



Das Schwarze Auge

MEISTERSCHIRM

ERGÄNZENDE
TABELLEN

€ 18,00 [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 Wurfaffen	24
Aventurische Rüstungen	25

PREISE

Nahkampfwaffen	26
Schuss- und Wurfaffen	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

ZAUBERSPRÜCHE

Name	Probe	Zauberd.	ASP-Kosten	Ziel	Kom	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen/Varianten	Merkmale	Seite LCD
Abvenenium	KL/KL/FF + Mod	15 Akt	je 4	OO	C	1 Schritt	ausgenblicklich	Zd, Rv / Überkeit, 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. Wänders, 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, Rv, Wd / Adamantenqu. (+5), Kristallganz (+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, Rv, 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	ausgenblicklich	Zd, Rv / Langer Atem (+3), Sturm (+7), Übler Gestank (+7), Lieblicher Duft (+5)	Umwrt, Elem(Luft)	18
Aerofugo	MU/KO/KK	10 Akt	10 + 1 pro 5 m3	Z	D	ZfW Schritt	ZfP* KR	Zd, Ko, Rv, Wd	Umwrt, Elem(Luft)	19
Aeroglo	MU/IN/KO	10 Akt	5 + 1 pro 20 m3	Z	D	ZfW x 3 Schritt	ZfP* SR	Zd, Ko, Wd	Umwrt, 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, Rv / Fremdgestalt (+5), Alptrücken (+7/11)	Einf, Herr	21
Analys	KL/KL/IN + Mod	1 + SR	6 + 3/(6 SR)	O, W	D	1 Schritt	Zauberdauer	Zd, Ko, Rv	Hell, Meta	22
Ängste lindern	MU/IN/CH	20 Akt	5	P (f)	C	B	ausgenblicklich	Zd, Er, Ko, Rv / Vertrauten beruhigen, Gegenzauber (+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, Rv, 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
Armatur	IN/GE/KO	3 Akt	min. 4	P (f)	B	s	1 SR (A)	Zd, Ko, Rv, 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, Rv, Wd	Eign	29
Attributo	KL/CH/Eig.	30 Akt	7	P (f), W	B	B	1 Std.	Zd, Rv (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, Rv, Wd / Tor in die Niederhöhlen (+10/14)	Limb, Kfzt	32
Aureolus	IN/CH/FF	5 Akt	3 pro m²	O, W (f)	A	s, B	ZfP* x 6 Std.	Zd, Ko, Rv, Wd / Farbenglanz (+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 Tastsinn (+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, Rv / Koboldisch (-3); Blitzgeschw. (+7/11)	Eign	36
Balsam	KL/IN/CH + Mod	1 SR	1 pro LeP, min. 5	W (f)	C	s, B	ausgenblicklich	Zd, Ko, Rv / 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	Me / Ausgewähltes Ziel (+3), Endlose Höhe (+7)	Einf	38
Bannbaladin	IN/CH/CH + MR	5 Akt	7	P	B	3 Schritt	ZfP* SR	Bannen durch einen Blick (+7/14)	Einf	39
Bärenruhe	MU/KK/KO + Mod	3 SR	2 pro Tag	P (f)	D	s, B	ZfW x 5 Tage	Gemeinsame Erinnerung (+3/7), keine Erinnerung (+7/11)	Form	40
Beherrschungen brechen	KL/IN/CH + Mod	40 Akt	7 +	W	C	B	ausgenblicklich	Zd, Ko, Wd / Tiere, Der lange Schlaf (+5; +1/Monat)	Form	41
Beschwörungen vereiteln	MU/IN/CH + Mod	15 Akt	7 +	Zone	C	7 Schritt	ausgenblicklich	Zd, Er, Ko, Rv / Zone (+3/7)	Anti, Herr	42
Bewegung stören	KL/IN/FF + Mod	4 Akt	8 +	W, O	C	ZfW x 7 Schritt	ausgenblicklich	Zd, Er, Ko, Rv / Zone (+3/7), Dauernder Bann (+7/11)	Anti, Besw	43
Blendwerk	IN/CH/GE	5 Akt	9 pro SR	Z	C	ZfW x 3 Schritt	variabel (A)	Zd, Er, Ko, Rv / Zone (+3/7)	Anti, Tele	44
Blick aufs Wesen	KL/IN/CH + MR	30 Akt	6	W	C	ZfW Schritt	30 Akt	—	Hell	45
Blick durch fremde Augen	MU/IN/CH + MR	2 SR	min. 8	W	E	ZfW x 10 Meil.	variabel (A)	Zd, Rv / Leuchtende Persönlichkeit (+7/11)	Hell, Verst	46
Blick in die Gedanken	KL/KL/CH + MR	10 Akt	6 pro 5 KR	P	D	3 Schritt	variabel (A)	Zd, Ko, Rv, Wd / Fremde Sinne (+3 bis +5), Mehrere Sinne (+2/11), Fremder Zauber (+7/14)	Hell	47
Blick in die Vergangenheit	KL/KL/IN	min. 1 SR	21 + 3 pro Std.	O, Z	D	B, Sichtweite	variabel (A)	Zd, Er, Rv / Kei, Sicht (+5), Traumr. (+3/7), Drachisch (+7), Kampfs. (+5/11), Trefentelep. (+7), Liebess. (+3/11)	Hell, Temp	48
Blitz	KL/IN/GE + MR	1 Akt	4	W	B	ZfW Schritt	ZfW/2 Aktionen	Ko	Einf	49
Böser Blick	MU/CH/CH + MR	4 Akt	7 / 2W6 ASP	P	C	1 Schritt	ZfP* Minuten	Zd, Er, Ko, Me, Rv, Wd / Hass (-7), Wahn (-11), Zweifel (+3/14)	Einf	50

ZAUBERSPRÜCHE

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, Rv / Drachenglut (+5), Flammeninferno (+5/11)	Objk, Elem(Feuer)	51
Caldofrigo	IN/CH/KO	40 Akt	speziell	O	E	B	ZfP* SR	Zd, Ko, Er, Rv, Wd / Zone (+3/7), Zonenzentrum (+7/7)	Objk, Umwrt, Elem(Feuer, Eis)	52
Chamaelioni	IN/CH/GE	2 Akt	4	P (f)	C	s	ZfP* x 10 KR (A)	—/Tarnung (+3), Verschwimmende Tarnung (+5), Andere tarnen (+7/11), Dinge tarnen (+7/11)	Illu	54
Chimaeroform	KL/IN/KO + Mod	1 Tag	min. 30	WW	F	1 Schritt	p	—/ diverse individuelle Abwandlungen	Dämo(Asf), 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	1/2 Tag	speziell	Z	F	1W20 Schritt	variabel	—	Temp	57
Claudibus	KL/FF/KK	3 Akt	min. 3	O	C	B	ZfP* SR	Zd, Ko, Rv / Wirkungs. (+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, Rv, Wd	Eign	59
Corpofrigo	CH/GE/KO + MR	2 Akt	9	W	C	7 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Me, Rv / Eisblock (+5)	Eign, Elem(Eis)	60
Cryptographo	KL/KL/IN	1 SR	min. 3	O	C	B	Sonnenwende	Zd, Ko, Rv, 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, Rv / Domäne (+3 bis +7), 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, Rv, Wd / Aromenvielfalt (+3), Sättigung (+5), Widerwärtiger Geschmack (+7)	Illu	64
Desintegratus	KL/KO/KK	7 Akt	30	Z	D	speziell	augenblicklich	Zd, Ko, Rv / Hand der Vernichtung (+3), Kegelform (+5)	Objk, Scha	65
Destructibo	KL/KL/FF + Mod	1 + Min.	speziell	O	E	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rv / Astralkörper abbauen (+5+MR/14)	Anti, Meta, Krf	66
Dichter und Denker	KL/IN/CH + MR	4 Akt	6	P	C	3 Schritt	ZfP* x 0,5 SR	—	Herr	67
Dschinneruf	MU/KL/CH + Mod	6 SR	30	W	E	3 Schritt	speziell	Zd, Er, Ko	Elementar, Herb	68
Dunkelheit	KL/KL/FF	5 Akt	3 pro SR	Z	C	ZfW x 0,5 Schr.	ZfP* SR	Zd, Er, Ko, Rv, Wd / Beweglich (+3/7), Zylinder (+3/11)	Umwrt	69
Duplicatus	KL/CH/GE + Mod	5 Akt	6 (+3)	W (f)	C	s, B	ZfP* x 2 KR (A)	Schwarzer Raum (+5/14)	Illu	70
Ecliptifactus	MU/KL/KO	6 Akt	5 + 1 pro KR	P (f)	D	s	variabel (A)	Zd, Ko, Rv, Wd / Objekterdopl. (+3), Spiegelkab. (+7), Schattensprung (+10/14)	Dämo, Form	71
Eigenschaften wiederherst.	KL/IN/CH + Mod	40 Akt	7 +	W	C	s, B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rv / Zone (+3/7)	Anti, Eign	73
Eigne Ängste	MU/IN/CH + MR	3 Akt	11	P	C	B	ZfP* Std.	Zd, Er, Ko, Rv, Wd / Magiespur rauben (+5), Sinnesraub (+2/7)	Einf, Eign	74
Einfluss bannen	IN/CH/CH + Mod	40 Akt	5 +	W	B	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rv / 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	KL/CH/GE	2 Akt	2 + 2 pro Stein	O	C	B	augenblicklich	Zd, Ko, Wd / Rosträger (+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, Rv / Berserker (+3)	Eign	78
Elementarbann	IN/CH/KO + Mod	40 Akt	9 +	Zauber	C	ZfW Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rv / Mindergeister (+3), Zone (+3/7)	Anti, Elem(gesamt)	79
Elem. Diener	MU/KL/CH + 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	Katzengold (+7), Wirbel (+7/11)	Verst	81
Erinnerung verlasse dich!	MU/IN/CH + MR	3 Akt	11	P	D	B	ZfP* Std.	—	Herr	82
Exposami	KL/IN/IN	15 Akt	4	P (f)	B	s	15 Akt	Zd, Er, Ko, Rv	Hell	83
Falkenaue	IN/FF/GE	4 Akt	5	P (f)	B	s, B	ZfW KR	Zd, Rv / Tierart (+3), Suche (+7/11), Reinheit d. Aura (+10/14)	Eign	84
Favilludo	IN/CH/FF	2 Akt	3	W, O	A	1 Schritt	ZfP* x 10 KR (A)	Zd, Rv, Wd / Bleibendes Band (+5)	Illu	85
Firmauf	MU/KL/GE	6 Akt	5 + 2 pro SR	P (f)	D	s	variabel (A)	Zd, Ko, Me, Rv, Wd / Eispinne (+3), Verankerung (7)	Elem(Eis), Eign	86
Flim Flam	KL/KL/FF	2 Akt	1 pro SR	Z	A	ZfW Schritt	variabel	Zd, Ko, Rv / Helligkeit (+3), Lichtkugel (+3), Irrwisch (+5) Pulsierend (+2), Farbe (+2), Lichtturm (+7), Immerlicht (+9) Lichtblitz (+7), Lichtumf (+7), Immerlicht (+9)	Umwrt	87
Fluch der Pestilenz	MU/KL/CH + MR	10 Akt	Stufe x 2	P	D	3 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Me, Rv / Einzelfall (+3+Stufe/11), Fernverfluchung (7)	Dämo(Mish)	88
Forenari	KL/KL/FF + Mod	5 Akt	min. 2	O	C	B	augenblicklich	Zd, Ko, Rv / 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, Rv / Beweglich (+7), Schimmern (+7/11), Schwebend (+10/14)	Umwrt, Elem(Erz)	90

ZAUBERSPRÜCHE

Name	Probe	Zauberd.	ASP-Kosten	Ziel	Kom	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen/Varianten	Merkmale	Seite LCD
Fulminatus	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	KL/IN/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	KL/IN/CH	5 Akt	4 pro 5 KR	P (f)	B	ZIP* x 100 Schr.	ZIP* 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	—		
Gefunden!	KL/IN/GE + Mod	6 SR	17	O	C	ZfW x 500 Schr.	speziell	Er, Ko, Rw	Besw, Form, Temp	95
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)	Hell	96
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	ZIP* 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	ZIP* SR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd	Einf, Herr	100
Große Verwirrung	KL/KL/CH + MR	2 Akt	6	P	C	B	ZIP* 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	ZIP* SR (A)	Zd, Ko, Rw, Wd	Einf, Illu	103
Hartes schmelze!	MU/KL/KK	3 Akt	min. 7	O	C	B	ZIP* 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	KL/CH/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	ZIP* / 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	ZIP* 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 (f)	C	s	augenblicklich	Zd, Ko / Hexenleim (+3/7), Krötschweiß (+5/11), Drachenspeichel (+7/11)	Scha	113
Hexenholz	KL/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	KL/IN/CH	10 Akt	4	Z	C	speziell	ZIP* / 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. ZIP* / 2 SR	Zd, Er, Ko, Rw, Wd	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	ZIP* x 100 Schr.	ZIP* x SR	Zd, Ko, Me, Rw	Einf, Verst	118
Höllengein	KL/CH/KO + MR	2 Akt	11	P	C	B	ZIP* x 3 KR	Zd, Me, Rw	Einf	119
Holterdipolter	IN/IN/FF	4 Akt	17	Z	C	7 Schritt Radius	ZfW Minuten	—	Unwrt	120
Horripobus	MU/IN/CH + MR	3 Akt	7	P	C	7 Schritt	ZIP* / 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,	122
Ignisphacero	MU/IN/KO	7 Akt	speziell	Z	D	49 Schritt	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / Komplexe Bewegung (+3)	Elem(Feuer)	124
Ignorantia	IN/CH/GE	10 Akt	5 + 2 pro SR	P (f)	D	s	variabel (A)	Zd, Rw (B), Wd	Scha, E (Feu), Tele	125
Illusion auflösen	KL/IN/CH	2 Akt	6 +	Zauber	B	3 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Zone (+3/7)	Einf, Illu	126
Immortalis	MU/CH/KO	speziell	speziell	P	F	s	augenblicklich	—	Anti, Illu	127
Imperavi	KL/CH/CH + MR	10 Akt	13	P	E	1 Schritt	ZIP* Stunden	Zd, Er, Ko, Rw / Auslöser (+3), Befehl (+3/7), Dauerhaft (+7/11)	Form, Temp	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	KL/CH/KO + Mod	speziell	speziell	Zauber	F	B	permanent	—	Meta, Temp	130
Invercano	MU/IN/FF	7 Akt	13	P (f)	F	s	ZIP* 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
Iribars Hand	MU/MU/IN + MR	4 Akt	W20	P	D	B	ZIP* KR	Zd	Einf, Scha, Dämo(Ama)	134
Juckreiz	MU/IN/CH + MR	4 Akt	7	Z, P	B	ZfW Schritt	ZIP* x 0,5 SR	Me	Einf	135
Karnifilo	MU/IN/CH + MR	3 Akt	11	P	C	B	ZIP* 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

ZAUBERSPRÜCHE

Name	Probe	Zauberbd.	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
Klickerdomms	KL/FF/KK	1 Akt	3	O	A	ZfW Schritt	augenblicklich	— / Scherbenhäufen (7)	Tele	139
Koboldgeschenk	IN/CH/FF + MR	4 Akt	7	P	C	B	ZfW x 0,5 SR	Me / Feengold (+7)	Herr	140
Koboldvision	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	KL/KK/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 ATall (+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 – Wurstfinger (+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), Heilkraft (+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
Lervhans 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	ausgenblicklich	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/KL/IN	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), Umwelt	172
Manifesto	KL/IN/CH + Mod	10 Akt	3	O, Z	A	1 Schritt	unterschiedlich	Zd, Ko, Rw / Demanifesto (+3), Wirkungsdauer (+5)	Elem(gesamt)	173
Meister der Elemente	MU/KL/CH + Mod	1 Std.	48	W	F	3 Schritt	variabel	Zd, Er, Ko	Elementar, Herb	174
Meister minderer Geister	MU/CH/CH	7 Akt	3 pro Geist	W	B	1 Meile	variabel	—	Herb	175
Memorabilia	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
Metamagic neutralisieren	KL/KL/KO + Mod	40 Akt	8 +	W, O	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

ZAUBERSPRÜCHE

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 (f)	A	s	ZfP* Std. (A)	Zd, Rw, Wd / Wie ein Fisch (+7), Grenzenl. Ausd. (+7/11)	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 + RSx1,5	P	D	ZfW Schritt	augenblicklich	Me / Absateln (+5)	Objk, Tele	185
Nebelleib	MU/IN/KO	20 Akt	7 + 3 pro SR	P (f)	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 (+7/11), Bilder (+7/14)	Umwrt, E(Wasser, Luft)	187
Nekropathia	MU/KI/CH	3 SR	9 + 7 pro SR	O, P	E	B	max. ZfP* SR	—	Geis, Verst	188
Nihilgravo	KL/KO/KK	15 Akt	5 pro Schritt	Z	E	ZfW Schritt	ZfP* x 10 KR (A)	Zd, Rw, Wd / Zaubern wie im Fluge (+7), Leicht (+5/7), Levitatio (+7/14)	Umwrt	189
Nuntiovolo	MU/KL/CH	20 Akt	5 + 1 pro Std.	W	C	variabel	max. ZfW x 2 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), Luftbaken (+15)	Objk, Temp	192
Objectovoco	KL/IN/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), Gesteigelter Schutz (+je 2/11)	Anti, Objk	194
Oculus Astralis	KL/IN/CH	15 Akt	11 + 3 pro SR	P (f)	E	s	variabel (A)	Zd, Rw, Ko	Hell, Krf, Limb, Meta	196
Odum Arcanum	KL/IN/IN + Mod	4 Akt	4	P, O	A	ZfW Schritt	1 KR	Zd, Er, Rw, Wd / Sichtbereich (+2), Umgebung (+7)	Hell, Krf	197
Pandaeonium	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	KL/CH/FF	6 Akt	4	P (f)	B	s	max. ZfP* Tage	Zd, Rw, Wd / Farbtopf (+3)	Form	203
Penetrizel	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. Zaubern), Limb	208
Planstrale	MU/MU/KO	50 Akt	min. 13	Z	F	3 Schritt	ZfP* x 0,5 SR	—	Einf	210
Plumbubarum	CH/GE/KK + Mod	3 Akt	4 + 2 pro Geg.	WW	B	7 Schritt	5 KR	Zd, Er, Rw, Wd / Demotivation (+3)	Illu, Verst	211
Projektimago	MU/IN/CH + Mod	10 Akt	speziell	P, Z	D	ZfW Meilen	variabel (A)	Zd, Ko, Rw, Wd / Ohne Bild (+3), Leucht. Bild (+7/11)	Anti, Meta	212
Protectionis	KL/CH/KO	8 Akt	speziell	Zauber	F	s	20 KR (A)	Zd, Ko / Austreibung verhindern (+5), Antimagische Zone (+7/11)	Kraft	213
Psychostabilis	MU/KL/KO	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	P, Z	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), Optrick-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	KL/CH/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
Sanfmut	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
Satuaras Herrlichkeit	IN/CH/CH	10 Akt	7	P (f)	B	s	ZfP* Std	Zd, Fr, Me (f), Ko, Wd	Eign, Illu	224
Schabernack	KL/IN/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
Schelmkleister	IN/GE/FF	5 Akt	3 pro Schritt	Z	C	ZfW Schritt	ZfP* x 5 KR	Rw / Schelmenschleim (+5)	Umwrt	227
Schelmleune	MU/IN/CH	10 Akt	6 + 2 pro Opfer	pp	D	ZfW Schritt	ZfP* SR	—	Einf	228
Schelmnenmaske	IN/CH/GE	6 Akt	9 pro SR	P (f)	D	s	variabel (A)	—	Illu	229
Schelmnenrausch	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

ZAUBERSPRÜCHE

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
Seelenien erkennen	IN/IN/CH + MR	10 Akt	7	P	C	3 Schritt	20 Akt	Zd, Er, Ko, 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) —/ Zähneknirschen (+3)	Eign, Verst	235
Seidenweich	IN/FF/FF	10 Akt	8	O	C	B	ZfP* Std	Zd, Me, Rw	Illu	236
Seidenzunge	KL/IN/CH + MR	6 Akt	6	P	B	1 Schritt	ZfP* SR (A)	Zd, Ko, Me, Rw, Wd	Einf	237
Sensattacco	MU/IN/GE	7 Akt	11	P (f)	D	s, B	ZfP* x 5 KR (A)	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Massensinn (+3+höchste MR), Tier (+3) Anefakte (+5)	Eign, Hell	238
Sensibar	KL/IN/CH + MR	10 Akt	3 pro 10 Akt	P	C	ZfW Schritt	variabel (A)	Zd, Ko, Rw / Fadenviper (+3), Schlangenhaar (+3) Schwanz (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Hell	239
Serpentialis	MU/CH/GE	5 Akt	speziell	P (f)	D	s	variabel (A)	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Form	240
Silentium	KL/IN/CH	2 Akt	1 pro 5 m + SR	Z	B	ZfW Schritt	variabel (A)	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Umwelt	241
Sinesigil	KL/IN/FF	50 Akt	7	P (f)	D	s, B	ZfP* x 2 Std (A)	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Illu	242
Skeletarius	MU/MU/CH + Mod	30 Akt	speziell	O	C	B	ZfW SR	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Dämo(Tha)	243
Solidirid	IN/KO/KK	11 + Akt	3 + 1/m	Z	D	ZfW x 7 Schritt	ZfW x 10 Akt (A)	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Umwelt, Elem(Luft)	245
Somnigravis	KL/CH/CH + MR	7 Akt	7	P	B	ZfW Schritt	ZfP* x 0,5 Std.	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Eign	246
Spinnenlauf	IN/GE/KK	10 Akt	7 + 2 pro SR	P (f)	C	s, B	variabel (A)	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Eign	247
Spurlos	IN/GE/GE	10 Akt	4 + 2 pro SR	P (f)	C	s	ZfP* SR (A)	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Umwelt	248
Standfest	IN/GE/FF	4 Akt	6 + 2 pro SR	P (f)	C	s	ZfP* x 3 KR (A)	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Eign	249
Staub wandle!	MU/KL/CH + Mod	ca. 7 Std	min. 36	O	E	B	Sommersonnenwende	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Elem(Erz)	250
Stein wandle!	MU/CH/KK + Mod	ca. 7 Std	min 8W6	W	E	B	permanent	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Besw, Dämo(ges.)	251
Stillstand	MU/IN/GE	7 Akt	11 pro SR	Z	E	ZfW Schritt	ZfP* SR (A)	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Elem(Eas), Umwelt	252
Sumus Elixire	IN/CH/FF	1 SR	5	O	C	B	ZfP* Minuten	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Elem(Humus)	253
Tauschrausch	IN/FF/KO	5 Akt	11	OO	D	ZfW Schritt	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Limb	254
Tempus Stasis	MU/KL/KK + Mod	5 Akt	17	Z	E	7 Schritt	ZfW KR	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Temp	255
Tiere besprechen	MU/IN/CH + Mod	50 Akt	variabel	W	C	B	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Heil, Form	256
Tiergedanken	MU/IN/CH + MR	20 Akt	7 pro SR	W	C	ZfW Schritt	variabel (A)	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Hell, Verst	257
Tlaluc Odem	MU/IN/GE	5 Akt	11	Z	C	7 Schritt	ZfP* SR	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Besw, Dämo(ges.), Scha	258
Totes handle!	MU/CH/KO + Mod	1 SR	speziell	O	D	B	permanent	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Besw, Dämo(Tha)	259
Transformatio	KL/FF/KK + Mod	8 Akt	min. 5	O	E	B	ZfP* SR	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Objk	260
Transmutare	CH/GE/KO + MR	1 Tag	42	W	D	1 Schritt	ZfP* Wochen	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Form	261
Transversalis	KL/IN/KO	3 Akt	10 + 1 /Meile	P (f)	E	s (ZfW Meilen)	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Limb	262
Traumgestalt	IN/CH/CH + MR	1 SR	min. 7	P	D	ZfW x 10 Meil.	variabel (A)	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Verst	263
Unberührt von Satinav	KL/FF/KO + Mod	1 SR	min. 3	O	C	B	max. ZfW Tage	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Objk, Temp	264
Unitatio	IN/CH/KO	30 Akt	je 1	PP	B	B	variabel	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Verst, Kft	265
Unschichtbarer Jäger	IN/FF/GE	10 Akt	4 pro SR	P (f)	E	s	ZfP* SR (A)	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Illu	266
Veränderngen aufhalten	KL/IN/KO + Mod	50 Akt	12 +	Z	D	B	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Anti, Umwelt	267
Verschwindibus	IN/CH/GE	2 Akt	6 pro SR	O	C	15 Schritt	max. ZfW SR	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Limb	268
Verständigung stören	KL/KL/IN + MR	2 Akt	min. 5	P	C	ZfW Schritt	ZfP* x 0,5 SR	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Anti, Verst	269
Verwandlung beenden	KL/CH/FF + Mod	50 Akt	10 +	P	D	B	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Anti, Form	270
Vipernblick	MU/MU/CH + MR	5 Akt	4	P	B	3 Schritt	speziell	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Einf	271
Visibili	KL/IN/GE	je 3 Akt	4/(Pers. u. SR)	(W)W (f)	C	s, B	ZfP* SR (A)	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Form	272
Vocolumbo	KL/CH/FF	5 Akt	3	Z	B	ZfW x 3 Schritt	max. 10 KR	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Illu	273
Vogelzschwischen	MU/IN/GE	5 Akt	8	P (f)	B	s, 1 Schritt	ZfP* Std.	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Illu	274
Wand aus [Element]	MU/KL/CH	30 Akt	5 + 2 pro Schritt	Z	D	7 Schritt	ZfP* SR	Zd, Ko, Rw / entfermt (+3), beweglich (+5) Ausrüstung (+3/7), Psst! (+3+MR7)	Elem(Humus)	275

ZAUBERSPRÜCHE

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, Rv, Wd / Amphibium (+7/10), Aufrechterh. (7)	Eign, Hell, E(Feuer)	276
Wasseratem	MU/KL/KO	30 Akt	6 + 3 pro SR	P (f)	C	s, B	variabel	Zd, Ko / Form (7)	Form	277
Weiches erstarrt!	MU/KL/KK	5 Akt	17	Z	C	B	ZfP* SR	Zd, Ko, Wd, Ziel: Objekt / Spender (+5), Gestank (+7), Ausgedehnt (+7), Künstlich (+12)	Elem(Erz), Umwt	278
Weihrauchwolke	IN/CH/FF	5 Akt	6	P (f)	B	s, B	ZfP* Std.		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, Rv, Wd / Strom (+3), Wasserwand (+7), Sinken (+3/7)	E(Wasser), Eign	282
Weitermeisterschaft	MU/CH/GE + Mod	1 SR	min. 6	Z	E	ZfW x 50 Schritt	3 SR	Zd, Ko, Rv, 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), Unfreiwill. Opfer (14)	Einf. Illu	285
Windhose	MU/IN/KK	15 Akt	1 pro Schritt	Z	D	ZfW x 20 Schritte	20 KR (A)	Zd, Ko, Rv, 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, Rv, 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, Rv, 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, Rv, Wd	Hell	289
Zagibu	IN/CH/FF	3 Akt	3 pro 10 Unzen	OO	C	1 Schritt	augenblicklich		Objk, Elem(Erz)	290
Zappenduster	IN/IN/FF	2 Akt	11	Z	C	ZfW Schritt	ZfP* SR		Umwt, Anti	291
Zauberklänge	KL/FF/KO	1 SR	4 + 1 pro TP	O	D	B	ZfP* Tage	Ko, Rv, 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, Rv (B) / Durstbann (+2)	Eign, Einf	293
Zauberwesen	MU/IN/CH	1 SR	11	Z	B	ZfP* x 100 Schr.	speziell	Zd, Rv / Feenruf (+3)	Herb, Verst	294
Zauberzwang	MU/CH/CH + MR	3 SR	27	P	E	B	speziell	Zd, Er, Me, Rv, 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, Rv	E(ges.), Scha	296
Zunge lähmen	MU/CH/FF + MR	4 Akt	6	P	B	7 Schritt	ZfP* x 0,5 SR	Zd, Er, Ko, Me, Rv, Wd	Eign	297
Zwingtanz	MU/KL/CH + MR	3 Akt	7	P	D	7 Schritt	ZfP* x 0,5 SR	Zd, Er, Ko, Me, Rv, Wd	Herr	298

Abkürzungen:

bei der Probe: *Mod* Modifikationen; bei der Dauer: *Akt* Aktion, *KR* Kampfrunde, *SR* Spielrunde; beim Ziel: *O* Objekt, *OO* 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* Zaubervirkung erzwingen, *Ko* Kosten einsparen, *Me* Mehrere Ziele, *Rv* Reichweite verändern (*Rv*, *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* Zaubervorgangswert, *ZfP** bei der Probe übrig gebliebene Zaubervorgangswerte; **Merkmale:** *Anti* Antimagie, *Besw* Beschwörung, *Dämo* Dämonisch (sowie eventuelle Untermerkmale), *Eign* Eigenschaft, *Einf* Einfluss, *E* Elementar (sowie Untermerkmale), *Form* Form, *Geis* Geisterwesen, *Heil* Heilung, *Hell* Hellsicht, *Herb* Herberührung, *Herr* Herrschaft, *Illu* Illusion, *Krft* Kraft, *Limb* Limbus, *Meta* Metamagie, *Objk* Objekt, *Scha* Schaden, *Tele* Telekinese, *Temp* Temporal, *Umwt* Umwelt, *Verst* Verstärkung.

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 ZiP für Modifikationen einsetzen, wie sein ZiW im Zauber beträgt (Vergleich vor eventuellen Verbilligungen).

1/2/3 ... Modifikationen IN/KL: 13/14/15/...
Für *Magier*, *Borbaradianer*, *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 ZiP
pro ausgelassener zentraler Komponente	12 ZiP

Zauberdauer (WdZ 20)

Halbierung nur auf minimal 1 Aktion; Verdoppelung nur einmalig möglich.

Zauberdauer halbieren	5 ZiP / 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 ZiP pro 10 % AsP-Ersparnis
--------------	------------------------------

Zielobjekt (WdZ 21)

Jeweils +1 Aktion Zauberdauer.

Unfreiwilliges Objekt bei 'freiwillig'	5 ZiP
--	-------

Selbstanwendung wenn nicht vorgesehen	2 ZiP
---------------------------------------	-------

Mehrere Gefährten verzaubern
3 ZiP; 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 x4

eine Kategorie erhöhen	5 ZiP
------------------------	-------

eine Kategorie senken	3 ZiP
-----------------------	-------

Wirkungsdauer (WdZ 22)

Jeweils +1 Aktion Zauberdauer pro Stufe/Änderung.

verdoppeln	7 ZiP
------------	-------

halbieren	3 ZiP
-----------	-------

Änderung von (A) auf festen Zeitraum	7 ZiP
--------------------------------------	-------

ЕНТЕРНУНГ ГОРИЗОНТ

Vor der eigentlichen Zauberproube 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 regeltechnisch 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 ADLERAUOE	-ZiP*/2
Vorteil <i>Herausragender Sechster Sinn</i>	-3

Ziel hat Vorteil <i>Verhüllte Aura</i>	+3
--	----

Ziel verhüllt Aura mit Zaubern / SF je nach Zauber / SF
SF Fernzauberei Summe der Zuschläge halbiert

*) gemäß WdS 93; Modifikationen durch *Dämmerungssicht*, *Entfernungssinn*, *Farbenblind*, *Kurzsichtig*, *Nachtsicht* und *Nachtblind* gelten.

Gelingt diese Probe, kann sofort im Anschluss eine reguläre Zauberproube 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 Zauberproube mit einer Erschwernis von +3/+6/+9 etc. Punkten wiederholen.

МАГИЕРЕСИСТЕНЗ

MR-MODIFIKATION NACH

РАССЕ / КУЛЬТУР / ПРОФЕССИОН (WdZ 28)

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

Kultur

Ferkinas	-2
Bukanier, Fjarninger, Zahori	-1
Archaische Achaz, Erzzerge, Festumer Ghetto (Goblins), Maraskan (ische Exilanten), Miniwatu, Orkland-Orks (nur Korogai), Schelme, Tocamuyac, Tulamidische Stadtstaaten, Verlorene Stämme (nur Chirakah)	+1
Svellttal-Okkupanten (Orks)	+2

Profession

Geode (nicht bei Brobim)	+4
Schelm	+3

РЕГЕНЕРАЦИЯ ВО АСТРАЛЕПЕРГИЕ (WdZ 8f.)

Grund-Regeneration für 6 Stunden Schlaf (max. 2x pro Tag)

Erfolgreiche IN-Probe*

Vorteil *Astrale Regeneration** I / II / III*

Nachteil *Astraler Block*

Sonderfertigkeit *Regeneration I / II***

Je nach Wetter, Schlafplatz, Qualität der Nachtruhe

Held ist erkrankt

SF *Meisterliche Regeneration***

1W6 AsP

+1 AsP

+1 / +2 / +3 AsP

-1 AsP

+1 / +2 AsP

-8 bis +2 AsP

regeneriert nur 1 AsP pro Nacht

W6-Wurf der AsP-Regeneration wird durch

Leiteigenschaft/3 ersetzt; statt +2 AsP aus *Regeneration 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-Prister, Zibilja +2

Alchimist (einige), Brobim-Geode, Geweihter (außer Pra, Hes), Besessener, Derwisch, Priester (H'Ranga, Gravesch, 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
Borbaradmoskito	2 / 10

Drachen	
Frostwurm	7 bis 9 / 15
Höhlendrake	8 bis 10 / 13
Kaiserdrache	12 bis 18 / 21
Meckerdrache, Zwergdrache	6 / 8
Perldrache	8 / 14
Purpurnwurm	12 bis 20 / 18
Riesenlindwurm	10 bis 15 / 21
Westwinddrache	8 / 15

Einhorn	12+
Fee	variabel
Gargyl ¹⁾	10 / unendlich
Ghul	15 / 10
Grolm	um 9
Hippogriff	8 / 10
Ikanariaschmetterling	10 / 7
Klammermoloch	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
Goblin	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 PACH 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, Zappenduster

Beschwörung: Beschwörung vereiteln, Gefäß der Jahre, Invocatio maior, Invocatio minor, Nuntio-volo, Pandaemonium, Pentagramma, Stein wandle, Tlaluc Odem, Totes handle, Weiße Mähne

Dämonisch allgemein: Dämonenbann, Ecliptif-actus, Hexenblick (B), Horriphobus (B), Invocatio maior, Invocatio minor, Last des Alters, Pandaemonium, Pentagramma, Stein wandle, Tlaluc Odem

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

Dämonisch (Amazeroth / Iribaar): Band und Fessel (B), Böser Blick (B), Eigne Ängste (B), Erinnerung (B), Iribaars Hand, Magischer Raub (B), Panik, Protectionis (B), Schleier der Unwissenheit (B), Schwarzer Schrecken

Dämonisch (Asfaloth / Calijnaar): Chimaerof-orm

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

Dämonisch (Blakharaz / Tyakra'man): Herzschlag, Schwarz und Rot (B)

Dämonisch (Lolgramoth / Thezzphai): Nuntio-volo

Dämonisch (Belzhorash / Mishkara): Arachnea (B), Fluch der Pestilenz, Heilkraft Bannen (B), Krabbelnder Schrecken, Leidensbund (B), Reptilea (B)

Dämonisch (Thargunitoth / Tijakool): Skelettari-us, Totes handle

Eigenschaften: Adlerauge, Armatrutz, Atemnot, Attributo, Axxeleratus, Corpofesso, Corpofrigo, Eigenschaft wiederherstellen, Eigne Ängste (außer B), Eins mit der Natur, Eiseskälte, Falkenauge, Firnlauf, Große Verwirrung, Haselbusch, Herzschlag, Hexenkrallen, Karnifilo, Katzenaugen, Krötensprung, Memorans, Movimento, Psychostabilis, Satuaris Herrlichkeit, Schleier, Schwarz und Rot, Seelenwanderung, Sensattacco, Spinnenlauf, Standfest, Warmes Blut, Wellenlauf, Wipfellauf, 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 Tatz, Höllenpein, Horriphobus, Ignorantia, Iribaars Hand, Juckreiz, Karnifilo, Krähenruf, Kusch, Lach dich gesund, Lachkrampf, Levthans Feuer, Murks, Panik, Papperlapapp, Plumbumbarum, Sanftmut,

Schabernack, Schelmenlaune, Schelmenrausch, Schwarzer Schrecken, Seidenzunge, Somnigravis, Vipernblick, Widerwille, Zaubernahrung

Elementar allgemein: Dschinnenruf, Eins mit der Natur, Elementarbann, Elementarer Diener, Manifesto, 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 Marmor (außer B), Kraft des Erzes, Leib des Erzes, Metamorpho Felsenform, Paralysis, Pfeil des Erzes, 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, Warmes Blut

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

Elementar (Luft): Aeolitus, Aerofugo, Aerogelo, Aufgeblasen, Leib des Windes, Nebelleib, Nebelwand, Orkanwand, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Pfeil der Luft, Radau, Sapefacta, Solidirid, Wettermeisterschaft, Windhose, Windstille

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

Form: Adlerschwinge, Aufgeblasen, Balsam, Bärenruhe, Chimaerof-orm, Ecliptifactus, Gefäß der Jahre, Granit und Marmor, Haselbusch, Hexenkrallen, Immortalis, Klarum Purum, Langer Lulatsch, Last der Alters, Leib der Erde, Leib der Wogen, Leib des Eises, Leib des Erzes, Leib des Feuers, Leib des Windes, Nebelleib, Paralysis, Pectetondo, Salander, Serpentalis, Tiere besprechen, Transmutare, Verwandlung beenden, Visibili, Wasseratem, Weisheit der Bäume

Geisterwesen: Geisterbann, Geisterruf, Nekropathia, Pentagramma

Heilung: Balsam, Heilkraft bannen, Hexenspeichel, Klarum Purum, Lach dich gesund, Leidensbund, Lunge des Leviatan, Ruhe Körper, Tiere besprechen

Hellsicht: Adlerauge, Analys, Blick aufs Wesen, Blick durch fremde Augen, Blick in die Gedanken, Blick in die Vergangenheit, Exposami, Foramen, Gefunden, Hellsicht trüben, Koboldovision, Madas Spiegel, Memorans, Oculus, Odem, Penetrizzel, Pestilenz, Seelentier, Sensattacco, Sensibar, Tiergedanken, Warmes Blut, Xenographus

Herbeirufung: Arachnea, Chronoklassis, Dschinnenruf, Elementarer Diener, Geisterruf, Herbeirufung vereiteln, Komm Kobold, Krabbelnder Schrecken, Krähenruf, Meister der Elemente, Meister minderer Geister, Reptilea, Zauberesen

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

Illusion: Aureolus, Auris Nasus, Blendwerk, Chamaclioni, Delicioso, Duplicatus, Favilludo, Harmlose Gestalt, Hexenknoten, Ignorantia, Illusion auflösen, Impersona, Lockruf, Menetekel, Projektimago, Reflectimago, Satuaris Herrlichkeit, Schelmenmaske, Seidenweich, Sinesigil, Unsichtbarer Jäger, Vocolimbo, Vogelzwitchern, Weihrauchwolke, Widerwille

Kraft: Auge des Limbus, Destructibo, Fulminictus, Gardianum, Invercano, Magischer Raub, Oculus, Odem, Protectionis, Unitatio, Zauberklinge

Limbus: Auge des Limbus, Koboldovision, Körperlose Reise, Krähenruf, Limbus versiegeln, Oculus, Planastrale, Tauschrausch, Transversalis, Verschwindibus

Metamagie: Analys, Applicatus, Arcanovi, Custodosigil, Destructibo, Gardianum, Infinitum, Invercano, Metamagie neutralisieren, Oculus, Protectionis, Reversalis, Schleier

Objekt: Abvenenum, Accuratum, Adamantium, Applicatus, Arcanovi, Brenne, Caldofrigo, Claudibus, Cryptographo, Custodosigil, Desintegratus, Eisenrost, Hartes schmelze, Kraft des Erzes, Langer Lulatsch, Metamorpho Felsenform, Metamorpho Gletscherform, Nakedei, Objecto obscuro, Objectofixo, Objekt entzaubern, Pfeil des (Elements), Transformatio, Unberührt, Zagibu, Zauberklinge

Schaden: Aquafaxius, Aquasphaero, Archofaxius, Archosphaero, Desintegratus, Fulminictus, Frigifaxius, Frigosphaero, Hexengalle, Humofaxius, Humosphaero, Ignifaxius, Ignisphaero, Iribaars Hand, Kulminatio, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Schadenszauber bannen, Schwarz und Rot, Tlaluc Odem, Zauberszwang, Zorn der Elemente

Telekinese: Animatio, Aquasphaero, Archosphaero, Bewegung stören, Foramen, Frigosphaero, Hexenholz, Humosphaero, Ignisphaero, Klickerdomms, Lockruf, Motoricus, Nakedei, Orcanosphaero, Radau, Sapefacta

Temporal: Blick in die Vergangenheit, Chronoklassis, Chrononautos, Eisenrost, Gefäß der Jahre, Immortalis, Infinitum, Last des Alters, Objectofixo, Tempus stasis, Unberührt

Umwelt: Aeolitus, Aerofugo, Aerogelo, Caldofrigo, Dunkelheit, Flim Flam, Fortifex, Holterdipolter, Mahlstrom, Nebelwand, Nihilogravo, Schelmenkleister, Silentium, Solidirid, Spurlos, Stillstand, Veränderung aufheben, Weiches erstarre, Wettermeisterschaft, Windhose, Windstille, Zappenduster

Verständigung: Blick durch fremde Augen, Cryptographo, Elfenstimme, Gedankenbilder, Hexenblick, Hilfreiche Tatz, Körperlose Reise, Leidensbund, 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,	-5
Purpurgewurm, Kaiserdrache	
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 ZiW 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 Zaubere 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, unbekannte 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

ELEMENTARE

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).

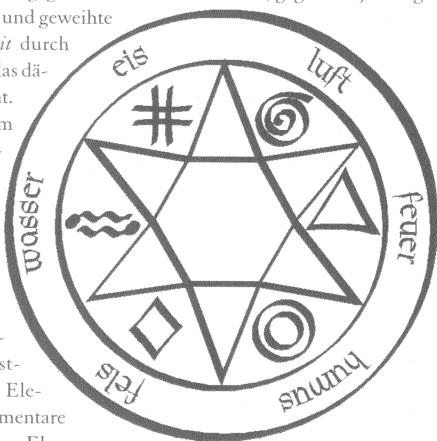
Talente: Elementargeist: Elementare Kunstfertigkeit 7; Dschinne: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12; Meister: Elementare Hellsicht 12, Elementare Kunstfertigkeit 20.

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 verwenden bei Diensten ihre eigenen AsP

Entschwörungen: DESTRUCTIBO, REVERSALIS [Beschwörungsformel]; Schamanenritual 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

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 EXORZISMUS und GROSSER GEISTERBANN

CHIMÄREN UND DAIMONIDE

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 tasgeweihte 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) VERWANDLUNG BEENDEN (nur 1. Generation), ASFALOTHBANN (nur erste Generation); Liturgie ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL

BESCHWÖRUNG

DÄMONEN

Benötigte Zauberei: INVOCATIO MINOR, INVOCATIO MAIOR, (INVOCATIO INTEGRA)

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

Kosten: Zauberei + 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, Tarnung, 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 Beschwörer eine 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 bösartiger 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 Niederhöhlen. 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 Zauberei: STAUB HANDLE, STEIN WANDLE

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

Kosten: Zauberei (+ 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: 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 nach Elementar	Totengeister nach Geist	Dämonen nach Dämon	Untote nach Untotem	Chimären nach Kreatur	Golems nach Kreatur
Beschwörungsschwierigkeit						
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
Chimäroform	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 <i>alle</i> 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 231ff.) 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.

GLEICHZEITIGES BESCHWÖREN MEHRERER WESEN

Zauber	Probenerschwernis	Kosten pro Wesen
Elementarer Diener	+4 + Anzahl	10
Invocatio Minor	BS* + Anzahl	9 AsP
Invocatio Maior	BS* + Gesamtsumme der beschworenen Hörner**	11 AsP
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 nach Elementar	Totengeister nach Geist	Dämonen nach Dämon	Untote nach Untotem	Chimären nach Kreatur	Golems nach Kreatur
Kontrollschwierigkeit						
Wahrer 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	+0
—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	4-17	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
Warte	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=Untot, 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.

BLAKHARAZ

Zhayad-Name: Tyakra'man

Kürzel: BLK, BKZ

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

Gegenspieler: Praios

Donaria: Bernstein, nachtschwarze und blutrote Edelsteine, benutzte Folterinstrumente und Richtwerkzeuge, 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)

GEHÖRNT E 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 Niederhöhlen, Blutdürstiger Zerstückler, Heerführer der Legion von Yaq-Monnith

Gegenspielerin: Rondra

Donaria: Blut, entweihetes liturgisches Gerät des Ronda- 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)

GEHÖRNT E DIENER

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

CHARYPTOROTH

Zhayad-Name: Gal'k'zuul

Kürzel: CPT

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

Gegenspieler: Efferd

Donaria: tödliches Wasser, gehäutete 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)

GEHÖRNT E 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)

LOLGRAMOTH

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)

GEHÖRNT E DIENER

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

THARGUPITOTH

Zhayad-Name: Tijakool

Kürzel: TGT

Beinamen: Herrin der Untoten, Präsentorin 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:* Gruftstaub, 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

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

GEHÖRNT E DIENER

Nirraven (9 Hörner, +17 / +7)

AMAZEROTH

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 Zauberthesen, 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), Gregoroth (+7 / +2), Karunga (+8 / +1)

GEHÖRNT E 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), Thalor (+5 / +0), Usuzoreel (+6 / +2)

GEHÖRNT E DIENER

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

ASFALOTH

Zhayad-Name: Calijnaar

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 gehörnten Diener dieser Domäne bekannt.

TASFARELEL

Zhayad-Name: Zholvar

Kürzel: TSF

Beinamen: Gieriger Feilscher, Herr des Neides, des Goldes, des Geizes, der Goldgier, der Habgier, Seelenfressender 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)

GEHÖRNT E 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, Störche, Ibisse

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

NIEDERE DIENER

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

РАПДАМОПИУМ

GEHÖRNTÉ DIENER

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

AGRIMOŦH

Zhayad-Name: Widharcál

Kürzel: AGM

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

Gegenspieler: Ingerimm

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

Materialien: Erz, Stein, Glut

NIEDERE DIENER

keine bekannt

GEHÖRNTÉ DIENER

Agribaál (1 Horn, +10 / +7), Je-Chrizlayk-Ura (1 Horn, +10 / +4), Taifelel (1 Horn, +10 / +3), Azzitai (3 Hörner, +13 / +6), Kah-Thurak-Arfai/Nachtdämon (3 Hörner, +14 / +7), Achorhobai (4 Hörner,

+16 / +5), Ma'hay'tam (4 Hörner, +17 / +9), Arkhobai (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: Rahja

Donaria: abgetrennte Geschlechtsteile, abgezogene Haut und Haare, starke Rauschgifte, Opfer des Schwarzen Weins, während der Folter oder beim Liebesspiel Ermordete, entweites liturgisches Gerät des Rahja-Kults; *mindere:* misstönende 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)

GEHÖRNTÉ 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/Shakalaraan (+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)

GEHÖRNTÉ DIENER

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

DIENER

DES PAMENLOSEN

NIEDERE DIENER

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

GEHÖRNTÉ 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	+8	6/6	2	Qasaar	219	Aphas.	+8	+3	2/2	3
Gotongi	212	AMZ/BLK	+8	+3	3/6	3	Scylaphotai	220	CPT	+9	+3	3/5	5
Gregoroth	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 GEHÖRNTÉ DÄMOPEN

Name (Hörner)	WdZ	Dom.	Beschw.	Beherr.	WName	Kosten	Name	MGS	Dom.	Beschw.	Beherr.	WName	Kosten
Achorhobai (4)	206f.	AGM	+16	+5	2/5	20	Karakil (1)	215	LGM	+10	+6	3/5	9
Agribaál (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
Arkhobai (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	Nurumbaál (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	Aphas.	+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)	212f.	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 <i>Kraft der Keule</i> ; 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; davon 1/10 permanent	+8
VI. Grad	6W6 AsP; davon 1/10 permanent	+10

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 / permanent; bisweilen statt der RkP* auch feste Zeitangaben.

MIRAKEL UND LITURGIEN

MIRAKEL- UND LITURGIEPROBEN

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 Zauberkundigkeits-, Ritualkenntnis- oder Liturgiekenntniswerte, ebenso wenig Lebens-, Astral- oder 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 gewirkten 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 LITURGIE

MODIFIKATOREN

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 Wirkungs-
dauer 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 Liturgiekenntnis-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 SEGUNGEN

Praios	Eidsegen
Rondra, Swafnir	Schutzsegen
Efferd	Tranksegen
Travia	Speisesegen
Boron	Grabsegen
Hesinde, Nandus, H'Szint	Weisheitssegen
Firin, Kor	Märtyrersegen
Tsa	Geburtssegen
Phex, Aves	Glückssegen
Peraine, Ifirn, Zsahh	Heilungssegen
Ingerimm, Angrosch	Feuersegen
Rahja	Harmoniesege

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-Probe ¹	+1 LeP
Bei besonderen Gegebenheiten	-7 bis +2 LeP ²
Vorteil <i>Schnelle Heilung</i>	+2 LeP
Nachteil <i>Schlechte Regeneration</i>	-1 LeP

- 1) Die Probe wird durch *Schnelle Heilung* um 2 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

ПАНКАМПВАФЕН I

Typ	TP	TP/KK	Gewicht (Unzen)	Länge (cm)	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	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, DK N)										
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 3 erschwert)										
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
Dreschflegel	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
Felspalter	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>Hiebwaffen</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*	11/3	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

ПАНКАМПВАФФЕН II

Typ	TP	TP/KK	Gewicht (Unzen)	Länge (cm)	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	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>Hiebwaffen</i> ; KK 18: TP/KK 15/3)										
Kriegslanze	1W6+3	12/5	150	300	5	-2	120	-2/-4	z (i)	P
Kurzsword	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
Lindwürmschläger	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
Magierrapier	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 (Speere; 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 (<i>Schwerter</i> ; GE 16)										
Neethaner Langast	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>Hiebwaffen</i> ; KK 14: TP/KK 13/3)										
Pailos	2W6+4	14/2	180	175	3	-2	300	-1/-3	z	S
Dorn (Speere; 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	11/3	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
Schlagring	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>Hiebwaffen</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 (KK 15)										
	1W6+4	13/5						0/-5		

AVENTURISCHE WAFFEN

PANIKAMPFWAFFEN III

Typ	TP	TP/KK	Gewicht (Unzen)	Länge (cm)	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	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	1W6+4	13/2	120	90	2	0	50	0/-1		N
mit Steinklinge					5	-1	15			
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	1W6+6	14/3	150	150	2	-1	150	0/-1	z	NS
Stoßklinge (Speere; TP 1W6+5, AT erschwert um 3)										
Wolfsmesser	1W6+3	12/4	50	90	1	+1	250+	0/0		N
Wurfbeil	1W6+3	10/4	50	40	2	-1	35	0/-2	w (i)	H
Wurfdolch	1W6+1	12/5	20	25	2	-1	30	-1/-2	w(i)	H
Wurfkeule	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	0/-1	z	N
Zwergenskraja	1W6+3	11/3	80	60	1	0	100	0/0		HN
Dorn (Dolche; TP 1W6+3, AT um 4 erschwert, 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 Ansage 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 im-

provisierten 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
Arballete	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 / 15 H
Balläster	1W6+4	10/20/30/60/100	(+3/+1/0/-1/-1)	120 + 5	8	200 S / 6 H
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
Effendbart	1W6+3	3/6/10/15/25	(+2/+1/0/-1/-2)	90	—	80 S
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 / 15 H
Fledermaus	1W6+2**	0/5/10/15/25	(-0/0/0/0/-1)	20	1****	10 S
Gandrasch-Armbrust	2W6+2*	5/15/25/40/60	(+1/0/0/0/0)	280 + 4	12	600 S / 25 H
doppelt gespannt	2W6+8*	10/25/50/100/150	(+2/+1/0/0/0)	—	30	—
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	60 S / 40 K
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	180 S / 15 H
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	(-0/0/0/0/0)	10 + 3	2****	15 S / 5 H****
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
Speerschleuder	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	(-0/0/0/0/0)	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 Schleuderwaffen benötigen eine bis zwei Aktionen, um 'aktiviert' zu werden.

IMPROVISIERTE WURFWAFFEN

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
Beintaschen* / '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
Krötenhaut*	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	200
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	0	5	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
Tüchtrüstung	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 133 ff.* entnehmen; als Richtlinie mag gelten, dass ausgemachte Nordland- oder Südlandwaren 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 Warenschau (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.

Festpreise sind in Aenturien 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 Bedarfsfrage 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 Gegenstücks zu haben sind. In gleicher Weise 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 P1–2 einen billigen Krämer (50 % der Listenpreise), P3–4 einfache Preise (ohne Modifikator), P5–6 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 anderes genannt ist, in *Unzen* (25 Gramm), wobei 40 Unzen einem *Stein* (Kilogramm) entsprechen.

NAHKAMPFWAFFEN

Verbreitung: Die im Folgenden aufgezählten Waffen, Rüstungen und Schilde sind bei weitem nicht in ganz Aenturien 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 Aenturiens 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

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	Efferdbart	90 80
Dolch	20	20	Entermesser	70 50
Drachenzahn (z)	40	120	Florett	30 180
Eberfänger	40	60	Geißel	30 15
Hakendolch	50	90	Holzspeer	60 10
Jagdmesser	15	50	Jagdspieß	80 80
Langdolch	30	45	Keule	100 15
Linkhand	30	90	Khunchomer	90 130
mit Klingenfänger	35	105	Kriegsfächer	50 250
mit Klingenbrecher	40	115	Kurzschwert	40 80
Mengbilar	20	200	Kusliker Säbel	70 160
Ogerfänger	35	150	Lindwurmschläger (z)	95 120
Orchidee	35	180	Magierdegen	30 150
Scheibendolch	40	60	Magierrapier	35 200
Schlagring	20	25	Molokdeschnaja	100 90
Schwerer Dolch	30	40	Morgenstern	140 100
Veteranenhand	70	250	Neunschwänzige	80 60
Waqiq	35	60	Ochsenherde	300 250
Würgeschlinge	5	200	Ogerschelle	240 180
			Panzerstecher	80 120
Einhandwaffe	Gewicht	Preis (ST)	Peitsche	60 25
Amazonensäbel	75	180	Rabenschnabel	90 130
Arbach	100	120	Rapier	45 120
Baccanaq	80	180	Robbentöter	70 200
Barbarenschwert	100	200	Runaskraja	70 120
Brabakbengel	120	100	Säbel	60 100
Breitschwert	80	120	(Lang-)Schwert	80 180
Byakka	130	90	Sklaventod	80 250
Degen	40	150	Skraja	90 50
Dschadra	80	120	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
Doppelkühnchomer	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
Arballette	200+8	600 S / 25 H
Arbalone	480+10	800 S / 40 H
Balestra	150+5	500 S / 20 H
Balestrina	60+5	450 S / 15 H
Balläster	120+5	200 S / 6 H
Blasrohr	15+1	40 S / 10 H
Borndorn	30	40 S
Diskus	30	25 S
Eisenwalder	200	400 S / 15 H
Elfenbogen	25+3	uvk. / 40 K
Fledermaus	20	10 S
Gandrasch-Armbrust	280+4	600 S / 25 H
Jagddiskus	35	30 S
Kampfdiskus	50	60 S
Kompositbogen	35+2	80 S / 25 K
Kriegsbogen	45+4	100 S / 60 K
Kurzbogen	20+2	45 S / 25 K
Langbogen	30+3	60 S / 4H
Lasso	40	12 S
Leichte Armbrust	150+3	180 S / 15 H
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 / 5 H
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	x1
Kriegspfeil/-bolzen	x1,5
Gehärteter Pfeil / Bolzen	x6
Kettenbrecher	x3
Stumpfer Pfeil / Bolzen	x2
Sehnen-/Seilschneider	x3
Brandpfeil/-bolzen	x8
Singender Pfeil / Bolzen	x2 bis x10

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 Goblin 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 auf W6; Kettenrüstungen bei 1–4 auf W6). 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 aufragen' und daher eine um 1 niedrigere Behinderung aufweisen; diese

Kettenrüstungen kosten das *Zehnfache* des angegebenen Preises.

Torsorüstungen und Kompletrüstungen

	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, ½ 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. Hartholzsharnisch	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
Bein'taschen' / '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	1 S
Bogenssehne	1	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
Holzfalleraxt	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
Dreschflegel	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
Gravurwerkzeug	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	1 S
Kerzenständer, Zinn	30	4 S
Kerzenlaterne, Holz/Pergament	20	5 S
Sturmlaterne, Öl, abblendbar	30	12 S
Lampenöl	10	5 H
Duftöl	10	1 S
Feuerstein und Stahl	5	6 H
Zunder, Dose	8	2 S
dito, wasserdicht	10	7 S
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 gartisches Emaillegeschirr (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 Guldenerländer Kristall.

Gegenstand	Gewicht	Preis
Billiger Holzbecher	2	1 H
Henkelbecher, Zinn	20	4 S
Silberpokal	10	1 D
Holzteller, einfach	4	4 H
Holzlöffel, einfach	3	1 H
Essmesser, Eisen	5	3 S
Essbesteck aus Zinn	10	5 S
Tonkrug, einfach	30	1 S
Karaffe aus Neethaer Glas	20	2 D
Einfaches Trinkhorn	15	5 S
Eisenpfanne (1,5 Spann Ø)	80	8 S
Eisentopf (12 Maß)	120	1 D
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	4 H
Lederranzen (8 Stein)	25	2 S
Lederrucksack (15 Stein)	40	4 S
Tragesack (15 Stein)	30	1 S
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
Holzleimer	60	3 S
Flasche (2 Schank), Ton, billig	12	1 S
Bronze, besser	50	8 S
Glas, teuer	10	12 S
Glasphiole (3 Flux)	4	5 S
Tontiegel (10 Flux)	10	5 H
Salbendöschen aus Alabaster	15	8 S
Wasserfass (20 Maß)	120	18 S
Wasserschlauch (5 Schank)	5	1 S
Trinkflasche (5 Schank)	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 Ø, 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
Fellgefütterter 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 Preisstufe wie der Gewandstoff steigert die Kosten um eine Preiskategorie (und das Gewicht um 50 %). In ähnlicher Weise werden auch Schuhe gerne mit auffälligen Absätzen, Spangen 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
Balihoer 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 Fischgrätuch.

Bessere Stoffe bestehen aus beständigem Segeltuch (Flachs), weicher Phraischaf-Wolle (Roab-Wolltuch), Kamelhaartuch, Barchent (ein Leinen-Baumwoll-Mischgewebe), Wachstuch (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 Seidenlaine, oft fälschlich als echte Seide verkauft, bei schlechter Verarbeitung schwach giftig) und die vielfarbigen, handgeknüpften Tulamiden-Teppiche.

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), auelfischer Tüll (Klöppelware, Bausch) und liebfeldische Brokatstoffe (Seide mit Metallfäden) sowie Atlas (Satin; sehr feines, glattes und strukturloses Gewebe aus Bausch oder Seide), der zumeist aus dem Güldenland 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-, Regenbogen- oder Goldfasans, Roter Marans oder Nachtwindes (schwarz), Vielfraß- und Affenfell sowie Biber-, Maulwurf-, Murmeltier- und Kaninchenpelze (letztere meist braun vom Riesenlöfller, aber auch rotbraun bis grellrot vom Rotpüschel, silbrig glänzend vom bornischen Silberbock). **Teuer** dagegen sind Firnshirsch, Blutrochen, Straußen-, Paradiesvogel- und Wüstengalanfedern, Wolfspelze, Bärenfelle, Firnluchs (weißsilbern), Rotfuchs, Secotter (besonders feines Haarkleid) und Kaiserhörnchen (Feh; weiß, rot, grau). **Luxusware** sind fast alle 'Trophäen' wie Löwe, Tiger, Jaguar, Khömgepard, Panther, Firnswär und Schneelaurer, 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 Firnelken kommen. Zu beachten 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 Kleidvorschriften 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 Aurochs, 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), Güldenschlange (goldfarben) und Blutotter (rot) sowie die eher schon im Bereich magischer Paraphernalia anzufindenden 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 %. **Katzen-gold** (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), **Ban-chaber 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), **Toschkiril** (Zwergensilber, 50 D), **Mond-silber** (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** (Marbblei, 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 Skrupel-Mengen 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, Mohagoni und Ebenholz, außerdem Jade (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), *Rosenquarz* (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), *Coelstin* (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 Beinschnitzereien 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
Ohrreing	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
Holzkamm	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
Schiefertafel	20	2 S
10 Gänsefüße, 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	4 D
Tür-/Truhenschloss	var.	2 D
Spieluhr	8	40 D
Handspiegel, poliertes Messing	20	12 S
Handspiegel, versilbertes Glas	15	5 D
Brennglas	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
Taschenuhr, sog. Vinsalter Ei	15	80 D
Südweiser in Gehäuse	40	8 D
dito als Pendel	10	2 D
Hylailier Dreikreuz	30	3 D
Quadrant	30	7 D
Astrolabium	120	25 D
Orbitarium	400	500 D
Abakus	20	1 D
Addiermaschine	120	200 D
Zinsspindel	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	5 S
Jonglierbälle (3 Stück)	20	15 H
Brettspiel, Holz	40	8 S
Teppich, pro Rechschritt	160	2 D
Statuette (1 Spann), Silber	15	3 D
Kristallkugel	60	30 D
Gemälde, Öl auf Leinwand	60	7 D
Banner	60	15 S
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 / Fanfare	40	7 D
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): *Alraune* (in Alkohol eingelegt, 8 S pro Stück), *Brandöl* (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), *Orasal-Kleber* (5 D/Unze), *Pech* (2 D), *Pottasche* (3 D), *Rauchendes Braunöl* (Nitrol, 12 D), *Reiner Alkohol* (5 D), *Salbenfett* (3 D), *Salzsäure* (10 D), *Schwefel* (rein, 25 D), *Schwefelquell* (5 S/Schank), *Schwefelsäure* (Vitröl, 6 D), *Schwefliger Orasal* (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 (W, A)	4 D
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
Talaschin (A)	7 D
Tärnele (W)	2 S
Thonnys (A)	4 D
Traschbart (K)	5 H
Ulmenwürger (W, K)	3 D
Vierblättrige Einbeere, Trank aus	15 D
Wirselskraut (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
Omrais !	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), Sülze, 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 (Prembutt, 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 (Zuchtkarpfen), Feuerkopf, Elbenlachs, Bodirsalm

Fisch, Luxus (ab 6 S): 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, Spinat, Sauerkraut, diverse Speisepilze, Äpfel, Birnen, geröstete Kastanien

Sonstige Nahrungsmittel, besser (6–9 H): Weizen, Reis, Weizenbrot, Reisbrot, Nudeln, Weichkäse (Kuhmilch, Schimmel- oder Schmierkäse), Ölfürche (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 Sembelquast (Hartkäse, ehemals Spezialität Wärunks) oder Vendraminer (salziger Weichkäse mit würzigem Duft, Horasreich), Paprika, Trauben, Rosinen, Mandelpflaumen, Amarellen (Sauerkirschen), Aprikosen, Pfirsiche, Melonen, Mandeln, Honig, Zuckerbrot (Weizen), aranisches Fruchtbrot, Gewürz- oder Honigkuchen, kandierte Früchte, eingelegte Früchte (Rum, Obstgeist), Lakritze, Karamel

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

Reiseproviant, 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

Reiseproviant, 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

Reiseproviant, 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 Reiseproviant, 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 nennenswerte 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 Schank Getränk, Aufgüsse für 50 Schank, eine Dosis eines Rauschmittels).

Genussmittel, billig (1–4 H): lokale Biere wie *Kwasstet* (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), *Hylailischer 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 Madauwein* (weiß), *Hornenfurter Lebensquell* (spritziger Rosé), *Sikramtaler* (trockene Rot- und Weißweine), *Arivorer Blut* (tiefroter Wein), *Goldfeller 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 Kirschwein), *Bodirer Orkengalle* (halbgiftiger Eichenschnaps), *Meskinnes* (Hafer-Honig-Branntwein), *Balihoer Bärenotod* (Roggen-Branntwein), *Ingerimms Donnerschlag* (Kartoffelschnaps), *Boran Hochland* (schwarzer Tee), *Sinoda-Pfeifenkraut* (herb), horasische *Cigarren* (Mohacca oder Methumis-Tabak), *Zithabar* (Rauschkraut, meist in einer Wasserpfeife geraucht), *Cheriacha* (Bunter Eunuch, versetzt in wohlige Lethargie), maraskanische *Rauschgurke* (kraftsteigernd, bewussteinstrübend), *Ilmenblatt* (Alphana, beruhigend und leicht euphorisierend)

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

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

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

des Weißen Lotos, geschnupft, starke Halluzinationen), *Wasserrauschfrucht* (Rahjaikum, euphorisierend) und *Regenbogenstaub* ('Brücke nach Alveran', magisch schillerndes Pulver, in Wasser oder Wein aufgelöst, vollständige 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, Basiliskum, 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, Kandi, 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, Shadifnägelnchen, Vanille, Wilder Knoblauch, Winzlinge, Zuckerrohr, Zuckernuss

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 einsatzfähiges, 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 Paaviponys und Tulamiden sind nicht unausgebildet und unter dem Doppelten des angegebenen Preises erhältlich.

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

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

Tier	Preis (D)
Elenviner Vollblut	– / 50
Goldfeler	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
Traloper / Norburger Riese	60 / 100
Tulamide	80 / 120
Warunker Pferd	40 / 80
dito, Rahjaross (<i>erprobt</i>)	– / 400

SONSTIGE REIT-, LAST- UND ZUGTIERE

Die Preise gelten jeweils für ein kräftiges und voll einsatzfähiges, 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 Mittelaenturien 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
Führhalfter mit Strick	60	2 S
Satteldecke	40	1 S
Packsattel, klein	600	3 D
dito, groß	750	4 D
Packsatteltaschen (2 × 30 Stein)	200	2 D
Reitsattel	240	3 D
Satteltaschen (2 × 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	
Krafftutter 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 Einspanner	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
Hundengeschirr 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
Lederöl	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 *einfacher* 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 × 2
Haus mit Möblierung	Hausbaukosten × 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 Grundherrschaft, 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	1 K / Bein
	1 H / Rad
Fährgebühr	5 H / Bein
	15 H / Rad
Grundsteuer	1 % des Grundstückswerts
Städtische Steuern	1 % des Hauswerts
Kopfsteuer	1 D / Jahr
Tempelzehnt	10 % der Einnahmen

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 Vorkehrungen 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 festangestellten 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 Führer, 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
<i>Beim Alchimisten:</i>	
Alchimistische Analyse	5–10 D
Heiltrank brauen	10 D
Elixier brauen	40 D
<i>In der Magierakademie:</i>	
Für einen Zauberspruch ergeben sich die Kosten aus dem <i>Zauberfertigkeitwert</i> des Zaubersenden, den aufgewendeten <i>Astralpunkten</i> und der <i>Komplexität</i> des Spruches: (ZfW × AsP × 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 (Kraftfutter 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.

Reisart	Preis
Karawane	2 D
Fuhrwerk	2 D
Reisekutsche	3 D
Flusskahn, stromabwärts	1 D
Flusskahn, stromaufwärts	3 D
Flusskahn, Kabine	Preis × 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; TaW 7–12). Vor Ort nicht bekannte oder notorisch unzuverlässige Arbeiter erhalten weniger, berühmte und angesehene Meister ihres Gewerbes (TaW 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, alchimistische 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 eklatanter geschäftlicher Unfähigkeit oder von dunklen, vermutlich illegalen Geldquellen zu munkeln.

● Mit einer Abweichung von drei oder mehr Graden 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 überlassen (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 Tuchscher; *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 Bosparanjer- oder Purpurreisenpastetchen und geesteten tropischen Früchten in Sahne (o.ä.), dazu fließen 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
(-...96) ... -55 -27	1	29	57	(...03)	2	Rondra	1 – 30	Pr	2
(-...92) ... -54 -26	2	30	58	(...07)	4	Efferd	1 – 30	Ro	3
(-...89) ... -53 -25	3	31	59	(...10)	6	Travia	1 – 30	Fe	4
(-...85) ... -52 -24	4	32	60	(...14)	8	Boron	1 – 30	Wa	5
(-...82) ... -51 -23	5	33	61	(...17)	10	Hesinde	1 – 30	Wi	6
(-...78) ... -50 -22	6	34	62	(...21)	12	Firun	1 – 30	Er	7
(-...75) ... -49 -21	7	35	63	(...25)	14	Tsa	1 – 30	Ma	8
(-...71) ... -48 -20	8	36	64	(...28)	16	Phex	1 – 30	Pr	9
(-...67) ... -47 -19	9	37	65	(...32)	18	Peraime	1 – 30	Ro	10
(-...64) ... -46 -18	10	38	66	(...35)	20	Ingerimm	1 – 30	Fe	11
(-...60) ... -45 -17	11	39	67	(...39)	22	Rahja	1 – 30	Wa	12
(-...57) ... -44 -16	12	40	68	(...42)	24	Tage ohne Namen	1 – 5	Wi	13
(-...53) ... -43 -15	13	41	69	(...46)				Er	14
(-...50) ... -42 -14	14	42	70	(...50)				Ma	15
(-...46) ... -41 -13	15	43	71	(...53)				Pr	16
(-...42) ... -40 -12	16	44	72	(...57)				Ro	17
(-...39) ... -39 -11	17	45	73	(...60)				Fe	18
(-...35) ... -38 -10	18	46	74	(...64)				Wa	19
(-...32) ... -37 -9	19	47	75	(...67)				Wi	20
(-...28) ... -36 -8	20	48	76	(...71)				Er	21
(-...25) ... -35 -7	21	49	77	(...75)				Ma	22
(-...21) ... -34 -6	22	50	78	(...78)				Pr	23
(-...17) ... -33 -5	23	51	79	(...82)				Ro	24
(-...14) ... -32 -4	24	52	80	(...85)				Fe	25
(-...10) ... -31 -3	25	53	81	(...89)				Wa	26
(-...07) ... -30 -2	26	54	82	(...92)				Wi	27
(-...03) ... -29 -1	27	55	83	(...96)				Er	28

Wi	Windstag
Er	Erd(s)tag
Ma	Markttag*
Pr	Praiosstag**
Ro	Rohalstag***
Fe	Feuertag
Wa	Wassertag****
*)	Horastag im Horasreich
**)	Borontag in Al'Anfa, Kemi,
	Mengbilla; Swafnirtag in
	Thorwal; Rondratag in Neetha,
	Weiden, bei den Amazonen
***)	Schneetage im Bornland
****)	Zinstag im Bornland

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.

AVENTURISCHE 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	0 d.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

AVENTURISCHE MONATE

UND IHRE IRDISCH-KLIMATISCHE ENTSPRECHUNG

Praios	Juli / Hochsommer
Rondra	August / Spätsommer
Efferd	September / Frühherbst
Travia	Oktober / Mittherbst
Boron	November / Spätherbst
Heinde	Dezember / Frühwinter
Firun	Januar / Mittwinter
Tsa	Februar / Spätwinter
Phex	März / erster Frühling
Peraime	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 Keft 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 beigekommen 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, alchimistisches 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.; Nostrina 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 Gror 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 Drachentörtern.

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 'Bgehen 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 Schiffsmodellen, in Pericum Laternenumzug der 'Bunten Lichter', in Festum Flottenparade.

9.; Novadis: 4. Rastullahellah; 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 minder 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. Davor in manchen Gebieten 'Nacht der Ahnen' mit Kerzen in den Fensterbänken für die Toten. Stille Gebete für die Seelen der Verstorbenen, Aufhebung des Schweigegebüdes 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: Warenchau und große Sklavenauktion.

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

22.; Novadis: 5. Rastullahellah. Letzter Tag des Jahres und höchster Feiertag für Rastullahgläubige. Wilde Reiterspiele, 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 Hal, 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: Rohals 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 fünffach 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 Strohfiguren: "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 Anketzung 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 gegen 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. Rituelles 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 Saatfest. 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 Anschuss 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: Bukenbrinn. Inoffizieller Feiertag zu Ehren der Erdriesin Sumu in Andergast, Weißbrien, 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 / Albernaria: 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 zwergischen 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.

20. – 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 aufbrechen, Vergeltung zu üben oder Ungläubige zum Zweikampf herauszufordern.

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, Goblin, 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 TaW x 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
Gruftassel	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
Säbelzahn tiger	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
Purpurwurm	12-14 / 3-5
Riesenslindwurm	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	x 0,9
oder steife Brise	
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 (Erschöpfungs-Regeln; **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 gelungener *Athletik*-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)
Svellttaler	200 (700)
Teshkaler	170 (600)
Tralopper Riese	200 (600)
Tulamide	150 (375)
Warunker	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)
Firnläufer	24 (48)
Nivesischer Steppenhund	16 (24)
Schwarzer Olporter	32 (96)
Bornländer Bunte	180 (360)
Darpatulle	200 (700)
Haarige Gepürgskuh	250 (500)
Puniner Hornochse	220 (770)
Rashduler Drehhorn	150 (375)
Warunker 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
Pelzfäustlinge oder Muff	1
Pelzgefütterte Stiefel	2
Pelzmantel	4
Pelzweste	3
Rock (Wolle)	1
Stiefel	1
Unterzeug	1
Fellumhänge, mehrlagig	3
Fellmütze	1

SUMPF/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 Trollpfote (*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 Hartsteden, Gareth, Hirschfurt, Angbar, den Greifenpass, Graatenfels, 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 *Transaranica*)
- die Strecke von Al'Anfa nach Mirham (eine von Sklaven in Stand gehaltene Palaststraße)

REICHSLANDSTRASSEN

- die albernische Reichslandstraße von Havena über Orbatat nach Abilacht (im Sumpfigebiet um Havena etliche Meilen auf einem breiten Knüppeldamm geführt)

- die Straßen von von der Trollpfote 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, Hesindenburg, Albumin und Thurana nach Andergast
- die Küstenstraße von Nostria über Salza und Kendrar 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 Dröl zur Grenzfeste 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 *Transaranica*)
- die Strecke von Lanka nach Elburum
- die Strecke von Al'Anfa über Shoy'Rina nach Pinnacht

WICHTIGE REISEROUTES

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; Frühsommer und Herbst, selten auch im Winter; Gefahren: Wegelagerer, wilde Tiere, Ungeziefer, mögliche Missverständnisse mit Elfen, stellenweise gefährliches Terrain; wird vom Handelshaus Stoerrebrandt gefördert und gesichert)
- von dieser Strecke bei Kirma abzweigend nach Oblarasim, 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 Thorwal den Bodir hinauf nach Phexcaer (selten genutzt; Frühjahr 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; Frühsommer 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 Überfälle von versprengten Orks und 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 Khôm mit dem Knotenpunkt Keft: über Manesh nach Machsiz, am Cichanebi-Salzsee entlang nach Unau (und den Chaneb hinunter nach Kannemünde), über Tarfui und Hayàbeth 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, Wüsten-

räuber, am Khoramgebirge und Raschulswall auch Ferkina-Banden)

- der Weg der alananischen Seidenkarawane von Port Corrad über Heldenrain, Lorfis 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 windhagischen Hinterland und dem Tal des Großen Flusses; nicht passierbar von Hesinde bis Tsa
- der *Roterspass* 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-garetischen 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 Kevûn; 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 heimatischen 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 Andergast 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 Hjaldorberge*, 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 *Raschulsweg* (auch: -stieg oder -pass) in ca. 2.500 Schritt zwischen den südlichen Ausläufern des Raschulswalls und dem Raschulturm; 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 Thegûn führen; gefährlich wegen räuberischer Novadisippen, unter dem gestrengen Auge des Kaisersdrachen 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 Andergast bis zur Mündung (große Flöße, thorwalsche Ottas, bisweilen Orks)
- der *Svellt* ab dem Zufluss des Svall, bei höheren Wasserständen bis zum Zusammenfluss von Finsterem und Lowanger Svellt (Altsvellsümpfe, orkische Zöllner und Piraten, wechselnde Fahrrinnen 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 *Szinto* ab Machsiz (außer im Hochsommer)
- schließlich die Unterläufe von *Arrati*, *Chaluk*, *Chamir*, *Dogul*, *Harotrud*, *Jalob*, *Mysob*, *Ongalo*, *Onjet*, *Sikram* und *Thalusim* sowie die Mittelläufe von *Hanfla*, *Hira*, *Phecadi* und *Roab* (jeweils wegen der Wasserfälle oder Stromschnellen an ihren Mündungen) plus die namenlose askanische Seenkette.

ENTFERNUNGSTABELLEN

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.

[illegible]

SPRING 2001

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 Rechts Spann	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 Schank (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	Amazonenkrone	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-Tulamida (früh / mittel / spät)	21	Chrmk / Ur-Tulamida / Tulamida	Tulamida
Zelemja	18	Chrmk	Tulamida
Alaani	21	Kusliker Zeichen / Alaani	Tulamida
Tulamida (Balashidisch/Novadisch)	18	Tulamida / Glyphen von Unau / Kusliker Zeichen	Tulamida
Zhulchammaqra	15	—	Tulamida
Ferkina	16	—	Tulamida
Ruuz	18	Ur-Tulamida	Tulamida
Rabensprache	15	(Ur-Tulamida)	Tulamida
Altes Kemi	18	Kemi	Tulamida
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
Ologhaijan	15	—	Orkisch
Oloarkh	10	—	Orkisch
Goblinisch	12	—	Goblinisch
Trollisch	15	Raumbilderschrift	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	—	—
Füchsisch (Geheimsprache)	12	—	—
Z'Lit	17	—	—

AVENTURISCHE SCHRIFTEN

Schrift	Komplexität
Altes Alaani	18
Altes Kemi	21
Amulashtia (modern / historisch)	11 / 17
Angram	21
Arkanil ('Rohalschrift')	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
Mahrishische Glyphen	15
Nanduria	10
Rogolan	11
Trollische Raumbilderschrift	24
Tulamida	14
Ur-Tulamida	16
Zhayad	18

KRAANKHEITEN UND GIFT

VERBREITETE KRAANKHEITEN UND IHRE WIRKUNG

Krankheit	Stufe	Beginn	Wirkung	Gegenmittel
Blutiger Rotz	3S	3 Tage	1W6+6 Tage KK, KO, GE, AT, PA-2; 1W3+1 SP Erschöpfung	Geheimwissen der Moha-Schamanen
Dumpfschädel	4	2 Tage	1W3+4 Tage IN, CH -1; GE, KO, AT, PA -2; KK-4; 1W6-1 SP Erschöpfung	Hausmittel, Traschbart
Schlafkrankheit	4S	1 Stunde	todesähnlicher Schlaf, pro Tag 1W6-2 SP; KO, KK-1, Überanstrengung	Öl einer Yagan-Nuss
Lutanas	5	2 Tage, nachts	2W6 Tage MU, KK, AT, PA halbiert, 1W6 SP, Raumangst	Blütenstaub einer Lulanie
Wundfieber	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 SP, 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-/Kerkerische	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 Werwesen	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 Krankheitsanfälligkeit.

Hierzu kommen noch eher harmlose 'Kinderkrankheiten' wie **Gänsepusteln** (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 **Flinke 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 GIFT

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*
Purpurblitz	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>			
Kaiser	Euer Kaiserliche Majestät	<i>Andere Reiche (Forts.):</i>	
Reichsbehüter	Euer Kaiserliche Hoheit	Kalif von Unau	Euer Hoheit
Kronprinz	Euer Allerdurchlauchtigste Hoheit	Adelsmarschall (Bornland)	Euer Hoheit
Mitglied der Kaiserlichen Familie	Euer Kaiserliche Hoheit	Großemir (Mengbilla)	Euer Hoheit
König (Albernia, Garetien)	Euer Königliche Majestät	Thorwaler Hetleute	Euer Hoheit
Bergkönig	Euer Königliche Majestät (sie hören lieber 'Väterchen' oder 'Würdiges Väterchen')	andere Potentaten	Euer Durchlaucht
		andere Hochadlige	entsprechend mittelreichischem Rang-Äquivalent
		<i>Kirchliche Würden (Zwölfgötterkult):</i>	
Herzog (Nordmarken, Tobrien, Weiden)	Euer Hoheit	Patriarch/Matriarchin	Erhabene(r)
Fürst (Darpatien, Kosch)	Euer Durchlaucht	Bote des Lichtes	Eure Erhabene Weisheit
Großfürst (Almada)	Euer Königliche Durchlaucht	Patriarch von Al'Anfa (kirchlich)	Eure Hochwürdigste Erhabenheit
Kinder von Provinzherren	Euer Prinzliche Majestät / Hoheit / Durchlaucht	Metropolit	Euer Eminenz
		Mitglied eines Geweihtenrates	Euer Eminenz
Kronprinzen der Provinzen	Euer Allerprinzlichste Majestät / Hoheit / Durchlaucht	Oberhaupt eines großen/wichtigen Ordens	Euer Eminenz
		Erzpraector	Euer Exzellenz
Markgraf	Erlaucht	Oberhaupt eines kleineren Ordens	Euer Exzellenz
Graf	Euer Hochwohlgeboren	Tempelvorsteher	Euer Hochwürden
Markverweser	Euer Hochwohlgeboren	Erzpriester	Euer Ehrwürden
Pfalzgraf	Euer Hochwohlgeboren	Geweihter	Euer Gnaden
Baron, Freiherr, Reichsbaron etc.	Euer Hochgeboren	Akoluth	Euer Ehren
Edle	Euer Wohlgeboren		
<i>Horasreich:</i>			
Horas	Euer Horaskaiserliche Majestät	<i>Gildenmagische Würden:</i>	
Kronprinz	Euer Königliche Hoheit	Erzmagus	Euer Magnifizienz
Erzherzog (Herzog aus Kaiserfamilie)	Euer Erhabene Hoheit	Akademievorstand	Euer Spektabilität
Mitglied der Kaiserlichen Familie	Euer Hoheit	Ordenshochmeister	Euer Spektabilität
König (Yaquiria, (Dröl), Südmeer)	Euer Majestät	Convocatus (Mitglied des Gildenrats)	Euer Spektabilität
Seekönig (Zyklopeninseln)	Euer Seekönigliche Majestät	Magister Magnus	Hochgelehrter Magister
Graf	Euer Hochwohlgeboren	Magister Ordinarius	Magister
Landgraf	Euer Hochwohlgeboren	Magus	Hochgelehrter Herr
Erzherrscher von Arivor	Euer Hochwohlgeborene Durchlaucht	Adeptus Maior	Wohlgelehrter Herr
Baron	Euer Hochgeboren	Adeptus Minor	Gelehrter Herr
Landherr / Gransignor	Euer Edelgeboren	<i>Akademische Würden (Universitäten und Seminare):</i>	
Junker / Signor	Euer Wohlgeboren	Rektor	Euer Spektabilität
Edle/r	Hochachtbarer Herr / Dame	Professor	Herr Professor / Hochgelehrter Herr
Würdenträger/in ('ya')	Achtbarer Herr / Dame	Doktor / Dozent	Herr Doktor / Wohlgelehrter Herr
Titularadel	jeweils mit Titel (‘Wenn Marchese erlauben ...’)	Lizentiat	Gelehrter Herr
<i>Andere Reiche:</i>			
König (Nostria, Andergast, Aranien)	Euer Majestät	<i>Allgemein:</i>	
Patriarch von Al'Anfa (weltlich)	Euer Hoheit	Handwerksmeister	Meister
		Studierter Medicus	Meister / Magister
		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 (Pikenierte, 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 Tschasch 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 Aventurica*. 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, Albernien): 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 alananischen 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 (Warunki): 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 liebevollen Exilanten, dessen Modernität im Widerspruch zu den Vorstellungen des alteingesessenen Landadels steht; *Magierakademie* 'Kampfsseminar 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 Rohals; 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 Theatertruppe) mit regelmäßigen Festspielen; Waffenschmieden 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; Reichsstadt unter Burggraf Avon; *Kriegerschule* 'Schwert und Schild'; von Rinderzucht geprägt. *Tempel*: Travia, Rahja, Praios, Phex, Efferd-Schrein.

Beilunk (nominell Mittelreich, Hauptstadt der Mgft. 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 Geisteswissenschaften'; aventurischer Haupttempel des Rahja-Kults, Stadtleben sehr sinnenfroh; 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'; alchemistische 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 Regierungsämtern); große Werft. *Tempel*: Boron (Al'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 Elfishen Verständigung und natürlichen Heilung'; wichtiges Anconiten-Kloster. *Tempel*: Rondra, Peraine, Hesinde.

Drôl (Horasreich, Hauptstadt des Kgr. Drôl): 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 Eispiraten. *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 entmachteter), 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'; praiofromm, 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 Svelltischen Städtebund); auf Pfählen an der Mündung des Svellt inmitten der Brinasker Marschen gebaut; annähernd gesetzlose Stadt unter thorwalser Herrschaft; *Tempel*: Peraine, Firun, Efferd.

Eslamsbrück (Transsylvanisches 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; *Magierakademien* '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 Exilmariskaner; Goblinviertel. *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 Flußhafen 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'Rabaal (Brabak): um 1.100 Ew. (davon ca. 10 % Waldmenschen, 5 % Achaz); Stadt mitten in Sumpf und Dschungel; einst religiöses Zentrum der Echsen; große echsische 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 Bluttempel-Kultes. *Tempel*: Belhalhar

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

Hôt-Alem (Freie Stadt unter dem Schutz des Neuen Reichs): um 2.100 Ew.; Sitz von 'Fürstprotektor' 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; peraineicheile Quellen. *Tempel*: Peraine, Rondra, Efferd; seitens der Belagerer Belhalhar- und Borbarad-Schrein.

Jergan (Fürstkomturei Maraskan): um 8.000 Ew.; in einem engen Talkessel bei der Hiramündung; sehr eng gebaut; Hauptstadt und Residenz der Fürstkomturei; fest im Griff der Bluttempler; Handelszentrum Maraskans zum Handel mit den anderen Heptarchien. *Tempel*: Belhalhar, Charyptoroth, Borbarad, Rur und Gyor (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 Chanebmündung; 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 Khôm, wenig schmuckvoll; Schauplatz von Rastullahs Erscheinen, daher wichtigstes Heiligtum der Novadis, Sitz des Obersten Mawdli der Kefter 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 orkschen Metallverarbeitung, viele Hochöfen und Schmieden. *Tempel*: Gravesch.

Khezzara (Orkland): geschätzt 7.500 orksche 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 Aranien): 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 Gyor.

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% Auelfen, 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 Wasserkekat 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 Orkkriegen Svelltscher Städtebund): um 10.000 Ew.; wichtiges Handelszentrum des Nordens am Svellt; während der Orkkriege lange belagert, aber wegen guter Befestigung und der Lage auf einer Flußinsel 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 (Panoramagalerie 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 Khôm; *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 Therbüniten. *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 Südlottille 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. Nostria): um 6.500 Ew.; liegt an der Tömmelmündung; 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 % Auelfen); früher kleine Handelsniederlassung für Jäger, Hirten und Elfen am Oblomon, dann vom Goldtausch überrannt, 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; thorwalsch-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 Glorana; brutale Despotie. *Tempel*: –

Perainefurten (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 Austreibung'; 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 Khömkrieg Freie Stadt): um 900 Ew.; Handelsstadt an der Mündung des Osdask in den Selemgrund; großer Handelshafen; alanfanische Militärregierung. *Tempel*: Phex, Efferd, Travia, Boron.

Port Stoerrebrandt (Freie Stadt, bornländischer Handelsposten): um 700 Ew.; einzige Stadt auf Itoken; eigentlich reine Handelsniederlassung des Hauses Stoerrebrandt. *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; praiotische Theokratie und Stützpunkt gegen die Mächte der Blutigen See. *Tempel*: Praios.

Prem (Thorwal): 2.800 Ew.; zweitgrößte thorwalsche Siedlung; traditionelle Freibeuter- und Fischerstadt; Heimat des Premier Feuers (Rübenschnaps). *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-Kults (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 Almadass; 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* 'Pentagrammakademie'. *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; Verbannungstadt 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* 'Stoerrebrandt-Kolleg'; Volksschule. *Tempel*: Firun, Efferd, Phex, Tsa, Travia, Rahja, Nandus, nivesische Kultstätte Nivilaukaju.

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 KGIA; *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 (Nostria): um 3.000 Ew., davon ca. 1.000 in Salzerhaven; Handelsstadt an der Mündung des Ingval 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 thorwalsche 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, Satuar/Satinav, diverse Echsengötter, Bethaus des Rastullah, Weihehäuser diverser Kulte.

Shamaham (Xeraanien): um 650 Ew.; wichtige Garnisonsstadt in den nordöstlichen Ausläufern der Beilunker 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 (Shikanydad; 'freies Maraskan'): um 4.000 Ew., wachsend; Hauptstadt des freien Maraskan; voll mit Flüchtlingen und Rückkehrern, maraskanischen Gardisten, Söldnern und Freischärlern; Alabastersteinbrüche; Pfeifenkrautanbau; Abudijian-Theater. *Tempel*: Rur und Grog, 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 Gildenland. *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 Bodirmündung gelegen; Sitz des Hetmanns der Hetleute; Zwingfeste 'Ugdalfronir'; *Magierakademie* 'Schule der Hellsicht'; 'Hjaldingard-Turm' mit Leuchtfeuer; Werften; Kapitäns- und Lotsenschule; Stadt nach Brand durch horasischen Beschuss teilweise neu wieder aufgebaut. *Tempel:* Travia, Efferd, Swafnir, Phex, Peraine, Tsa, Ingerimm.

Tiefhusen (Freie Stadt, früher Sveltscher 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 Hal von Orks besetzt. *Tempel:* Hesinde, Firun, Boron, Tairach, Travia, Rahja.

Tjolmar (Freie Stadt, früher Sveltscher 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 Orkkrigen verschont. *Tempel:* Firun, Ingerimm (alter und zwergerischer Kult), Ifirn, Rahja.

Trallop (Mittelreich, Weiden): um 3.700 Ew.; Garnisonsstadt an der Mündung des Pandlaril in den Neunaugensee; Herzogsresidenz; nördlichste Stadt des Mittelreichs; Fluchtborg 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 (profanisiert).

Uhdenberg (Freie Stadt): 2.000 Ew. (45 % Menschen aller Kulturen, 30 % Zwerge, 10 % Elfen und Halbellfen, 10 % Goblins, 5 % Orks); alte, abgelegene Bergwerksstadt am Rathil in den Vörbergen der Roten Sichel; gilt als höchstgelegene Menschenstadt; Ein-

fluss 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 Khömkriegen von Al'Anfanern überrannt und geplündert. *Tempel:* Rastullah (drei Bethäuser).

Vallusa (Freie Stadt): 3.800 Ew.; Hafenstadt auf einer Insel in der Misamündung; genau zwischen Tobrien 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 Horasians; *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 (Warunkai): 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 Auraeth). *Tempel:* Praios, Rondra, Ingerimm, Rahja, Tsa, Efferd.

Winhall (Mittelreich, Albernia): 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; Balsalpalast des Bergkönigs Tschubax Sohn des Tuagel; Greifax-Palast (Sommerresidenz des Bergkönigs). *Tempel:* Ingerimm.

Yasairabad (Oron): um 1.800 Ew.; seit der Aufgabe Lankas 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; Transsylvien): 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 Kriegsgerät. *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 Königs-paares 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 (aveturischer 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.

