische Hauptstadt und Herzogssitz des freien Tobrien; viele Flüchtlinge. *Tempel*: Peraine, Rondra, Firun.

Perricum (Mittelreich, Darpatien): um 10.000 Ew.; große Garnison und Kriegshafen (Reste der Perlenmeerflotte); wichtigster Perlenmeerhafen des Mittelreichs an der Mündung des Darpat; Reichsstadt; Löwenburg (Hauptsitz des Rondra-Kultes); Ordensburg der Ardariten; *Magierakademie* 'Schule der Austrei-

bung'; Kloster der Grauen Stäbe; Haus der Noioniten; organisatorisches Zentrum des Kampfs gegen die Schwarzen Lande, daher viele kaiserliche Truppen. *Tempel*: Rondra, Efferd, Praios, Boron, Hesinde, Phex, Ingerimm, Rahja.

Phexcaer (Freie Stadt): um 1.100 Ew.; Stadt im Orkland; 'Refugium der Diebe', von Banden und mächtigen Einzelpersonen beherrscht, angeblich unter der Protektion des Riesen Orkfresser. *Tempel*: Phex, Peraine.

Port Corrad (Al'Anfa, vor dem Khöm Krieg Freie Stadt): um 900 Ew.; Handelsstadt an der Mündung des Osdask in den Selemgrund; großer Handelshafen; alanfanische Militärregierung. *Tempel*: Phex, Efferd, Travia, Boron.

Port Stoorrebrandt (Freie Stadt, bornländischer Handelsposten): um 700 Ew.; einzige Stadt auf Iltoke; eigentlich reine Handelsniederlassung des Hauses Stoorrebrandt. *Tempel*: Phex, Efferd, Schreine von Swafnir, Rondra und Kor.

Praiosdank (nominell Mittelreich): um 800 Ew.; auf Jilaskan; fast ausschließlich bewohnt von Nachkommen der verbannten Priesterkaiser; praioische Theokratie und Stützpunkt gegen die Mächte der Blutigen See. *Tempel*: Praios.

Prem (Thorwal): 2.800 Ew.; zweitgrößte thorswalsche Siedlung; traditionelle Freibeuter- und Fischerstadt; Heimat des Premer Feuers (Rübenschmups). *Tempel*: Rondra, Swafnir, Travia.

Punin (Mittelreich, Almada): um 21.000 Ew. (davon etwa 10% Novadis und Tulamiden, je etwa 1% Elfen und Zwerge); Reichsstadt mit fürstlicher Residenz nahebei; wichtige Handels- und Garnisonsstadt am Yaquir, der Reichsstraße II und anderen wichtigen Handelswegen, daher kulturell bunt gemischt; Hauptsitz des Boron-Kultes (Puniner Zweig) unter dem Raben Bahram Nazir; Haupttempel der Tsa; berühmtes Theater *Yaquirbühne* \ Schaukämpferschule; berühmte *Magierakademie* 'Academia der Hohen Magie und Astrales Institut'. *Tempel*: Boron, Tsa, Praios, Rondra, Hesinde, Efferd, Phex, Peraine, Rahja, Ingerimm, Travia, Schreine für verschiedene Götterkinder, Halbgötter und Heilige, Bethaus des Rastullah.

Ragath (Mittelreich, Almada): um 1.900 Ew.; ehem. Grafensitz und Residenz, jetzt verschuldete Reichsstadt; zweitgrößte Stadt Almadas; liegt an der Reichsstraße II; Ende des schiffbaren Yaquir. *Tempel*: Phex, Praios, Peraine, Ingerimm, Rahja.

Rashdul (Freie Stadt): um 7.500 Ew.; Stadt des Handels und der Magie; sehr alte tulamidische Stadt; Sitz des Sultans Hasrabal; *Magierakademie* 'Pentagramm-akademie'. *Tempel*: Phex, zwei Tempel des Boron (beide Kulte), Hesinde, Rahja, Bethaus des Rastullah.

Rethis (Horasreich): um 2.400 Ew.; Hafenstadt; Handelszentrum und ehemalige Hauptstadt der Zyklopeninseln auf der Insel Hylailos; lange Zeit Sitz des Seekönigs; Kriegerschule; Blei- und Silberminen; Leuchtturm; Werften; Verbannungsstadt nahebei. *Tempel*: Efferd, Praios, Tsa, Horas-Schrein.

Riva (Freie Stadt, ehemals Svelltscher Städtebund): um 3.000 Ew. (wieder steigend); wichtige Händlerstadt an der Mündung des Kvill in den Golf von Riva; einzige zivilisierte Stadt in großem Umkreis; *Magierakademie* 'Stoorrebrandt-Kolleg'; Volksschule. *Tempel*: Firun, Efferd, Phex, Tsa, Travia, Rahja, Nandus, nivesische Kultstätte Nivlailakaja.

Rodebrannt (Bornland): 1.350 Ew.; wichtige Handelsstadt an der Straße von Firunen nach Norburg,

nominelle Hauptstadt der wichtigen Gft. Ilmenstein. *Tempel*: Praios, Rondra, Hesinde, Peraine, Travia, Rahja, Phex, Tsa.

Rommilys (Mittelreich, Darpatien): um 9.800 Ew. plus etwa 1.000 Pilger und Flüchtlinge; Hauptsatzd und Fürstensitz Darpatiens; Haupttempel der Travia; Ordenshäuser der Mephaliten, der Badilakaner und der Bannstrahler; Bleikammern der KG LA; *Magierakademie* 'Informations-Institut'. *Tempel*: alle Zwölfgötter, besonders **Travia**.

Rorkvell (Freie Stadt, den Rorwhed-Orks Untertan): um 500 Einwohner (davon 25% Menschen, 5% Zwerge, 5% Tiefzwerge, Rest Orks); wichtige Bergbausiedlung der Orks. *Tempel*: Schreine für Tairach und Ingerimm

Salza und Salzerhaven (Nostris): um 3.000 Ew., davon ca. 1.000 in Salzerhaven; Handelsstadt an der Mündung des Ingal ins Meer der Sieben Winde; Salza ist Hauptstadt der Gft. Salza des vom nostrischen Königshaus unabhängig agierenden Grafen Albio III.; große Speicher und Werften in Salzerhaven; Verarbeitung der Steineichen; horasische und thorswalsche Handelsniederlassungen. *Tempel*: Efferd (in Salzerhaven), Ingerimm, Travia, Hesinde.

Selem (zwischen Kalifat und Al'Anfa umstritten): um 1.900 Ew. (davon ca. 120 Novadis und 300 Achaz); heruntergekommene Stadt an der sumpfigen Mündung des Szinto; viele Wahnsinnige und Rauschmittelabhängige; Gründungshaus der Noioniten. *Tempel*: Boron (Al'Anfaner Ritus), Efferd, Peraine/Tsa, Satuaris/Satinav, diverse Echsengötter, Bethaus des Rastullah, Weihehäuser diverser Kulte.

Shamaham (Xeraanien): um 650 Ew.; wichtige Garnisonsstadt in den nordöstlichen Ausläufern der Belunker Berge. *Tempel*: Borbarad, Belhalhar

Silas (Horasreich): 3.500 Ew. (um 8% Zwerge); bekannt wegen seiner Goldschmiede; Tsa-Tempel mit zahllosen Eidechsen ist Pilgerstätte. *Tempel*: Hesinde (mit Xeledon-Schrein), Tsa, Ingerimm, Peraine, Efferd.

Sinoda (ShTkanydad; 'freies Maraskan'): um 4.000 Ew., wachsend; Hauptstadt des freien Maraskan; voll mit Flüchtlingen und Rückkehrern, maraskanischen Gardisten, Söldnern und Freischärlern; Alabastersteinbrüche; Pfeifenkrautbau; Abudijian-Theater. *Tempel*: Rur und Gror, Efferd (nur teilweise nutzbar).

Sylla (Freie Stadt): um 1.750 Ew.; Hafenstadt an der Straße von Altoum; 'Stadt der Freibeuter'; erfolgreichste Kaperkapitänin ist als Harani zugleich Admiralin und Stadtherrin; viele verfallene Gebäude aus besseren Zeiten; berühmter Leuchtturm. *Tempel*: Efferd, Phex, Rahja, Tsa.

Taladur (Mittelreich, Almada): um 1.400 Ew. (davon 15% Zwerge); Handels- und Handwerkerstadt in der Gft. Waldwacht; Reichsstadt; Handel mit Zwergen; starke Konkurrenz der wichtigsten Familien der Stadt (Streittürme). *Tempel*: Ingerimm, Travia

Teremon (Horasreich): um 1.800 Ew.; Hafen- und Handelsstadt in sicherer Bucht; zweitgrößte Stadt der Zyklopeninseln; Herzogssitz; Hauptumschlagplatz für den Handel mit den Zyklopen; Werften; große Bibliothek mit Schwerpunkt Seefahrt und Guldland. *Tempel*: Rahja, Aves, Efferd, Hesinde.

Thalusa (Freie Stadt): um 4.000 Ew.; Stadt an der Mündung des Thalusim; umgeben von Reisfeldern; Despotie unter Sultan Dolguruk, einem schwarz-

WICHTIGE AVENTURISCHE STÄDTE

häutigen Elfen und ehemaligen Henker; maraskanischer Einfluss im Stadtleben. *Tempel*: Rastullah, Praios, Efferd.

Thorwal (Hauptstadt der Region Thorwal): 8.700 Ew. (ca. ein Drittel Norbarden, Nivesen, Zwerge und Orks; im Winter gut 12.500 Ew.); an der Bodir-mündung gelegen; Sitz des Hetmanns der Hetleute; Zwingfeste 'Ugdalfskronir'; *Magierakademie* 'Schule der Hellsicht'; 'Hjaldingard-Turm' mit Leuchtfueer; Werfen; Kapitän- und Lotsenschule; Stadt nach Brand durch horasischen Beschuss teilweise neu wieder aufgebaut. *Tempel*: Travia, Efferd, Swafnir, Phex, Peraine, Tsa, Ingerimm.

Tiefhusen (Freie Stadt, früher Svelltscher Städtebund, heute den Orks tributpflichtig): 2.100 Ew. (5% Orks); einsame Stadt an der Mündung des Ror in den Svellt; Sitz des machtlosen König Arion III. von Westak-Tiefhusen; Anlaufpunkt für Jäger und Fallensteller; seit 17 Hai von Orks besetzt. *Tempel*: Hesinde, Firun, Boron, Tairach, Travia, Rahja.

Tjolmar (Freie Stadt, früher Svelltscher Städtebund): 1.250 Ew. (5% Zwerge); einsame Stadt am Svellt; Anlaufpunkt für Jäger und Fallensteller; zum großen Teil Pfahlbauten; Handelsverbindungen zu den Orks; wurde in den Orkkriegen verschont. *Tempel*: Firun, Ingerimm (alter und zwergischer Kult), Ifirn, Rahja.

Trallop (Mittelreich, Weiden): um 3.700 Ew.; Garnisonsstadt an der Mündung des Pandlaril in den Neunaugensee; Herzogsresidenz; nördlichste Stadt des Mittelreichs; Fluchtburg des Donnerordens; Ordenshäuser der Therbüniten und Badilakaner; Sitz des Handelsherren Trallop Gorge. *Tempel*: Phex, Praios, Rondra, Travia, Peraine, Firun, Boron, Rahja.

Tuzak (Fürstkomturei Maraskan): um 9.000 Ew.; lange Zeit Hauptstadt Maraskans, jetzt chaotischer Piraten- und Schmugglerhafen; viele Söldner; diskreter Handel auch mit Khunchom; hohe Steuern; Startpunkt der Diskusstafette, bekannt für Maraskanstahl sowie Hölzer und Gewürze aus dem Dschungel. *Tempel*: Belhalhar, Charyptoroth, Tasfarel, Borbarad, Rur und Gror (profaniert).

Uhdenberg (Freie Stadt): 2.000 Ew. (45% Menschen aller Kulturen, 30% Zwerge, 10% Elfen und Halbelfen, 10% Goblins, 5% Orks); alte, abgelegene Bergwerksstadt am Rathil in den Vorbergen der Roten Si-

chel; gilt als höchstgelegene Menschenstadt; Einfluss der Minenbesitzer; Bewaffnung Pflicht; Therbünitenspital. *Tempel*: Ingerimm, Peraine, Firun.

Unau (Kalifat): knapp 8.000 Ew.; reine Novadi-Stadt am Fuß der Unau-Berge nahe des Chichanebi-Salzsees; seit neuestem wieder Sitz des Kalifen; Kreuzungspunkt wichtiger Handelswege; Salz des Chichanebi-Salzsees, Porzellan, Glas; in den Khomkriegen von Al'Anfanem überrannt und geplündert. *Tempel*: Rastullah (drei Bethäuser).

Vallusa (Freie Stadt): 3.800 Ew.; Hafenstadt auf einer Insel in der Misamündung; genau zwischen Töbrien und Bornland gelegen, nominell noch unabhängig, aber mittlerweile mit starker Tendenz zum Bornland; große Wehrmauer zum Meer hin mit Ingerimm-Tempel mit Feuerturm (per Gesetz höchstes Gebäude der Stadt), Gebäude teilweise bis sechs Stockwerke; südliche Brücke zerstört. *Tempel*: Ingerimm, Efferd, Rahja, Peraine, Praios-Schrein im Gerichtshaus, Rondra-Schrein in Garnison.

Vinsalt (Hauptstadt des Horasreichs): um 21.500 Ew.; Sitz der Kaiserin Amene-Horas; kulturelles Zentrum des Horasiats; *Magierakademie* 'Anatomische Akademie'; Kriegerakademien; Gründungshaus des Magierordens 'Pentagramm von Vinsalt'; Niederlassungen aller großen Handelshäuser; Oper. *Tempel*: alle Zwölfgötter, Phex und Travia zweimal, Horas, Nandus, Schreine vieler Halbgötter und Heiliger.

Warunk (Warunkei): um 10.000 (lebende) Ew.; Sitz des untoten Drachen Rhazzazor und der ihm untergebenen Nekromanten, daher von Untoten und skrupellosen Söldnern geprägt; wichtige Radrombrücke; Bevölkerung versucht im allgemeinen Verfall eine bürgerlich-normale Fassade aufrechtzuerhalten. *Tempel*: Thargunitoth, Kor.

Waskir (Thorwal): 2.300 Ew.; sehr abgelegene Stadt; bekannt für Bier- und Schnapsherstellung. *Tempel*: Travia, Rondra, Firun/Ifirn, Verehrung diverser Halbgötter, Heiliger und Naturgeister.

Wehrheim (Mittelreich, Darpatien): um 14.000 Ew. (incl. Flüchtlinge); ordnungsliebende Garnisonsstadt ('Heerlager des Reiches') am Dergel; Reichsstadt, gräfliche Residenz nahebei, Sitz des Reichsmarschalls; Kreuzung der Reichsstraßen I und II; in der Nähe Haupthaus des Bannstrahlerordens (Burg Aur-

aleth). *Tempel*: Praios, Rondra, Ingerimm, Rahja, Tsa, Efferd.

Winhall (Mittelreich, Albernien): um 1.500 Ew.; Garnisonsstadt am Tommel und damit an der Grenze zu Nostria; Reichsstadt; nahebei Sitz der Gräfin Rhianna Conchobair; Kriegerakademie, wichtiger Boron- und Rondra-Tempel, *weitere Tempel*: Praios, Firun, Peraine.

Xorlosch (Mittelreich, Bergfreiheit Xorlosch): um 1.550 Ew. (nur Zwerge); heilige Heimatstadt der Zwerge; im Krater eines erloschenen Vulkans im Eisenwald gelegen; größtenteils unterirdisch; Basaltpalast des Bergkönigs Tschubax Sohn des Tuage; Greifax-Palast (Sommerresidenz des Bergkönigs). *Tempel*: Ingerimm.

Yasairabad (Oron): um 1.800 Ew.; seit der Aufgabe Lllankas wichtigster Kriegshafen des Moghulats Oron am Golf von Perricum; viele hierhin zwangsumgesiedelte Bewohner und Sklaven; Handel und Gewerbe im Aufschwung. *Tempel*: —

Yol-Ghurmak (früher: Ysilia; Transsylvanien): um 12.000 (lebende) Ew.; Sitz des Dämonenkaisers Galotta und seiner Untergebenen; bizarre Architektur, teilweise Phantombewohner und wandelnde Dämonen, Untote und Golems; Galottas private *Magierakademie* 'Heptagonakademie'; dämonische Werkstätten für Kriegsgewehr. *Tempel*: Blakharaz, Agrimoth, Borbarad, Schreine anderer Erzdämonen.

Zorgan (Aranien): um 15.000 Ew. (davon ca. 30% Mittelländer); Handels- und Kriegshafen an der Mündung des Barun-Ulah; drittgrößter Hafen am Perlenmeer; Hauptstadt Araniens, Sitz des Königspaares und der Mondsilbersultana; *Magierakademie* 'Schule des Seienden Scheins'; Burg des Donnerordens; Rahja-Hain; Schreiberschule; Haupthaus der Mada Basari und der Blauen Pfeile. *Tempel*: alle Zwölfgötter, besonders Peraine (aventurischer Haupttempel) und Rahja.

Zwerch (Mittelreich, Darpatien): um 1.500 Ew. (30% Zwerge, 25% Flüchtlinge in neu umfriedetem Stadtteil); am Ochsenwasser gelegen; bekannt für Silberminen und Kunstschmiedearbeiten. *Tempel*: Ingerimm, Praios, Peraine, Tsa.

