

MYRADOR

meisterschirm



€ 19,95 [D]



9 783942 012652

ISBN 978-3-942012-65-2

**UHRWERK
VERLAG**

www.uhrwerk-verlag.de

unter Lizenz von

**ULISSES
SPIELE**

Art.-Nr.: 14110

Die Steigerungskosten-Tabelle

Spalte	A*	A	B	C	D	E	F	G	H
Faktor	1	1	2	3	4	5	8	10	20
<0	5	5	10	15	20	25	40	50	100
0	5	5	10	15	20	25	40	50	100
1	1	1	2	2	3	4	6	8	16
2	1	2	4	6	7	9	14	18	35
3	1	3	6	9	12	15	22	30	60
4	2	4	8	13	17	21	32	42	85
5	4	6	11	17	22	28	41	55	110
6	5	7	14	21	27	34	50	70	140
7	6	8	17	25	33	41	60	85	165
8	8	10	19	29	39	48	75	95	195
9	9	11	22	34	45	55	85	110	220
10	11	13	25	38	50	65	95	125	250
11	12	14	28	43	55	70	105	140	280
12	14	16	32	47	65	80	120	160	320
13	15	17	35	51	70	85	130	175	350
14	17	19	38	55	75	95	140	190	380
15	19	21	41	60	85	105	155	210	410
16	20	22	45	65	90	110	165	220	450
17	22	24	48	70	95	120	180	240	480
18	24	26	51	75	105	130	195	260	510
19	25	27	55	80	110	135	210	270	550
20	27	29	58	85	115	145	220	290	580
21	29	31	62	95	125	155	230	310	620
22	31	33	65	100	130	165	250	330	650
23	32	34	69	105	140	170	260	340	690
24	34	36	73	110	145	180	270	360	720
25	36	38	76	115	150	190	290	380	760
26	38	40	80	120	160	200	300	400	800
27	40	42	84	125	165	210	310	420	830
28	42	44	87	130	170	220	330	440	870
29	43	45	91	135	180	230	340	460	910
30	45	47	95	140	190	240	350	480	950
31+	48	50	100	150	200	250	375	500	1000

A*: Nur durch spezielle Erleichterungen verfügbar

A: Einige Sprachen und Schriften

B: Einige Sprachen und Schriften, Gesellschaftliche Talente, Naturtalente, Wissenstalente, Handwerkliche Talente

C: Einige Sprachen und Schriften, Bela, Raufen, Wurfmesser, Wurfspere

D: Belagerungswaffen, Bastardstäbe, Blasrohr, Diskus, Dolche, Hiebwaren, Infanteriewaffen, Kettenwaren, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfböle, Zweihandflegel, Zweihand-Hiebwaren, Körperliche Talente, Essenzbeschwörungen (alle außer Kraft und Zeit)

E: Anderthalbhänder, Bogen, Fechtwaren, Kettenstäbe, Lanzenreiten, Peitsche, Schleuder, Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel, Ausdauer, Ritualkenntnis eigener Repräsentation, Essenzbeschwörungen (Kraft), Wesenbeschwörungen

F: Gaben, Übernatürliche Begabungen, Liturgiekenntnis, Essenzbeschwörungen (Zeit)

G: Astralenergie, Ritualkenntnis fremder Repräsentation

H: Eigenschaften, Lebensenergie, Magieresistenz

Talentübersicht

Kampftalente

Name	Kategorie	Typ	Steigern	eBE	ersatzweise verwendbare Talente
Anderthalbhänder	Bew. Nahkampf	Spezial	E	BE-2	Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel
Bastardstäbe	Bew. Nahkampf	Spezial	D	BE-2	Anderthalbhänder, Speere, Stäbe
Bela	Fernkampf	Spezial	C	BE-5	Bogen
Belagerungswaffen	Fernkampf	Spezial	D	–	Bela, Feuerwaffen
Blasrohr	Fernkampf	Spezial	D	BE-5	–
Bogen	Fernkampf	Spezial	E	BE-3	–
Diskus	Fernkampf	Spezial	D	BE-2	–
Dolche	Bew. Nahkampf	Basis	D	BE-1	Fechtwaffen, Raufen
Fechtwaffen	Bew. Nahkampf	Spezial	E	BE-1	Dolche, Schwerter
Feuerwaffen	Fernkampf	Spezial	C	BE-5	Bela (nur Feuerwaffen mit Belaschaft)
Hiebwaren	Bew. Nahkampf	Basis	D	BE-4	Säbel, Zweihand-Hiebwaren
Infanteriewaffen	Bew. Nahkampf	Spezial	D	BE-3	Speere, Zweihand-Hiebwaren
Kettenstäbe	Bew. Nahkampf	Spezial	E	BE-1	Kettenwaren, Zweihandflegel
Kettenwaren	Bew. Nahkampf	Spezial	D	BE-3	Kettenstäbe, Zweihandflegel
Lanzenreiten	Bew. Nahkampf	Spezial	E	–	–
Peitsche	Bew. Nahkampf	Spezial	E	BE-1	–
Raufen	Waffenlos	Basis	C	BE	–
Ringen	Waffenlos	Basis	D	BE	–
Säbel	Bew. Nahkampf	Basis	D	BE-2	Hiebwaren, Schwerter
Schleuder	Fernkampf	Spezial	E	BE-2	–
Schwerter	Bew. Nahkampf	Spezial	E	BE-2	Anderthalbhänder, Fechtwaren, Säbel
Speere	Bew. Nahkampf	Spezial	D	BE-3	Bastardstäbe, Infanteriewaffen
Stäbe	Bew. Nahkampf	Spezial	D	BE-2	Speere
Wurfbeile	Fernkampf	Spezial	D	BE-2	Wurfspeere, Wurfmesser
Wurfmesser	Fernkampf	Basis	C	BE-3	Wurfbeile, Wurfspeere
Wurfspeere	Fernkampf	Spezial	C	BE-2	Wurfbeile
Zweihandflegel	Bew. Nahkampf	Spezial	D	BE-3	Infanteriewaffen, Kettenwaren
Zweihand-Hiebwaren	Bew. Nahkampf	Spezial	D	BE-3	Hiebwaren, Infanteriewaffen
Zweihandschwerter/-säbel	Bew. Nahkampf	Spezial	E	BE-2	Anderthalbhänder, Säbel

Körperliche Talente (Steigerungsspalte D)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	eBE	ersatzweise verwendbare Talente
Akrobatik	(MU/GE/KK)	Spezial	Körperbeherrschung 4	BEx2	Körperbeherrschung +5, Athletik +10
Athletik	(GE/KO/KK)	Basis	–	BEx2	Körperbeherrschung +5, Akrobatik +10
Fliegen	(MU/IN/GE)	Spezial	–	BE	Freies Fliegen +5, Akrobatik +10
Freies Fliegen	(MU/GE/KK)	Basis/Spezial	–	BEx2	Fliegen +10, Fluggeräte Steuern +15
Gaukeleien	(MU/CH/FF)	Spezial	–	BEx2	Falschspiel, Taschendiebstahl je +10
Klettern	(MU/GE/KK)	Basis	–	BEx2	Akrobatik/Athletik je +5, Körperbeherrschung +10
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	Basis	–	BEx2	Akrobatik +5, Athletik +10
Reiten	(CH/GE/KK)	Spezial	–	BE-2	Körperbeherrschung +10, Akrobatik +15
Schleichen	(MU/IN/GE)	Basis	–	BE	Körperbeherrschung, Sich Verstecken je +10
Schwimmen	(GE/KO/KK)	Basis	–	BEx2	Athletik +10
Selbstbeherrschung	(MU/KO/KK)	Basis	–	–	–
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	Basis	–	BE-2	Schleichen +10, Körperbeherrschung +15
Singen	(IN/CH/CH)	Basis	–	BE-3	–
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	Basis	–	–	–
Skifahren	(GE/GE/KO)	Spezial	–	BE-2	Athletik +10, Körperbeherrschung +15
Stimmen Imitieren	(KL/IN/CH)	Spezial	Sinnenschärfe 4	BE-4	Gaukeleien (Bauchreden) +5
Tanzen	(CH/GE/GE)	Basis	–	BEx2	Akrobatik, Körperbeherrschung je +5
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	Spezial	10+: Menschenkenntnis 4	BEx2	Gaukeleien (Taschenspielereien) +10
Zechen	(IN/KO/KK)	Basis	–	–	–

Gesellschaftliche Talente (Steigerungsspalte B)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	ersatzweise verwendbare Talente
Betören	(IN/CH/CH)	Spezial	Menschenkenntnis 4	Überreden, Überzeugen je +10
Etikette	(KL/IN/CH)	Spezial	–	–
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	Spezial	–	Menschenkenntnis +10
Lehren	(KL/IN/CH)	Spezial	10+: Menschenkenntnis 4	Überzeugen +10
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	Basis	–	Heilkunde Seele +5
Schauspielerei	(MU/KL/CH)	Spezial	10+: Etikette, Sich Verkleiden, Singen, Überreden, Überzeugen je 4	Überreden +10
Schriftlicher Ausdruck	(KL/IN/IN)	Spezial	Lesen/Schreiben 6	Überzeugen (Schriftliche Rhetorik) +5, verwendete Sprache +10
Sich Verkleiden	(MU/CH/GE)	Spezial	–	Schauspielerei +10
Überreden	(MU/IN/CH)	Basis	10+: Menschenkenntnis 4	Überzeugen +10
Überzeugen	(KL/IN/CH)	Spezial	Menschenkenntnis 4	Überreden +10

Naturtalente (Steigerungsspalte B)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	ersatzweise verwendbare Talente
Fährtsensuchen	(KL/IN/IN)	Basis	10+: Sinnenschärfe 4	Sinnenschärfe +10
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	Spezial	10+: Wildnisleben 4	Wildnisleben +10
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	Spezial	–	Seefahrt, Seiler je +10; Entfesseln auch: Akrobatik (Winden) +5, Gaukeleien, Ringen-PA, Taschendiebstahl je +10
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	Spezial	–	Wildnisleben +10
Orientierung	(KL/IN/IN)	Basis	–	Sternkunde +10
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	Spezial	–	Wildnisleben +10
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	Basis	–	Pflanzenkunde, Tierkunde je +10

Wissenstalente (Steigerungsspalte B)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	ersatzweise verwendbare Talente
Anatomie	(MU/KL/FF)	Spezial	keine Totenangst	Heilkunde Wunden +5, Heilkunde Krankheiten +10
Baukunst	(KL/KL/FF)	Spezial	Lesen/Schreiben 4, Malen/Zeichnen, Rechnen je 5	Maurer, Steinmetz, Zimmermann je +10
Brett-/Kartenspiel	(KL/KL/IN)	Spezial	–	Kriegskunst (Strategie), Rechnen je +10
Geographie	(KL/KL/IN)	Spezial	–	Sagen/Legenden +10
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	Spezial	Lesen/Schreiben 4	Sagen/Legenden +10
Gesteinskunde	(KL/IN/FF)	Spezial	–	Steinmetz +5, Baukunst, Bergbau, Hüttenkunde, Steinschneider je +10
Götter/Kulte	(KL/KL/IN)	Basis	–	Geschichtswissen, Sagen/Legenden je +10
Heraldik	(KL/KL/FF)	Spezial	–	Etikette +10
Hüttenkunde	(KL/IN/KO)	Spezial	–	Alchimie, Metallguss je +10, Grobschmied +15
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	Spezial	–	Brett-/Kartenspiel, Menschenkenntnis, Rechnen, Tierkunde je +10
Kryptographie	(KL/KL/IN)	Spezial	Malen/Zeichnen, Sprachenkunde je 4, Lesen/Schreiben, Rechnen je 6	Rechnen, Sprachenkunde je +10
Magiekunde	(KL/KL/IN)	Spezial	10+: Lesen/Schreiben 6	Götter/Kulte, Sagen/Legenden je +10
Mechanik	(KL/KL/FF)	Spezial	10+: Lesen/Schreiben, Malen/Zeichnen, Rechnen je 6	Feinmechanik +10
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	Spezial	–	Wildnisleben +10
Philosophie	(KL/KL/IN)	Spezial	–	Götter/Kulte, Magiekunde je +10, Geschichtswissen, Sagen/Legenden je +15
Rechnen	(KL/KL/IN)	Basis	–	–
Rechtskunde	(KL/KL/IN)	Spezial	–	Etikette, Staatskunst je +10
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	Basis	–	Geschichtswissen, Götter/Kulte je +10
Schätzen	(KL/IN/IN)	Spezial	–	Feinmechanik (Goldschmied), Handel, Juwelier je +5
Sprachenkunde	(KL/KL/IN)	Spezial	–	–
Staatskunst	(KL/IN/CH)	Spezial	–	Hauswirtschaft, Rechtskunde (Staatsrecht) je +10
Sternkunde	(KL/KL/IN)	Spezial	10+: Lesen/Schreiben, Rechnen, Sinnenschärfe je 6	Gabe Prophezeien (Astrologie) +5
Tierkunde	(MU/KL/IN)	Spezial	–	Reiten, Viehzucht, Wildnisleben je +10

Handwerkstalente (Steigerungsspalte B)

Name	Eigenschaften	Typ	Voraussetzungen	ersatzweise verwendbare Talente
Abrichten	(MU/IN/CH)	Spezial	10+: Tierkunde 4	Reiten, Tierkunde, Viehzucht je +10
Ackerbau	(IN/FF/KO)	Spezial	–	Pflanzenkunde, Viehzucht je +10
Alchimie	(MU/KL/FF)	Spezial	Lesen/Schreiben, Rechnen je 4	Kochen (Tränke), Pflanzenkunde je +10
Bergbau	(IN/KO/KK)	Spezial	10+: Gesteinskunde 4	Baukunst, Gesteinskunde, Maurer, Steinmetz je +10
Bogenbau	(KL/IN/FF)	Spezial	Holzbearbeitung 4	Holzbearbeitung +10; Armbrüste auch: Feinmechanik +10, Grobschmied +15
Boote Fahren	(GE/KO/KK)	Spezial	–	Seefahrt +5
Brauer	(KL/FF/KK)	Spezial	–	Alchimie +10
Drucker	(KL/FF/KK)	Spezial	Malen/Zeichnen, Mechanik je 4, Lesen/Schreiben 6	Alchimie, Mechanik, Stoffe Färben je +10, Metallguss +15
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	Spezial	–	–
Falschspiel	(MU/CH/FF)	Spezial	Menschenkenntnis 4	Gaukeleien (Taschenspielereien) +10
Feinmechanik	(KL/FF/FF)	Spezial	Malen/Zeichnen 4	–
Feuersteinbearbeitung	(KL/FF/FF)	Spezial	–	Steinmetz +10
Fleischer	(KL/FF/KK)	Spezial	–	Anatomie, Fischen/Angeln, Gerber/Kürschner (Trophäen), Kochen, Tierkunde, Viehzucht je +10
Fluggeräte Steuern	(MU/IN/FF)	Spezial	–	Fliegen, Seefahrt je +15
Gerber/Kürschner	(KL/FF/KO)	Spezial	–	Alchimie, Fleischer je +10
Glaskunst	(FF/FF/KO)	Spezial	–	Steinschneider/Juwelier +10
Grobschmied	(FF/KO/KK)	Spezial	–	Metallguss +15
Handel	(KL/IN/CH)	Spezial	Rechnen 4	Hauswirtschaft +10, Geographie, Schätzen je +15
Hauswirtschaft	(IN/CH/FF)	Spezial	–	Rechnen (Buchführung) +10
Heilkunde Gift	(MU/KL/IN)	Spezial	–	Alchimie (Gifte) +5, Heilkunde Krankheiten, Kochen (Tränke) je +10
Heilkunde Krankheiten	(MU/KL/CH)	Spezial	–	Heilkunde Gift +10
Heilkunde Seele	(IN/CH/CH)	Spezial	–	Menschenkenntnis, Überzeugen je +10
Heilkunde Wunden	(KL/CH/FF)	Basis	–	Anatomie +10
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	Basis	–	Zimmermann +5
Instrumentenbauer	(KL/IN/FF)	Spezial	Feinmechanik, Holzbearbeitung, Musizieren je 4	Feinmechanik, Holzbearbeitung je +10
Kartographie	(KL/KL/FF)	Spezial	Malen/Zeichnen 4	Orientierung, Sternkunde je +10
Kochen	(KL/IN/FF)	Basis	–	Alchimie, Fischen/Angeln, Fleischer, Wildnisleben je +10
Kristallzucht	(KL/IN/FF)	Spezial	–	Alchimie +15
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	Basis	–	Gerber/Kürschner, Schneidern je +10
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	Basis	–	Tätowieren +5, Kartographie, Steinmetz (Bildhauer) je +10
Maurer	(FF/GE/KK)	Spezial	–	Baukunst +10
Metallguss	(KL/FF/KK)	Spezial	Hüttenkunde 4	Grobschmied, Hüttenkunde je +10
Musizieren	(IN/CH/FF)	Spezial	–	–
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	Spezial	–	Feinmechanik +5
Schnaps Brennen	(KL/IN/FF)	Spezial	–	Alchimie +5, Brauer, Winzer je +10
Schneidern	(KL/FF/FF)	Basis	–	Lederarbeiten, Webkunst je +10
Seefahrt	(FF/GE/KK)	Spezial	–	Boote Fahren +10
Seiler	(FF/FF/KK)	Spezial	–	Fesseln (Täue Spleißen) +10
Steinmetz	(FF/FF/KK)	Spezial	Gesteinskunde 4	Baukunst, Bergbau, Malen/Zeichen, Maurer je +10
Steinschneider/Juwelier	(IN/FF/FF)	Spezial	10+: Gesteinskunde 4	Feinmechanik, Kristallzüchter je +10
Stellmacher	(KL/FF/KK)	Spezial	Grobschmied, Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Zimmermann je 4	Zimmermann +10
Stoffe Färben	(KL/FF/KK)	Spezial	–	Alchimie, Drucker je +10
Tätowieren	(IN/FF/FF)	Spezial	Malen/Zeichen 4	Malen/Zeichnen +10
Töpfern	(KL/FF/FF)	Spezial	–	Maurer, Steinmetz je +10
Viehzucht	(KL/IN/KK)	Spezial	–	Tierkunde +10
Webkunst	(FF/FF/KK)	Spezial	–	Schneidern +10
Winzer	(KL/FF/KK)	Spezial	–	–
Zimmermann	(KL/FF/KK)	Spezial	10+: Holzbearbeitung 4	Holzbearbeitung +10

Sprachen

Sprache	Schrift	Komplexität	Steigerung
Aquatatische Sprachfamilie			
Dagathimisch	–	18	B
Krakonisch	–	18	B
Mahrish	Mahrishche Glyphen	20	A
Mholurisch	Mahrishche Glyphen	20	A
Rissoal	Mahrishche Glyphen	20	A
Bansumitische Sprachfamilie			
Alt-Nakramarisch	Alt-Nakramarische Bilderschrift	24	B
Alt-Tesumurrisch	Alte Tesumurrische Glyphen	20	A
Boa'goram Banbarguinisch	Nakramarische Silbenzeichen	12	A
Kerrishitisch	Kerrishitische Silbenzeichen	18	A
Lish'shioder Wolfalbisch	Ban'shi Bilderschrift	18	A
Mahapratisch	Mahapratische Silbenzeichen	18	A
Nakramarisch	Nakramarische Silbenzeichen	18	A
Sumurrisch/Ur-Bansumitisch	–	24	C
Tesumurrisch	Alte Tesumurrische Glyphen	12	A
Vinshinisch	Nakramarische Silbenzeichen	12	A
Felide Sprachfamilie			
Gemein-Amaunal/AhMa	Amaunische Kratzschrift	18	A
Hiero-Amaunal/AhMaGao	Amaunische Kratzschrift	18	A
Leonat/Khorzu	Khorzu-Symbolzeichen	20	A
Lyncal/Fhi'Äi	Lyncil-Symbole	18	A
Pardiral/Bhagrach	–	16	A
Tighral/Tharr'Orr	–	14	A
Imperiale Sprachfamilie			
Alamar-Asharielitisch	–	15	A
Alt-Imperial/Aureliani	Alt-Imperiale Buchstaben	21	A
Draydalanisch	Draydalanische Schriftzeichen	18	A
Früh-Imperial	Früh-Imperiale Glyphen	21	B
Gemein-Imperial	Imperiale Buchstaben	18	A
Hiero-Imperial	Alt-Imperiale Buchstaben	21	A
Hjaldingsch	Imperiale Buchstaben	18	A
Kentorisch	Imperiale Buchstaben	18	A
Nequanisch	Nequanische Buchstaben	21	A
Pristidial	–	17	A
Proto-Imperial/Dorinthisch	Vor-Imperiale Piktogramme	24	B
Ravesaran	Imperiale Buchstaben	21	A
Yachyach	Imperiale Buchstaben	16	A
Neristalische Sprachfamilie			
Alt-Neristal	Aneristalya-Bilderschrift	21	A
Neristal	Imperiale Buchstaben	18	A
Ozeanide Sprachfamilie			
Iaril	Lamahrische Glyphen	18	A
Loualilisch	–	18	A
Unabhängige Sprachen			
Abishant	–	10	A
Alt-Zwergisch/Rhoglossa	Grolmurische Silbenzeichen/Imperiale Buchstaben	15	A
Archäisch/Bashurisch	Arkanil	24	C
Bramscho/Baramunisch	Bramschoromk	16	A
Eupherban-Haussprache	Eupherban-Code	21	A
Grolmurisch	Grolmurische Silbenzeichen	17	A

Sprachen (Fortsetzung)

Sprache	Schrift	Komplexität	Steigerung
Unabhängige Sprachen (Fortsetzung)			
Hippocampir-Zeichensprache	–	12	A
Horngesang	Alt-Taural-Silbenzeichen/Imperiale Buchstaben	13	A
Lied-der-Gemeinschaft	–	21	A
Lutral	–	12	A
Myranisch	–	13	A
Myrmidal	–	12	A
Nequaner-Zeichensprache	–	12	A
Norkoshal	–	21	A
Ruritin	–	20	A
Shingwanisch	Kalshinshi	15	A
Shinoq	–	15	A
Vesayitische Sprachfamilie			
Alt-Vesayitisch	Vesayitische Wort- und Silbenzeichen	24	A
Gemein-Vesayitisch/Vesayo	Vesayo-Silbenzeichen	18	A
Ur-Vesayitisch	–	20	A

Schriften

Schrift	Komplexität	Steigern	Schrift	Komplexität	Steigern
Alte Tesumurrische Glyphen	15	A	Imperiale Lautzeichen	10	A
Alt-Imperiale Buchstaben	12	A	Kalshinshi	20	A
Alt-Nakramarische Bilderschrift	20	A	Kerrishitische Silbenzeichen	10	A
Alt-Taural-Silbenzeichen	18	A	Khorzu-Symbole	15	A
Amaunische Kratzschrift	13	A	Lahmarische Glyphen	12	A
Anneristalya-Bilderschrift	20	B	Lyncil-Symbole	20	A
Arkanil	24	C	Mahapratische Silbenzeichen	10	A
Ban'shi-Bilderschrift	11	A	Mahrliche Glyphen	15	B
Bramschoromk	10	A	Nakramarische Silbenzeichen	10	A
Draydalanische Schriftzeichen	13	A	Nequanische Buchstaben	12	A
Eupherban-Code	21	A	Vesayitische Wort- und Silbenzeichen	20	A
Früh-Imperiale Glyphen	20	A	Vesayo-Silbenzeichen	10	A
Grolmurische Silbenzeichen	20	A	Vor-Imperiale Piktogramme	24	A
Imperiale Buchstaben	10	A			

Zauberei

Tabelle zur Berechnung der Anrufungsschwierigkeit

SF	Mod.	Zauberdauer	Zielobjekt	Reichweite	Max. Wirkungsdauer	Struktur
	-1	1 Stunde	Einzelperson/-wesen	selbst	ZfP* Aktionen	extrem einfach
	0	6 SR	Einzelojekt oder ZfW Wesen	Berührung	50 KR	sehr einfach
I	+1	1 SR	Zone mit 1 Schritt Radius	1 Schritt	ZfP* SR / augenbl. (n)	einfach
I	+2	20 Aktionen	ZfW Objekte oder 3xZfW Wesen	3 Schritt	ZfP* Stunden	schwer
II	+3	10 Aktionen	Zone mit ZfW Schritt Radius o. 3xZfW Objekte	7 Schritt	ZfP*/3 Tage	sehr schwer
II	+4	5 Aktionen	Zone mit 3xZfW Schritt Radius	21 Schritt	1 None	extrem schwer
III	+5	3 Aktionen	beliebig viele Wesen	49 Schritt	ein Oktal	komplex
III	+6	2 Aktionen	beliebig viele Objekte	Horizont	ein Jahr	sehr komplex
IV	+7	1 Aktion	beliebig große Zone	Außer Sicht	permanent / augenbl. (p)	extrem komplex

Modifikatoren für die Anrufungs-Probe

Umstände des Orts	-7 bis +7
Geschenke	-7 bis +7
Umstände der Zeit	-3 bis +7
Qualität der Formel	-7 bis +0
Kleidung	-2 bis +0
Behinderung	max. +BE-2

Kostentabelle

Änderung	Kosten	Basiszeit
Heilung von Lebewesen		
Lebenspunkte	1 AsP pro LeP; 2 AsP f. jeden LeP<0	augenbl. (n)
Ausdauer	1 AsP pro ZfP* AuP	augenbl. (n)
Erschöpfung	2 AsP pro Erschöpfungspunkt	augenbl. (n)
Temporäre Veränderung von LeP und AuP		
Lebenspunkte	1 AsP pro LeP; 2 AsP f. jeden LeP<0	1 SR
Ausdauer	1 AsP pro ZfP* AuP	1 SR
Erschöpfung	2 AsP pro Erschöpfungspunkt	1 SR
Verwandlung eines Lebewesens (Basisgewicht 125 Stein)		
Verschaffung/Einschränkung von Vor- und Nachteilen	7 AsP + (GP AsP) Zeitkosten	ZfP* SR
Verwandlung von Form oder Substanz	9 AsP + 1 AsP Zeitkosten	50 KR
Veränderung (Steigerung oder Senkung)		
FF, GE, KO, KK oder GS	20 AsP pro ZfP* Punkte	ZfP* SR
MU, KL, IN, CH oder MR	20 AsP pro ZfP* Punkte	ZfP* SR
Talent	AKT AsP pro ZfP* Punkte	ZfP* Aktionen
Geistige Beeinflussung einer Person		
Leicht (z.B. Idee eingeben)	2 AsP + 8 AsP Zeitkosten	ZfP* SR
Tiefgehend (z.B. Erschaffung intensiver Gefühle)	5 AsP + 10 AsP Zeitkosten	ZfP* SR
Stark (z.B. starke Änderungen an Erinnerungen)	8 AsP + 12 AsP Zeitkosten	ZfP* SR
Verschaffung/Einschränkung von Vor- und Nachteilen	7 AsP + (GP AsP) Zeitkosten	ZfP* SR
Gewichtsänderung von Personen oder Objekten (Basisgewicht 125 Stein)		
Erhöhung (Faktor X, X>1)	10xX AsP	1 SR
Verringerung (Faktor 1/X, X>1)	7xX AsP	1 SR
Wiederherstellung von Objekten (Basisgewicht 5 Stein)		
Bruchfaktor, Trefferpunkte oder Rüstungsschutz	9 AsP pro ZfP* Punkte	augenbl. (n)
Strukturpunkte	3 AsP pro 5xZfP* Punkte	augenbl. (n)
Struktur oder Härte	1 AsP pro ZfP* Punkte	augenbl. (n)
Temporäre Veränderung von Gegenstandseigenschaften (Basisgewicht 5 Stein)		
Bruchfaktor, Trefferpunkte oder Rüstungsschutz	9 AsP pro ZfP* Punkte	1 SR
Strukturpunkte	3 AsP pro 5xZfP* Punkte	1 SR
Struktur oder Härte	1 AsP pro ZfP* Punkte	1 SR
Vollständige Verwandlung eines Objekts (Basisgewicht 5 Stein)		
Vollständige Verwandlung eines Objekts	5 AsP + 2 AsP (Gew.) + 1 AsP (Zeit)	ZfP* SR
Beeinflussung der Umwelt		
Leicht (z.B. Umgebung erhellen)	2 AsP pro Schritt Radius	1 SR
Tiefgehend (z.B. vollständige Stille)	7 AsP pro Schritt Radius	1 SR
Stark (z.B. Zeit stillstehen lassen)	12 AsP pro Schritt Radius	1 SR

Kostenbestimmungsfaktoren

Von der Zeit abhängige Kosten (Essenz)

ZfP* Aktionen 50 KR 1 SR ZfP* SR ZfP* Stun. ZfP*/3 Tage 1 None 1 Oktal 1 Jahr permanent augenbl. (p)

Von der Zeit abhängige Kosten (Wesen)

5 Aktionen 50 KR 1 SR 1 Stunde 8 Stunden 1 Tag 1 None 1 Oktal 1 Jahr permanent augenbl. (p)

Vom Gewicht abhängige Kosten (Essenz und Wesen)

1 Gran 1 Skrupel 1 Unze 1 Stein 5 Stein 25 Stein 125 Stein 1 Quader 10 Quader

Von der Reinheit abhängige Kosten

besonders unedel unedel gemindert rein konzentriert edel besonders edel

Anreden und Titel des Imperiums

Herrschaft und Verwaltung

Titel	Anrede
Magnat	Exzellenz
Trodinar	Eminenz
Horas	Majestät
Hoher Dorokrat	Majestät
Thearch	Divinität

Oktade (weltlich)

Titel	Anrede
Prätor	Spektabilität
Erzprätor	Eminenz
Metropolit	Magnifizienz
Mitglied des Hohen Konzils	Magnifizienz
Hierarch	Majestät

Oktade (geistlich)

Titel	Anrede
Akoluth	–
Götterdiener	–
Hierophant	Exzellenz
Kleriker	Magister

Militär

Titel	Anrede
Strategie	Magnifizienz
Horasialer Myriokrat	Magnifizienz

Optimaten

Titel	Anrede
Adeptus Minor	Exzellenz
Adeptus Maior	Exzellenz
Adeptus Exemptus	Exzellenz Exemptus/Spektabilität
Convocatus	Spektabilität
Magus	Eminenz
Archomagus	Magnifizienz
Patriarch	Majestät

Honoraten

Titel	Anrede
Gewöhnlich	Magister
Hochrangig	Exzellenz

Strukturwerte

Name	Strukturpkt.	Härte	Struktur	Name	Strukturpkt.	Härte	Struktur
Befestigung, Lehmwand (pro m ³)	50	6	19	Objekt, Kette	30	18	16
Befestigung, Holzpalisade (pro m ³)	90	12	19	Objekt, Truhe	50	12	16
Befestigung, Ziegelsteinmauer (pro m ³)	100	15	19	Tür, Innentür	30	6	8
Befestigung, Feldsteinmauer (pro m ³)	200	25	19	Tür, Außentür	50	9	12
Befestigung, Festungsmauer (pro m ³)	300	35	19	Tür, Festungstor	90	12	18
Objekt, Seil	10	0	12				

Umwelt und Reisen

Taktische Bewegung

Sprintlauf	GS x 3 + 0,1 x TaP* (<i>Athletik</i>) pro KR für AU/2 KR
Dauerlauf	Sprintlaufgeschwindigkeit/2 für AU x 3 Minuten
Sprintschwimmen	GS x 3 + 0,1 x TaP* (<i>Schwimmen</i>) pro KR für AU KR
Dauerschwimmen	Sprintschwimmgeschwindigkeit/3 für AU x 5 Minuten
Sprintfliegen	GS x 3 + 0,1 x TaP* (<i>Freies Fliegen</i>) pro KR für AU KR
Dauerfliegen	Sprintfluggeschwindigkeit/2 für AU x 4 Minuten

Strategische Bewegung

Basisgeschwindigkeit (Meilen/Tag)		Geländemodifikatoren		Geländemodifikatoren	
Fahrzeug, Eilkutsche	120	Dschungel, Pfad	0,2	Wald, Unwegsam	0,5
Fahrzeug, Eissegler	60	Dschungel, Unwegsam	0,1	Wald, Wildnis	0,2
Fahrzeug, Fuhrwerk	30	Ebene, Pfad	0,8	Wüste, Geröll	0,6
Fahrzeug, Karren	25	Ebene, Unwegsam	0,7	Wüste, Sand	0,5
Fahrzeug, Kutsche	50	Eisgebiete, Ebene	0,7		
Fahrzeug, Schlitten	50	Eisgebiete, Tiefschnee	0,4		
Fahrzeug, Segelwagen	50	Eisgebiete, Eisfläche	0,2		
Reiter, Botenritt	180	Eisgebiete, Gebirge	0,1		
Reiter, Eilritt	60	Gebirge, Pass	0,4		
Reiter, Ritt	40	Gebirge, Pfad	0,3		
Schiff, Flusskahn (stromauf)	20	Gebirge, Unwegsam	0,2		
Schiff, Flusskahn (stromab)	40	Gebirge, Klettern	0,1		
Schiff, Galeere	70	Straße, Hochstraße	1,1		
Schiff, Luftschiff	80	Straße, Guter Zustand	1,0		
Schiff, Schaufelradgaleere	40	Straße, Schlechter Zustand	0,9		
Schiff, Schraubengaleere	90	Sumpf, Knüppeldamm	0,5		
Schiff, Segelschiff	120	Sumpf, Pfad	0,3		
Wanderer, Eilmarsch	45	Sumpf, Unwegsam	0,1		
Wanderer, Marsch	30	Wald, Pfad	0,6		

Wettermodifikatoren	
Nebel, leicht	0,9
Nebel, dicht	0,5
Regen, Nieselregen	0,9
Regen, Dauerregen	0,7
Regen, Schauer	0,5
Temperatur, Frost	0,9
Temperatur, Kälte	0,8
Temperatur, Schwüle	0,9
Temperatur, Hitze	0,8
Wind, Brise	0,9
Wind, Sturm	0,7
Wind, Orkan	0,3

Kälteschaden

Kälteklasse	Temperatur	Kälteschaden
1: Mäßig warm	20°C bis 10°C	Keiner
2: Kühl	10°C bis 0°C	1W6 kTP pro 6 Stunden
3: Kalt	0°C bis -10°C	1W6 kTP pro Stunde
4: Frostig	-10°C bis -20°C	1W6 kTP pro Viertelstunde
5: Eisig	-20°C bis -35°C	1W6 kTP pro Spielrunde
6: Firunsfrostig	-35°C bis -50°C	1W6 kTP pro Minute
7: Grimmfrostig	-50°C bis -100°C	1W6 kTP pro 10 Kampfrunden
8: Namenlos kalt	-100°C bis -150°C	1W6 kPT pro 2 Kampfrunden
9: Niederhöllisch kalt	unter -150°C	1W6 kTP pro Kampfrunde

Bedingung	Kälteklassenmodifikator	Bedingung	Kälteklassenmodifikator
Feuchte Kühle oder Kälte	+1	Feuchter Stoff	-1
Kalter Wind	+1	Nasser Stoff	kein Kälteschutz
Orkan	+2	Feuchte Wolle	-0
Wärmendes Feuer	-1	Nasse Wolle	-1
		Hochwertige Verarbeitung	+1
		Kälteresistenz/Akklimationisierung Kälte	+1
		Kälteempfindlichkeit	-1

Material	Kälteschutz	Behinderung
Dünner Schleierstoff	0	0
Leder, Leinen, Wolle	1	1
Bausch, dünner Pelz, sehr dicke Wolle	2	2
Dicker Pelz	3	3

Maßeinheiten

Myranische Einheit	Alternativ-bezeichnung	Irdische Entsprechung	Myranische Einheit	Alternativ-bezeichnung	Irdische Entsprechung
Finger	Dactyl, Daktil	2 cm	Acker	Ager	10.000 m ²
Hand	Chiron, Kiron	10 cm	Rechtmeile	Orthomilia	1 km ²
Spann	Spetam, Spetem	20 cm	Raumhand	Cubichiron, Cukiron, Litron	1 Liter
Elle	Allia	50 cm	Raumschritt	Cubigradus, Cugradus	1 m ³
Schritt	Gradus	1 m	Skrupel	Scrupul	1 g
Meile	Milia, Millia	1 km	Unze	Uncia	25 g
Rechtschritt	Orthogradus	1 m ²	Stein	Okul	1 kg
Platz	Platys	625 m ²	Quader	Quadron	1 t

Ausrüstung, Waren und Dienstleistungen

1 Aureal (Au)
= 10 Argental (Ag)
= 100 Pekunos (Pk)
= 1000 Obulos (Ob)

Qualität	Preismodifikator
Billig	x0,5
Einfach	x1
Besser	x1,25
Teuer	x2
Luxus	x5
Gebraucht	x0,5
Maßanfertigung	x2

Baukosten pro Rechtschritt

Gegenstand	Preis
Brunnen	10 Au
Fachwerkbau	2 Au
Fensterglas	10 Au
Holzbau	1 Au
Keller	3 Au
Lehmziegelbau	2 Au
Hofmauer	4 Ag
Palisade	7 Ag
Pflasterung	3 Ag
Steinbau	3 Au
Tor	2 Au
Wehrmauer	1 Au

Behälter

Gegenstand	Gewicht	Preis
Beutel (1 Stein)	1	4 Ob
Eimer (10 Raumhand)	30	8 Pk
Fass (20 Raumhand)	150	8 Ag
Flasche (1 Raumhand)	8	8 Pk
Gürteltasche (2 Stein)	4	15 Ob
Kästchen (3 Stein)	40	1 Ag
Kiepe (20 Stein)	80	4 Ag

Gegenstand	Gewicht	Preis
Kiste (30 Stein)	120	12 Pk
Koffer (25 Stein)	15	6 Ag
Korb (20 Stein)	80	1 Ag
Phiole (0,1 Raumhand)	4	1 Ag
Rucksack (15 Stein)	40	3 Ag
Sack (15 Stein)	30	5 Pk
Tiegel (0,1 Raumhand)	10	1 Pk
Truhe (50 Stein)	200	3 Ag
Wasserschlauch (1 Raumh.)	5	5 Pk

Beleuchtung

Gegenstand	Gewicht	Preis
Duftöl	10	3 Pk
Fackel (2 Stunden)	20	15 Ob
Feuerstein und Stahl	5	3 Pk
Kerze (8 Stunden)	2	4 Ob
Kerzenlaterne	30	8 Pk
Kerzenständer	30	1 Ag
Kohle (4 Stunden)	40	1 Ag
Kohlebecken	40	8 Ag
Lampenöl (4 Stunden)	40	24 Ob
Öllampe	20	1 Ag
Stundenkerze (24 Stunden)	5	3 Ag
Sturmlaterne	40	6 Ag
Talg (4 Stunden)	20	2 Pk
Talglaterne	10	5 Pk
Zunder (20 Anwendungen)	8	1 Ag

Bodenpreise pro Rechtschritt

Gegenstand	Preis
Abgelegen	1 Ag
Dorf	4 Ag
Kleinstadt	6 Ag
Provinzstadt	4 Au
Residenzstadt	6 Au
Weltstadt	18 Au

Edelsteine

Gegenstand	Gewicht	Preis
Achat	1	6 Ag
Amethyst	1	6 Ag
Aquamarin	1	8 Ag
Aventurin	1	1 Au
Baryt	1	6 Ag
Bergkristall	1	8 Ag
Bernstein	1	25 Au
Biolith	1	150 Au
Chrysopras	1	9 Ag
Coelestin	1	7 Au
Diamant	1	75 Au
Feueropal	1	10 Au
Granat	1	3 Au
Grüne Jade	1	8 Au
Karneol	1	7 Ag
Khorrund	1	75 Au
Koralle	1	2 Au
Lapislazuli	1	7 Au
Lebender Stein	1	125 Au
Löwenauge	1	25 Au
Magnetit	1	1 Au
Malachit	1	6 Ag
Mondstein	1	5 Ag
Obsidian	1	4 Ag
Onyx	1	5 Ag
Opal	1	9 Au
Oprilith	1	125 Au
Rauchquarz	1	1 Au
Rosa Jade	1	16 Au
Rosenquarz	1	8 Ag
Roter Obsidian	1	2 Au
Rubin	1	50 Au
Saphir	1	50 Au
Smaragd	1	50 Au
Solar	1	150 Au
Speckstein	1	4 Pk
Thearchit	1	100 Au

Gegenstand	Gewicht	Preis
Topas	1	8 Au
Trilopanit	1	75 Au
Türkis	1	6 Ag
Turmalin	1	1 Au
Vinshinischer Nigrit	1	100 Au
Zirkon	1	25 Au

Fahrzeuge

Gegenstand	Preis
Dowoli	3.200 Au
Dschukar	6.000 Au
Fuhrwerk	40 Au
Galjäss	8.600 Au
Galjotta	1.200 Au
Kanu	20 Au
Karavelle	2.000 Au
Karren	6 Au
Katamaran	720 Au
Kraweel	5.300 Au
Kutsche	160 Au
Langschiff	1.200 Au
Listhano	5.000 Au
Luftschiff	100.000 Au
Oneraria	38.000 Au
Ruderboot	40 Au
Rudergaleere	6.500 Au
Sänfte	60 Au
Schaufelkatamaran	700 Au
Schlitten	20 Au
Seedrache	900 Au
Segelboot	200 Au
Segelwagen	280 Au
Shalassi	16.000 Au
Streitwagen	250 Au
Tetramaranfloß	7.500 Au
Trimaran	300 Au
Wolkensegler	100 Au

Fahrzeugzubehör

Gegenstand	Gewicht	Preis
Deichsel	2.000	15 Ag
Deichselfett	80	1 Ag
Geschirr	1.200	1 Au
Lederöl	40	1 Ag
Paddel	80	2 Ag
Rad	700	2 Au
Segeltuch	300	4 Au

Feinmechanik

Gegenstand	Gewicht	Preis
Abakus	20	8 Ag
Brennglas	4	1 Au
Chronometer	150	30 Au
Fernrohr	50	25 Au
Lupe	5	3 Au
Prisma	2	2 Au

Gegenstand	Gewicht	Preis
Quadrant	30	4 Au
Schloss	15	2 Au
Sonnenuhr	40	12 Ag
Spiegel	20	5 Ag
Stundenglas	10	1 Au
Uhr	15	5 Au
Verdopplungskristalle	1	3 Ag

Geschirr

Gegenstand	Gewicht	Preis
Becher	1	3 Ob
Besteck	4	2 Pk
Bratspieß	120	2 Ag
Kessel (25 Raumhand)	160	6 Ag
Krug	30	4 Pk
Pfanne	40	2 Ag
Teller	4	2 Pk
Trinkhorn	15	2 Ag

Kleidung

Gegenstand	Gewicht	Preis
Calar	120	1 Au
Gamaschen	30	2 Pk
Gürtel	8	4 Pk
Handschuhe	4	18 Pk
Haube	2	1 Pk
Hemd	15	3 Pk
Hose	40	8 Pk
Hut	30	15 Pk
Kapuze	40	12 Pk
Kleid	60	6 Pk
Kutte	120	3 Ag
Lendenschurz	10	5 Ob
Macalar	60	1 Ag
Mantel	120	2 Ag
Maske	25	25 Ag
Mieder	30	8 Pk
Mitra	40	3 Au
Mütze	3	6 Ob
Nachthemd	15	3 Pk
Robe	160	1 Au
Rock	50	5 Pk
Sandalen	30	4 Pk
Schal	4	6 Ob
Schärpe	4	2 Ag
Schleier	2	1 Pk
Schuhe	40	9 Pk
Schürze	40	15 Pk
Skapulier	80	8 Pk
Stiefel	60	25 Pk
Stirnband	2	8 Ob
Strümpfe	4	1 Pk
Toga	120	12 Ag
Tuch	10	5 Ob
Tunika	30	5 Pk
Umhang	80	15 Pk
Weste	25	6 Pk

Körperpflege

Gegenstand	Gewicht	Preis
Bürste	8	3 Pk
Kamm	5	1 Pk
Lippenrot (20 Anwend.)	1	6 Pk
Nagelfeile	2	1 Ag
Öl (20 Anwendungen)	20	8 Pk
Parfüm (20 Anwendungen)	1	5 Ag
Rasiermesser	10	6 Ag
Schminke (20 Anwend.)	2	35 Pk
Schwamm	5	2 Pk
Seife (20 Anwendungen)	20	1 Pk
Taschentuch	2	6 Pk

Luxus

Gegenstand	Gewicht	Preis
Aquarium	4.000	50 Au
Banner	60	5 Ag
Fächer	5	4 Ag
Gemälde	200	2 Au
Kristallkugel	60	10 Au
Pfeife	5	8 Pk
Pfeifenkraut (20 Anwend.)	5	4 Ag
Räucherwerk	1	3 Ag
Statuette	15	1 Au
Theaterbesuch	—	1 Au
Wasserpfeife	40	1 Au

Metalle

Gegenstand	Gewicht	Preis
Arkanium	1	60 Au
Antimon	40	25 Ag
Blei	40	3 Ag
Bronze	40	15 Ag
Eisen	40	3 Ag
Elektrum	40	10 Au
Endurium	1	250 Au
Gold	40	15 Au
Kobalt	40	5 Ag
Kupfer	40	1 Au
Messing	40	15 Ag
Meteoreisen	40	2 Au
Mindorium	1	4 Au
Mondsilber	40	25 Au
Neckkupfer	40	3 Ag
Nickel	40	3 Ag
Orichalcum	40	50 Au
Quecksilber	40	25 Au
Pyrit	40	2 Ag
Silber	40	8 Au
Titanium	1	4.000 Au
Unmetall	40	30 Au
Wismut	40	3 Au
Zink	40	25 Ag
Zinn	40	1 Au

Möbel

Gegenstand	Gewicht	Preis
Badezuber	600	1 Au
Bank	400	8 Ag
Bett	1.000	2 Au
Matratze	400	9 Ag
Ofen	4.000	6 Au
Schrank	4.000	2 Au
Stuhl	160	6 Ag
Teppich	160	7 Ag
Tisch	600	9 Ag

Musikinstrumente

Gegenstand	Gewicht	Preis
Bowoga	15	8 Pk
Chratarra	50	12 Au
Fanfare	60	4 Au
Flöte	10	2 Ag
Horn	60	4 Au
Glocke	80	2 Au
Harfe	30	8 Au
Laute	80	5 Au
Schelle	1	5 Pk
Tamburin	20	5 Ag
Trommel	30	2 Ag
Yajajine	35	15 Ag

Reisebedarf

Gegenstand	Gewicht	Preis
Angelhaken	1	1 Pk
Decke	80	8 Pk
Fährgebühr	-	3 Pk
Fischernetz	40	3 Ag
Hängematte	80	4 Ag
Kiemenmaske	60	8 Au
Kompass	20	8 Au
Schlafsack	80	3 Ag
Skier	60	6 Ag
Tagesration	60	3 Pk
Zelt (pro Person)	250	1 Au

Schmuck

Gegenstand	Gewicht	Preis
Amulett	2	3 Ag
Armreif	10	2 Ag
Halskette	0,5	2 Ag
Ohring	0,2	1 Ag
Ring	1	0,5 Ag
Spange	1	2 Ag
Stirnreif	8	6 Ag
Tätowierung	-	3 Ag

Schreibwaren

Gegenstand	Gewicht	Preis
Federkiel	0,1	1 Pk
Federmesser	5	1 Ag
Kohlestift	0,4	1 Pk
Kreide	1	3 Ob
Lineal	8	1 Ag
Papier	0,3	6 Ob
Papyrus	0,3	2 Pk
Pergament	0,2	4 Pk
Pinsel	2	7 Pk
Schriftrolle (pro Schritt)	20	9 Ag
Siegelstock	5	1 Ag
Siegelwachs	4	1 Pk
Tafel	20	6 Pk
Tagebuch	20	10 Ag
Tinte	4	1 Ag
Tusche	4	1 Ag
Zirkel	4	5 Ag

Seile und Ketten

Gegenstand	Gewicht	Preis
Fesselseil (pro Schritt)	10	5 Pk
Kette (pro Schritt)	25	3 Ag
Kletterhaken	4	2 Pk
Kletterseil (pro Schritt)	4	1 Pk
Schnur (pro Schritt)	0,5	2 Ob
Strickleiter (pro Schritt)	15	12 Pk
Tau (pro Schritt)	12	5 Pk
Wurfhaken	10	7 Ag

Spielzeug

Gegenstand	Gewicht	Preis
Brettspiel	40	3 Ag
Jonglierball	7	3 Pk
Puppe	10	2 Pk
Spielkarten	10	2 Ag
Steckenpferd	40	6 Pk
Würfel	1	3 Pk
Zinnsoldat	1	3 Pk

Tagesdienstleistungen

Dienstleistung	Preis
Arbeiter	7 Pk
Bote	1 Ag
Handwerker	3 Ag
Meuchler	12 Ag
Raummiete	1 Ag
Schiffsreise	5 Ag
Waffenvolk	2 Ag
Wagenreise	5 Ag

Tavernenpreise

Dienstleistung	Preis
Bad	3 Pk
Getränk	1 Pk
Heilung	3 Ag
Mahlzeit	2 Pk
Stall	3 Pk
Übernachtung	1 Ag

Tiere

Tier	Preis
Affe	12 Au
Baumwürger	4 Au
Blender	9 Au
Blutäffchen	3 Au
Blutbüffel	150 Au
Brassachbüffel	350 Au
Brieftaube	1 Au
Canille	7 Au
Chamäleonvogel	15 Au
Danthrek	160 Au
Einhorn	160 Au
Ente	2 Au
Esel	80 Au
Eule	4 Au
Falke	5 Au
Fisch	1 Au
Gans	2 Au
Gargantua	200 Au
Gatorenschwein	10 Au
Ghaal	15 Au
Huhn	2 Au
Hund	7 Au
Hurda	120 Au
Jagdlibelle	3 Au
Jagdviiper	10 Au
Jharranorth	450 Au
Kaninchen	1 Ag
Katze	3 Au
Kobakan	25 Au
Lamuk	3 Au
Lurin	12 Au
Maultier	100 Au
Munari	250 Au
Nanthar	20 Au
Ortur	100 Au
Pferd	180 Au
Ranzhorn	7 Au
Riesenskarabäus	120 Au
Rind	18 Au
Schaf	6 Au
Schwein	10 Au
Seidenshadar	15 Au

Tier	Preis	Ware	Gewicht	Preis	Gegenstand	Gewicht	Preis	
Strauß	12 Au	Striegelzeug	60	6 Pk	Brecheisen	80	4 Ag	
Szirri-Szirri	10 Au	Tagesration	400	7 Pk	Dietriche	15	6 Au	
Taube	4 Au	Tierpflege (pro Tag)	–	5 Ag	Dreizack	90	10 Ag	
Tausendfüßler	500 Au	Vogelkäfig	80	1 Au	Dreschflügel	100	3 Ag	
Tiefenkeiler	10 Au	Wappendecke	400	2 Au	Feile	15	4 Ag	
Vark	15 Au	Zaumzeug	80	25 Ag	Flaschenzug (1 Quader)	250	12 Au	
Wantali	15 Au	Zuggeschirr	200	4 Au	Gravurwerkzeug	15	1 Au	
Wiesel	3 Au				Hammer	20	25 Pk	
Zebra	200 Au	Waffenzubehör			Haumesser	90	8 Ag	
Ziege	5 Au				Holzfalleraxt	160	18 Ag	
Zingbatja	7 Au				Leim	40	3 Ag	
Zingduru	120 Au				Meißel	8	8 Pk	
Tierbedarf					Messer	10	18 Pk	
Ware	Gewicht	Preis	Gegenstand	Gewicht	Preis	Gegenstand	Gewicht	Preis
Falkenmaske	15	3 Ag	Belafeder	4	3 Ag	Mobiles Labor	4.000	50 Au
Falknerhandschuh	15	1 Ag	Bogenschne	1	3 Pk	Multifunktionswerkzeug	10	6 Au
Führhalfter	60	1 Ag	Dolchscheide	10	2 Ag	Nadel und Faden	2	3 Ag
Futterbeutel	10	2 Pk	Drolina	20	8 Au	Nagel	0,6	8 Ob
Leine	20	3 Pk	Köcher (10 Bolzen/Pfeile)	40	3 Ag	Säge	30	7 Ag
Maulkorb	30	12 Ag	Pflegeset (Bela)	40	5 Ag	Schere	12	7 Ag
Packsattel (60 Stein)	800	2 Au	Pflegeset (Klingenwaffen)	20	3 Ag	Schrauben-Handpumpe	200	18 Au
Reitgerte	20	1 Ag	Schwertscheide	30	4 Ag	Sense	100	10 Ag
Reitsattel	240	2 Au	Waffengehänge	40	6 Ag	Sichel	30	5 Ag
Rossharnisch	2.000	150 Au	Werkzeug			Spaten	80	4 Ag
Satteldecke	40	3 Pk	Gegenstand	Gewicht	Preis	Spitzhacke	200	6 Ag
Satteltaschen (12 Stein)	80	3 Ag	Alchimistisches Labor	40.000	250 Au	Tätowierwerkzeug	15	4 Au
Sporen	10	2 Ag	Archaisches Labor	400	10 Au	Verband	10	1 Pk
			Beil	50	6 Ag	Vorschlaghammer	250	1 Au
			Besen	40	3 Pk	Wundheilbesteck	60	5 Au
			Blutharz	40	12 Ag	Zange	20	5 Ag

Waffen und Rüstungen

Nahkampfwaffen

Typ	TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (hf)	BF	INI	Preis (Ag)	WM	Bem.	DK
Bastardstäbe										
Dreach	1W+5	14/4	110	140	3	0	85	0/0	z	NS
Dur Lamach	1W+4	15/4	140	150	3	-1	70	0/-1	z	NS
Kentema	1W+5	14/4	100	150	3	0	65	0/0	z	NS
Lange Schwertlanze	2W+3	13/3	180	220	3	-2	100	0/-3	z	NS
Rhomphaia	2W+4	13/3	120	180	3	-1	120	0/-2	z	NS
Rondrflamme	2W+2	12/3	150	200	1	0	150	0/0	z	NS
Schwertlanze	1W+6	13/4	150	200	3	-2	75	-1/-1	z	NS
Schwertstab	1W+5	13/4	120	200	4	-3	80	-1/-2	z	NS
Schwertstab mit Sprungfeder	1W+5	13/4	120	200	5	-3	100	-1/-2	z	NS
Dolche										
Akinax	1W+2	12/4	30	40	1	0	15	0/-1	–	H
Balisong	1W+1	12/6	12	20	7	-2	4	2/-3	i	H
Chak	1W+2	12/4	25	50	3	0	12	0/-1	–	HN
Dolch	1W+1	12/5	20	30	2	0	10	0/-1	(w)	H
Dreiklingen-Katar	1W+2	13/5	20	30	5	-1	20	0/0	–	H

Typ	TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (hf)	BF	INI	Preis (Ag)	WM	Bem.	DK
Dolche (Fortsetzung)										
Drepanos	1W+2	12/5	60	50	1	0	40	0/+1	–	HN
Garmesh	1W+2	12/5	30	50	3	0	14	0/0	–	HN
Haifänger	1W+2	12/4	20	40	4	0	32	0/0	–	H
Jagdmesser	1W+2	12/5	15	30	3	-1	10	0/-2	i	H
Karsh	1W+2	12/5	20	35	3	-1	20	0/-1	–	H
Katar	1W+2	13/5	20	30	3	0	20	0/0	–	H
Kurzsword	1W+2	11/4	40	50	1	0	24	0/-1	–	HN
Lyncil-Wildnismesser	1W+2	11/4	40	50	1	+1	60	0/0	–	HN
Machira	1W+2	12/4	35	50	3	0	22	0/-2	–	HN
Messer	1W	12/6	10	25	4	-2	2	-2/-3	i	H
Phugion	1W+1	12/5	15	30	3	0	12	0/-1	–	H
Risso-Kriegsdolch	1W+2	12/4	30	35	4	0	60	0/-1	–	H
Schlangenzunge	1W+2	12/5	20	40	3	+1	50	0/-1	–	H
Shogai	1W+2	12/3	110	50	3	-1	40	0/+1	–	HN
Sintikon	1W+1	11/4	15	30	5	0	120	0/-1	–	H
Steinmesser	1W-1	12/5	30	30	6	-2	2	-2/-3	i	H
Su'Run	1W+2	12/5	30	35	4	0	60	0/0	–	H
Xyle	1W+2	12/5	35	45	0	-2	13	0/-1	–	H
Fecht Waffen										
Lev'thas-Klinge	1W+4	12/4	60	80	2	+1	60	0/0	–	N
Phasganon	1W+4	12/4	75	90	2	0	55	0/-1	–	N
Handgemengewaffen										
Cestus	1W+1	10/3	20	–	0	0	5	-1/-2	–	H
Karsh	1W+2	12/5	20	35	3	-1	20	0/-1	–	H
Katzenkrallen	1W+2	12/5	40	(30)	4	0	50	-1/-2	–	H
Myrmex	1W+2	12/6	10	20	1	0	5	-1/-3	–	H
Panzerarm	1W+3	12/4	80	(50)	0	-1	85	0/0	–	H
Schlagring	1W+2 (A)	10/3	20	–	0	0	5	-1/-2	–	H
Schlangenzunge	1W+2	12/5	20	40	3	+1	50	0/-1	–	H
Schwanzwaffe	1W+2	11/4	15	20	0	0	30	0/0	–	H
Stoßbuckler	1W+3	10/5	80	25	-2	-1	32	0/0	–	H
TonFa	1W+1	12/3	20	50	4	0	10	0/-1	–	HN
Unterarmklingen	1W+3	11/3	20	(30)	4	0	20	-1/-2	–	H
Zungenkappe	1W	12/5	2	–	0	0	3	0/0	–	H
Hieb Waffen										
Albenhammer	1W+4	10/4	90	120	2	0	200	0/0	–	N
Beil	1W+3	11/4	70	50	5	-1	7	-1/-2	w i	N
Enterbeil	1W+4	13/3	140	80	3	-1	35	0/-2	(w)	N
Fackel	1W	11/5	30	50	8	-2	0,15	-2/-3	i	HN
Friedensstifter	1W+2	12/3	70	50	2	0	10	0/-1	–	N
Haumesser	1W+3	13/3	90	50	3	-1	8	0/-2	i	HN
Keule	1W+2	11/3	100	80	3	0	3	0/-2	–	N
Khopesh	1W+4	11/4	80	85	1	+1	50	0/0	–	N
Knüppel	1W+1	11/4	60	80	6	0	1	0/-2	–	N
Kriegsbeil	1W+4	13/2	120	90	2	-1	28	0/-1	–	N
Sagaris	1W+4	10/4	90	110	3	0	30	0/0	–	N
Schmiedehammer	1W+4	14/2	150	90	1	-1	10	-1/-1	i	N
Serovermesser	1W+3	13/3	80	70	1	0	18	0/-1	–	N
Sichel	1W+2	12/5	30	50	6	-2	5	-2/-2	i	H
Steinbeil	1W+3	11/4	70	50	6	-1	3	-1/-2	–	N
Streitkolben	1W+4	11/3	120	75	1	0	25	0/-1	–	N
Stuhlbein	1W	11/5	40	40	8	-1	–	-1/-1	i	HN
TonFa	1W+1	12/3	20	50	4	0	10	0/-1	–	HN
Windschwinge	1W+2	12/5	60	40	1	0	50	0/+1	–	H

Typ	TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (hf)	BF	INI	Preis (Ag)	WM	Bem.	DK
Infanteriewaffen										
Barbaren-Schwertlanze	3W+2	14/2	220	220	3	-3	120	0/-2	z	S
Caprodoros	1W+6	13/3	150	240	4	0	50	0/-2	z	S
Chrattac-Speer	2W+8*	15/2	180	250	4	-1	180	-1/-2	z	S
Hellebarde	1W+5	12/3	150	200	5	0	80	0/-1	z	S
Lange Schwertlanze	2W+3	13/3	180	220	3	-2	100	0/-3	z	NS
Reiteraxt	2W+1	13/3	160	150	2	-1	70	0/-2	z	NS
Rossmetzger	2W+2	14/4	200	350	4	-2	35	-1/-1	z	P
Rondrflamme	2W+2	12/3	150	200	1	0	150	0/0	z	NS
Ruakar	1W+6	13/3	150	185	4	-1	45	-1/-2	z	S
Sense	1W+3	13/4	100	160	7	-2	6	-2/-4	i z	S
Spetum	2W+2	11/4	150	250	3	0	60	0/-1	z	S
Sturmsense	1W+4	13/3	120	180	5	-1	8	-1/-2	z	S
Xyston	1W+5	13/4	100	250	3	0	13	0/-1	z	S
Kettenwaffen										
Abendstern	1W+5	14/2	140	100	2	-1	20	-1/-2	-	N
Doppelter Abendstern	2W+2	15/1	240	110	3	-2	35	-1/-3	-	N
Dreifacher Abendstern	3W+3	17/1	300	110	3	-3	50	-2/-4	-	N
Gutnacht	2W+6	10/2	180	180	3	-1	20	-1/-4	z	S
Hornissenstachel	1W+3	14/2	80	100	3	-1	35	-1/-2	-	N
Skorpionsstachel	1W+4	15/1	120	110	2	-1	45	-1/-3	-	N
Peitschen										
Peitsche	1W	14/5	60	250	4	0	5	0/-	-	S
Shogai	1W+2	16/5	110	300	3	-2	40	-1/-	-	NS
Säbel										
Albensäbel	1W+4	12/4	70	90	1	0	200	0/0	-	N
Chak	1W+2	12/4	25	50	3	0	12	0/-1	-	HN
Chrattac-Krummschwert	1W+4*	13/5	70	100	2	0	60	0/-1	-	N
Falcata	1W+4	12/3	40	50	1	0	20	0/-1	-	HN
Garmesh	1W+2	12/5	30	50	3	0	14	0/0	-	HN
Haumesser	1W+3	13/3	90	50	3	-1	8	0/-2	i	HN
Khopesh	1W+4	11/4	80	85	1	+1	50	0/0	-	N
Kurzschrift	1W+2	11/4	40	50	1	0	24	0/-1	-	HN
Lyncil-Wildnismesser	1W+2	11/4	40	50	1	+1	60	0/0	-	HN
Pata	1W+5	11/3	120	110	2	+1	70	0/0	-	N
Phasganon	1W+4	12/4	75	90	2	0	55	0/-1	-	N
Säbel	1W+3	12/4	60	90	2	+1	25	0/0	-	N
Schwanenhals	1W+3	11/4	60	60	2	+1	35	0/0	-	N
Serovermesser	1W+3	13/3	80	70	1	0	18	0/-1	-	N
Spälter	1W+4	12/3	90	80	1	0	40	0/0	-	N
Spatha	1W+4	12/3	80	100	1	+1	32	0/0	-	N
Ximtar	1W+4	12/3	80	90	3	0	39	0/0	-	N
Schwerter										
Chereb	1W+4	11/4	85	85	1	0	60	0/0	-	N
Chrattac-Krummschwert	1W+4*	13/5	70	100	2	0	60	0/-1	-	N
Drepanos	1W+2	12/5	60	50	1	0	40	0/+1	-	HN
Kurzschrift	1W+2	11/4	40	50	1	0	24	0/-1	-	HN
Lev'thas-Klinge	1W+4	12/4	60	80	2	+1	60	0/0	-	N
Machira	1W+2	12/4	35	50	3	0	22	0/-2	-	HN
Pata	1W+5	11/3	120	110	2	+1	70	0/0	-	N
Phasganon	1W+4	12/4	75	90	2	0	55	0/-1	-	N
Säbel	1W+3	12/4	60	90	2	+1	25	0/0	-	N
Schwanenhals	1W+3	11/4	60	60	2	+1	35	0/0	-	N
Schwert	1W+4	12/3	80	85	1	0	45	0/-1	-	N
Serovermesser	1W+3	13/3	80	70	1	0	18	0/-1	-	N

Typ	TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (hf)	BF	INI	Preis (Ag)	WM	Bem.	DK
Schwerter (Fortsetzung)										
Spatha	1W+4	12/3	80	100	1	+1	32	0/0	–	N
Xiphos	1W+4	11/4	80	95	1	0	60	0/0	–	N
Speere										
Ashariel-Lanze	2W	14/4	80	300	6	-2	120	-1/-2	Z	SP
Barbaren-Schwertlanze	3W+2	14/2	220	220	3	-3	120	0/-2	Z	S
Caproderos	1W+6	13/3	150	240	4	0	50	0/-2	Z	S
Chrattac-Speer	2W+8*	15/2	180	250	4	-1	180	-1/-2	Z	S
Doros	1W+5	12/2	80	200	5	-1	28	0/-2	W Z	S
Dreach	1W+5	14/4	110	140	3	0	85	0/0	Z	NS
Dreizack	1W+4	13/3	90	140	5	0	10	0/-1	I	S
Dur Lamach	1W+4	15/4	140	150	3	-1	70	0/-1	Z	NS
Fischforke	1W+3	13/3	70	100	3	0	18	0/-1	(w)	NS
Holzspeer	1W+3	12/5	60	150	5	0	2	-1/-3	z w	S
Jagdspieß	1W+6	12/4	80	200	3	-1	30	0/-1	(w)Z	S
Karmak	1W+4	12/4	80	180	4	-1	20	0/-2	w	S
Kentema	1W+5	14/4	100	150	3	0	65	0/0	–	NS
Khorrpranke	2W+4	12/3	200	200	3	-1	120	-0/-1	Z	S
Knochenspeer	1W+3	12/4	40	120	6	0	8	0/-1	–	S
Lange Schwertlanze	2W+3	13/3	180	220	3	-2	100	0/-3	–	NS
Pardir-Speer	1W+3	13/4	75	120	5	-1	14	-1/-3	w	S
Rossmetzger	2W+2	14/4	200	350	4	-2	35	-1/-1	Z	P
Rondrflamme	2W+2	12/3	150	200	1	0	150	0/0	(z)	NS
Ruakar	1W+6	13/3	150	185	4	-1	45	-1/-2	Z	S
Schwertlanze	1W+6	13/4	150	200	3	-2	75	-1/-1	(z)	NS
Schwertstab	1W+5	13/4	120	200	4	-3	80	-1/-2	(z)	NS
Schwertstab mit Sprungfeder	1W+5	13/4	120	200	5	-3	100	-1/-2	(z)	NS
Speer	1W+5	12/4	80	190	5	-1	8	0/-2	W Z	S
Spetum	2W+2	11/4	150	250	3	0	60	0/-1	Z	S
Stoßharpune	1W+4*	12/4	100	180	6	-1	15	0/-2	WZ	S
Su'Talun	1W+4	12/3	100	200	4	0	60	0/-1	Z	S
Xyston	1W+5	13/4	100	250	3	0	13	0/-1	z	S
Stäbe										
Kampfstab	1W+1	12/4	80	150	5	+1	20	0/0	Z	NS
Neristustab	1W+2	12/4	70	120	6	+1	30	0/0	Z	NS
Su'Arka	1W+2	12/4	90	150	3	+1	30	0/0	Z	NS
Washkedal	1W+1	12/4	80	150	4	+1	20	0/0	Z	NS
Zweihandflegel										
Dreschflegel	1W+3	12/3	100	150	6	-2	3	-2/-3	i z	S
Gutnacht	2W+6	10/2	180	180	3	-1	20	-1/-4	z	S
Kriegsflegel	1W+6	12/2	120	150	5	-1	50	-1/-2	z	S
Zweihand-Hieb Waffen										
Baculus	1W+6	13/3	180	140	2	-1	60	-1/-3	z	NS
Barbaren-Schwertlanze	3W+2	14/2	220	220	3	-3	120	0/-2	z	S
Chu'Ur	2W+2	13/4	120	110	3	0	85	0/-1	z	N
Holzfalleraxt	2W	12/2	160	110	5	-2	18	-1/-4	i z	N
Khorrpranke	2W+4	12/3	200	200	3	-1	120	-0/-1	z	S
Labrys	3W+2	15/1	250	150	3	-2	90	-1/-4	z	NS
Lyncil-Waldaxt	1W+5	14/2	130	100	3	-1	80	0/-1	z	N
Namabhum	4W*	22/1	500	300	2	-3	120	-2/-4	z	SP
Reiteraxt	2W+1	13/3	160	150	2	-1	70	0/-2	z	NS
Rhomphaia	2W+4	13/3	120	180	3	-1	120	0/-2	z	NS
Shinoqi-Hammer	2W+3	14/3	180	100	4	-1	45	-1/-2	z	N
Spitzhacke	1W+6	13/2	200	100	5	-3	4	-2/-4	i z	N
Stabkeule	2W+3	12/3	200	140	3	-1	60	-1/-2	z	NS

Schuss- und Wurfaffen

Bezeichnung	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
Belari						
Aerobela	2W+5*	5/10/20/35/50	(+3/+2/0/-1/-2)	100+5	6	150 Ag / 15 Pk
Faust-Bela	1W+4*	2/5/10/15/20	(+2/+1/0/0/-1)	60+3	2	100 Ag / 4 Pk
Faust-Harpune	1W+4*	2/4/6/8/15	(+1/0/-1/-2/-3)	75+10	4	120 Ag / 2 Ag
Kreuz-Armbrust	1W+4*	10/15/20/25/40	(+2/+1/0/-1/-2)	160+4	15	100 Ag / 4 Pk
Leichte Armbrust	1W+6*	10/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	140+4	15	50 Ag / 3 Pk
Leichte Bela	2W+2*	5/10/20/40/60	(+3/+2/+1/0/-1)	120+3	8	80 Ag / 4 Pk
Mholuren-Stachel	2W+4*	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-2/-4)	200+25	10	200 Ag / 3 Ag
Scharfschützen-Bela	2W+8*	5/25/50/100/150	(+4/+3/+3/+2/0)	200+4	30	300 Ag / 8 Pk
Schwere Armbrust	2W+6*	10/30/60/100/180	(+4/+2/0/-1/-3)	280+6	30	150 Ag / 6 Pk
Schwere Bela	2W+6*	5/15/40/60/100	(+3/+2/+1/0/0)	180+4	26	120 Ag / 5 Pk
Windbüchse	2W+6	5/20/40/80/120	(+4/+3/+3/+2/0)	180+4	2	500 Ag / 20 Pk
Blasrohre						
Blasrohr	1W-1	2/5/10/30/40	(0/0/0/0/-2)	15	2	20 Ag / 1 Pk
Sharbakan	1W+2	5/15/25/40/60	(+1/0/0/-1/-2)	20	2	30 Ag / 1 Pk
Bögen						
Albenbogen	1W+5*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/+1/0)	25 + 3	3	80 Ag / 25 Pk
Ban-Bargui-Hornbogen	1W+6*	5/20/40/60/80	(+3/+2/+2/+1/-1)	35+4	4	120 Ag / 5 Pk
Eshbathi-Langbogen	1W+5*	15/30/70/120/220	(+1/0/0/0/-1)	30+3	4	70 Ag / 4 Pk
Kentori-Bogen	1W+6*	5/15/40/80/120	(+2/+1/+1/0/0)	40+3	4	90 Ag / 4 Pk
Kurzbogen	1W+4*	5/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	20+2	2	45 Ag / 2 Pk
Langbogen	1W+6*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/0/-1)	30+3	4	60 Ag / 4 Pk
Rollenbogen	1W+8*	10/30/60/100/200	(+3/+2/+1/0/0)	50+4	4	200 Ag / 20 Pk
Sholai-Kurzbogen	1W+5*	5/15/25/40/60	(+2/+1/0/0/-1)	25+2	2	25 Ag / 3 Pk
Stahlbogen	1W+7*	10/20/40/80/150	(+3/+2/+1/0/0)	50+4	4	100 Ag / 6 Pk
Windzunge	1W+5*	0/15/30/60/80	(+2/+1/0/0/-1)	35+3	4	80 Ag / 4 Pk
Feuerwaffen						
Einhand-Donnerkolben	2W	5/10/20/30/40	(+2/+1/0/-1/-2)	140+1	30	10 Ag / 12 Pk
Zweihand-Donnerkolben	3W	5/10/25/40/60	(+3/+1/0/-1/-3)	240+2	30	15 Ag / 12 Pk
Schleudern						
Bola	1W+2	0/5/10/15/25	(-0/0/0/0/-1)	40	1	8 Ag
Lasso	1W+4	0/2/5/10/15	(-0/0/0/-1/-2)	40	1	6 Ag
Pfeilschleuder	1W+4*	0/4/10/20/30	(-1/0/0/-1/-2)	10+10	4	5 Ag / 5 Ag
Schleuder	1W+2	0/5/15/25/40	(-0/0/0/0/0)	10+3	2	5 Ag / 4 Ob
Schweres Wurfnetz	1W+6	0/0/0/5/5	(-/-/-/-/-)	200	1	60 Ag
Wurfnetz	1W+2	0/0/0/5/5	(-/-/-/-/-)	80	1	35 Ag
Wurfbeile						
Klingenbumerang	1W+5*	0/5/15/25/40	(-0/0/0/0/-1)	50	-	30 Ag
Nordland-Wurfaxt	1W+3	-/5/10/15/25	(-/+1/+1/0/-1)	50	-	15 Ag
Vollmetall-Wurfaxt	1W+4	-/5/10/15/25	(-0/0/0/-1/-2)	50	-	15 Ag
Wurfholz	1W+2	0/5/15/25/40	(-/+1/+1/+1/0)	40	-	12 Ag
Wurfkolben	1W+3	0/5/10/15/20	(-/+2/+1/0/-1)	80	-	12 Ag
Wurfkolben mit Füllung	1W	0/2/5/10/25	(-/-/-/-/-)	50	-	18 Ag
Wurfkralle	1W+3	0/5/10/15/30	(-/+1/+1/0/-1)	40	-	20 Ag
Wurfstein	1W	1/2/4/8/12	(0/0/0/0/-1/-1)	10	-	-
Wurfmesser						
Springdorn	1W+3	1/2/3/4/5	(+1/0/0/0/0/-1)	15+2	2	120 Ag / 5 Pk
Wurfdolch	1W+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/0/-1)	15	-	5 Ag
Wurfdorn	1W+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/0/-1)	20	-	6 Ag
Wurfmesser	1W+1	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/0/-1)	10	-	8 Ag
Wurfpfeil	1W+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/0/-1)	15	-	5 Ag
Wurfring	1W+1	2/4/8/12/20	(+1/0/0/0/0/0)	10	-	18 Ag

Schuss- und Wurfaffen (Fortsetzung)

Bezeichnung	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
Wurfspeere						
Flügelspeer	1W+6*	5/15/30/45/60	(+1/+1/0/0/0)	100	–	25 Ag
Fustibalus	1W+5	0/10/25/50/80	(-/+1/+1/0/-1)	60+5	2	7 Ag / 4 Ob
Nandoros	1W+4*	5/10/15/20/30	(+2/+1/0/-1/-2)	120	–	16 Ag
Schleuderstab	1W+3	0/5/20/40/60	(-0/0/0/0)	50+3	2	7 Ag / 4 Ob
Speerschleuder	1W+3*	0/15/30/60/100	(0/+1/0/0/-1)	30+50	2	5 Ag / 5 Ag
Wurfspeer	1W+3*	5/10/15/20/30	(+1/+1/0/-1/-2)	50	–	5 Ag

Belagerungswaffen

Bezeichnung	TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
Carroballista	6W+10*	1W-1	50/100/250/400/600	(+4/+3/+1/0/-2)	12 SR (8)	150 KR	2.000 Ag / 20 Ag
Donnerrohr, leicht	2W20+4*	2W6	50/100/200/300/500	(+2/+1/0/-1/-2)	12 SR (4)	60 KR	1.000 Ag / 15 Ag
Donnerrohr, schwer	3W20+6*	3W6	30/60/150/250/400	(+3/+1/0/-1/-2)	18 SR (6)	120 KR	2.500 Ag / 30 Ag
Donnerrohr, überschwer	4W20+10*	4W6	25/50/120/200/300	(+3/+1/0/-1/-3)	24 SR (8)	300 KR	5.000 Ag / 60 Ag
Draglossa	4W+4	1W-4	5/10/15/20/25	(-/-/-/-1/-3)	24 SR (8)	180 KR	10.000 Ag / 500 Ag
Manuballista	4W+4*	1W-2	50/100/250/400/600	+4/+2/0/-1/-2)	6 SR (6)	80 KR	1.500 Ag / 5 Ag
Onager	4W20+20	2W+5	-/150/250/350/500	(-/-/-/-/-)	36 SR (8)	300 KR	4.000 Ag / –
Polybela	2W+6*	1W-5	10/20/30/40/50	(+2/+1/0/0/-1)	1SR (2)	5 KR	250 Ag / 20 Pk
Tormenta, viertel	4W+6*	1W+4	50/100/250/400/600	(+2/+1/0/-1/-2)	12 SR (4)	50 KR	1.600 Ag / 3 Ag
Tormenta, mittel	6W+10*	1W+6	40/80/200/320/500	(+3/+1/0/-1/-2)	18 SR (6)	80 KR	3.000 Ag / 6 Ag
Tormenta, groß	10W+15*	1W+10	40/80/200/320/500	(+3/+1/0/-1/-2)	24 SR (8)	300 KR	8.000 Ag / 20 Ag

Rüstungen

Rüstung	Kopf	Brust	Rücken	Bauch	LArm	RArm	LBein	RBein	gRS	gBE	Gewicht	Preis
Gewichtung	x2	x4	x4	x4	x1	x1	x2	x2	:20	:20	(uz)	(Ag)
Torsorüstungen												
Ban-Bargui-Panzer**	0	4	4	4	0	0	1	1	2,6	0,6	400	250
Brigantin, Karetan**	0	4	4	4	0	0	0	0	2,4	0,4	240	250
Brigantin Stahl*	0	4	4	4	0	0	0	0	2,4	1,4	320	60
Bronzemantel*	0	5	5	5	2	2	2	2	3,6	2,6	280	120
Brünne*	0	5	5	5	3	3	4	4	4,1	3,1	480	250
Brusth., Büffelleder*	0	2	0	2	0	0	0	0	0,8	0,0	60	25
Brusth., Chratholz**	0	2	0	2	0	0	0	0	0,8	0,0	60	75
Brusth., Karetan**	0	3	0	3	0	0	0	0	1,2	0,0	90	120
Brusth., Kochleder	0	2	0	2	0	0	0	0	0,8	0,8	80	12
Brusth., Stahl*	0	3	0	3	0	0	0	0	1,2	0,2	150	30
Brustplatte	0	2	0	0	0	0	0	0	0,4	0,4	30	8
Chitin thorax	0	3	3	3	0	0	0	0	1,8	1,8	120	40
Dicke Kleidung	0	1	1	1	1	1	1	1	0,9	0,9	120	var.
Erasmische Lederrüstung	0	3	3	3	1	1	2	2	2,3	2,3	340	50
Fellmantel	0	1	2	0	1	1	1	1	0,9	0,9	120	var.
Kettenhemd*	0	4	4	4	3	3	2	2	3,1	2,1	400	50
Kettenweste*	0	4	4	4	0	0	0	0	2,4	1,4	200	25
Khorris**	0	3	0	3	0	0	0	0	1,2	0,0	80	40
Klibanion*	0	5	5	5	0	0	3	3	3,6	2,6	280	100
Lederwams m. Karetanplatten*	0	3	3	3	0	0	0	0	1,8	0,8	100	180
Linothorax	0	2	2	2	0	0	1	1	1,4	1,4	120	12
Myrmidonen-Thorax*	0	4	4	4	0	0	1	1	2,6	1,6	350	100
Nietenpanzer	0	2	2	2	1	1	1	1	1,5	1,5	60	10
Prunkrobe	0	1	2	0	1	1	1	1	0,9	0,9	120	var.
Subarmalis	0	2	2	2	0	0	0	0	1,2	1,2	40	40
Tuchrüstung	0	2	2	2	0	0	0	0	1,2	1,2	100	8

Rüstungen (Fortsetzung)

Rüstung Gewichtung	Kopf x2	Brust x4	Rücken x4	Bauch x4	LArm x1	RArm x1	LBein x2	RBein x2	gRS :20	gBE :20	Gewicht (uz)	Preis (Ag)
Helme												
Ban-Bargui-Helm	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,2	100	8
Bügelhelm	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,3	100	15
Chratholzhelm*	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,1	60	25
Eberzahnhelm	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,3	80	60
Gladiatorenhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	0,5	0,5	140	30
Glockenhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	0,5	0,5	180	20
Hörnerhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	0,5	0,5	200	15
Karettanhelm*	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,1	80	40
Kegelhelm	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,3	100	15
Kriegshaube*	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,15	120	25
Lederhelm	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,2	80	10
Maskenhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	0,5	0,5	150	25
Myrmidon-Helm*	4	0	0	0	0	0	0	0	0,4	0,2	120	40
Myrmidon-Maske	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,2	80	10
Myrmidon-Maske, Karettan*	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,0	30	40
Schaller*	4	0	0	0	0	0	0	0	0,4	0,2	160	30
Zusatzrüstungen												
Armschienen, Büffelleder	0	0	0	0	1	1	0	0	0,1	0,1	30	10
Armschienen, Chratholz*	0	0	0	0	2	2	0	0	0,2	0,1	35	25
Armschienen, Karettan*	0	0	0	0	3	3	0	0	0,3	0,15	50	40
Armschienen, Kochleder	0	0	0	0	1	1	0	0	0,1	0,1	40	4
Armschienen, Stahl	0	0	0	0	3	3	0	0	0,3	0,3	80	18
Beinschienen, Büffelleder	0	0	0	0	0	0	1	1	0,2	0,2	30	10
Beinschienen, Chratholz*	0	0	0	0	0	0	2	2	0,4	0,2	50	30
Beinschienen, Karettan*	0	0	0	0	0	0	3	3	0,6	0,3	75	50
Beinschienen, Kochleder	0	0	0	0	0	0	1	1	0,2	0,2	40	5
Beinschienen, Stahl	0	0	0	0	0	0	3	3	0,6	0,6	120	18
Calar	0	1	1	1	0	0	1	1	0,8	0,8	120	var.
Kapuze	1	0	0	0	0	0	0	0	0,1	0,1	20	1
Lederschurz*	0	0	0	2	0	0	2	2	0,8	0,4	120	15
Myrmidon-Armteile	0	0	0	0	4	4	0	0	0,4	0,4	90	24
Myrmidon-Beinteile	0	0	0	0	0	0	3	3	0,6	0,6	120	18
Panzerarm	0	0	0	0	3	3	0	0	0,3	0,3	80	85
Toga	0	1	2	1	0	0	1	1	1,0	1,0	120	var.
Umhang	0	1	2	1	0	0	1	1	1,0	1,0	120	var.

Schilder

Bezeichnung	Typ	Gewicht (uz)	Größe	WM	BF	INI	Preis (Ag)
Abishai-Tartsche	S	40	klein	0/+1	4	0	12
Blutbüffel-Schild	S	180	sehr groß	-2/+5	2	-2	35
Faustschild	SP	60	klein	0/+2	-2	0	18
Flechtschild	S	100	groß	-1/+4	6	0	10
Großschild	S	200	sehr groß	-2/+5	2	-2	20
Holzschild	S	160	groß	-1/+3	2	-1	30
Lederschild	S	80	groß	-1/+3	5	-1	25
Myrmidon-Reiterschild	S	100	sehr groß	-2/+5	5	-2	25
Myrmidonschild	S	160	groß	-1/+3	5	0	25
Myrmidon-Setzschild	S	320	sehr groß	-5/+7	1	-3	45
Panzerarm	SP	80	klein	0/0	-1	0	85
Stoßbuckler	SP	80	klein	0/0	-1	-2	32

Generische Gegner

Amaunir

MU 13/14/14	KL 11/11/12	IN 14/15/16	CH 13/14/15
FF 10/10/10	GE 15/15/15	KO 12/13/13	KK 12/12/13
AT 13/15/17	PA 11/13/15	DK N	TP 1W6+4
LE 29/33/37	AU 31/36/41	AE -	MR 2/4/6
RS 1/2/3	INI 16/17/17+1W6	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Balance, Dämmerungssicht, Springgelenke 3 / Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe

Talente: Selbstbeherrschung 5/7/9, Sinnenschärfe 6/8/10

Ausrüstung: Phasganon

Ashariel

MU 13/14/15	KL 11/11/12	IN 14/15/16	CH 13/13/14
FF 12/12/12	GE 15/15/15	KO 12/13/13	KK 11/12/12
AT 14/16/18	PA 10/12/14	DK 5	TP 2W6
LE 27/31/35	AU 40/45/50	AE -	MR 4/6/8
RS 0	INI 13/14/14+1W6	GS 9/12	GR Normal

Vor- und Nachteile: Balance, Fliegendes Wesen, Großwüchsig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe

Talente: Freies Fliegen 5/8/11, Selbstbeherrschung 7/9/11, Sinnenschärfe 8/10/12

Ausrüstung: Ashariel-Lanze

Baramunen

MU 14/14/15	KL 11/12/12	IN 14/15/15	CH 9/9/9
FF 8/8/8	GE 10/10/11	KO 16/17/18	KK 18/19/20
AT 13/15/17	PA 10/12/14	DK SP	TP 4W6-4/3/-2*
LE 40/45/50	AU 33/38/43	AE -	MR 6/8/10
RS 2	INI 7/8/8+1W6	GS 7/8/10	GR Normal/Groß/Groß

Vor- und Nachteile: Großwüchsig/Hünenwüchsig/Riesenwüchsig / Behäbig, Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 9/11/13, Sinnenschärfe 5/7/9

Ausrüstung: Namabhum

Baumschrate

MU 14/15/15	KL 10/10/11	IN 15/15/16	CH 8/9/9
FF 0	GE 9/9/9	KO 18/20/22	KK 16/19/22
AT 12/14/16	PA 6/7/8	DK NS	TP 2W6+2/3/4
LE 65/70/75	AU 45/50/55	AE 55/60/65	MR 8/10/12
RS 6	INI 10/11/11+1W6	GS 9	GR Groß

Vor- und Nachteile: Eisern, Hünenwüchsig

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Spontanzauberei I/II/III

Talente: Selbstbeherrschung 10/12/14, Sinnenschärfe 7/9/11

Zauber: E: Humus 9/11/13

Instruktionen: Transformation

Blaue Mahre

MU 12/12/13	KL 12/12/13	IN 15/16/16	CH 11/11/12
FF 10/10/10	GE 14/15/15	KO 14/15/16	KK 12/13/13
AT 13/15/17	PA 13/15/17	DK N	TP 1W6+3
LE 30/34/38	AU 36/40/44	AE -	MR 4/6/8
RS 1	INI 16+1W6	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Meeresangst 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 8/11/14, Sinnenschärfe 8/10/12

Ausrüstung: Säbel

Chrattac-Krieger

MU 15/16/16	KL 10/10/11	IN 13/13/14	CH 8/8/8
FF 10/11/11	GE 12/13/14	KO 16/16/17	KK 16/17/17
AT 14/16/18	PA 11/13/15	DK N	TP 1W6+4*
LE 38/42/46	AU 42/46/50	AE -	MR 2/4/6
RS 4	INI 11/12/12+1W6	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Eisern, Zusätzliches Armpaar

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Mehrhändiger Kampf I/II/III, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 9/12/15, Sinnenschärfe 7/9/11

Ausrüstung: Chrattac-Krummschwerter

Gorgonen

MU 16/17/17	KL 12/12/12	IN 12/13/13	CH 14/14/15
FF 11/11/11	GE 13/13/14	KO 20/21/22	KK 19/20/21
AT 13/15/17	PA 10/12/14	DK NS	TP 1W6+6
LE 55/59/63	AU 53/57/61	AE 36/40/44	MR 11/13/15
RS 2	INI 11/12/12+1W6	GS 10	GR Groß

Vor- und Nachteile: Hünenwüchsig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Entwaffnen, Spontanzauberei I/II/III (alle Randparameter), Umreißen

Talente: Selbstbeherrschung 8/10/12, Sinnenschärfe 7/9/11

Zauber: E: Aggari 7/10/13

Instruktionen: Transformation

Ausrüstung: Dornenknote (Peitsche)

G'rolmur

MU 12/13/13	KL 16/16/17	IN 15/16/16	CH 11/12/13
FF 16/17/17	GE 12/12/12	KO 10/10/11	KK 8/8/9
AT 11/13/15	PA 9/11/13	DK H-H	TP 1W6+2
LE 19/23/27	AU 27/31/35	AE 25/28/31	MR 7/9/11
RS 0	INI 10/11/11+1W6	GS 5	GR Klein

Vor- und Nachteile: Halbzauberer, Nachtsicht / Winzwüchsig

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich

Talente: Selbstbeherrschung 5/8/11, Sinnenschärfe 7/9/11

Zauber: E: Kraft 8/11/14, E: Zauberei 7/10/13

Instruktionen: Metamagie, Objektbewegung, Schadenszauber

Formeln: Einfache Telekinese (Q5), Schnelle Zauberstärkung (Q4),

Zauber zurückwerfen (Q3)

Ausrüstung: Kurzschild

Homarier

MU 15/15/16	KL 11/11/12	IN 14/15/15	CH 10/10/10
FF 9/9/9	GE 14/15/15	KO 17/18/19	KK 16/17/18
AT 14/16/18	PA 11/13/15	DK H	TP 2W6+2
LE 39/43/47	AU 38/42/46	AE -	MR 6/8/10
RS 5	INI 12+1W6	GS 6/6	GR Normal

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen I / Behäbig,

Landangst 10/7/4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Talente: Schwimmen 6/9/12, Selbstbeherrschung 9/12/15,

Sinnenschärfe 5/7/9

Ausrüstung: Scheren

Krakonier

MU 15/15/16	KL 11/11/12	IN 11/12/13	CH 10/10/10
FF 10/10/10	GE 12/13/13	KO 15/16/16	KK 16/17/18
AT 14/16/18	PA 10/12/14	DK S	TP 1W6+6
LE 35/39/43	AU 36/40/44	AE -	MR 3/5/7
RS 2	INI 14/14/15+1W6	GS 7/6	GR Normal

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen II / Landangst 10/8/6,

Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten,

Gezielter Stich, Kampfreflexe

Talente: Schwimmen 7/10/13, Selbstbeherrschung 8/11/14,

Sinnenschärfe 6/8/10

Ausrüstung: Speer

Kynocephalen

MU 12/13/13	KL 10/10/11	IN 15/16/16	CH 9/9/10
FF 13/13/13	GE 13/14/14	KO 14/14/15	KK 16/17/18
AT 13/15/17	PA 11/13/15	DK S	TP 1W6+5
FK 15/18/21	EN 10/15/25/40/60	TP+ +1/+1/0/0/-1	TP 1W6+6*
LE 32/36/40	AU 32/36/40	AE -	MR 3/5/7
RS 1/2/3	INI 15/16/16+1W6	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe,

Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7/9/11, Sinnenschärfe 6/9/12

Ausrüstung: Speer, Leichte Armbrust

Leonir

MU 16/17/17	KL 10/10/10	IN 13/14/14	CH 10/10/11
FF 9/9/9	GE 15/15/16	KO 16/17/18	KK 16/17/18
AT 14/17/20	PA 13/15/17	DK 5	TP 2W6+5/5/6
LE 36/40/44	AU 34/38/42	AE -	MR 2/4/6
RS 1/3/5	INI 15/16/15+1W6	GS 9	GR Normal

Vor- und Nachteile: Einschüchterndes Gebrüll 5/9/13, Großwüchsig / Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Kampfreflexe, Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7/11/15, Sinnenschärfe 6/8/10

Ausrüstung: Khorpranke

Lyncil

MU 12/13/13	KL 11/11/12	IN 14/15/15	CH 14/15/15
FF 10/10/11	GE 12/13/13	KO 16/16/17	KK 12/12/13
AT 13/15/17	PA 12/14/16	DK N	TP 1W6+5
LE 35/39/43	AU 32/36/40	AE -	MR 3/5/7
RS 1/2/3	INI 9/10/10+1W6	GS 7	GR Normal

Vor- und Nachteile: Balance, Dämmerungssicht, Herausragendes Gehör / Kleinwüchsig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 6/8/10, Sinnenschärfe 8/10/12

Ausrüstung: Lyncil-Waldaxt

Menschen

MU 13/14/15	KL 10/10/11	IN 13/14/15	CH 12/12/13
FF 10/10/10	GE 14/14/14	KO 14/15/15	KK 14/15/15
AT 13/15/17	PA 12/14/16	DK N	TP 1W6+4
LE 31/35/39	AU 31/35/39	AE -	MR 3/5/7
RS 1/3/5	INI 15+1W6	GS 8/8/7	GR Normal

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7/9/11, Sinnenschärfe 7/9/11

Ausrüstung: Beil

Mholuren

MU 15/16/17	KL 10/10/11	IN 12/12/13	CH 9/9/10
FF 10/10/10	GE 15/15/15	KO 15/16/17	KK 15/16/17
AT 14/16/18	PA 13/15/17	DK 5	TP 1W6+3
LE 35/39/43	AU 43/47/51	AE -	MR 6/8/10
RS 2	INI 15/16/16+1W6	GS 7/6	GR Normal

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen I, Bemuskelter Schwanz, Eisern, Nachtsicht / Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Mehrhändiger Kampf I

Talente: Schwimmen 6/9/11, Selbstbeherrschung 9/12/15, Sinnenschärfe 5/7/9

Ausrüstung: Fischforke

Minotauren

MU 14/15/15	KL 10/10/10	IN 13/13/14	CH 10/10/11
FF 9/9/9	GE 14/15/15	KO 16/17/18	KK 16/17/18
AT 14/16/18	PA 10/12/14	DK N5	TP 2W6+4/4/5
LE 36/40/44	AU 40/44/48	AE -	MR 4/6/8
RS 1/3/5	INI 10/11/10+1W6	GS 9/9/8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Großwüchsig / Jähzorn 6, Kein räumliches Sehen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Hammerschlag, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 8/10/12, Sinnenschärfe 5/7/9

Ausrüstung: Stabkeule

Nachtalben / Shakagra

MU 11/11/12	KL 12/13/14	IN 15/16/16	CH 15/15/16
FF 10/10/10	GE 16/17/18	KO 12/13/13	KK 11/11/11
AT 14/16/18	PA 13/15/17	DK N	TP 1W6+4
LE 26/30/34	AU 32/36/40	AE 33/37/41	MR 6/8/10
RS 5	INI 14/14/15+1W6	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Vollzauberer / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I/II/III, Finte, Kampfreflexe, Spontanzauberei I/II (alle Randparameter), Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7/9/11, Sinnenschärfe 10/12/14

Zauber: E: Eis 8/11/14, W: Eis 7/9/11, E: Tyakaar 9/12/15, W: Tyakaar 7/11/15

Instruktionen: Beseelung, Fixierung, Geistillusion, Schadenszauber

Formeln: Dunkelheit (Q5), Eisgenius (extern, Q4), Imaginäre Folter (Q4), Tyakaar-Geist (extern, Q4)

Ausrüstung: Albensäbel, Enduriumrüstung

Neristu

MU 12/12/13	KL 11/12/12	IN 15/16/17	CH 11/11/11
FF 16/16/17	GE 14/15/15	KO 11/11/12	KK 10/11/11
AT 12/14/16	PA 12/14/16	DK HN	TP 1W6+2
FK 15/18/21	EN 10/15/25/40/60	TP+ +1/+1/0/0-1	TP 1W6+6*
LE 23/27/31	AU 29/33/37	AE -	MR 5/7/9
RS 1/2/3	INI 15/15/16+1W6	GS 7	GR Normal

Vor- und Nachteile: Immunität gegen pflanzliche und alchemistische Gifte, Nachtsicht, Zusätzliches Armpaar / Kleinwüchsig, Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Mehrhändiger Kampf -I/III, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 5/7/9, Sinnenschärfe 8/10/12

Ausrüstung: Leichte Armbrust, Drepanos

Norkosh

MU 14/15/15	KL 11/11/12	IN 14/15/15	CH 11/11/12
FF 9/9/10	GE 11/12/12	KO 17/18/19	KK 15/15/15
AT 13/15/17	PA 12/14/16	DK 5	TP 1W6+3
LE 37/41/45	AU 32/36/40	AE -	MR 4/6/8
RS 2	INI 11+1W6	GS 6/6	GR Normal

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen I, Dämmerungssicht / Behäbig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich

Talente: Schwimmen 7/9/11, Selbstbeherrschung 8/11/14, Sinnenschärfe 5/7/9

Ausrüstung: Knochenspeer

Pardir

MU 15/16/17	KL 9/9/10	IN 16/17/17	CH 10/10/10
FF 9/9/9	GE 15/16/17	KO 16/17/17	KK 12/12/13
AT 13/15/17	PA 13/15/17	DK N5	TP 1W6+5
LE 34/38/42	AU 35/39/43	AE -	MR 2/4/6
RS 1	INI 16/17/18+1W6	GS 8/9/9	GR Normal

Vor- und Nachteile: Balanceschwanz, Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Herausragende Balance, Springgelenke II / Blutdurst 6, Jähzorn 6, Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I/II/III, Balancierter Sprung, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe

Talente: Selbstbeherrschung 4/7/10, Sinnenschärfe 7/10/13

Ausrüstung: Speer

Pristiden

MU 14/14/15	KL 10/10/11	IN 15/16/16	CH 9/9/10
FF 10/10/10	GE 13/14/15	KO 16/17/17	KK 14/15/15
AT 13/15/17	PA 11/13/15	DK N	TP 1W6+3
LE 36/40/44	AU 34/38/42	AE -	MR 2/4/6
RS 2/3/4	INI 16/17/17+1W6	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Rundumsicht

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7/9/11, Sinnenschärfe 8/10/12

Ausrüstung: Säbel

Risso

MU 13/14/14	KL 11/11/12	IN 13/14/15	CH 9/9/10
FF 10/10/10	GE 14/14/15	KO 15/16/16	KK 16/17/17
AT 12/14/16	PA 11/13/15	DK 5	TP 1W6+4*
LE 28/32/36	AU 42/46/50	AE -	MR 4/6/8
RS 1	INI 11/11/12+1W6	GS 7/6	GR Normal

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen II, Dämmerungssicht / Höhenangst 6/5/4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich

Talente: Schwimmen 7/10/13, Selbstbeherrschung 5/7/9, Sinnenschärfe 6/9/12

Ausrüstung: Stoßharpune

Satyre

MU 13/14/15	KL 12/13/13	IN 15/16/16	CH 15/15/16
FF 11/11/12	GE 12/13/13	KO 13/13/14	KK 10/10/10
AT 11/13/15	PA 11/13/15	DK N	TP 1W6+3
LE 30/34/38	AU 32/36/38	AE -	MR 6/8/10
RS 0	INI 12/12/13+1W6	GS 7	GR Normal

Vor- und Nachteile: Impulsiv, Kleinwüchsig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 4/6/8, Sinnenschärfe 8/11/14

Ausrüstung: Beil

Schwarze Mahre

MU 15/16/16	KL 11/11/12	IN 14/15/15	CH 10/10/11
FF 10/10/10	GE 14/14/15	KO 14/15/15	KK 12/13/14
AT 14/16/18	PA 13/15/17	DK S	TP 1W6+5
LE 31/35/39	AU 35/39/43	AE -	MR 4/6/8
RS 1	INI 11+1W6	GS 7/6	GR Normal

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen II, Kälteresistenz

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Meisterparade

Talente: Schwimmen 7/10/13, Selbstbeherrschung 9/12/15,

Sinnenschärfe 7/9/11

Ausrüstung: Speer

Shingwa

MU 12/13/13	KL 12/12/13	IN 14/15/16	CH 11/11/12
FF 12/13/13	GE 16/16/17	KO 11/12/12	KK 11/11/11
AT 11/13/15	PA 11/13/15	DK NS	TP 1W6+1
LE 23/27/31	AU 32/36/40	AE -	MR 2/4/6
RS 1	INI 12/12/13+1W6	GS 8	GR Klein

Vor- und Nachteile: Balance, Bemuskelter Schwanz, Farbwandel,

Flink (Land), Saugnäpfe / Kältestarre, Zwergwüchsig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Talente: Klettern 8/11/14, Selbstbeherrschung 5/7/9, Sinnenschärfe 8/11/14

Ausrüstung: Washkedal

Shinoqi

MU 14/15/15	KL 11/11/12	IN 13/14/14	CH 10/10/11
FF 9/9/10	GE 13/14/14	KO 16/16/17	KK 14/15/15
AT 13/15/17	PA 12/14/16	DK N	TP 2W6+3
LE 36/40/44	AU 35/39/43	AE -	MR 4/6/8
RS 3	INI 10/11/11+1W6	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Bedrohliches Knurren 4/8/12, Bemuskelter Schwanz

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Niederwerfen, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 9/11/13, Sinnenschärfe 6/8/10

Ausrüstung: Shinoqi-Hammer

Tighrir

MU 14/15/16	KL 10/10/11	IN 12/13/14	CH 11/12/12
FF 9/9/9	GE 15/15/15	KO 16/17/17	KK 17/17/18
AT 14/16/18	PA 12/14/16	DK NS	TP 1W6+7
LE 41/45/49	AU 34/38/42	AE -	MR 3/5/7
RS 1	INI 13/14/14+1W6	GS 10	GR Groß

Vor- und Nachteile: Hünenwüchsig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampfrelexe,

Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 8/11/14, Sinnenschärfe 8/10/12

Ausrüstung: Schwertlanze

Trolle

MU 19/21/23	KL 10/11/12	IN 10/11/11	CH 9/10/11
FF 8/9/9	GE 11/11/12	KO 23/25/27	KK 22/25/28
AT 13/15/17	PA 10/12/14	DK SP	TP 3W+5/6/7
LE 75/80/85	AU 110/120/130	AE -	MR 5/7/9
RS 2/4/6	INI 10/11/11+1W6	GS 11	GR Groß

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Riesenwüchsig / Aberglaube

9/7/5

Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Hammerschlag, Niederwerfen,

Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 9/12/15, Sinnenschärfe 5/7/9

Ausrüstung: Steinbeil

Wolfsalben

MU 12/13/13	KL 11/11/12	IN 14/15/16	CH 12/12/13
FF 12/12/12	GE 12/13/13	KO 15/15/15	KK 12/13/14
AT 12/14/16	PA 10/12/14	DK N	TP 1W6+3
FK 15/18/21	EN 10/25/50/100/200	TP+ +3/+2/+1/+1/0	TP 1W6+5*
LE 31/35/39	AU 34/38/42	AE 31/35/39	MR 5/7/9
RS 0/1/2	INI 14/15/15+1W6	GS 8	GR Normal

Vor- und Nachteile: Halbzauberer, Wolfskind (willentlich)

Sonderfertigkeiten: Kampfrelexe, Scharfschütze, Schnellladen,

Wuchtschlag; Betäuber, Sechsfachtreffer

Talente: Selbstbeherrschung 7/9/11, Sinnenschärfe 8/11/14

Ausrüstung: Albenbogen, Steinbeil

Zentauren

MU 12/12/13	KL 11/11/12	IN 14/15/16	CH 12/12/13
FF 10/10/10	GE 14/15/15	KO 16/17/17	KK 13/14/14
AT 12/14/16	PA 10/12/14	DK N	TP 1W6+4
FK 15/18/21	EN 5/15/40/80/120	TP+ +2/+1/+1/0/0	TP 1W6+6*
LE 37/41/45	AU 40/44/48	AE -	MR 4/6/8
RS 1/2/3	INI 14/15/15+1W6	GS 11	GR Normal

Vor- und Nachteile: Berittenes Wesen, Galopp 5/9/13,

Zusätzliches Beinpaar / Großer Rumpf

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfrelexe, Scharfschütze,

Wuchtschlag

Talente: Athletik 7/10/13, Selbstbeherrschung 7/9/11,

Sinnenschärfe 8/11/14

Ausrüstung: Kentorli-Bogen, Kriegsbeil

Zilliten

MU 11/11/12	KL 12/12/13	IN 16/17/18	CH 12/13/13
FF 12/12/12	GE 16/17/17	KO 10/10/11	KK 11/12/12
AT 11/13/15	PA 12/14/16	DK S	TP 1W6+5
LE 21/25/29	AU 34/38/42	AE -	MR 5/7/9
RS 2	INI 11/11/12+1W6	GS 8/7	GR Normal

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen I, Bemuskelter Schwanz,

Nachtsicht / Landangst 10/8/6, Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I/II/III, Finte,

Gezielter Stich

Talente: Schwimmen 7/10/13, Selbstbeherrschung 4/6/8,

Sinnenschärfe 8/11/14

Ausrüstung: Speer

Zwerge

MU 14/15/15	KL 11/11/12	IN 12/13/13	CH 10/10/11
FF 13/14/15	GE 11/11/11	KO 16/17/17	KK 16/16/17
AT 13/15/17	PA 12/14/16	DK N	TP 1W6+5
LE 36/40/44	AU 37/41/45	AE -	MR 4/6/8
RS 1/3/5	INI 13/14/13+1W6	GS 6	GR Klein

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Schwer zu verzaubern /

Zwergwüchsig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Kampfrelexe,

Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 8/11/14, Sinnenschärfe 6/9/12

Ausrüstung: Streitkolben

IMPRESSUM

Zusammenstellung und Bearbeitung: Fabian Talkenberg

• Mit Dank an: Christian Bender, Peter Horstmann und

Kirsten Schwabe • Redaktionelle Betreuung: Uli Lindner •

Gestaltung und Satz: Ralf Berszuck • Illustrationen: Matt

Dixon, Michael Jaacks, Verena Schneider, Patrick Soeder,

Mia Steingraber • Florian Stitz

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DAS SCHWARZE

AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und

UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR. Alle Rechte von

Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Printed in Poland 2013

ISBN 978-3-942012-65-2

Initiative-Übersicht

Kampfunden

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



Verlust einer Angriffsaktion

1	9	17	25	33	41 zusätzliche Freie Aktion; Abwehraktion -3
2	10	18	26	34	42
3	11	19	27	35	43
4	12	20	28	36	44
5	13	21 zusätzliche Freie Aktion; Abwehraktion -3	29	37	45
6	14	22	30	38	46
7	15	23	31 zusätzliche Freie Aktion; Abwehraktion -3	39	47
8	16	24	32	40	48

Initiative-Basiswert (IB): (MU+MU+IN+GE)/5 (+/- evtl. Mod. nach R/K/P)

Initiative: IB + 1W6 (+2W6 für Klingentänzer)

Modifikationen: +4 bei Kampfflexe, +2 bei Kampfespieler, -BE; +/-INI-Modifikator der Waffe; -2 pro erlittener Wunde; +1 pro Kopf Überzahl (max. +4)

INI-Ermittlung mit 1W6 nur zu Kampfbeginn

Neue Kampfunden: jeder Beteiligte sagt an, ob er Aktionen umwandeln oder längerfristige Handlungen nutzen will (Anfrage in umgekehrter INI-Reihenfolge); Helden mit *Aufmerksamkeit* dürfen bis zu erster eigener Angriffs- oder Abwehraktion warten; Helden mit *Kampfespieler* dürfen jederzeit ansagen.

Reihenfolge im Kampf: in INI-Reihenfolge, bei Gleichstand höhere IB, wenn dabei gleich, dann Aktionen auch gleichzeitig. Verzögerte Aktion hat Vorrang vor

regulärer Aktion, umgewandelte Aktion immer nach regulärer Aktion. Angriff aus umgewandelter Abwehraktion bei INI-8 (nicht möglich, wenn INI-8 < 0), Abwehr aus umgewandelter Angriffsaktion bei Bedarf

INI-Verlust: Wunde: IB -2 (nicht durch Orientieren zurückzugewinnen); Patzer: -2 bis -4; Ausweichen: -4; Gezieltes Ausweichen misslungen: -2; weitere Manöver: -1 bis -2W6

Orientieren: 2 Aktionen, erfolgreiche IN-Probe; bei *Aufmerksamkeit* 1 Aktion, keine Probe erforderlich; INI-Wert steigt auf IB +6 (Klingentänzer: +12) +/- bleibende Modifikatoren (BE, Wunden ...)

Taktik: TaP* aus *Kriegskunst*-Probe dürfen als INI-Bonus auf Mitkämpfer verteilt werden (max. +4, Nutznießer muss ebenfalls *Kriegskunst* besitzen)