



AVENTURIEN



Das Schwarze Auge

MEISTERSCHIRM



FANPRO

Fernkampf und Rüstungen

Waffe	TP	Rw.	TP-Zuschläge	
Kurzbogen	1W+3	60	(+1/+1/0/0/0-1)	Bogen (BE-4)
Kompositbogen	1W+4	80	(+3/+2/+1/+1/0/0)	
Kriegsbogen	1W+6	150	(+3/+2/+1/0/0/0-1)	
Langbogen	1W+4	200	(+3/+2/+1/0/0/0-1)	
Elfenbogen	1W+4	200	(+3/+2/+1/+1/0/0/0)	
Orkischer Reiterbogen	1W+4	100	(+3/+2/+1/0/0/-1/-2)	
Leichte Armbrust	2W+2	60	(+1/+1/0/0/0-1)	Armbrust (BE-5)
Windenarmbrust	2W+6	200	(+4/+2/+1/0/-1/-2/-3)	
Eisenwalder	1W+3	40	(0/0/0/0/-1)	
Balläster	1W+4	100	(+3/+2/+1/0/0/-1/-1)	
Arbalone	3W+8	250	(+4/+2/+1/0/-1/-2/-3)	
Arballe (Bolzen)	2W+8	100	(+4/+2/+1/0/-1/-2/-3)	
Arballe (Kugeln)	2W+6	100	(+4/+2/+1/0/-1/-2/-3)	
Balestra	2W+2	60	(+4/+2/+1/0/-1/-2)	Armbrust (BE-5)
Balestrina	1W+5	25	(+4/+2/+1/0)	
Blasrohr	1W	25	(0/0/-1/-2)	(BE-5)
Stein, Flasche	1W	25	(+1/0/-1/-2)	Axi (BE-3)
Dolch	1W	10	(+1/0/-1/-2)	
Wurfbeil	1W+3	25	(+3/+1/0/-1)	
Schneidzahn	1W+4	25	(+3/+2/-1/-2)	
Speer	1W+3	40	(+1/0/0/-1/-3)	
Wurfkeule	1W+2	20	(+3/+1/0/-1)	
Granatapfel	4 W	40	-	
Wurfmesser	1W	25	(+1/0/0/-1)	Messer (BE-3)
Wurfdolch	1W+1	25	(+1/0/0/-1)	
Borndorn	1W+2	25	(+1/0/0/-1)	
Wurfscheibe	1W+1	15	(+1/0/0)	
Wurfscheibe aus Stahl	1W+1	25	(+1/0/0/-1)	
Holzspeer	1W+2	40	(+1/0/0/-1/-2)	Speer (BE-3)
Wurfspeer	1W+3	40	(+3/+1/0/0/-1)	
Efferdbart	1W+3	25	(+2/+1/0/0)	
Fledermaus	1W-2	25	-	Schleuder (BE-3)
Schleuder mit Steinen	1W	40	(-1/0/0/0/-1)	
Schleuder mit Blei	1W+2	40	(-1/0/0/0/-1)	
Wurfnetz	speziell	5	-	
Wurfnetz, schwer	speziell	5	-	

Zielgrößen	Entfernungen
Winzig: Silbertaler, Maus	Extrem nah: 1-5 Schritt
Sehr klein: Schlange, Katze, Rabe	Sehr nah: 5-10 Schritt
Klein: Wolf, Reh, Kobold	Nah: 10-25 Schritt
Mittel: Elf, Mensch, Ork	Mittel: 15-25 Schritt
Groß: Pferd, Elch, Oger	Weit: 25-40 Schritt
Sehr groß: Scheunentor, Elefant	Sehr weit: 40-60 Schritt
	Extrem weit: 61-100 Schritt

Kurzbogen, Leichte Armbrust	winzig	s. klein	klein	mittel	groß	s. groß
extrem nah	+4	+2	0	0	-2	-4
sehr nah	+6	+4	+2	0	0	-2
nah	+8	+6	+4	+2	0	0
mittel	+10	+8	+6	+4	+2	0
weit	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	+14	+12	+10	+8	+6	+4

Komposit-, Kriegs-, Lang-, Elfenbogen, Orkischer Reiterbogen	winzig	s. klein	klein	mittel	groß	s. groß
extrem nah	+4	+2	+1	-1	-3	-5
sehr nah	+6	+4	+2	+1	-1	-3
nah	+8	+6	+4	+2	+1	-1
mittel	+10	+8	+6	+4	+2	+1
weit	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	+15	+13	+11	+9	+7	+5
extrem weit	+18	+16	+14	+12	+10	+8

Wurfbeil, Schneidzahn ¹ , Stein ² , Flasche ² , Dolch ² , Speer ² , Wurfnetz ³ , Wurfkeule, Holzspeer, Efferdbart, Granatapfel ⁴	winzig	s. klein	klein	mittel	groß	s. groß
extrem nah	+7	+5	+3	+1	-1	-3
sehr nah	+9	+7	+5	+3	+1	-1
nah	+11	+9	+7	+5	+3	+1
mittel	+13	+11	+9	+7	+5	+3
weit	+17	+15	+13	+11	+9	+7

¹ alles um 1 erschwert; ² alles um 2 erschwert; ³ alles um 5 erschwert; ⁴ alle Ziele gelten als eine Kategorie größer

RÜSTUNGEN	RS	BE
Typ		
Straßenkleidung	1	1
Winterkleidung	2	2
Fellkleidung	2	2
Fellumhang	1	0
Pelzkleidung	2	1
Gambeson	2	2
Tuchrüstung	2	2
Lindwurmhaut	3	3
Kurbul	3	3
Lederkleidung	1	1
Iryanrüstung	3	2
Krötenhaut	3	2
Brakmantel	3	4
Schuppenpanzer	5	5
Kusliker Lamellar	4	3
Kettenhemd, kurz	2	2
Kettenhemd, lang	3	3
Kettenh., knielang	4	4
Kettenmantel	5	5
Spiegelpanzer	5	4
Ringelpanzer	4	3
Fünflagenharnisch	4	4
Eisenmantel	3	2
Hartholzarnisch	4	2
Mammutonpanzer	5	3
Streifenschurz	1	0
Brustschalen	0	0
Plattenharnisch	4	3
Küraß	3	2
Ritterrüstung	11	10

RÜSTUNGSTEILE	RS	BE
Typ		
Lederzeug	+1	+1
Kettenzeug	+1	+1
Plattenzeug	+2	+2
Lederhelm	+1	+1
Lederhelm, verst.	+2	+1
Kettenhaube	+1	+1
Tellerhelm	+1	+1
Baburiner Hut	+2	+2
Sturmhaube	+2	+1
Morion	+2	+1
Drachenhelm	+2	+2
Bronzehelm	+3	+3
Topfhelm	+3	+3
Stechhelm	+3	+3

SCHILDE	WV	BF
Typ		
Holzschild, einfach	-1/+1	3
Holzschild, verst.	-1/+1	0
Lederschild	-1/+2	5
Lederschild, groß	-2/+3	6
Thorwalerschild	-2/+2	3
Großschild	-3/+3	2
Buckler (Faustschild)	-1/+1	-2
Vollmetall-Buckler	-1/+1	-2
Panzerarm	0/+1	0
Bock	-1/+1	0

Es gelten keine BE-Werte für Schilde.

Eisenwalder, Wurfespeer

	winzig	s. klein	klein	mittel	groß	s. groß
extrem nah	+6	+4	+2	0	-2	-4
sehr nah	+8	+6	+4	+2	0	-2
nah	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	+12	+10	+8	+6	+4	+2
weit	+14	+12	+10	+8	+6	+4

Windenarmbrust, Balläster, Arbalone, Arballe, Balestra, Balestrina

	winzig	s. klein	klein	mittel	groß	s. groß
extrem nah	+3	+2	0	-2	-4	-6
sehr nah	+4	+3	+1	-1	-3	-5
nah	+6	+5	+3	+1	-1	-3
mittel	+9	+8	+6	+4	+2	0
weit	+12	+11	+9	+7	+5	+3
sehr weit	+16	+15	+13	+10	+8	+6
extrem weit	+20	+19	+16	+13	+11	+9

Blasrohr, Schleuder

	winzig	s. klein	klein	mittel	groß	s. groß
extrem nah	+7	+5	+3	+2	0	-2
sehr nah	+8	+6	+4	+3	+1	-1
nah	+9	+7	+5	+4	+2	0
mittel	+12	+10	+8	+7	+5	+3
weit	+15	+13	+11	+10	+8	+6

Fledermaus, Wurfmesser, Wurfdolch, Borndorn, Wurfscheibe

	winzig	s. klein	klein	mittel	groß	s. groß
extrem nah	+6	+4	+2	0	-2	-4
sehr nah	+8	+6	+4	+2	0	-2
nah	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	+14	+12	+10	+8	+6	+4

Sichtbehinderungen: Verminderung der Zielgröße um 2 bis 3 Kategorien

Bewegtes Ziel: eine Größenklasse niedriger

Schnell bewegtes oder zickzacklaufendes Ziel: zwei Größenklassen niedriger

Teilweise Deckung: Größenklasse des unverdeckten Teils werten

Blattschuß in der Jagd: 10 KR Zielen, *Sinnesschärfe*-Probe mit Modifikation für winziges Ziel, *Selbstbeherrschungs*-Probe, *Schleichen*-Probe; bei Gelingen aller Proben halber TAW *Schußwaffen* als Bonus. Fernkampfgriff mit Mindesterschwernis, die einem winzigen Ziel entspricht. Bei TP über einem Drittel [der Hälfte] der Grund-LE ist das Tier W20 [W20+10] KR kampf- und fluchtunfähig.

Nahkampf

Waffe	TP	Zuschlag	BF	WV	
Beil	1W+3	KK-14	5	6/2	Äxe und Beile (BE-3)
Byakka	1W+5	KK-14	3	9/4	
Kriegsbeil	1W+4	KK-13	2	8/4	
Lindwurmschläger	1W+4	KK-13	1	7/5	
Molokdeschnaja	1W+4	KK-14	3	7/5	
Orknase (einhändig)	1W+5	KK-18	4	8/3	
Schneidzahn	1W+4	KK-14	4	5/1	
Skraja	1W+3	KK-13	4	7/6	
Wurfbeil	1W+3	KK-13	4	6/2	
Zwergenskraja	1W+3	KK-13	1	7/6	
Barbarenstreitaxt	2W+4	KK-14	3	10/2	zweihändig
Echsische Axt	1W+5	KK-15	3	8/6	
Felsspalter	2W+2	KK-14	2	9/2	
Holzfülleraxt	2W	KK-13	5	9/1	
Langaxt	2W	KK-16	5	6/1	
Orknase (zweihändig)	1W+5	KK-14	4	9/4	Infanteriewaffen (BE-3)
Pailos	2W+4	KK-15	3	5/2	
Drachentöter	7W	speziell	0/4	3/0	
Dreschflügel	1W+2	KK-14	6	4/2	
Glefe	1W+3	KK-16	5	4/2	
Hakenspieß	1W+3	KK-16	5	3/1	
Helleb rde	1W+4	KK-15	5	5/2	
Kriegsflügel	1W+4	KK-13	5	5/1	
Kriegslanze	1W+3	KK-16	5	1/0	
Langaxt	2W	KK-16	5	6/1	
Pailos	2W+4	KK-15	3	5/2	Kettenw. (BE-2)
Partisane	1W+5	KK-17	4	5/3	
Pike	1W+4	KK-18	6	4/0	
Prunkhellebarde	1W+4	KK-15	5	5/2	
Sense	1W+3	KK-17	6	3/1	
Sturmsense	1W+4	KK-16	5	4/2	
Turnierlanze	1W	KK-16	6	1/0	
Wurmspieß	1W+4	KK-16	2	5/2	
Drachentöter vierhändig	7W	speziell	0/4	6/0	
Pike vierhändig	2W+5	KK-21	6	10/0	
Morgenstern	1W+5	KK-16	2	7/2	Messer und Dolche (BE-1)
Ochsenherde	3W+3	KK-17	3	9/0	
Ogerschelle	2W+2	KK-17	3	8/1	
Kettenstab	1W+2	KK-16	2	6/3	
Basiliskenzunge	1W+1	KK-16	4	2/1	
Basiliskenzunge, meist rl.	1W+2	KK-16	1	2/1	
Borndorn	1W+2	KK-16	2	2/0	
Dolch	1W+1	KK-15	3	2/1	
Drachenzahn	1W+2	KK-16	0	4/3	
Eberfänger	1W+2	KK-15	2	4/2	
Hakendolch	1W+2	KK-17	0	1/3	Messing (BE-1)
Jagdmesser	1W+1	KK-16	5	2/1	
Jagdmesser, firnelfisches	1W+1	KK-16	3	2/1	
Kurzschwert	1W+2	KK-15	1	5/5	
L ngdolch	1W+2	KK-16	3	3/4	
Linkhand	1W+1	KK-17	3	2/5	
Mengbilar	1W+1	KK-16	7	2/0	
Messer	1W	KK-16	4	1/0	
Ogerfänger	1W+2	KK-15	4	3/2	
Schwerer Dolch	1W+2	KK-15	2	3/3	
Vulkanglasdolch	1W	KK-16	6	2/0	Peit. (BE)
Wurfdolch	1W+1	KK-16	4	2/0	
Wurfmesser	1W	KK-17	4	1/0	
Neunschwänzige	1W+1	KK-18	4	7/0	
Peitsche	1W	KK-19	0	8/0	
Amazonensäbel	1W+4	KK-14	2	7/5	
Arbach	1W+4	KK-14	2	7/7	
Entermesser	1W+3	KK-15	2	7/5	
Fleischerbeil	1W+2	KK-16	2	2/1	
Hau esser	1W+3	KK-14	3	6/3	
Kh rkush-Arbach	1W+4	KK-14	0	7/7	Scharfe Hiebaffen (BE-2)
Khunchomer	1W+4	KK-14	2	7/5	
Kurzschwert	1W+2	KK-15	1	5/5	
Robbentöter	1W+3	KK-15	2	7/6	
Säbel	1W+3	KK-15	2	7/7	
Schnitter	1W+3	KK-15	4	7/6	
Schnitter, alanfanisch	1W+3	KK-15	3	7/6	
Sichel	1W+2	KK-17	5	3/1	
Sklaventod	1W+4	KK-14	3	7/6	
Waqqif	1W+2	KK-16	2	4/2	

Waffe	TP	Zuschlag	BF	WV	
Doppelkhunchomer	1W+6	KK-15	3	10/3	zweihändig
Großer Sklaventod	2W+4	KK-16	3	9/4	
Schnitter	1W+5	KK-14	4	7/7	
Schnitter, alanfanisch	1W+5	KK-14	3	7/7	
Amazonensäbel	1W+4	KK-14	2	7/5	Schwerer (BE-2)
Barbarenschwert	1W+5	KK-14	3	8/6	
Bastardschwert	1W+5	keiner	2	7/5	
Breitschwert	1W+4	KK-14	1	7/6	
Kurzschwert	1W+2	KK-15	1	5/5	
Kusliker Säbel	1W+3	KK-15	1	7/6	
Langschwert	1W+4	KK-14	1	7/7	
Nachtwind	1W+4	KK-15	0	7/7	
Robbentöter	1W+3	KK-15	2	7/6	
Säbel	1W+3	KK-15	2	7/7	
Turnierschwert	1W+2	KK-15	3	7/7	einh.
Dschadra, vom Pferd aus	1W+7	KK-16	5	5/2	
Jagdspieß	1W+3	keiner	4	4/3	
Speer	1W+3	keiner	5	4/3	
Dreizack	1W+3	KK-15	5	4/4	Speere und Stäbe (BE-2)
Dschadra	1W+5	KK-15	5	4/3	
Efferdbart	1W+3	KK-16	3	5/6	
Holzspeer	1W+2	KK-16	6	4/3	
Jagdspieß	1W+3	KK-16	4	5/4	
Jagdspieß, elfisch	1W+3	KK-16	3	5/4	
Kampfstab	1W+1	KK-15	5	6/6	
Magierstab	1W+2	KK-15	-	6/6	
Partisane	1W+5	KK-17	4	5/3	
Speer	1W+3	KK-16	5	5/4	
Stoßspeer	2W+2	KK-14	4	5/4	Stichaffen (BE-1)
Zweililien	1W+3	KK-18	4	7/7	
Degen	1W+3	KK-16	3	6/6	
Florett	1W+3	KK-16	3	7/5	
Magierflorett	1W+2	KK-16	3	5/5	
Rapier	1W+3	KK-16	4	7/6	Stumpfe Hiebaffen (BE-3)
Stockdegen	1W+3	KK-16	4	6/4	
Wolfsmesser	1W+3	KK-15	2	7/6	
Brabakbengel	1W+5	KK-14	1	7/5	
Fackel	1W	KK-15	7	4/3	
Gruufhai	1W+6	KK-15	3	10/3	
Keule	1W+2	KK-13	3	7/3	
Knüppel	1W+1	KK-14	6	5/3	
Rabenschabel vom Pferd	1W+5	KK-16	3	9/3	
Rabenschabel	1W+4	KK-16	3	8/3	
Rabenschabel, rituell	1W+3	KK-16	3	8/3	zweihändig
Schmiedehammer	1W+4	KK-13	1	7/4	
onnenszepter	1W+3	KK-14	1	7/5	
Streitkolben	1W+4	KK-13	1	7/5	
Stuhlbein	1W	KK-15	7	4/3	
Wurfkeule	1W+2	KK-15	3	5/3	
Kriegshammer	2W+3	KK-15	2	9/3	
Magierstab	1W+2	KK-15	-	6/6	
Spitzhacke	1W+6	KK-15	5	8/1	
Vorschlaghammer	1W+5	KK-14	5	8/1	
Zwergenschlägel	1W+5	KK-15	1	9/3	Zweihänder (BE-2)
Andergaster	3W+2	KK-16	2	7/3	
Bastardschwert	1W+5	KK-14	2	8/6	
Boronssichel	2W+5	KK-16	3	8/3	
Nachtwind	1W+4	KK-15	0	7/7	
Rondrakamm aus Arivor	2W+2	KK-15	1	9/6	
Rondrakamm	2W+2	KK-15	3	9/6	
Tuzakmesser	1W+6	KK-15	1	7/7	
Zweihänder	2W+4	KK-14	3	9/5	
Bock	1W+2	KK-16	0	2/5	„Waffenlos“ (BE)
Orchidee	1W+1	KK-16	3	1/0	
Panzerarm	1W+2	KK-16	0	1/3	
Schlagring	1W	KK-14	0	1/0	
Veteranenhand	1W+2	KK-17	4	1/1	
Raufen	1W	keiner	-	2/0	
Boxen	1W	KK-14	-	2/0	
Ringen	1W	keiner	-	2/0	
Hruruzat	2W	KK-15	-	3/1	

Fernkampf und Rüstungen

Waffe	TP	Rw.	TP-Zuschläge	
Kurzbogen	1W+3	60	(+1/+1/0/0/0/-1)	Bogen (BE-4)
Kompositbogen	1W+4	80	(+3/+2/+1/+1/0/0/0)	
Kriegsbogen	1W+6	150	(+3/+2/+1/0/0/0/-1)	
Langbogen	1W+4	200	(+3/+2/+1/0/0/0/-1)	
Elfenbogen	1W+4	200	(+3/+2/+1/+1/0/0/0/0)	
Orkischer Reiterbogen	1W+4	100	(+3/+2/+1/0/0/-1/-2)	
Leichte Armbrust	2W+2	60	(+1/+1/0/0/0/-1)	Armbrust (BE-5)
Windenarmbrust	2W+6	200	(+4/+2/+1/0/-1/-2/-3)	
Eisenwalder	1W+3	40	(0/0/0/0/-1)	
Balläster	1W+4	100	(+3/+2/+1/0/0/-1/-1)	
Arbalone	3W+8	250	(+4/+2/+1/0/-1/-2/-3)	
Arbalette (Bolzen)	2W+8	100	(+4/+2/+1/0/-1/-2/-3)	
Arbalette (Kugeln)	2W+6	100	(+4/+2/+1/0/-1/-2/-3)	
Balestra	2W+2	60	(+4/+2/+1/0/-1/-2)	(BE-5)
Balestrina	1W+5	25	(+4/+2/+1/0)	
Blasrohr	1W	25	(0/0/-1/-2)	Art (BE-3)
Stein, Flasche	1W	25	(+1/0/-1/-2)	
Dolch	1W	10	(+1/0/-1/-2)	
Wurfbeil	1W+3	25	(+3/+1/0/-1)	
Schneidzahn	1W+4	25	(+3/+2/-1/-2)	
Speer	1W+3	40	(+1/0/0/-1/-3)	
Wurfkeule	1W+2	20	(+3/+1/0/-1)	
Granatapfel	4W	40	-	Messer (BE-3)
Wurfmesser	1W	25	(+1/0/0/-1)	
Wurfdolch	1W+1	25	(+1/0/0/-1)	
Borndorn	1W+2	25	(+1/0/0/-1)	
Wurfscheibe	1W+1	15	(+1/0/0)	
Wurfscheibe aus Stahl	1W+1	25	(+1/0/0/-1)	Speer (BE-3)
Holzspeer	1W+2	40	(+1/0/0/-1/-2)	
Wurfspeer	1W+3	40	(+3/+1/0/0/-1)	
Efferdbart	1W+3	25	(+2/+1/0/0)	Schleuder (BE-3)
Fledermaus	1W-2	25	-	
Schleuder mit Steinen	1W	40	(-1/0/0/0/-1)	
Schleuder mit Blei	1W+2	40	(-1/0/0/0/-1)	
Wurfnetz	speziell	5	-	
Wurfnetz, schwer	speziell	5	-	

Zielgrößen	Entfernungen
Winzig: Silbertaler, Maus	Extrem nah: 1-5 Schritt
Sehr klein: Schlange, Katze, Rabe	Sehr nah: 5-10 Schritt
Klein: Wolf, Reh, Kobold	Nah: 10-25 Schritt
Mittel: Elf, Mensch, Ork	Mittel: 15-25 Schritt
Groß: Pferd, Elch, Oger	Weit: 25-40 Schritt
Sehr groß: Scheunentor, Elefant	Sehr weit: 40-60 Schritt
	Extrem weit: 61-100 Schritt

Kurzbogen, Leichte Armbrust	winzig	s. klein	klein	mittel	groß	s. groß
extrem nah	+4	+2	0	0	-2	-4
sehr nah	+6	+4	+2	0	0	-2
nah	+8	+6	+4	+2	0	0
mittel	+10	+8	+6	+4	+2	0
weit	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	+14	+12	+10	+8	+6	+4

Komposit-, Kriegs-, Lang-, Elfenbogen, Orkischer Reiterbogen	winzig	s. klein	klein	mittel	groß	s. groß
extrem nah	+4	+2	+1	-1	-3	-5
sehr nah	+6	+4	+2	+1	-1	-3
nah	+8	+6	+4	+2	+1	-1
mittel	+10	+8	+6	+4	+2	+1
weit	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	+15	+13	+11	+9	+7	+5
extrem weit	+18	+16	+14	+12	+10	+8

Wurfbeil, Schneidzahn ¹ , Stein ² , Flasche ² , Dolch ² , Speer ² , Wurfnetz ³ , Wurfkeule, Holzspeer, Efferdbart, Granatapfel ⁴	winzig	s. klein	klein	mittel	groß	s. groß
extrem nah	+7	+5	+3	+1	-1	-3
sehr nah	+9	+7	+5	+3	+1	-1
nah	+11	+9	+7	+5	+3	+1
mittel	+13	+11	+9	+7	+5	+3
weit	+17	+15	+13	+11	+9	+7

¹ alles um 1 erschwert; ² alles um 2 erschwert; ³ alles um 5 erschwert; ⁴ alle Ziele gelten als eine Kategorie größer

RÜSTUNGEN	RS	BE
Typ		
Straßenkleidung	1	1
Winterkleidung	2	2
Fellkleidung	2	2
Fellumhang	1	0
Pelzkleidung	2	1
Gambeson	2	2
Tuchrüstung	2	2
Lindwurmhaut	3	3
Kurkul	3	3
Lederkleidung	1	1
Iryanrüstung	3	2
Krötenhaut	3	2
Brabakmantel	3	4
Schuppenpanzer	5	5
Kusliker Lamellar	4	3
Kettenhemd, kurz	2	2
Kettenhemd, lang	3	3
Kettenh., knielang	4	4
Kettenmantel	5	5
Spiegelpanzer	5	4
Ringelpanzer	4	3
Fünflagenharnisch	4	4
Eisenmantel	3	2
Hartholzarnisch	4	2
Mammutonpanzer	5	3
Streifenschurz	1	0
Brustschalen	0	0
Plattenharnisch	4	3
Küraß	3	2
Ritterrüstung	11	10

RÜSTUNGSTEILE	RS	BE
Typ		
Lederzeug	+1	+1
Kettenzeug	+1	+1
Plattenzeug	+2	+2
Lederhelm	+1	+1
Lederhelm, verst.	+2	+1
Kettenhaube	+1	+1
Tellerhelm	+1	+1
Baburiner Hut	+2	+2
Sturmhaube	+2	+1
Morion	+2	+1
Drachenhelm	+2	+2
Bronzehelm	+3	+3
Tophelm	+3	+3
Stechhelm	+3	+3

SCHILDE	WV	BF
Typ		
Holzschild, einfach	-1/+1	3
Holzschild, verst.	-1/+1	0
Lederschild	-1/+2	5
Lederschild, groß	-2/+3	6
Thorwalschild	-2/+2	3
Großschild	-3/+3	2
Buckler (Faustschild)	-1/+1	-2
Vollmetall-Buckler	-1/+1	-2
Panzerarm	0/+1	0
Bock	-1/+1	0

Es gelten keine BE-Werte für Schilde.

Eisenwalder, Wurfspieß

	winzig	s. klein	klein	mittel	groß	s. groß
extrem nah	+6	+4	+2	0	-2	-4
sehr nah	+8	+6	+4	+2	0	-2
nah	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	+12	+10	+8	+6	+4	+2
weit	+14	+12	+10	+8	+6	+4

Windenarmbrust, Balläster, Arbalone, Arbalette, Balestra, Balestrina

	winzig	s. klein	klein	mittel	groß	s. groß
extrem nah	+3	+2	0	-2	-4	-6
sehr nah	+4	+3	+1	-1	-3	-5
nah	+6	+5	+3	+1	-1	-3
mittel	+9	+8	+6	+4	+2	0
weit	+12	+11	+9	+7	+5	+3
sehr weit	+16	+15	+13	+10	+8	+6
extrem weit	+20	+19	+16	+13	+11	+9

Blasrohr, Schleuder

	winzig	s. klein	klein	mittel	groß	s. groß
extrem nah	+7	+5	+3	+2	0	-2
sehr nah	+8	+6	+4	+3	+1	-1
nah	+9	+7	+5	+4	+2	0
mittel	+12	+10	+8	+7	+5	+3
weit	+15	+13	+11	+10	+8	+6

Fledermaus, Wurfmesser, Wurfdolch, Borndorn, Wurfscheibe

	winzig	s. klein	klein	mittel	groß	s. groß
extrem nah	+6	+4	+2	0	-2	-4
sehr nah	+8	+6	+4	+2	0	-2
nah	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	+14	+12	+10	+8	+6	+4

Sichtbehinderungen: Verminderung der Zielgröße um 2 bis 3 Kategorien

Bewegtes Ziel: eine Größenklasse niedriger

Schnell bewegtes oder zickzacklaufendes Ziel: zwei Größenklassen niedriger

Teilweise Deckung: Größenklasse des unverdeckten Teils werten

Blattschuß in der Jagd: 10 KR Zielen, **Sinnesschärfe**-Probe mit Modifikation für winziges Ziel, **Selbstbeherrschungs**-Probe, **Schleichen**-Probe; bei Gelingen aller Proben halber TAW **Schußwaffen** als Bonus. Fernkampfangriff mit Mindesterschwernis, die einem winzigen Ziel entspricht. Bei TP über einem Drittel [der Hälfte] der Grund-LE ist das Tier W20 [W20+10] KR kampff- und fluchtfähig.

Tabellen

Magie	2
Magieresistenz	2
Mißlungene Dämonenbeschwörungen	2
Gescheiterte Beherrschungen	2
Zauberformeln und ihre Werte	3
Zauberbehinderung durch Metalle	7
Verbotene Pforten	7
Elementare Analogien (laut Paramanthus)	7
Elementare	7
Reise und Bewegung	8
Tragkraft von Tieren	8
Reisekosten	8
Geschwindigkeitstabellen	8
Reisegeschwindigkeit	8
Entfernungstabellen	9
Wichtige aventurische Städte	10
Sprachen, Währungen, Maße	14
Sprachen	14
Alte Sprachen	14
Maßeinheiten	14
Währungen	14
Immerwährender Kalender	14
Götter und Alveraniare	15
Die Zwölfgötter	15
Halbgötter und Alveraniare	15
Preisliste	16
Alchimie und Kräuter	21
Alchimistische Produkte	21
Qualität alchimistischer Produkte	21
Alchimistische Symbole	21
Gifte	21
Kräuter und ihre Werte	22
Giftpflanzen und ihre Werte	24
Giftpflanzen – allgemeine Regeln	25
Krankheiten	25
Krankheiten und ihre Wirkung	25
Infektionsmöglichkeiten	26
Wundfieber	26
Etikette	26
Korrekte Anreden und Titel	26
Militärisches	27
Militärische Einheiten	27
Astrologie	27
Die Planeten	27
Die Sternbilder	27
Weltliche Feiertage und Feste	28

Der Spielleiterschirm ist eine Spielhilfe für DAS SCHWARZE AUGE.

Gestaltung des Schirms: Ralf Berszuck. Illustrationen: Ugurcan Yüce. Redaktion: Thomas Römer und Florian Don-Schauen

Besonderen Dank für Anregungen und Hilfe an: Stefan Prella und Martina Hammerström

Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer. Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf. Druck: Druckerei Krull, Neuss.

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997, 1998 by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werks in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 1998.

ISBN 3-89064-255-1

Eine DSA-Spielhilfe von



FANTASY PRODUCTIONS

MAGIE

MAGIERESISTENZ

Heldentypen/Denkende Wesen

Mittelländer:	(+/-0)
Moha:	(-3)
Nivese:	(-1)
Novadi:	(-1)
Thorwaler:	(-1 (bis zur 5. Stufe))
Druide:	(+2)
Gaukler:	(+2)
Geode:	(+3)
Hesindegeweihter:	(+2)
Praiosgeweihter:	(+3)
Andere Geweihte:	(+1)
Hexe:	(+2)
Magiedilettant:	(+1)
Magier:	(+2)
Schamane:	(+3)
Scharlatan:	(+2)
Schelm:	(+3)
Seefahrer:	(-1 (bis zur 5. Stufe))
Söldner:	(+1)
Streuner:	(+2)
Seelenheiler (pro TäP über 10):	(+1)
Auelf:	(+3)
Waldelf:	(+3)
Firnelf:	(+4)
Halbelf:	(+1)
Zwerg:	(+2)
Ork:	um -5
Goblin:	um -3
Troll:	um +8
Echsenmensch:	um +7
Kobold:	um +20
Maru:	um +10
Zyklop:	um +15
Riese:	um +15

Tiere

Riesenamöbe:	+18
Morfu:	+15
Krakenmolch:	+10
Insekten:	+10 bis +15
Insektenstaat:	ca. +12
Spinnen:	+6 bis +15
Riesenspinnen:	um +6
Fische:	um +10
Große Raubfische:	um +5
Reptilien:	+5 bis +12
Schlangen:	um +5
Hasentiere:	um -2
Fledertiere:	um -2
Vögel:	um +3
Raubvögel:	um 0
Rabenvögel:	um -2
Papageien:	-3
Katzen:	um -2
Großkatzen:	-4 bis +7
Wölfe:	um 2
Delphin:	6
Huftiere:	um -2
Amphibien:	+8
Ratte:	1

Werte in Klammern sind *Modifikatoren* der Formel: **MR = (MU+KL+ST)/3 - 2xAG**

MISSLUNGENE DÄMONENBESCHWÖRUNGEN

Niedere Dämonen (FUROR, BLUT ...)

W6 Auswirkung

- 1-3 Kein Dämon erscheint, der Versuch kostet 7 ASP.
4-6 Ein Gehörter Dämon (aus derselben Domäne) erscheint. Die Beschwörung kostet 13 ASP.

Gehörnte Dämonen (HEPTAGON...)

W6 Auswirkung

- 1-3 Kein Dämon erscheint, der Versuch kostet 12 ASP.
4-5 Ein Niederer Dämon aus derselben Domäne erscheint; Kosten: 23 ASP.
6 Stille, Eiseskälte. Würfeln Sie erneut. Bei 1-5 geschieht nichts weiter, bei 6 erscheint der erzdämonische Herrscher der angerufenen Domäne. (Die CH-Probe für einen Pakt / die Stufenprobe für eine Beherrschung sind um 3 Punkte erschwert; Kosten: 23 ASP)

GESCHEITERTE BEHERRSCHUNGEN

Der Beschwörer muß die vollen ASP-Kosten für die Beschwörung aufbringen. Die Beschwörung dieses speziellen Dämons ist in Zukunft um 1 erschwert.

W6 Reaktion

- 1-3 Der Dämon zieht sich verärgert in seine Sphäre zurück.
4-6 Er wendet sich zornig gegen den Beschwörer. Konsultieren Sie die folgenden Tabellen, um die genaue Reaktion des Wesens zu ermitteln. In Zukunft sind alle Beherrschungsproben gegen diesen speziellen Dämon um 1 erschwert, falls der Beschwörer überlebt ...

Das Verhalten eines niederen Dämons

W6 Reaktion

- 1-3 Der Dämon attackiert den Beschwörer 3 KR lang mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln.
4-5 Er raubt dem Magier permanent 3 ASP.
6 Er rächt sich auf beide oben genannten Arten.

Verhalten eines Gehörnten Dämons

Bedenken Sie, daß die Begegnung mit einem Gehörnten für den Beherrscher generell bei 16-20 auf W20, bei einer mißlungenen Beherrschung sogar bei 11-20 auf W20 zu Duglumspest führen kann.

W6 Reaktion

- 1-2 Der Dämon setzt seine Kräfte gegen den Magier ein bzw. attackiert ihn 3 KR lang.
3-4 Er raubt dem Magier permanent W3+3 ASP.
5 Er verflucht den Beschwörer und alle Anwesenden. Der MU-Wert aller Betroffenen sinkt permanent um 1.
6 Er raubt dem Beschwörer einen Teil seiner Erinnerung. Dieser verliert W6 Punkte seiner ZF HEPTAGON ...

Verhalten eines Erzdämons

W20 Reaktion

- 1-5 Der Erzdämon erlegt dem Magier und allen Anwesenden eine mit einem Fluch verbundene Aufgabe auf, meist eine Schädigung des Zwölfgötterkultes oder eines konkurrierenden Erzdämons. Bis die Aufgabe erledigt ist, sind alle Eigenschaftsproben um 1 erschwert. Scheitert der Beschwörer bei der Aufgabe, sinken MU und KL um je 1, übrige Verfluchte verlieren 1 Punkt MU.
6-10 Er ergreift W20 Tage lang Besitz vom Beschwörer und versucht, in dessen Gestalt Schaden anzurichten; selbiger erleidet Gedächtnisverlust: KL permanent -1; er verliert Erinnerungen (im Wert von W20 mal 100 AP; dadurch verliert er allerdings keine Stufe). Sinken die AP dadurch unter 0, bleibt der Beschwörer als fallender Idiot zurück.
11-15 Er ehrt den Beschwörer, indem er ihn zu seinem Sklaven macht und ihn mit in seine Domäne nimmt. Seinen Gefährten bleiben 2W20 Tage Zeit, um ihn (mittels göttlicher Intervention oder PLANASTRALE) zu befreien. Nach Ablauf dieser Frist hat sich der Beschwörer in einen Gehörnten Dämon dieser Domäne verwandelt und kann seinerseits beschworen werden.
16-17 Er erweist sich als gnädig und raubt dem Beschwörer permanent 2W6 ASP und je 2W6 ZF-Punkte in HEPTAGON und FUROR BLUT.
18-19 Er bereitet dem Beschwörer auf der Stelle ein grauenvolles Ende. Alle anwesenden Zeugen verlieren auf der Stelle permanent 3 Punkte MU.
20 Klopft dem Beschwörer auf die Schulter und schenkt ihm aus unerfindlichen Gründen W20 permanente ASP; verwüstet die Beschwörungsstätte, erschlägt ein oder zwei Unbeteiligte und zieht zufrieden von dannen.

ZAUBERFORMELN UND IHRE WERTE

Formel	Ursp.	Kateg.	Probe	ASP	RW	ZD	WD	Seite
Abvenenum Pest und Galle	W	V. Unb.	KL/KL/FF	5+	1 Schritt	15 sec	permanent	238
Adler, Wolf und Hammerhai	W	V. Leb.	MU/IN/GE	7+	Z	20 sec	nach ASP	206
Adleraug und Luchsenohr	W	Hells.	KL/IN/FF	5	Z	5 sec	1 min (A)	130
Aeolitus Windgebraus	F	V. Unb.	KL/CH/KK	5	10 Schritt	3 sec	sofort	239
Aerofugo Vakuum	M	V. Unb.	MU/KK/KK	27	7 Schritt	5 KR	1 KR/ST	240
Aerogelo Atemqual	M	V. Unb.	MU/IN/KK	13	100 Raumschr.	10 sec	1 SR/ST	241
Analüs Arcanstruktur	M	Hells.	KL/KL/IN+	10	1 Schritt	min. 10 sec	Zauberdauer (A)	132
Ängste lindern	H	Heil.	MU/IN/CH	4+	B	20 sec	max. 1 min	118
Anvilarium Schwermetall	M	V. Unb.	KL/FF/KK+	8 o. 12	B	1 min	3 SR	242
Applicatus Argelist	M	V. Unb.	KL/FF/FF	3W6	B	1 min	bis Sonnenaufg.	243
Arcano Psychostabilis	M	V. Leb.	MU/KL/CH	7	10 Schritt	30 sec	1 h	207
Arcanovi Zauberding	M	V. Unb.	KL/KL/FF+	10	B	1+ Std.	speziell	244
Armaturtz Schild und Schutz	A	V. Leb.	IN/GE/KK	RS ² , min 4	Z	3 sec	max. 1 SR (A)	208
Atemnot	D	V. Leb.	MU/CH/KK*	11	3 Schritt	3 KR	1 Tag	209
Aufgeblasen, Abgehoben	S	Bew.	CH/KK/KK	10	7 Schritt	7 sec	1 min/ST	96
Auge des Limbus	M	B. Elem.	MU/CH/KK	3W6/Schr.	7 Schritt	15 sec	1 sec/ST	81
Aurarcania Deleatur	siehe SCHLEIER DER UNWISSENHEIT							20
Aureolus Güldenglanz	M	Illus.	KL/CH/FF+	5+/Objekt	B	5 sec	max. 6 Std./ST	148
Auris, Nasus, Oculus	M	Illus.	KL/CH/FF+	5/Sinn	50 Schritt	15 sec	max. 1 min	149
Axxeleratus Blitzgeschwind	W	Bew.	KL/GE/KK	7	Z o. 7 Schritt	2 sec	20 KR (A)	97
Balsamsalabunde	A	Heil.	KL/IN/CH	7+	Z, B	5 min	permanent	119
Band und Fessel	W	Beherr.	KL/CH/KK*	12+	7 Schritt	30 sec	1 Std./ST	26
Bannbaladin	A	Beherr.	IN/CH/CH*	8	3 Schritt	5 sec	1 SR/ST	27
Beherrschung brechen	D	Anti.	KL/IN/CH*	8+	B	mind. 1 min	permanent	10
Bewegungen stören	M	Anti.	KL/IN/FF	6+	max.49 Schritt	2 sec	sofort	12
<i>Variante</i>				27			1 SR (A)	12
Blendwerk	S	Illus.	IN/CH/FF	7/SR	30 Schritt	5 sec	nach ASP	150
Blick durch fremde Augen	D	Hells.	MU/IN/CH*+	speziell	10 Meilen/ST	10 min	nach ASP (A)	133
Blick in die Vergangenheit	D	B.Zeit	KL/KL/CH+	40+	Z	1 Std.	1 Std.	72
Blitz dich find	W	Kampf	KL/IN/GE*	5	7 Schritt	1 sec	2 KR	170
Böser Blick	D	Beherr.	MU/CH/CH*	8	1 Schritt	4 sec	10KR+(1KR/ST)	28
Brenne, toter Stoff	M(B)	V. Unb.	MU/KL/KK	W20	B	3 sec	W20 sec	245
<i>De-Borbaradianisiert</i>	M	B.Elem.		12			1 sec/ST	Bote 72
Caldofrigo Drachenblut	M	V. Unb.	IN/CH/KK	speziell	1 Schritt/ST	1 min	1 SR/ST (A)	246
Chamaelioni Mimikry	W	Illus.	IN/CH/GE	5	Z	2 sec	1 SR (A)	151
Charisma, Persönlichkeit	M	V. Leb.	KL/CH/CH(*)	7 oder 13	B oder Z	30 oder 5 sec	1 h oder 1 KR/ST	210
Chronoklassis Urfoßsil	M(E)	B.Zeit	KL/IN/KK+	speziell	W20 Schritt	halber Tag	nach ASP	MA 109
Chrononauts Zeitenfahrt	siehe ZEITREISE							79
Claudibus Clavistibor	M	V. Unb.	KL/FF/KK	beliebig	B	3 sec	1 SR/ST	248
Corpofrigo Kälteschock	M	Kampf	CH/GE/KK*	11	7 Schritt	2 sec	sofort	171
Cryptographo Zauberschrift	M	Verst.	KL/KL/IN	5+/Blatt	B	5 min	bis Lösungswort	190
Das Sinnen fremder Wesen	W	Verst.	MU/IN/CH*	7/Minute	10 Schritt	20 sec	nach ASP (A)	191
Delicioso Gaumenschmaus	M	Illus.	KL/IN/FF	7/Stein	B	10 sec	2 SR/ST	152
Desintegratus Pulverstaub	M	V. Unb.	KL/CH/KK	35	7 Schritt	7 sec	sofort	249
Destructibo Arcanitas	M	Anti.	KL/KL/FF+	speziell	B	mind. 1 min	permanent	13
Druidenrache	D	V. Leb.	MU/MU/KK	GesamtLE	Z	20 sec	1 h	211
Dschinn des (Elements) . . .	M	B. Elem.	MU/KL/CH+	30+	1 Schritt	ca. 30 min	speziell	82
Dunkelheit	D	V. Unb.	KL/KL/FF	3/SR	10 Schritt	5 sec	1 SR/ST (A)	250
Duplicatus Doppelpein	M	Illus.	KL/CH/GE+	6/Doppelg.	Z oder B	5 sec	10 KR (A)	153
Durch Fels und Erz	A	Bew.	MU/KK/KK	15+(3/SR)	Z	1 min	nach ASP (A)	98
Durch Marmorstein ...	S	Bew.	KL/GE/KK+	10	1 Schritt	5 sec	sofort	100
Ecliptifactus – Dunkle Macht	M	Kampf	MU/KL/KK	5+(2/KR)	1 Schritt	5 sec	nach ASP (A)	172
Eigenschaften seid gelesen	A	Hells.	KL/IN/CH*	7 oder 11	3 Schritt	15 sec o. 1 min	Zauberdauer	134
Eigne Ängste quälen dich	M(B)	Beherr.	MU/IN/CH*	W20	B	3 sec	1 Std./ST, min. W20	29
<i>De-Borbaradianisiert</i>	M			12			1 Std./ST	Bote 72
Eins mit der Natur	D	V. Leb.	IN/GE/KK	7/Tag	Z	15 min	nach ASP (A)	212
Eisenrost und grüner Span	M	Kampf	KL/CH/GE	5	B	2 sec	permanent	173
<i>Variante</i>			KL/CH/GE+	12				173
Elfen, Freunde hört den Ruf	F	Verst.	KL/IN/CH	5/10 Sek.	100 Schr./ST	5 sec	nach ASP (A)	192
Elfenstimme, Flötenon	F	Verst.	IN/CH/KK	7/KR	beliebig	1 min	nach ASP (A)	193
Empathie und Sechster Sinn	H	V. Leb.	KL/IN/CH(*)	7 oder 13	B oder Z	30 oder 5 sec	1 Std. o. 1 KR/ST	213
Erinnerung verlasse dich	M(B)	Beherr.	MU/IN/CH*	W20	B	3 sec	1 Std./ST; min. W20	30
Eterna Memorabilis	M	Hells.	KL/KL/GE	7	Z	5 min	2 SR/ST (A)	135
Exposami Creatur	W	Hells.	KL/KL/IN	5	30 Schritt	10 sec	Zauberdauer	136
Feuerbann	H	V. Leb.	MU/MU/KK	7	Z	15 sec	1 SR/ST (A)	214
Fingerspiel und schnelle Hand	A	V. Leb.	KL/CH/FF (*)	7 oder 13	B oder Z	30 oder 5 sec	1 Std. o. 1 KR/ST	215

Zauberformeln und ihre Werte

Formel	Urspr.	Kateg.	Probe	ASP	RW	ZD	WD	Seite
Flammenring	D	B. Elem.	MU/KL/CH	3/KR	7 Schritt	10 sec	nach ASP (A)	83
Flim-Flam-Flunkel	F	V. Unb.	KL/KL/FF	1/SR	10 Schritt	2 sec	nach ASP (A)	251
Fluch der Pestilenz	D	V. Leb.	MU/KL/CH*	3/ST	1 Schritt	10 sec	speziell	216
Foramen Foraminor	M	Bew.	KL/KL/FF+	2+	B	5 sec	sofort	101
Fortifex Invisibil	M	V. Unb.	IN/CH/KK	17	3 Schritt	5 KR	3 KR/ST	252
Fulminictus Donnerkeil	A	Kampf	KL/GE/KK	3W6+ST	7 Schritt	2 sec	sofort	174
Furor, Blut und Sulphurdampf	M	B. Däm.	MU/MU/CH+	13+	speziell	5 sec	speziell	54
Gardianum Paradei	M	Anti.	IN/CH/KK	beliebig	3 Schritt	2 oder 5 sec	max. 1 SR	14
Geister austreiben	D	B. Däm.	MU/MU/CH+	13 oder 7	13 Schritt	5 min+	permanent	55
Geister beschwören	D	B. Däm.	MU/MU/CH+	11 pro G.	20 Schr./ST	min. 30 sec	speziell	56
Gewandtheit und ...	M	V. Leb.	KL/CH/GE(*)	7 oder 13	B oder Z	30 oder 5 sec	1 Std. o. 1 KR/ST	217
Gliederschmerzen, Nadelstich	M	Kampf	CH/KK/KK*	11	7 Schritt	5 sec	10 KR/ST	175
Granit und Mamor ...	M	V. Leb.	MU/CH/KK*	37, 1 per.	3 Schritt	10 sec	permanent	218
Große Gier	H	Beherr.	KL/IN/CH*	6/SR	B	5 sec	nach ASP	31
Große Verwirrung	D	Beherr.	KL/KL/CH*	beliebig	B	2 sec	1 SR/ST	32
Halluzination	D	Beherr.	KL/IN/CH*	10	7 Schritt	5 sec	1 SR/ST	33
Harmlose Gestalt	H	Illus.	KL/CH/GE	6	Z	10 sec	1 SR/ST (A)	154
Hartes schmelze	M(B)	V. Unb.	MU/KL/KK	W20	B	3 sec	W20 min	253
<i>De-Borbaradianisiert</i>	M			2/100cm ³ , min 7			max. 1 min/ST	Bote 72
Haselbusch und Ginsterkraut	W	V. Leb.	CH/FF/KK	speziell	B	1+ Std.	permanent	219
Hellsicht trüben	D	Anti.	KL/IN/CH	4+	15 Schritt	2 sec	max. 1 SR	15
<i>Variante</i>				27			max. 1 SR (A)	15
Heptagon und Krötenei	M	B. Däm.	MU/MU/CH+	23+	speziell	1 min	speziell	57
Herr über das Tierreich	D	Beherr.	MU/MU/CH*	2*GW, min 3+	3 Schritt	5 sec	1 SR/ST	34
Herzschlag ruhe, Atem stocke	M(B)	Kampf	MU/CH/KK*	W20/10KR	B	10 KR	nach ASP (A)	176
Hexenblick	H	Verst.	IN/IN/CH	2	3 Schritt	7 sec	Zauberdauer	194
Hexenholz	H	Bew.	KL/FF/KK	5+(1/SR)	B, 7 Schritt	5 min	nach ASP (A)	102
Hexenknoten	H	Illus.	KL/IN/CH	4	1 Schr./ST	10 sec	1 min/ST	155
Hexenspeichel	H	Heil.	IN/CH/FF	beliebig	B	20 sec	permanent	120
Höllenpein	M(B)	Kampf	KL/CH/KK*	W20	B	2 sec	10 KR/ST	177
<i>De-Borbaradianisiert</i>	M			13				Bote 72
Horripobus Schreckenspein	M	Beherr.	MU/IN/CH*	7 o. 18+	7 Schritt	3 sec	3 SR	35
Ignifaxius Flammenstrahl	M	Kampf	KL/GE/FF	1/TP	21 Schritt	4 sec	sofort	178
Ignisphaero Feuerball	M	Kampf	MU/GE/KK	35+2WLP	49 Schritt	7 sec	sofort	179
Ignorantia Ungesehn	M	Illus.	IN/CH/GE	6/SR	Z	10 sec	nach ASP (A)	156
Illusionen zerstören	M	Anti.	KL/IN/CH	5+	7 Schritt	3 sec	permanent	16
Imago Transmutabile	M	V. Leb.	CH/GE/KK*	49 oder 77	1 Schritt	1 Tag	1 Mon. o. perm.	220
Immaterialis Phantomar	M	Verst.	MU/IN/CH	speziell	1 Meile/ST	10 sec	nach ASP (A)	195
Immortalis Iuvenir	M	B. Zeit	MU/CH/KK	speziell	Z	1 Monat	permanent	73
Imperavi Animus	M	Beherr.	KL/CH/CH*	2*MR, min. 17	1 Schritt	10 sec	1 Std./ST	36
<i>Variante</i>				3*MR, min. 27	B	5 min	1 Tag/ST	36
Impostoris Imagotin	M	Illus.	KL/IN/FF	13	Z oder B	5 min	1 Std./ST (A)	157
In deinen Trachten, Fühlen	F	Hells.	KL/KL/CH*	8/10 sec	3 Schritt	10 sec	nach ASP (A)	137
In Glut und Lohe ohne Weh	W	Bew.	MU/GE/KK	11+(3/SR)	Z	20 sec	nach ASP (A)	103
In See und Fluß	A	V. Leb.	MU/KL/KK	7/SR&Pers.	Z oder B	15 sec	nach ASP (A)	221
Infinitum Immerdar	M	B. Zeit	KL/KL/CH+	speziell	speziell	speziell	permanent	74
Invercarno Spiegeltrick	M	Anti.	MU/MU/IN	13	Z	7 sec	2 KR/ST (A)	17
Kalt wie Stein	W	Kampf	MU/IN/KK	3/KR	Z	2 sec	max. 1KR/ST (A)	180
Kampfzauber stören	A	Anti.	MU/IN/CH	3/KR	10 Schritt	3 sec	nach ASP (A)	18
<i>Variante</i>				MU/IN/CH+	8/KR	speziell		18
Karnifilo Raserei	M	Beherr.	MU/CH/KK*	17	1 Schritt	2 sec	1 SR/ST	37
Katzenaugen	H	Hells.	KL/FF/KK	5/SR	Z	10 sec	nach ASP (A)	138
Klarum, Purum, Kräutersud	M	Heil.	KL/KL/CH	1/Stufe	Z oder B	7 sec	permanent	121
Klickeradomms	S	Bew.	KL/FF/KK	3 pro Ding	10 Schritt	1 sec	sofort	104
Klugheit, Wissen, Intellekt	M	V. Leb.	KL/KL/CH(*)	7 oder 13	Z oder B	30 oder 5 sec	1 Std. o. 1 KR/ST	222
Koboldgeschenk	S	Illus.	IN/CH/FF	4	B	4 sec	max. 1 Std.	158
Koboldovision	S	Verst.	IN/IN/CH	13	Z oder B	10 sec	1 min/ST	196
Komm, Kobold, Komm	S	B. Däm.	MU/CH/CH	12	1 Meile	7 sec	speziell	59
Krabbelnder Schrecken	H	B. Däm.	MU/MU/CH	13 oder 17	7 Schritt	20 sec	10 KR/ST	60
Kraft des Erzes	D	V. Unb.	KL/KK/KK	10	5 Schr./ST	60 sec	1 SR/ST	254
Krähenruf	H	B. Däm.	MU/CH/CH	13	25 Schritt	7 sec	10 KR	61
Kröte, Natter, Schuppenleib	M	B. Däm.	MU/IN/CH+7	2W20+7	20 Schr./ST	1 min	2 Std/ST	62
<i>Variante</i>				5W20+12			7 Std/ST	62
Kulminato Kugelblitz	M	Kampf	MU/IN/FF	W20	21 Schritt	7 sec	2 KR/ST	181
Lach dich gesund	S	Heil.	IN/CH/CH	2W6	B	Witzdauer	permanent	122
Lachkrampf	S	Beherr.	CH/CH/FF*	5	5 Schritt	3 sec	speziell	38

ZAUBERFORMELN UND IHRE WERTE

Formel	Urspr.	Kateg.	Probe	ASP	RW	ZD	WD	Seite
Langer Lulatsch	S	V. Leb.	CH/GE/KK	10/Ws.&SR	B	2 sec	nach ASP (A)	223
Last des Alters beuge dich!	M(B)	V. Leb.	IN/CH/KK*	13+	B	30 min	permanent	224
Levthans Feuer	H	Heil.	IN/CH/CH*	7	B	7 sec	permanent	123
Lockruf	S	Bew.	IN/CH/FF	3	10 Schritt	2 sec	speziell (A)	105
Luciferi Lichtertanz	M	Illus.	IN/CH/FF	5	1 Schritt	2 sec	2 KR/ST	159
Magischer Raub	D	Verst.	MU/KL/KK*	6	B	1 min	1 Stunde/ST	197
Mahlstrom	D	V. Unb.	MU/IN/KK	beliebig	20 Schr./ST	20 sec	1 min (A)	255
Manifesto, Kraft der Sechse	M	B. Elem.	KL/IN/CH	3	1 Schritt	30 sec	max. 1 min	84
<i>Variante</i>				4			bis Sonnenaufgang	84
Materialia Animat	M	Bew.	KL/FF/GE+	15	B	5 min	1 Std./ST	106
<i>Variante</i>				45			1 Monat/ST	106
Meister der Elemente	D	B. Elem.	MU/KL/CH+	12+ o. 48+	1 Schritt	5 min o. 1 Std	speziell	85
Meister minderer Geister	S	B. Elem.	MU/CH/CH	3 pro Geist	1 Meile	7 sec	speziell	86
Memorabilia Falsifir	M	Beherr.	KL/IN/CH*	27	B	3 SR	permanent	40
Menetekel Flammenzeichen	M	Illus.	KL/CH/FF	5	49 Schritt	10 sec	2 KR/ST	160
Metamorpho Gletscherkalt	F	V. Unb.	KL/FF/KK	5/Raumschr.	B	1+ Std.	permanent	256
Mishkharas Macht erspüren	D	Hells.	KL/IN/CH+	9	B	15 min	Zauberdauer	139
Mit dem Wind, in Sternenhöh	F	Bew.	MU/GE/KK	13+ (3/SR)	Z	30 sec	nach ASP (A)	107
Motoricus Motilitich	M	Bew.	KL/FF/KK	5+	7 Schritt	5 sec	max. 1 SR (A)	108
Movimento Dauerlauf	A	Bew.	IN/GE/KK	7+ (2/Std.)	Z	1 min	max. 1 Std./ST (A)	109
Muskelstärke, Körperkraft	F	V. Leb.	KL/CH/KK	7 oder 13	B	30 oder 5 sec	1 Std. o. 1 KR/ST	225
Mutabili Hybridil	M	B. Däm.	KL/FF/KK+	speziell	1 Schritt	1 Nacht	permanent	63
Nackedei	S	Bew.	KL/GE/KK	5+ (RSxRS)	10 Schritt	2 sec	sofort	110
Nebelleib	D	V. Leb.	MU/IN/KK	15/SR	Z	30 sec	nach ASP	226
Nekrophia modernnd Leich'	M	Verst.	MU/KL/CH+	11+ (11/SR)	B	3 SR	nach ASP (A)	198
Nihilatio Gravitas	M	B. Elem.	KL/KK/KK	5/Schritt	1 Schr./ST	15 sec	max. 1 SR	87
Objectum Disparatec	M	V. Unb.	KL/FF/KK	speziell	B	10 sec	nach ASP (A)	257
Objectum Fix	M	V. Unb.	KL/KL/KK	1/Stein	B	10 sec	5 SR/ST	258
Objectum Stumm	M	Verst.	KL/IN/CH	7/Frage	B	30 sec	1 SR	199
Oculus Astralis	M	Hells.	KL/IN/CH	17/SR	Z	15 sec	nach ASP (A)	140
Odem Arcanum Senserei	A	Hells.	KL/IN/CH	5	15 Schritt	4 sec	2 sec	141
<i>Variante</i>			KL/IN/CH+3	7		10 sec	20 sec	141
Ohne Ahle, Faden, Nadel	M	V. Unb.	KL/CH/FF	12+	B	1 min	permanent	260
Ohne Kamm und ohne Schere	M	V. Leb.	KL/CH/FF	5+	Z	3 KR	1 Tag/ST	227
Ohne Seife, Bürste, Bad	M	V. Unb.	KL/CH/FF	7	B	1 min	permanent	259
Pandaemonium	H	B. Däm.	MU/MU/CH	13+	7 Schritt	20 sec	1 SR/ST	65
Panik überkomme euch!	M(B)	Beherr.	MU/CH/CH*	2W20	Sichtweite	3 KR	2W20 SR	41
Paralü Paralein	M	V. Leb.	IN/CH/KK*	13	7 Schritt	2 sec	1 SR/ST	228
Penetrizzel Holz und Stein	M	Hells.	KL/KL/KK	4+	nach ASP	5 sec	Zauberdauer	142
Pentagramma Drudenfuß	M	Anti.	MU/MU/CH+	17 pro Ws.	7 Schritt	min. 20 sec	sofort	19
Planastrale Anderwelt	M	B. Elem.	MU/MU/CH	17+	3 Schritt	1 min	max. ST-5 SR	88
Plumbumbarum und Narretei	M	Kampf	CH/GE/KK*	5+ (2/Ws.)	7 Schritt	3 sec	5 KR	182
Radau	H	Kampf	MU/CH/GE	4+ (2/KR)	21 Schritt	4 sec	beliebig	183
Reflectimago Spiegelschein	M	Illus.	KL/CH/FF	7	Blickfeld	10 sec	1 SR/ST	161
Reise zwischen den Sphären	D	Verst.	MU/KL/IN	35/30 min	Z	30 min	nach ASP	200
Respondami Veritar	M	Beherr.	KL/IN/CH*	5	3 Schritt	3 sec	sofort	42
Reversalis Revidum	M	V. Unb.	KL/IN/CH	10	Z	10 sec	max. 1 min (A)	261
Ritual des Chr'Szess'Aich	M(E)	B. Zeit	unbekannt					75
Ruhe Körper, ruhe Geist	F	Heil.	KL/CH/KK	7	B	1 min	min. 7 Std., perm.	124
Saft, Kraft, Monsternacht	M	Kampf	MU/IN/CH	W20	B	3 sec	W20 KR	184
Salander Mutanderer	M	V. Leb.	KL/CH/KK*	18	B	10 sec	1 Std./ST	229
<i>Variante</i>				31 oder 49			1 Tag/ST oder p.	229
Sanftmut	H	Beherr.	MU/CH/CH*	GW, min.3	5 Schritt	4 sec	3 SR	43
Schabernack	S	Beherr.	KL/IN/CH*	4	10 Schritt	5 sec	sofort	44
Scharfes Aug' und sichere Hand	W	Kampf	IN/GE/FF	5	Z oder B	5 sec	15 sec	185
Schelmenkleister	S	V. Unb.	IN/GE/FF	3/Schritt	7 Schritt	5 sec	2 KR/ST	262
Schelmenmaske	S	Illus.	IN/CH/GE	7/SR	Z	6 sec	nach ASP (A)	162
Schelmenrausch	S	Beherr.	IN/CH/CH*	5	3 Schritt	5 sec	1 SR/ST	45
Schleier der Unwissenheit	H	Anti.	KL/KL/FF	beliebig	Z oder B	5 min	1 Std./ST	20
Schutz der Elemente	siehe WAND AUS ELEMENT							91
Schwarz und Rot	M	V. Leb.	MU/CH/CH*	4/Std.	B	10 sec	nach ASP	230
Schwarzer Schrecken	M(B)	Beherr.	MU/IN/CH*	W20	B	3 sec	1 Tag/ST	46
<i>De-Borbaradianisiert</i>	M			12				Bote 72
<i>De-Borbaradianisierte Variante</i>			MU/IN/CH*+5	12		5 sec		Bote 72
Seelenwanderung	D	Verst.	MU/CH/CH*	1/M.+27/Std.	1 Meile/ST	min. 1 min	nach ASP (A)	201
Seidenweich, Schuppengleich	S	Illus.	IN/FF/FF	7	B	10 sec	1 Std./ST	163

ZAUBERFORMELN UND IHRE WERTE

Formel	Urspr.	Kateg.	Probe	ASP	RW	ZD	WD	Seite
Seidenzunge, Elfenwort	W	Beherr.	KL/IN/CH*	7	3 Schritt	6 sec	1 SR/ST (A)	47
Sensattacco Meisterstreich	M	Kampf	MU/IN/GE+	13	Z oder B	7 sec	max. 50 KR (A)	186
Sensibar – Wahr und klar	A	Hells.	KL/IN/CH*	5/10 sec	7 Schritt	10 sec	nach ASP (A)	143
Sigillus Custodis Zaubersiegel	M	V. Unb.	KL/FF/FF	2W6+	B	1 Std.	speziell	263
Silentium Silentille	A	V. Unb.	KL/KL/CH	1/5 Sch.&SR	nach ASP	2 sec	nach ASP (A)	264
Skelettarius Kryptaduft	M	B. Däm.	MU/MU/CH+	15+	B	30 sec	nach ASP	66
Solidirid Farbenspiel	F	B. Elem.	IN/GE/KK	2/Schritt	nach ASP	10 sec	5 KR/ST	89
Somnigravis Tausend Schaf	W	Beherr.	KL/CH/CH*	8/Wesen	10 Schritt	7 sec	30 min/ST	48
Spinne, Egel, Kriechgetier	M	B. Däm.	MU/IN/CH	W20+5	50 Schr./ST	1 min	2 Std./ST	67
<i>Variante</i>				3W20+10			1 Tag/ST	67
Spinnenlauf & Krötensprung	H	V. Leb.	IN/GE/KK	11/SR	Z oder B	10 sec	nach ASP (A)	231
<i>Variante</i>				3			sofort	231
Spurlos, Trittlos, Fährtenlos	W	Bew.	IN/GE/GE	7/Pers.&SR	Z, B	5 sec	nach ASP (A)	111
Stein wandle, Tötes handle	M(B)	B. Däm.	MU/CH/KK+	speziell	B	7 Std./7 min	permanent	68
Sturmgebrüll besänft'ge dich	F	V. Unb.	KL/CH/KK	5/SR	2 Schr./ST	15 sec	nach ASP (A)	265
Sumus Elixiere	D	Heil.	IN/CH/FF	7	B	5 min	1 min/ST	125
Tempus Stasis	M	B. Zeit	MU/KL/KK+	21	7 Schritt	5 sec	speziell (A)	77
Tiere besprechen	H	Heil.	MU/IN/CH	speziell	B	1 min	permanent	126
Tlalucs Odem ...	M	B. Däm.	MU/MU/KK	13	7 Schritt	5 sec	max. 1 SR	69
Transversalis Teleport	M	Bew.	KL/KL/KK	15+	1 Meile/ST	3 sec	sofort	112
Traumgestalt	H	Verst.	IN/CH/CH*	speziell	100 Me/ST	5+ min	nach ASP (A)	202
Treue Klinge, Sichrer Stand	F	Kampf	IN/GE/FF	11	Z	4 sec	max. 50 KR (A)	187
Über Eis und über Schnee	F	Bew.	KL/GE/KK	5+(3/SR)	Z	5 sec	nach ASP (A)	113
Über Strom und über See	A	Bew.	IN/GE/GE	9+(3/SR)	Z	15 sec	nach ASP (A)	114
Über Wipfel, über Klee	W	Bew.	KL/GE/KK	7+(3/SR)	Z	10 sec	nach ASP (A)	115
Unberührt von Satinav	M	V. Unb.	KL/FF/KK	5+	B	5 min	1 Tag/ST	266
Unitatio Geistesbund	F	Verst.	IN/CH/KK	1	B	30 sec	speziell	203
Verschwindibus	S	B. Elem.	IN/CH/GE	5/Obj+SR	15 Schritt	3 sec	nach ASP	90
Verständigung stören	F	Anti.	KL/CH/FF	speziell	10 Schr./ST	2 sec	nach ASP	21
<i>Variante</i>				21	10Schr./ST	2 sec (A)	1 SR	21
Verwandlungen beenden	H	Anti.	MU/KL/CH*	10+	B	min. 1 min	permanent	22
Visibili Vanitar	A	V. Leb.	KL/KL/GE+	5/Pers.&SR	Z oder B	3 sec +	nach ASP (A)	232
Vocolimbo Hohler Klang	M	Illus.	KL/CH/FF	5	3 Schr./ST	5 sec	5 KR	164
Vogelzwitschern, Glockenspiel	M	Illus.	KL/CH/FF	10	Z o. 1 Schritt	5 sec	max. 1 Std./ST	165
Von Frost und Hunger	F	Heil.	MU/KK/KK	7/Monat	Z	15 min	nach ASP	127
<i>Variante</i>				13/Monat	B			127
Wagemut, Entschlossenheit	F	V. Leb.	MU/KL/IN(*)	7 oder 13	B oder Z	30 oder 5 sec	1 Std. o. 1 KR/ST	233
Wand aus (Element) ...	M/D	B. Elem.	MU/KL/CH+	7/Schritt	7 Schritt	30 sec	max. ST–2 SR	91
Was verschwunden ...	S	Hells.	KL/IN/GE+	17	5 Meilen	30 min	Zauberdauer	144
Wehe, walle, Nebula	W	V. Unb.	KL/FF/KK	7	5 Schritt	5 sec	1 Std.	267
Weiches erstarre	M(B)	V. Unb.	MU/KL/KK	W20	B	5 sec	W20 min	268
<i>De-Borbaradianisiert</i>	M			17			1 min/ST	Bote 72
Weihrauch, Rose, Wohlgeruch	M	Illus.	IN/CH/FF	8	Z o. B	5 sec	max. 1 Std./ST	166
Weisheit der Bäume	D	V. Leb.	IN/GE/KK+	11+(1/2 W6/Tag)	Z	1 min	nach ASP	234
Weiße Mähne und goldner Huf	A	B. Däm.	KL/IN/CH	12	speziell	15 sec	1 Std./ST	70
Wettermeisterschaft	D	V. Unb.	MU/CH/GE+	1W6+	50 Schr./ST	5 min	speziell	269
Wider Hellsicht und Befehle	M	Anti.	MU/KL/CH	12	Z, B	5 sec	1 SR	23
Widerwille Ungemach	M	Illus.	MU/IN/CH	12 oder 21	B	10 min	max. 1 Woche/ST	167
Windhose	D	V. Unb.	MU/CH/KK	beliebig	7 Schritt	15 sec	1 min (A)	271
Xenographus Clarvoyant	M	Hells.	KL/KL/IN	7+(1/10 sec)	3 Schritt	20 sec	nach ASP (A)	145
Zagibu – Ubigaz	S	V. Unb.	IN/CH/FF	1 +	1 Schritt	3 sec	sofort	272
Zauberzwang	H	Beherr.	MU/CH/CH*	27	B	75 min	speziell	49
Zeiten Last und Zeiten Pein	M	B. Zeit	MU/KL/KK+	49+	Z, 7 Meilen	6 Std.	permanent	78
Zeitreise	E/M	B. Zeit	MU/CH/CH*+	speziell	W20–1 Schritt	halber Tag	2W20+ Std.	79
Zorn der Elemente	D	B. Elem.	MU/CH/KK+	3W6+ST	21 Schritt	7 sec	sofort	93
Zunge lähmen	D	Beherr.	MU/CH/FF*	7	7 Schritt	4 sec	1 SR	50
Zwingtanz	D	Beherr.	MU/KL/CH*	6 pro Wés.	5 Schritt	3 sec	1 SR	51

Anmerkungen:

Abkürzungen: ASP = Kosten des Spruchs in ASP; RW = Reichweite; ZD = Zauberdauer; WD = Wirkungsdauer; Seite = wenn nicht anders angegeben, die entsprechende Seite im **Codex Cantiones**.

(A) = Zauber muß mit Konzentration aufrechterhalten werden

Ein * bei der Probe bedeutet, daß sie um die Magieresistenz des Opfers erschwert wird.

Ein + bei der Probe deutet an, daß andere Modifikationen eingerechnet werden müssen.

Für alle Schelmenzauber gilt: Wenn ein Nicht-Schelm sie wirken will, muß er die doppelten ASP-Kosten aufwenden, außerdem muß er bei den Zaubern **AUFGEBLASEN**, **LACHKRAMPF**, **LANGER LULATSCH**, **SCHABERNACK** und **SCHELMENRAUSCH** gegen die MR anwürfeln.

ZAUBER-BEHINDERUNG DURCH METALLE

Rüstungen

Alle Rüstungsstücke aus geschmiedeten, gegossenen, gehämmerten Metallen, speziell aus Eisen, Stahl, Bronze und Messing, behindern den Zauberkundigen in der Ausübung seiner Magie:

- Jede Zaubersprobe ist um (Gesamt-BE der metallenen Rüstungsteile) mal 3 Punkte erschwert.
- Wer entsprechende Rüstungsteile länger als eine Stunde pro Tag trägt, verliert für (Gesamt-BE der metallenen Rüstungsteile) Nächte die Fähigkeit, Astralpunkte zu regenerieren.
- Rituale, Stahzauber, Meditation o.ä. sind in metallener Rüstung prinzipiell nicht möglich.
- Druiden / Geoden können überhaupt nicht zaubern, wenn sie metallene Rüstungsteile tragen.
- Als metallene Rüstungsteile gelten alle Rüstungen außer dem *Wattierten Wuffenrock* (*Gambeson*, *Tuchrüstung*), dem *Lederharnisch* (*Lindwurmhaut*, *Kurbul*, *Iryanrüstung*), dem *Maraskanischen Hartholzarnisch*, dem *Mammutonpanzer*, dem *Lederzeug* und dem *Lederhelm*.

Waffen

Magier, Elfen, Hexen, Scharlatane, Magiedilettanten, Sharisad und Schamanen können ohne Schwierigkeiten für ihre Magieausübung metallene Waffen führen; sie sind jedoch durch die Restriktionen ihrer Zünfte/Gilden/Zirkel gebunden.

- Druiden und Geoden haben die Unvereinbarkeit ihrer Zauberei mit geschmiedeten Metallen so sehr verinnerlicht, daß sie nicht in der Lage sind zu zaubern, wenn sie geschmiedete Waffen benutzen. Geschieht dies trotzdem, so verlieren sie für W6 Tage die Fähigkeit, Zauber zu wirken.

Fesselungen

Zauberkundige sind in ihrer Magieausübung bereits stark eingeschränkt, wenn man ihre Hände fesselt oder ihnen den Mund verbindet, da viele Zaubershandlungen entweder eine Geste oder das gesprochene Wort beinhalten. Zudem gibt es Vorrichtungen, die auf der störenden Kraft der Metalle, vornehmlich des Eisens, gründen:

- Eiserne Fußfesseln von etwa 2 Stein Gewicht erschweren alle Zaubersproben um 3 Punkte.
- Eiserne Handfesseln von etwa 2 Stein Gewicht behindern den Zauberer bereits um 5 Punkte.
- Ein eiserner Stirnreif von etwa 1 Stein Gewicht erschwert die Zaubersprobe um 5 Punkte.
- Ein Eisenkragen von mindestens 5 Stein Gewicht (eine sog. 'Praisokrause') bringt einen Malus von 7 Punkten auf die Zaubersprobe mit sich.
- Alle genannten Möglichkeiten lassen sich miteinander kombinieren und addieren ihre störenden Wirkungen auf. Druiden und Geoden erleiden das Doppelte der genannten Einbußen.
- Wer solcherart gefesselt ist, der muß für jeden Zauber 3 Astralpunkte mehr aufwenden als im Spruchverzeichnis angegeben. Zudem regeneriert er nächtens keine Astralpunkte.

VERBOTENE PFORTEN

LE kann im Notfall im Verhältnis 1:1 in AE umgewandelt werden. Um diese Verwandlung einleiten zu können, muß dem Zaubersnden eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+10 gelingen. Es ist nur dann zulässig, mit LE zu zaubern, wenn die AE bereits verbraucht ist oder durch den folgenden Zauber vollständig aufgezehrt werden würde. Es gelten folgende Randbedingungen:

- Jede Zaubersprobe für einen Spruch, der mit LE gespeist wird, ist um 2 Punkte erschwert.
- Jeder Zauberspruch verbraucht, ohne Rücksicht auf seine sonst üblichen AE-Kosten, seien sie nun einmalig oder pro Kampfrunde aufzuwenden, IW6 LP zusätzlich.
- Sinkt bei einem Zaubervorgang durch Verbrauch der Lebenskraft die LE unter 10, so verliert der Zauberer **permanent** so viele Lebenspunkte, wie seine LE weniger als 10 beträgt.
- Die LE kann durch diese Art Zauberei unter 0 sinken, sei es, daß der Magier bewußt einen letzten Spruch vollführt, der mehr Lebensenergie verbraucht, als er noch hat, sei es, daß die oben genannten Unwägbarkeiten seine Lebenskraft verzehren. Dadurch ist die Essenz des Zaubers endgültig verstreut; eine – wie auch immer geartete – Wiedererweckung ist nicht möglich.
- Die oben beschriebenen Regeln gelten nur für Magier, Druiden, Hexen und Schamanen, nicht aber für Elfen, Geoden, Magie-Dilettanten, Scharlatane, Schelme oder Sharisad.

ELEMENTAREANALOGIEN (LT.PARAMANTHUS)

Element	Erz/Fels	Feuer	Wasser	Luft	Eis	Humus	Kraft
Farbe	Orange	Rot	Blau	Gelb	Violett	Grün	Schwarz
Planet	Levthan	Kor	Nandus	Aves	Marbo	Simia	Mada
Sternbild	Gehörn	Held	Nachen	Pfeil	Uthar	Kelch	Nordstern
Eigenschaft	KK	MU	GE	FF	KL	IN	CH
Widerpart	Luft	Wasser	Feuer	Fels	Humus	Eis	—

ELEMENTARE

Affinität zu einem Element

Jeder *Elementarbeschwörer*, jeder *Druide*, der diese *Spezialisierung* wählt, und die *Abgänger einiger anderer Magierakademien* müssen sich entscheiden, welchem Element sie sich zugehörig fühlen. Dies bringt mit sich, daß man sich nicht mehr so stark auf die anderen Elemente konzentrieren kann, ja, sogar entscheidende Nachteile bei der Manipulation gegensätzlicher elementarer Effekte und der Beschwörung des konträren Elements in Kauf nehmen muß. Die spieltechnischen Effekte sind im einzelnen (die Zeile *unspezialisiert* gilt jeweils für Zauberer, die nicht die obigen Bedingungen erfüllen):

Beschwörung

Elementargeist eigenes Element	+4
Elementargeist unspezialisiert	+6
Elementargeist neutrales Element	+7
Elementargeist gegensätzl. Element	+9
Dschinn eigenes Element	+9
Dschinn unspezialisiert	+12
Dschinn neutrales Element	+15
Dschinn gegensätzliches Element	+18
Elementarherr eigenes Element	+15
Elementarherr unspezialisiert	+18
Elementarherr neutrales Element	+20
Elementarherr gegensätzl. Element	+23

Erfüllung eines Wunschs

Die CH-Probe des Beschwörers ist um situationsabhängige Modifikatoren plus folgende Werte (je nach Affinität) erschwert:

Elementargeist eigenes Element	+2
Elementargeist unspezialisiert	+3
Elementargeist neutrales Element	+4
Elementargeist gegensätzl. Element	+5
Dschinn eigenes Element	+2
Dschinn unspezialisiert	+5
Dschinn neutrales Element	+7
Dschinn gegensätzliches Element	+10
Elementarherr eigenes Element	+4
Elementarherr unspezialisiert	+7
Elementarherr neutrales Element	+8
Elementarherr gegensätzl. Element	+11

Modifikationen beim MANIFESTO

Eigenes Element	-1
Unspezialisiert	+/-0
Neutrales Element	+1
Gegensätzliches Element	+3

Modifikationen beim WAND AUS...

Eigenes Element	-1
Unspezialisiert	+/-0
Neutrales Element	+3
Gegensätzliches Element	+7

Modifikationen beim ZORN DER...

Eigenes Element	+/-0
Unspezialisiert	+/-0
Neutrales Element	+7
Gegensätzliches Element	+7

REISE UND BEWEGUNG

TRAGKRAFT VON TIEREN

Bei Reittieren gilt die Tragkraft jeweils für erprobte Tiere, bei Hunden für Tiere der dritten Stufe, bei Rindern generell.

Tier	Tragkraft in Stein (Zugkraft)
Elenviner Vollblut	160 (x 2)
Ferkinapony	140 (x 2)
Goldfelser	130 (x 2)
Langmähne	170 (x 3,5)
Maraskanpony	150 (x 2,5)
Nordmähne	160 (x 3)
Orkpony	130 (x 2)
Paavipony	120 (x 2)
Shadif	130 (x 2)
Svellttaler	200 (x 3,5)
Teshkaler	170 (x 3,5)
Tralopper Riese	200 (x 3)
Tulamide	150 (x 2,5)
Warunker	180 (x 2,5)
Zwergenpony	140 (x 2)
Schwarzer Thaluser	200 (x 3)
Mherwati	150 (x 3,5)
Grautier	160 (x 3,5)
Maultier / Maulesel	170 (x 3)
Dromedar	250 (–)
Kamah	125 (x 2)
Qai'Ahjan	340 (–)
Qai'Chelar	345 (–)
Qaimuyan	400 (–)
Bornländer	32 (x 3)
Firnläufer	24 (x 2)
Nivesischer Steppenhund	16 (28)
Schwarzer Olporter	32 (x 3)
Bornländer Bunte	180 (x 2)
Darpatbullen	200 (x 3,5)
Haarige Gepürgsküh	250 (x 2)
Puniner Hornochsen	220 (x 3,5)
Rashduler Drehhörner	150 (x 1,5)
Warunker Braune	175 (x 2)
Weißer Gadangstiere	150 (x 2,5)

REISEKOSTEN

Für Reisen über Land als Richtlinie pro Person und 100 Meilen; Seereisen als Beispiele.

Reiseart	Preis
Karawane	2 D
Fuhrwerk	2 D
Reisekutsche	4 D
Brückenzoll pro Person	3 H
dito per Pferd	5 H
dito per Fuhrwerk	8 H
Flußkahn, stromabwärts	1 D
Flußkahn, stromaufwärts	3 D
Flußkahn, Kabine	10 D
Seereise Havena-Kuslik (Hängematte)	4 D
dito, in Kabine	25 D
Seereise Havena-Beilunk	15 bis 50 D
Pferdetransport	wie Passagier

GESCHWINDIGKEITSTABELLEN

(Jeweils in Schritt pro Sekunde; Durchhaltezeit für Höchstgeschwindigkeit beträgt AU Sekunden, die Durchhaltezeit für Dauerlauf beträgt AUx10 Sekunden.)

GST1: Schnelle Humanoide

BE	Höchst-geschwindigkeit	Dauerlauf
0	8	4
1	7	4
2	6	3
3	5	3
4	4	2
5	3	2
6	2	1
7	1	1

GST2: Langsame Humanoide

BE	Höchst-geschwindigkeit	Dauerlauf
0	5	3
1	5	3
2	4	2
3	4	2
4	3	2
5	2	2
6	1	1
7	1	1

GST3: Tiere

Tier	Höchst-GS
Riesenamöbe	0,25
Klapperschlange	1
Gruftassel	4
Riesenaffe	5 (in Bäumen 7)
Tatzelwurm	5
Ratte	7
Werwolf	9
Oger	10
Riese	10
Krakenmolch	3 (an Land 2)
Krokodil	5 (an Land 1)
Wolf	13
Fledermaus	15 (zu Fuß 0,5)
Baumdrache	15 (zu Fuß 1)

Geschwindigkeit von Reittieren

Tier	Trab	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)

Schwimmen, maximale Strecke

unbelastet: TAW*AU*10 in Schritt
belastet: TAW*AU*(8-2*BE) in Schritt

Zeiteinheiten

Kampfrunde (KR):	2 sek
Spielfrunde (SR):	ca. 5 min

REISEGESCHWINDIGKEIT

Tagesstrecken nach Fortbewegungsmittel

Fortbewegungsmittel	Meilen
Flußkahn stromauf	20
Ochsenkarren ¹	25
Pferdefuhrwerk ¹	30
Reisegruppe zu Fuß	30
Reisegruppe zu Pferd	35
Flußkahn stromab	40
Eilmarsch zu Fuß	45
Reisekutsche ¹	50
Eilritt	60
Eilkutsche (Pferdewechsel) ²	120
Botenreiter (Pferdewechsel)	180
Galeere (8 Std./Tag)	70
Galeere eilgerudert (12 Std./Tag)	100
Lastensegler (12 Std./Tag)	120
Schnellsegler (12 Std./Tag)	140
Schnellsegler (24 Std./Tag)	250

Anmerkungen:

1) Ochsenkarren, Pferdefuhrwerk, Reisekutsche nur auf Straßen und Wegen;
2) Eilkutsche nur auf Reichsstraßen oder vergleichbar guten Straßen

Geländemodifikatoren

Gelände	Multiplikator
Reichsstraße	x 1,1
Landstraße	x 1
Offenes Grasland / offene Steppe	x 1
Karrenwege / Waldwege	x 0,8
Lichter Wald	x 0,75
Hügelland	x 0,75
Geröllwüste	x 0,6
Wald	x 0,5
Sandwüste	x 0,5
Gebirgspfade	x 0,3
Dschungelpfade	x 0,2
Dichter Wald	x 0,2
Dschungel	x 0,1
Sumpf	x 0,1

Wettermodifikatoren

Wetter	Multiplikator
Nieselregen / Schwüle	x 0,9
Steife Brise	x 0,9
Große Hitze	x 0,8
Heftiger Regen / dichter Nebel	x 0,5
Frost	x 0,9

ENTFERNUNGSTABELLEN

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

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

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

Reisetage über Land

	Alberhus	Andergast	Beilunk	Brabak	Drol	Fasar	Festum	Gareth	Grangor	Gratenfels	Greifenfurt	Havena	Kannemünde	Keft	Khunchom	Kuslik	Lowangen	Mendena	Methumis	Noburg	Normark	Oblarasim	Olport	Paavi	Perricum	Port Corrad	Punin	Rashdul	Riva	Salza	Selen	Thorwal	Tjolmar	Trallop	Unau	Vinsalt	Wehrheim	Ysilia	Zorgan	
52	61,5	72	16	21,5	60	83	54	34,5	51	63,5	54	32	35,5	53,5	31,5	73,5	79,5	27	95,5	100,5	88,5	90	113,5	64,5	16	44,5	47	95	63,5	19,5	69,5	86,5	69,5	26,5	31	59	76,5	55,5	Al'Anfa	
37	31	68	30,5	40	26	42,5	13,5	14	20,5	18	32	54,5	39,5	40	19	37	38,5	24,5	47,5	60	48	66,5	73	24	36	11,5	47	57,5	40,5	39,5	46	49,5	28,5	48,5	20,5	18	35,5	34,5	Albenhus	
	29	77,5	40	45	40	20,5	27	16,5	11	20	61	66	47,5	32	16	36,5	34	45,5	57,5	47,5	38	71	31,5	45,5	30	54,5	36,5	10,5	49	17	27	26,5	74	30,5	16	33,5	42	Andergast		
		88	50,5	33	33	16,5	17,5	42	29,5	17,5	40,5	70,5	61,5	38	44	27,5	10	44,5	29	34	45	67	47	21,5	55,5	27	44	49	39,5	59	46	40,5	23,5	64,5	40,5	13	8,5	32	Beilunk	
			37,5	43	76	99	70	50,5	67	79,5	70	48	51,5	69,5	47,5	89,5	95,5	43	111,5	116,5	104,5	106	129,5	80,5	32	60,5	63	111	79,5	35,5	85,5	102,5	85,5	42,5	97	75	92,5	71,5	Brabak	
					43	61,5	32,5	13	29,5	42	32,5	21	24,5	42,5	18,5	52	58	5,5	74	79	67	68,5	92	43	5	23	36,5	73	42	8,5	48	65	48	15,5	9,5	37,5	55	53,5	Dröl	
						49,5	24	35	33,5	33,5	44,5	39,5	29,5	16,5	37	44	43,5	37,5	62	67	78	79,5	80	15	49	14,5	14	64,5	53	45,5	58,5	56,5	39,5	33,5	29	42	13	Fasar		
							29	53	40,5	28,5	52	87,5	78,5	54,5	55,5	40	12,5	55,5	12,5	17,5	28,5	78	30,5	34	67	38	60,5	39	50,5	70,5	57,5	53	25,5	81,5	51,5	24	10,5	48,5	Festum	
								24	9	9,5	20	53,5	37,5	26,5	26,5	19,5	25	26,5	41,5	46,5	34,5	55	59,5	10,5	38	9	33,5	40,5	28,5	41,5	34,5	32,5	15	47,5	22,5	4,5	22	21	Gareth	
									16,5	33,5	19	34	38	47,5	5	43,5	49,5	7	65,5	70,5	58,5	55,5	83,5	34,5	18,5	14,5	44,5	64,5	29	22	34,5	56,5	39,5	47	3,5	29	46,5	45	Grangor	
									10		11	51	46,5	36	22	29	37	24	53	58,5	60,5	46	71	19,5	35	18,5	42,5	49,5	19,5	38,5	25	41,5	27	57	20	16,5	34	30	Gratenfels	
											26,5	63	47	36	36	18,5	25	36	34	46,5	50	49	59	20	47,5	18,5	43	39,5	22	51	28,5	31,5	15	57	32	4,5	22	30,5	Greifenfurt	
											53,5	57	47	36	36	24,5	44,5	48	26,5	64,5	69,5	76	36,5	82,5	31	37,5	29,5	54	65,5	10	41	16	57,5	41,5	66	23	27,5	48,5	41,5	Havena
												15	15	47	33	31	73,5	80,5	27	100	105	116	89,5	118	45	15,5	43	26,5	94	63,5	12	69	86	69	6	31	58,5	72	34,5	Kannemünde
														25	36	57	66,5	32	85	90,5	101,5	94,5	103	38,5	19	28	18,5	78	68,5	15,5	74	70	53	9	36	42,5	65,5	30	Keft	
															49,5	46	45,5	50	64	69	80	81,5	82	17	37,5	27	6	67	55,5	34	61	59	42	27	46	31,5	44	8	Khunchom	
																46	51,5	4	68	73	61	60,5	86	37	15	17	46,5	67	34,5	18,5	40	59	41,5	45	3,5	31	48,5	47,5	Kuslik	
																		37	46,5	26,5	40	31,5	54	55	30	57,5	29	53	20,5	26,5	61	33	12,5	14,5	67,5	42,5	14,5	26	40,5	Lowangen
																		52	25	30	41	74,5	43	28	63	34,5	54	52	47	66,5	53,5	50	22	74,5	48	20,5	11	42	Mendena	
																			68	73,5	61	62,5	86	37,5	11	17,5	47	67	36,5	14,5	42	59	42	41	4	31,5	49	48	Methumis	
																				13,5	16	80,5	28	46,5	79,5	50,5	73	26,5	53	83	60	39,5	19	94	64	36,5	23	61	Noburg	
																				21,5	52	84,5	56	78,5	40	68,5	88	75	53	32,5	99	69,5	41,5	36,5	66	Notmark				
																						85,5	23,5	63	72,5	43,5	89,5	15,5	58	76	65	28,5	19	110	57	29,5	39,5	77	Oblarasim	
																							109	65,5	74	78	88,5	74,5	26	77,5	20,5	45	64,5	102,5	59	54	71,5	76	Olport	
																																							Paavi	
																																							Perricum	
																																							Port Corrad	
																																							Punin	
																																							Rashdul	
																																							Riva	
																																							Salza	
																																							Selen	
																																							Thorwal	
																																							Tjolmar	
																																							Trallop	
																																							Unau	
																																							Vinsalt	
																																							Wehrheim	
																																							Ysilia	

Reisetage übers Meer

Reisetage übers Meer

WICHTIGE AVENTURISCHE STÄDTE

Alle Angaben zu den Städten beziehen sich auf den Zeitraum vor dem Beginn der eigentlichen borburadianischen Invasion; als Zeitpunkt kann etwa das Jahr 24 Hal / 1017 BF angenommen werden.

Abilacht (MR, Kgr. Albernia): 880 Ew.; an der Reichsstraße III gelegen; Baronssitz; Geburtsort des Ingerimmheiligen Rhys der Schnitter. *Tempel:* Ingerimm, Travia

Al'Anfa (Freie Stadt): etwa 60.000 Ew. (ohne Sklaven); mächtigste Stadt Südaventuriens; regiert von einigen Herrscherfamilien (Granden) und der Boronkirche; größter Hafen Aventuriens; Sitz des al'anfanischen Boron-Kultes; Zentrum des Sklaven- und Rauschkrauthandels; *Magieraakademie* an der Universität von Al'Anfa; extremes Reichtumsgefälle. *Tempel:* alle Zwölfgötter (vor allem **Boron**) und Rur und Gror.

Albenhus (MR, Hzm. Nordmarken): 2.350 Ew. (viele Zwerge); Fährhafen am Großen Fluß; Silber- und Erzminen; Abbau von Koschbasalt; Hauptstadt und Residenz der gleichnamigen Grafschaft. *Tempel:* Efferd, Travia, Rondra, Ingerimm, Rahja.

Altaia (Freie Stadt): ehemals 1.450 Ew.; Siedlung auf der Insel Altoum; Steinbrüche für Obsidian und Jade; Orakel der Hesinde. *Tempel:* Tsa, Hesinde, Boron, Efferd. Mittlerweile vollständig zerstört

Anchopal (Aranien): 1.180 Ew.; südlichste Stadt Araniens am Rand der Gorischen Wüste; Heiliger Hain der Peraine; Ordenshaus der Grauen Stäbe von Perricu; Sitz der Gräfin von Anchopal. *Tempel:* Peraine, Rondra.

Andergast (Hauptstadt des gleichnamigen Königreichs): 5.850 Ew.; Sitz des Königs Wendolyn VII.; *Magieraakademie* 'Kampfsseminar Andergast'; Ordenshaus des Roten Salamanders. *Tempel:* Praios, Rondra, Tsa, Travia, Peraine, Ingerimm.

Angbar (MR, Fsm. Kosch): 4.350 Ew. (40 % Zwerge); Hauptstadt des Fürstentums Kosch; Sitz des Fürsten Blasius von Eberstamm; Zentrum des menschlichen Ingerimm-Glaubens; liegt am Fuß des Kosch-Gebirges am Angbarer See; Ordenshaus der Wächter Rohals; für seine (zwerghischen) Handwerker bekannt; Eisen-, Zinn-, Gold- und Silberabbau. *Tempel:* Ingerimm, Rondra, Efferd, Hesinde, Praios, Phex, Tsa, Boron.

Arivor (HR, Hauptstadt der Erzherrschaft Arivor): 7.370 Ew.; Sommersitz der Horas-Kaiserin; großer Turnierplatz mit jährlichem Turnier; Ordenssitz der Ardariten; Siechenhaus der Marbiden; große Freilichtbühne (ehemals Gründungsort der Theaterritter) mit regelmäßigen Festspielen; Waffenschmieden des Meisters Saladan. *Tempel:* Rondra, Hesinde, Travia, Boron, Tsa, Rahja, Marbo.

Baburin (Aranien): 7.300 Ew.; gut befestigte Garnisonsstadt; Grafensitz; Ordenshaus der Anco-

niten; Sitz der Meisterin des Bundes für Südaventurien. *Tempel:* Rondra, Hesinde, Boron, Rahja, Tsa, Peraine, Ingerimm.

Baliho (MR, Hzm. Weiden): 2.820 Ew.; an der Reichsstraße II beim Zusammenfluß von Rotwasser und Pandlaril gelegen; Grafensitz; *Kriegerschule* 'Schwert und Schild'; von Rinderzucht geprägt. *Tempel:* Travia, Rahja, Praios, Phex.

Beilunk (MR, Hauptstadt der Mgt. Beilunk): 7.500 Ew.; gut befestigte Garnisonsstadt; Kriegshafen an der Mündung des Radrom; *Magieraakademie* 'Schwert und Stab'; Stammhaus der Beilunker Reiter; berühmter Praiostempel mit goldener Kuppel. *Tempel:* Praios, Efferd, Hesinde, Phex, Rahja, Rondra.

Belhanka (HR, Hzm. Methumis): 4.670 Ew.; teilweise auf Inseln an der Mündung des Sikram errichtet; *Magieraakademie* 'Akademie der Geistreisen'; aventurischer Haupttempel des Rahjakults; Kapitänsschule. *Tempel:* Rahja, Efferd, Tsa, Peraine.

Bethana (HR, Hzm. Horasia): 1.580 Ew.; Hauptstadt der Grafschaft Yaquiria; Haupttempel des Efferd; *Magieraakademie* 'Halle des vollendeten Kampfes'; Bardentreffen. *Tempel:* Efferd, Hesinde, Travia.

Bjaldorn (Freie Stadt): um 800 Ew.; im Nordosten der Nordwalser Höhen gelegen; heilige Stadt des Firun; Kristallpalast (wichtiger Firuntempel) mit dem Weißen Mann; Baronssitz; Pelzhandel. *Tempel:* Firun, Travia.

Boron (letzte freie Stadt des unabhängigen Kgr. Maraskan): ca. 3.000 Ew.; stark befestigt und ständig belagert; Sitz von König Denderan und seiner freimarakanischen Regierung; heilige Stadt des Rur- und Gror-Kultes; Endpunkt der heiligen Diskusstafette; zahlreiche Freiheitskämpfer und Piraten. *Tempel:* Rur und Gror, Efferd.

Brabak (Hauptstadt des Kgr. Brabak): 3.400 Ew.; Hafenstadt an der Südspitze Aventuriens; Sitz des Königs Mizirion III.; faktisch von den reichen Familien beherrscht; *Magieraakademie* 'Dunkle Halle der Geister'; Werkstätten des 'Roten Salamanders'; Sammelbecken für Freidenker, Demokraten und andere Anarchisten. *Tempel:* Efferd, Phex, Boron, Rahja.

Charypso (Freie Stadt): 1.600 Ew.; liegt auf der Insel Altoum, wo sie dem Festland am nächsten ist; mit Sylla verfeindet, mit Al'Anfa verbündet; zahlreiche Piraten und Sklavenjäger. *Tempel:* Efferd, Phex.

Chorhop (Freie Stadt): 1.420 Ew. (20 % Novadis); Freihafen unter der willkürlichen Herrschaft der Familie Zeforika; sprichwörtliche Spiellust der Bewohner; große Werft. *Tempel:* Boron (Alanfäner Ritus), Phex.

Donnerbach (Freie Stadt): ca. 2.100 Ew. (30% Elfen); am Südrand der Salamandersteine und der Mündung des Donnerbachs in den Neunaugensee; wichtiges Heiligtum der Rondra hinter dem Wasserfall; *Magieraakademie* 'Seminar der

Elfischen Verständigung und natürlichen Heilung'; wichtiges Anconiten-Kloster. *Tempel:* Rondra, Peraine, Hesinde.

Dröl (HR, Hauptstadt des Kgr. Dröl): 2.200 Ew.; großer Handelshafen, bekannt für seine Klöppelware. *Tempel:* Efferd, Phex, Boron, Rahja, Praios.

Eestiva (Herzogtum Paavi): um 600 Ew. (je etwa 30% Nivesen und Norbarden); an der Letta gelegen; wichtiger Tempel der Ifirn. *Tempel:* Ifirn

Elburum (Aranien): 4.950 Ew.; Kriegs- und Handelshafen; Grafensitz; viele Exil-Maraskaner. *Tempel:* Efferd, Hesinde, Rur und Gror, Travia, Phex, Peraine.

Elenvina (MR, Hzm. Nordmarken): 3.880 Ew.; Sitz des Herzogs Jast vom Großen Fluß; Handelsstadt am Großen Fluß; Ordensburg des Ordens vom Donner; *Magieraakademie* 'Akademie der Herrschaft'; Museum für Binnenschifffahrt; war vorübergehend Sitz des zweiten Boten des Lichts. *Tempel:* Praios, Phex, Efferd, Travia, Hesinde.

Enqui (Freie Stadt): 1.050 Ew.; auf Pfählen an der Mündung des Svelt in mitten der Brinasker Marschen gebaut; Ansiedlung von Waltängern; *Tempel:* Peraine, Firun, Efferd.

Eslamsbrück (MR, Hzm. Tobrien): 1.300 Ew.; an der Tobimora gelegen; bekannt wegen der Spitzenklöppelei. *Tempel:* Praios, Rondra.

Eslamsroden (MR, Mgt. Greifenfurt): 800 Ew.; an der Reichsstraße II gelegen; seit der Schlacht von Orkenwall (19 Hal) und anschließender Plünderung zu Teilen in Trümmern. *Tempel:* Travia, Rondra, Peraine.

Fasar (Freie Stadt): 23.000 Ew. (buntes Völkergemisch); viertgrößte Stadt Aventuriens, im Hochland Mhanadistans gelegen; brodelnder Schmelztiegel aller Völker; *Magieraakademien* 'Akademie der Geistigen Kraft' und 'Bannakademie'; Sitz des Fürsten von Fasar und des Sultans von Fasar; regiert von den 'Erhabenen' (einflußreichen Familien und Institutionen); Hochgeweihte der Rahja; wichtige Schule des Mawdliyat. *Tempel:* Phex, Rahja, Rondra, Praios, Travia, Tsa, Peraine, Ingerimm, Hesinde, Boron, Rastullah, Kor, Marbo, Levthan, Aves und viele kleine Bethäuser.

Ferdok (MR, Hauptstadt des Fsm. Kosch und der Gft. Ferdok): 2.210 Ew.; Handelsstadt am Ufer des Angbarer Sees und des Großen Flusses; berühmt wegen seiner Brauerei. *Tempel:* Efferd, Rondra, Praios, Peraine, Phex, Angrosch/Ingerimm (in Bau).

Festum (inoffizielle Hauptstadt des Bornlands): geschätzt um 27.500 Ew., darunter etliche Nivesen, Norbarden und Goblins; großer Handels- und Kriegshafen; wichtige Handelsstadt; Sitz des Adelsmarschalls des Bornlands; *Magieraakademie* 'Halle des Quecksilbers'; bedeutende Werften; viele Exilmaraskaner;

WICHTIGE AVENTURISCHE STÄDTE

Goblinviertel. *Tempel:* Tempel aller Zwölfgötter, einige sogar mehrfach, Rur und Gror, Swafnir, Rastullah, Mokoscha.

Firunen (Freie Stadt im Bornland unter der Oberhoheit Festums): 1.220 Ew.; wichtiger Flußhafen am Born. *Tempel:* Hesinde, Peraine, Phex, Rondra, Firun, Efferd.

Gareth (Hauptstadt des Mittelreichs): über 150.000 Ew.; Sitz des Reichsbehüters Brin von Gareth und zahlreicher Ämter und Institutionen; Stadt des Lichts mit dem Boten des Lichts; *Magierakademie* 'Akademie der Magischen Rüstung'; *Kriegerakademie* 'Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert'. *Tempel:* alle Zwölfgötter (alle mehrfach), etliche Halbgötter.

Gashok (Freie Stadt, früher Svelltscher Städtebund): 950 Ew.; vom 'Lowanger Dualismus' dominiert. *Tempel:* Praios, Boron, Phex.

Gerasim (Freie Stadt): 900 Ew. (davon etwa 50% Waldelfen und 20% Halbelfen); sehr elfisch geprägt; *Magierakademie* 'Schule des Direkten Weges'. *Tempel:* Travia, Hesinde, Firun

Grangor (HR, Hzm. Grangor): 9.850 Ew.; reiche und mächtige Handelsstadt an der Phecadiemündung mit Handelsverbindungen bis ins Güldenland; wichtigster Kriegshafen des Horasreichs; Hauptstadt des Hzm. Grangor (aher nicht Sitz des Herzogs); auf mehr als 40 Inseln erbaut; *Magierakademie* 'Akademie der Erscheinungen'; strenges Waffengesetz. *Tempel:* Tsa, Efferd, Travia, Rahja, Phex, Boron, Peraine, dazu diverse Schreine.

Gratenfels (MR, Hzm. Nordmarken): 1.350 Ew.; Hauptstadt der Grafschaft Gratenfels an der Reichsstraße III; Grafensitz; überdimensionierte Stadtbefestigungen; heiße Quellen mit schwelligem Wasser. *Tempel:* Rondra, Praios, Peraine, Ingerimm, Boron.

Greifenfurt (MR, Hauptstadt der Mgtf. Greifenfurt): um 1.000 Ew. (bis 19 Hal: 3.950 Ew.); Garnisonsstadt; Beginn der Reichsstraße I; in den Jahren 19/20 Hal in den Händen der Orks; Pilgerort der Praiosgläubigen. *Tempel:* Praios, Rondra, Travia (noch nicht wieder aufgebaut: Peraine, Ingerimm, Rahja).

H'Rabaa (Brabak): 950 Ew. (davon ca. 10% Waldmenschen, 5% Achaz); Stadt mitten in Sumpf und Dschungel; einst religiöses Zentrum der Echsen; große echsische Tempelpyramide. *Tempel:* Hesinde/H'Szint, Tsa/Zsahh, Chr'ssir'ssr, Kha.

Harben (MR, Hauptstadt der Mgtf. Windhag): 1.450 Ew.; wichtigster Kriegshafen des Mittelreichs am Meer der Sieben Winde; Sitz des Markgrafen; terrassenförmig in den Berg hineingebaut. *Tempel:* Efferd, Praios, Rondra.

Havena (MR, Hauptstadt des Kgr. Albernia): um 22.000 Ew.; bedeutendste Hafenstadt des Mittelreichs an der Westküste am nördlichsten Mündungsarm des Großen Flusses; Sitz von König Cuanu ui Bennain; Prinzessin-Emer-

Brücke; Wachsfigurenkabinett; versunkene Unterstadt; Kriegerakademie 'Rondras Ehre'. *Tempel:* alle Zwölfgötter außer Firun.

Honigen (MR, Kgr. Albernia): 2.610 Ew.; Hauptstadt der Lgtf. Honigen; an der Reichsstraße III; große Markthalle und Viehmarkt; bekannt für Papier (Honinger Büten). *Tempel:* Hesinde, Praios, Tsa, Boron, Phex, Peraine, Travia.

Höt-Alem (Freie Stadt unter dem Schutz des Neuen Reichs): 1.450 Ew.; Sitz von Protektor Salpikon II.; wichtiger Hafen zwischen Perlenmeer und Meer der Sieben Winde an der Mündung des Tirob; südlichste Stadt des aventurischen Festlands. *Tempel:* Efferd, Boron, Praios, Rondra.

Ilsur (MR, Hzm. Tobrien): 1.490 Ew.; Baronssitz; liegt an der Dogulmündung; große Tuchweberei; peraineheilige Quellen. *Tempel:* Efferd, Peraine, Praios, Rahja.

Jergan (MR, Fsm. Maraskan): 6.300 Ew.; 'die Tränenreiche'; in einem engen Talkessel bei der Hiramündung; sehr eng gebaut; Garnisonsstadt; Hauptstadt und Residenz der Gft. Jergan; Ordenshaus der Tempeler von Jergan im 'Oktagon'. *Tempel:* Rur und Gror, Efferd, Rahja, Tsa.

Joborn: 850 Ew.; ständig zwischen den Königreichen Nostria und Andergast umstritten, deswegen etwas heruntergekommen. *Tempel:* gemeinsamer Wehrtempel von Peraine und Travia.

Kannemünde (Freie Stadt, eigentlich aber bornländischer Handelsposten): 1.850 Ew. (30% Novadis); an der Chanebmündung; reine Handelsniederlassung, vor allem für Salz aus Unau, viele Kontore namhafter Handelshäuser. *Tempel:* Phex, Efferd, Travia, Tsa.

Keft (Freie Stadt): 1.200 Ew. (zuzüglich etwa 500 bis 700 Pilger); Oase in der Khom; Schauplatz von Rastullahs Erscheinen, daher wichtigstes Heiligtum der Novadis, Sitz des Obersten Mawdli zu Keft. *Tempel:* Rastullah.

Kendrar (Thorwal, ehemals Nostria): 1.000 Ew.; nordaventurische Hafenstadt; Sitz des Hetmann Eldgrimm Oriksson, der es vor einigen Jahren 'befreite'. *Tempel:* Swafnir, Travia, Phex, Rahja.

Khunchom (seit 995 BF. unabhängig, ehemals Aranen): 12.500 Ew. (ca. 60% Tulamiden, 10% Maraskaner); Stadt an der Mhanadimündung; unterschiedlichste Baustile auf engstem Raum; Sitz von Fürst Selo von Khunchom; See- und Flußhafen; *Magierakademie* 'Drachenei-Akademie'; Ordenshäuser der Therbuniten und des Korglaubens; Maraskan-Kontor; Schauplatz eines großen Gauklerfestes. *Tempel:* Tsa, Rahja (mit Avesschrein), Efferd (mit Swafniraltar), Rondra und Ingerimm (in einem Gebäude, mit Korschrein), Praios, Travia, Boron, Hesinde, Phex, Peraine, Rastullah, Rur und Gror.

Kuslik (HR, Ehm. Horasia): 21.800 Ew.; bevölkerungsreichste Stadt des Horasreichs; vormal-

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): 800 Ew. (70% Waldelfen, 20% Auelfen, 10% Halbelfen); Handelsstadt für elfische Waren an wichtiger Wegkreuzung am Kvill; sehr elfisch geprägt. *Tempel:* Peraine.

Kyndoch (MR, Kgr. Albernia): 1.200 Ew.; Handelsplatz; Hafen am und Fähre über den Großen Fluß. *Tempel:* Travia, Phex.

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

Llanka (Aranien): 3.320 Ew.; Handels- und Kriegshafen am Maraskansund; Sitz einer Harani; Sitz der Meisterin der Brandung für das Perlenmeer. *Tempel:* Efferd, Hesinde, Swafnir, Rahja, Travia.

Lowangen (Freie Stadt, vor den Orkkriegen Svelltscher Städtebund): 9.500 Ew.; wichtiges Handelszentrum des Nordens am Svellt; während der Orkkriege lange belagert, aber wegen guter Befestigung und der Lage auf einer Flußinsel nicht eingenommen; *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 (MR, Hzm. Tobrien): 3.000 Ew.; Hauptstadt der Grafschaft Mendena, seit dem Ogerzug und der Zerstörung Ysilias auch Sitz des tobrischen Herzogshauses; großer Hafen; Gründungshaus des Ordens der Badilakaner. *Tempel:* Praios, Travia, Efferd, Rondra, Rahja, Tsa.

Mengbilla (Freie Stadt): 5.200 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; öffentliche Hesinde-Schule; Kurtisanenschule. *Tempel:* Boron (Alanfäner Ritus), Efferd, Rahja, Hesinde (der Praioskult ist verboten).

Methumis (HR, Hzm. Methumis): 3.400 Ew.; Hauptstadt des Herzogtums Methumis an der Onjetmündung; großer Seehafen; wichtige Handelsstadt; Bunte Mauern von Methumis (Panoramagemälde auf der Stadtmauer); *Magierakademie* 'Akademie des Magischen Wissens'; große Universität; Kartographisches

WICHTIGE AVENTURISCHE STÄDTE

Institut; Volksschule. *Tempel*: Hesinde, Efferd, Tsa, Rahja, Phex, Praios.

Mherwed (Hauptstadt des Kalifats): 5.500 Ew. (70% Novadis, 20% Tulamiden); Sitz des Kalifen Malkillah III. (gewaltige Palastanlage); bedeutendste Stadt der Novadis; Hafenstadt am Mhanadi mit Bastrabun-Brücke über den Fluß; größte Karawanserei östlich der Khom; *Magieraakademie* 'Zauberschule des Kalifen'; bekannt für Zucht von Reit- und Nutztieren; im Krieg von Al'Anfanern eingenommen und geplündert. *Tempel*: Rastullah.

Mirham (Al'Anfa): 1.150 Ew.; Festungsstadt am Fuß des Regengebirges; 'Stadt der weißen Paläste' (eigentlich eine reine Palastanlage); Sitz des König Damian von Shoy'Rina; viele Sklavenjäger; *Magieraakademie* 'Schule der variablen Form'. *Tempel*: **Boron** (Alanfaner Ritus).

Neersand (Bornland): um 1.800 Ew.; östlichste Hafenstadt Aventuriens an der Mündung der Walsach; *Magieraakademie* 'Schule der Beherrschung'; *Kriegerakademie*; Halle der Therbuniten. *Tempel*: Efferd, Peraine, Rondra.

Neetha (HR, Erzshm. Chababien): 5.500 Ew.; Garnisonsstadt und Hafen an der Chababmündung; bis 1012 BF. Hauptstadt der Markgrafschaft Neetha und Sitz von Markgraf Phrenos; seitdem Sitz des Erzherzogs Timor Firdayon von Neetha; südlichste Festlandsstadt des Kgr. Yaquiria; Niederlassung des Magierordens 'Graue Stäbe von Perricum'; Rondra-Heiligtum an der Thalionmel-Furt; Kriegshafen mit Südflotille 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 2.700 Ew. (10% Elfen); nordwestlichste Stadt des Bornlands; wichtige Handelsstadt (Pelze); *Magieraakademie* 'Halle des Lebens'. *Tempel*: Firun, Hesinde, Peraine, Rondra.

Nostria (Hauptstadt des Kgr. Nostria): 5.800 Ew.; liegt an der Tommelmündung; Sitz des König Kasimir IV. von Nostria; *Magieraakademie* '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): 800 Ew. (40% Elfen); früher kleine Handelsniederlassung für Jäger, Hirten und Elfen am Obblom; jetzt vom Goldrausch überrannt. *Tempel*: Firun, Travia.

Olport (Thorwal): 2.480 Ew. (ca. 40% Nivesen und Norbarden, 5% Elfen); Hafenstadt im hohen Norden an der Mündung des Nader; Sitz von Hermann Raskir dem Roten; *Magier-*

akademie 'Halle des Windes'; Efferdheiligtum 'Efferdpfeiler' vor der Hafeneinfahrt. *Tempel*: Efferd, Swafnir, Travia, Ifirn.

Ouwenmas (Bornland): 1.680 Ew.; Haus der Marbiden; Sitz des Fürsten von Ouvenmas. *Tempel*: **Peraine**, Phex, Rondra, Travia, Tsa.

Paavi (Freie Stadt): um 1.600 Ew. (davon ca. 25% Nivesen und Norbarden); Stadt an der Mündung der Letta in die Brecheisbucht; vielleicht nördlichster, sicherlich nordöstlichster Hafen Aventuriens, daher nur im Sommer per Schiff zu erreichen. *Tempel*: Efferd, Firun.

Perricum (Mittelreich, Fsm. Darpatien): 10.200 Ew.; große Garnison und Kriegshafen; wichtigster Perlenmeerhafen des Mittelreichs an der Mündung des Darpat; Hauptstadt der Gft. Perricum; Löwenburg (Hauptsitz des Rondra-Kultes); Ordensburg der Ardariten; *Magieraakademie* 'Schule der Austreibung'; Kloster der Grauen Stäbe; Haus der Noioniten. *Tempel*: **Rondra**, **Efferd**, Praios, Boron, Hesinde, Phex, Ingerimm, Rahja.

Phexcaer (Freie Stadt): um 1.100 Ew.; Stadt im Orkland; Refugium der Diebe; *Tempel*: **Phex**, Peraine.

Port Corrad (Al'Anfa, vor dem Krieg Freie Stadt): 800 Ew.; Handelsstadt an der Mündung des Osdask in den Selemgrund; großer Handelshafen; im Krieg von Al'Anfa besetzt, alle Novadis getötet. *Tempel*: Phex, Efferd, Travia, Boron.

Port Stoerrebrandt (Freie Stadt, bornländischer Handelsposten): 640 Ew.; einzige Stadt auf Itoken; eigentlich reine Handelsniederlassung des Hauses Stoerrebrandt. *Tempel*: Phex, Efferd, Kor.

Praiosdank (MR, Fsm. Maraskan): 700 Ew.; Hauptstadt der Gft. Jilaskan; fast ausschließlich bewohnt von Nachkommen der verbannten Priesterkaiser, sehr praiosdominiert. *Tempel*: **Praios**.

Prem (Thorwal): 2.500 Ew.; zweitgrößte thorswalsche Siedlung; *Kriegerakademie* 'Freie Kämpferschule von der Trutzburg zu Prem'; Heimat des Premier Feuers. *Tempel*: **Rondra**, Swafnir, Travia.

Punin (MR, Hauptstadt des Fsm. Almada): 17.900 Ew. (davon etwa 10% Novadis und Tulamiden, je etwa 1% Elfen und Zwerge); Garnisonsstadt; wichtige Handelsstadt am Yaquir, der Reichsstraße II und anderen wichtigen Handelswegen; Hauptsitz des Boron-Kultes (Puniner Zweig) unter dem Raben Bahram Nazir; Haupttempel der Tsa; berühmtes Theater 'Yaquirbühne'; Gladiatorenschule; *Magieraakademie* '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 (MR, Fsm. Almada): 1.650 Ew.; Grafensitz und Residenz; zweitgrößte Stadt Almadass;

liegt and der Reichsstraße II; Ende des schiffbaren Yaquir. *Tempel*: Phex, Praios, Peraine, Ingerimm, Rahja.

Rashdul (Freie Stadt): 7.450 Ew.; Stadt des Handels und der Magie; sehr alte tulamidische Stadt; Sitz der Shanja von Rashdul; buntes Völkergemisch; *Magieraakademie* 'Pentagrammakademie'. *Tempel*: Phex, zwei Tempel des Boron (beide Kulte), Hesinde, Rahja, Bethaus des Rastullah.

Rethis (HR, See-Kgr. beider Hylailos): 1.830 Ew.; Hafenstadt; Handelszentrum und ehemalige Hauptstadt der Zyklopeninseln auf der Insel Hylailos; lange Zeit Sitz des Seekönigs; Kriegerschule 'Mutter Rondra'; Blei- und Silberminen; Leuchtturm. *Tempel*: Efferd, Praios, Tsa, Horas.

Riva (Freie Stadt, ehemals Svelltscher Städtebund): 3.200 Ew.; Händlerstadt an der Mündung des Kvill in den Golf von Riva; einzige zivilisierte Stadt in großem Umkreis; *Magieraakademie* 'Stoerrebrandt-Kolleg'. *Tempel*: **Firun**, **Efferd**, Phex, Tsa, Travia, Rahja, nivesische Kultstätte Nivilaukaja.

Rodebrannt (Bornland, Hauptstadt der Gft. Ilmenstein): 1.280 Ew.; Handelsstadt an der Straße von Firunen nach Norburg. *Tempel*: Praios, Rondra, Hesinde, Peraine, Travia, Rahja, Phex, Tsa.

Rommilys (MR, Hauptstadt des Fsm. Darpatien): 8.000 Ew.; Haupttempel der Travia; Sitz des Magierordens der Mephiliten; Bleikammern der KGIA; *Magieraakademie* 'Informations-Institut'. *Tempel*: alle Zwölfgötter, besonders **Travia**.

Salza und Salzerhaven (Nostria): 1.680 bzw. 940 Ew.; Handelsstadt an der Mündung des Ingval ins Meer der Sieben Winde; Salza ist Hauptstadt der Gft. Salza; große Speicher und Werften in Salzerhaven; Verarbeitung der Steineichen; im Jahr 17 Hal von Thorwalern annektiert, nach der 'Schreckensnacht von Salza' jedoch wieder freigegeben. *Tempel*: Efferd (in Salzerhaven), Ingerimm, Travia, Hesinde.

Selem (nominell dem Kalifat zugehörig, während der Khomkriege in alanfanischer Hand): 1.800 Ew. (davon ca. 120 Novadis und 300 Echsenmenschen; heruntergekommene Stadt an der sumpfigen Mündung des Szinto; viele Wahnsinnige und Rauschkrautabhängige; Gründungshaus der Noioniten. *Tempel*: Boron (Alanfaner Ritus), Efferd, Peraine/Tsa, Satuarua/Satinav, diverse Echsen-götter, Bethaus des Rastullah, Weihehäuser diverser Kulte.

Silas (HR, Hzm. Methumis, Hauptstadt der Gft. Sikram): 2.900 Ew. (5% Zwerge); bekannt wegen seiner Goldschmiede; Tsa-Tempel mit zahllosen Eidechsen ist Pilgerstätte. *Tempel*: **Hesinde** (mit Xeledon-Schrein), **Tsa**, Ingerimm, Peraine, Efferd.

WICHTIGE AVENTURISCHE STÄDTE

Sinoda (MR, Fsm. Maraskan): 1.100 Ew.; südlichster Hafen Maraskans; 'die Perlengleiche'; Alabastersteinbrüche; Pfeifenkrautbau; Abudijian-Theater; viele kaiserliche Gardisten. *Tempel:* **Rur und Gror**, Efferd.

Sylla (Freie Stadt): 1.770 Ew.; Hafenstadt an der Straße von Altoum; 'Stadt der Freibeuter'; Sitz der Harani von Sylla und Charypsos; viele verfallene Gebäude aus besseren Zeiten; berühmter Leuchtturm. *Tempel:* Efferd, Phex, Rahja, Tsa.

Teremon (HR, See-Kgr. beider Hylailos): 1.500 Ew.; Hafen- und Handelsstadt in sicherer Bucht; zweitgrößte Stadt der Zyklopeninseln; Sitz des Herzogs von Pailos, Phenos und Putras; Hauptumschlagplatz für den Handel mit Zyklopen; Werften; große Bibliothek mit Schwerpunkt Seefahrt und Gildenland. *Tempel:* **Rahja** (mit Aves-Schrein), Efferd, Hesinde.

Thalusa (Freie Stadt): 3.700 Ew.; Stadt an der Mündung des Thalusi; umgeben von Reisfeldern; Sitz von Fürst Ras Kasan; *Kriegerakademie* 'Ehre und Stahl'. *Tempel:* Rastullah, Praios, Efferd.

Thorwal (Hauptstadt der Region Thorwal): 7.120 Ew. (ca. ein Drittel Norbarden, Nivesen, Zwerge und Orks); Stadt der Freien; liegt an der Bodirmündung; Sitz des Hetmanns der Hetleute; Zwingfeste Ugdalfskronir mit *Kriegerakademie*, *Magierakademie* 'Schule der Hellsicht'; Hjalldingard-Turm mit Leuchtfeuer; Werften; Kapitäns- und Lotsenschule. *Tempel:* Travia, Efferd, Swafnir, Phex, Peraine, Tsa, Praios (steht zumeist leer).

Tiefhusen (Freie Stadt, früher Svelltscher Städtebund, heute den Orks tributpflichtig): 1.500 Ew.; 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, Rondra, Travia, Rahja.

Tjolmar (Freie Stadt, früher Svelltscher Städtebund): 1.210 Ew.; einsame Stadt am Svellt; Anlaufpunkt für Jäger und Fallensteller; zum großen Teil Pfahlbauten; Handelsverbindungen zu den Orks; wurde in den Orkkriegen verschont. *Tempel:* Firun, Ingerimm (alter und zwergerischer Kult), Ifirn, Rahja.

Trallop (MR, Hauptstadt des Hzm. Weiden): 3.450 Ew.; Garnisonsstadt an der Mündung des Pandlaril in den Neunaugensee; Herzogsresidenz; nördlichste Stadt des Mittelreichs; Fluchtburg des Donnerordens; Sitz des Handelsherren Trallop Gorge. *Tempel:* Phex, Praios, Rondra, Travia, Peraine, Firun, Boron, Rahja.

Tuzak (MR, Hauptstadt des Fsm. Maraskan): 6.000 Ew.; Garnisonsstadt; Hafenstadt an der Mündung des Roab; Sitz des Kaiserlichen Statthalters Fürst Herdin; *Magierakademie* 'Schule des Wandelbaren'; Startpunkt der Heiligen Diskusstafette, bekannt für Maraskanstahl sowie Hölzer und Gewürze aus dem Dschungel. *Tempel:* **Rur und Gror**, Ingerimm, Efferd, Praios, Rondra.

Uhdenberg (Freie Stadt): 1.750 Ew.; abgelegene Bergwerksstadt am Rathil in den Vorbergen der Roten Sichel; gilt als höchstgelegene Menschenstadt; buntes Völkergemisch aus Nivesen, Norbarden, Süd- und Mittelaventuriern, Elfen, Zwergen, Orks und Goblins; Therbünitenspital. *Tempel:* **Ingerimm**, Peraine, Firun.

Unau (Kalifat): 7.800 Ew.; reine Novadi-Stadt am Fuß der Unau-Berge nahe des Chichanebi-Salzsees; Sitz des Sultans von Unau; Kreuzungspunkt wichtiger Handelswege; in den Khomkriegen von Alanfanern überrannt und geplündert. *Tempel:* **Rastullah** (drei Bethäuser).

Vallusa (Freie Stadt): 2.710 Ew.; Hafenstadt auf einer Insel in der Misamündung; genau zwischen Tobrien und Bornland gelegen, aber von beiden unabhängig; große Wehrmauer zum Meer hin mit Ingerimm-Tempel mit Feuerturm (höchstes Gebäude der Stadt); Ordensburg der Ardariten auf tobrischer Seite. *Tempel:* **Ingerimm**, Rahja, Peraine, Praios-Schrein im Gerichtshaus, Rondra-Schrein bei den Ardariten.

Vinsalt (Hauptstadt des Horasreichs): 19.800 Ew.; Sitz der Kaiserin Amene-Horas; kulturelles Zentrum des Horasiats; *Magierakademie* 'Anatomische Akademie'; *Kriegerakademie* 'Akademie der Kriegs- und Lebenskunst'; Gründungshaus des Magierordens 'Pentagramm von Vinsalt'; Niederlassungen aller großen Handelshäuser; Oper. *Tempel:* alle Zwölfgötter, Phex und Travia zweimal, Horas, Nandus, Schreine vieler Halbgötter und Heiligen.

Warunk (MR, Hauptstadt der Mgt. Warunk): 4.400 Ew.; friedliche Handelsstadt am Radrom; Rinderzucht; Bibliothek; Philosophenschule; bekannt für Sauberkeit, Fleiß seiner Einwohner und den Sembelquast. *Tempel:* Praios, Rondra, Peraine.

Waskir (Thorwal): 2.180 Ew.; sehr abgelegene Stadt; bekannt für Bier- und Schnapsherstellung. *Tempel:* Travia, Rondra, Firun/Ifirn.

Wehrheim (MR, Fsm. Darpatien): 11.500 Ew.; Garnisonsstadt ('Heerlager der Nation') am Dergel; Hauptstadt der Gft. Wehrheim, Sitz des Reichsmarschalls; Kreuzung der Reichstraßen I und II; vor der Stadt ehemaliger Sitz von Graf Answin von Rabenmund; in der Nähe Haupthaus des Bannstrahlerordens. *Tempel:* **Praios, Rondra**, Ingerimm, Rahja, Tsa.

Winhall (MR, Hauptstadt der Mgt. Winhall): 1.320 Ew.; Garnisonsstadt am Tömmel und damit an der Grenze zu Nostris; Sitz des Grafen Raidri Conchobair; *Kriegerakademie* 'Rondras Schwertkunst'. *Tempel:* **Praios, Boron**, Firun, Peraine.

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

Ysilia (MR, frühere Hauptstadt des Hzm. Tobrien, heute Hauptstadt der Lgt. Ysilia): 2.000 Ew.; bis 10 Hal Sitz des Herzogs, dann von Ogern zerstört; *Magierakademie* 'Bannakademie'; *Kriegerakademie*; Ordenshaus der Rohalswächter. *Tempel:* Tsa, Peraine, Praios, Travia.

Zorgan (Hauptstadt von Aranien): 14.000 Ew.; Handels- und Kriegshafen an der Mündung des Barun-Ulah; drittgrößter Hafen am Perlenmeer; Sitz der Fürstin Sybia; *Magierakademie* 'Schule des Seienden Scheins'; Burg des Donnerordens; Rahja-Hain; Schreiberschule; Haupthaus der Blauen Pfeile. *Tempel:* alle Zwölfgötter, besonders **Peraine**.

Zwerch (MR, Fsm. Darpatien): 840 Ew. (50% Zwerge); am Ochsenwasser gelegen; bekannt für Silber und Kunstschmiedearbeiten. *Tempel:* **Ingerimm**, Praios, Peraine, Tsa.

SPRACHEN, WÄHRUNGEN, MASSE

SPRACHEN

Sprache	TaP
Garethi	4
Isdira (Elfisch)	5
Rogolan (Zwergisch)	3
Tulamidisch	4
Thorwalsch	4
Nivesisch	3
Mohisch	2
Orkisch/Ogrisch	1
Goblinisch	1
Trollisch	3
Echsisch	6
Alaani (Norbardisch)	6
Zelemetrya (Selemisch)	6
Drachisch	5
Koboldisch	4
Zhayad	4
Atak (ab FF 12)	3
Füchsisch	1

ALTE SPRACHEN

Sprache	TaP
Bosparano	5 (2)
Alt-Güldenländisch	4
Alt- oder Hochelfisch	7 (3)
Angram (Alt-Zwergisch)	4 (1)
Ur-Tulamidya	5 (3)

MASSEINHEITEN

1 Finger = 2 Zentimeter
1 Spann = 20 Zentimeter
1 Schritt = 1 Meter
1 Lot (nur Tiefenmessung) = 10 Meter
1 Meile = 1 Kilometer
1 Tagesreise (nives.) = ca. 12 Kilometer
1 Baryd (nur bei den Novadis) = ca. 15 km
1 Rechtspann = 400 Quadratzentimeter
1 Rechtschritt = 1 Quadratmeter
1 Platz = 625 Quadratmeter
1 Acker = 1 Hektar
1 Rechtmeile = 1 Quadratkilometer
1 Morgen (nur in Gorien) = ca. 3 qkm
1 Land = 4 Quadratkilometer
1 Flux (Hohlfinger) = 8 Kubikzentimeter
1 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 in ST	Gewicht in Skrupel	Material
Al'Anfa	Dublone	20	50	Gold
Al'Anfa	Oreal/Schilling	1	5	Kupfer-Gold-Legierung
Al'Anfa	Kleiner Oreal	0,5	3	Kupfer-Gold-Legierung
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	Muwlal	0,05	2,5	Kupfer
Liebliches Feld	Kusliker Rad	200	500	Gold
Mittelreich/LF	Dukaten	10	25	Gold
Mittelreich/LF	Taler	1	5	Silber
Mittelreich/LF	Heller	0,1	5	Bronze
Mittelreich/LF	Kreuzer	0,01	5	Eisen
Paavi	Gulden	5	12,5	Gold
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

IMMERWÄHRENDER KALENDER

(Zur Ermittlung der Wochentage aus einem vorgegebenden Datum.)

Bilde die Summe aus:

Tagesdatum + Monatsmodifikator + Jahreszahl (nach Hal)

Dem Ergebnis ist in der Tabelle unten der entsprechende Wochentag zugeordnet.

Monatsmodifikatoren:

Praios, Tsa: +0

Rondra, Phex: +2

Efferd, Peraine: +4

Travia, Ingerimm: +6

Boron, Rahja: +1

Hesinde, Namenlose Tage: +3

Firun: +5

Ergebnis:

6, 13, 20, 27, 34, 41, 48, 55, 62, 69 ...: **Windstag**

7, 14, 21, 28, 35, 42, 49, 56, 63, 70 ...: **Erdstag**

8, 15, 22, 29, 36, 43, 50, 57, 64, 71 ...: **Markttag**

2, 9, 16, 23, 30, 37, 44, 51, 58, 65 ...: **Praoistag**

3, 10, 17, 24, 31, 38, 45, 52, 59, 66 ...: **Rondratag**

4, 11, 18, 25, 32, 39, 46, 53, 60, 67 ...: **Feuertag**

5, 12, 19, 26, 33, 40, 47, 54, 61, 68 ...: **Wassertag**

Beispiele: Der 22. Ingerimm 22 Hal ergibt die Summe $22+6+22=50$, es handelt sich demnach um einen Markttag. Der 4. Namenlose Tag 7 Hal bekommt $4+3+7=14$, ist also ein Erdstag.

Bei einer Jahreszahl **vor Hal** muß die Jahreszahl wahlweise von 8, 15, 22, 29, 36, 43, 50, 57, 64, 71 (...) abgezogen werden. (Bsp.: 10 v.H. wird wie 5 Hal (=15-10) behandelt.)

Beispiel: Der 18. Rondra 45 v.H. ergibt $18+2+(50-45)=25$, also ein Feuertag.

GÖTTER UND ALVERANIARE

DIE ZWÖLFGÖTTER

GOTT	HERRSCHAFTSBEREICH	TIER	FARBEN	HAUPTTEMPEL	HEILIGE ORTE
Praios	Sonne, Gesetz, Herrschaft, Ordnung	Greif	Rot-Gold	Gareth (Stadt d. Lichts)	Beilunk (Kuppeltempel), Greifénfurt, Praoisdank, Balträa (Orakel)
Rondra	Krieg, Donner, Blitz, Sturm, Ehre, Tapferkeit, Zweikampf	Löwin	Rot-Weiß	Perricum	Baburin, Arivor, Thalionmel-Furt, Donnerbach
Efferd	Wasser, Luft, Meer, Wind, Regen, Wolken, Gezeiten, Seefahrt, Fischfang	Delphin	Blau-Grün	Bethana	Olport (Efferdpfeiler), Grangor
Travia	Gastfreundschaft, Treue, Reisende, Sitte und Moral, Heimat, Kochkunst	Gans	Orange	Rommilys	Travingen
Boron	Tod, Schlaf, Träume, Vergessen	Rabe	Schwarz	Punin / Al'Anfa	Rabenfelsen (Al'Anfa), Gelbe Sichel (Rabenpaß)
Hesinde	Wissenschaft, Magie, Alchimie, Astrologie, Künste, Sprache, Schrift	Schlange	Gelb-Grün	Kuslik	Goldfelsen, Elburum, Orakel von Altaia
Firun	Winter, Eis, Schnee, Überleben, Jagd	Eisbär	Weiß-Eisblau	Bjaldorn	Schwarze Sichel (Der Hängende Gletscher)
Tsa	Neubeginn, Wiedergeburt, Erneuerung, Frieden, Freiheit, Blumen	Eidechse	Regenbogen	—	Silas (Eidechsegarten), Khunchom (Heilende Quellen)
Phex	Handel, Diebe, Nacht, Nebel, List, Glück, Tüchtigkeit, Humor	Fuchs	Grau	—	Orkenhort
Peraine	Heilkunde, Ackerbau, Pflanzen, Erde, Brot, Obst, Fruchtbarkeit	Storch	Grün	Zorgan	Anchopal, Ilсур
Ingerimm	Feuer, Erz, Schmiedekunst, Handwerk, Metall, Erdbeben, Volksgott der Zwerge	(Hammer & Amboß)	Rot-Schwarz	Xorlosch / Angbar	Schlund, Abilacht, Vallusa, Notmark
Rahja	Liebe, Lust, Rausch, Wein, Ekstase, Harmonie, Schönheit, Freude	Stute	Rot/Rosa	Belhanka	Tiefhusen

HALBGÖTTER UND ALVERANIARE

WESEN	BEINAMEN, AUFGABENGEBIETE	TIER	WICHTIGE TEMPEL	ZUGEHÖRIGKEIT
Aves	Hüter des Horizontes, Schirmherr der Abenteurer, Glücksritter und Entdecker	Paradiesvogel	Gareth, Fasar, Khunchom, Teremon	Sohn von Rahja und Phex
Bishdaniel	Sendbote der Träume			Alveranier Borons
Famerlor	Hoher Drache, Kampfmagie			Rondras Gefährte
Golgari	Bote Borons, trägt die Seelen über das Nirgendmeer			Alveranier Borons
Horas	Reichsgott des Alten Reiches	Adler	Vinsalt, Neetha, Oberfels, Horasia	Sohn Ucuris
Ifirn	die Mittlerin	Schwan	Olport, Festum, Eestiva	Tochter von Firun und Meriban
Kor	Söldner, Scharfrichter, Landsknechte	Schwarzer Panther	Fasar	Sohn von Rondra und Famerlor
Levthan	der brünstige Widder/Mannwidder		Fasar	Sohn von Rahja und Khabla
Liaiella				Alveranierin Borons und Efferds
Mada				Tochter Hesindes
Marbo	Geleiterin der Seelen nach Alveran, Traumwächterin, Meisterin Bishdaniels		Arivor, Fasar	Tochter von Boron und Etilia
Mokoscha	Göttin der Hirten, Herden und Bienen, Schirmherrin der Reisenden, Händler und Boten, Volksgöttin der Norbarden	Biene	Festum	Tochter der Peraine oder von Hesinde und Ingerimm
Mythrael	der Walkür, Erz-Alveranier, Marschall der alverianischen Heerscharen, Weggefährte der toten Helden			Gefolgsmann der Rondra
Naclador	Hoher Drache, Schützer der Wahrheit			Gefährte der Hesinde
Nandus	Volksbildung, Stifter der Schrift und der Orakel	Einhorn	Vinsalt (Bruderschaft des Nandus)	Sohn von Hesinde und Phex
Satuaria	Stammutter der Hexen	Kröte	Selem	Tochter Sumus
Simia	der Erneuerer, Töpferhandwerk		Gareth	Sohn von Tsa und Ingerimm
Swafnir	der Gottwal, Volksgott der Thorwaler	Pottwal		Sohn von Rondra und Efferd
Ucuri	Praios' Bote des Sieges, Himmlischer Herold, Späher und Bote der Götter	Falke	Gareth, Neu-Gareth	Sohn und Geschöpf von Praios
Uthar	Wächter der Hallen Borons			Alveranier Borons
Xeledon	der Spötter, verstoßener Alveranier			Sohn von Hesinde und Ingalf von Silas

PREISLISTE

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. Generell sind *Richtpreise* angegeben, die sich auf die Gegend beziehen, wo es den jeweiligen Artikel üblicherweise gibt. (So wird der Preis für alle Luxusgüter in kleineren Dörfern, die nicht an einer belebten Durchgangsstraße liegen, deutlich über dem angegebenen liegen, 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. Festpreise sind in Aventurien eine Ausnahme, in der Regel kann um jeden Gegenstand *gefeilscht* werden. Preise mit einem „+“ sind als Mindestpreise zu verstehen.

WAFFEN- UND RÜSTUNGSZUBEHÖR

Gegenstand	Gewicht	Preis
Schwertgürtel	40	15 S
dito, verstärkt	80	40 S
Schultergurt	20	10 S
Schwertscheide	60	15 S+
Dolchscheide	10	8 S+
Köcher für 20 Pfeile aus Holz	60	6 S
dito aus Leder	30	15 S
dito als lederner Hüftköcher	35	18 S
Stofftasche für 10 Bolzen	20	2 S
Holzköcher für 10 Bolzen	45	15 S
Waffenpflegeutensilien	25	8 S
Unterkleidung (f. Metallrüstungen)	100	15 S

KOCH- UND ESSGESCHIRR

Gegenstand	Gewicht	Preis
Holzbecher	2	3 H
Tonbecher	5	5 H
Zinnbecher	5	2 S
Trinkglas	4	6 S+
Kristallpokal	4	4 D+
Silberpokal	10	1 D+
Goldpokal	20	25 D+
Trinkhorn	20	1 D
Tonkrug	30	2 S
Glaskaraffe	20	2 D+
Holzteller	4	4 H
Irdener Teller	6	5 H
Zinnteller	8	3 S
Porzellanteller	7	15 S+
Silberteller	10	12 S+
Eisenpfanne (1 Spann Ø)	40	4 S
dito (1,5 Spann Ø)	80	8 S
Stieltopf (6 Maß)	80	8 S
Eisentopf (12 Maß)	120	1 D
Blechtopf, emailliert (6 Maß)	60	12 S
Kessel, emailliert (6 Maß)	70	15 S
Kupferkessel (25 Maß)	160	2 D
Holzlöffel	3	1 H
Eßbesteck aus Zinn	10	5 S
dito aus Silber	15	2 D+
dito aus Gold	20	25 D+
Emaillier-Kochgeschirr, Sortiment	200	12 D
Sieb	15	5 S
Bratspieß	20	2 S
Schöpfkelle aus Zinn	10	3 S
Samowar	80	15 D+
Wasserschlauch (5 Schank)	5	1 S
Feldflasche (5 Schank)	12	3 S
Brotbeutel	8	5 H

WERKZEUG

Gegenstand	Gewicht	Preis
Messer	10	5 S
Hammer	20	6 S

Vorschlaghammer	250	9 S
50 Nägel, sortiert	30	10 S
Fuchsschwanz	30	15 S
Bügelsäge	60	20 S
Zange	20	12 S
Schmiedezange	90	14 S
Brecheisen	90	10 S
Schüreisen	40	8 S
Spaten	80	15 S
Schaufel	80	10 S
Spitzhacke	200	20 S
Eispickel	120	15 S
Beil	40	15 S
Holzfälleraxt	100	20 S
Meißel, 5 Stück sortiert	40	12 S
Keile	80	4 S
Feile für Holz	15	8 S
Feile für Metall	15	25 S
Hobel	50	12 S
Schere	15	30 S
Ahle	1	10 S
Nadel und Garn, Sortiment	2	8 S
Kleiner Webrahmen	200	2 D
Spinnrad	400	5 D
Mistgabel	60	5 S
Reisigbesen	50	4 H
Besen	40	1 S
Staubwedel	20	1 S
Dietriche, Sortiment	15	12 D+
Kletterhaken, 10 Stück	50	5 S
Wurthaken mit 10 Schritt Seil	30	10 S
Angelhaken mit Schnur	1	2 H
Leim	40	8 S
Flaschenzug für 1 Quader	240	120 D+
Senkblei	8	1 S

BELEUCHTUNG

Gegenstand	Gewicht	Preis
Kerze (1 Spann Länge)	2	1 H
Kerze (2 Spann Länge)	4	2 H
Dufikerze (1 Spann Länge)	2	3 H
Pechfackel	20	5 H
Öllampe	15	3 S
Kerzenlaterne	20	5 S
Sturmlaterne, Öl	30	12 S
Lampenöl	10	5 H
Duftöl	10	1 S
Feuerstein und Stahl	5	6 H
Zunderdose, gefüllt	8	2 S+
dito, wasserdicht	10	7 S
Phosphorpilz	10	1 D+
Brennglas	4	5 D+

BEHÄLTER

Gegenstand	Gewicht	Preis
Tuchbeutel (5 Stein)	15	4 H
Lederranzen (8 Stein)	30	2 S

Lederrucksack (15 Stein)	40	4 S
Gürteltaschen	5	5 H
dito, verstärkt	15	4 S
Geldbeutelchen	1	1 H
Pergamenthülle	2	2 H
Sack (10 Stein)	15	8 H
Sack (50 Stein)	40	25 H
Korb (20 Stein)	80	4 S
Kiepe (20 Stein)	120	7 S
Transportkiste	80	2 S
Truhe für ein Packpferd	100	5 S
Packsattel	200	3 D
Holzeimer	60	3 S
Ledereimer	40	2 S
Glasphiole (3 Flux)	4	5 S+
Glasflasche (1 Schank)	10	12 S+
Irdene Flasche (1 Schank)	20	2 S
Bronze flasche (1 Schank)	50	8 S+
Wasserschlauch (5 Schank)	5	1 S
Feldflasche (5 Schank)	12	3 S
Wasserfaß (20 Maß)	120	18 S

SEILE, NETZE, KETTEN

Gegenstand	Gewicht	Preis
Schnur, pro Schritt	0,5	5 K
Hanfseil, pro Schritt	4,5	4 H
dito, verstärkt	5,5	7 H
Kletterseil, pro Schritt	3,5	1 S
Seidenseil, pro Schritt	2,5	12 S
Fesselseil, pro Schritt	10	1 S
Lederseil, pro Schritt	12	3 S
Tau, pro Schritt	20	5 S
Lederlasso	70	10 S
Kleines Fischernetz	35	1 D
Großes Fischernetz	80	8 D
Wurfnetz	60	2 D
Strickleiter, pro Schritt	14	24 H
Dünne Kette, pro Schritt	20	4 S
Schwere Kette, pro Schritt	80	1 D

SONSTIGER REISEBEDARF

Gegenstand	Gewicht	Preis
Zweipersonenzelt	600	2 D+
Vierpersonenzelt	900	3 D+
Zeltboden	80	8 S
Zeltstangen (2 Stück)	80	3 S
Wolldecke	60	2 S
Schlafsack	80	1 D
Wanderstab	50	5 H
Wimpel	8	4 S
Banner	60	15 S+
Schneeschuhe	60	12 S
Skier	60	18 S
Hängematte	80	13 S

SCHREIBWAREN, FEINMECHANIK, OPTIK			SILBERSCHMUCK			KLEIDUNG			
Gegenstand	Gewicht	Preis	(Goldschmuck ist etwas schwerer und kostet etwa das dreifache, Messing- oder Bronzeschmuck ist ebenfalls etwas schwerer, kostet jedoch nur ein Drittel des angegebenen Wertes. Alle Preise sind als <i>Untergrenze</i> zu verstehen.)			(Der erste Preis bezieht sich auf Kleidungsstücke, die bei einem Krämer gebraucht erworben werden können oder in Einheitsgrößen hergestellt werden. Der zweite Preis gilt für Maßanfertigungen und ist stets ein <i>Mindestpreis</i> .)			
10 Gänsekiele, Griffel	1	4 S	Gegenstand	Gewicht	Preis	Gegenstand	Gewicht	alt	neu
Federmesser	5	4 S	Ring	0,5	3 S	Strümpfe aus Wolle	4	3 H	3 S
Pinsel (3 Stück sortiert)	6	8 S	Ohrring	0,2	3 S	– aus Seide	2	12 S	6 D
Kohlestifte (5 Stück)	2	5 K	Armreif	10	6 D	Nachthemd aus Leinen	15	1 S	8 S
Tinte	4	2 S	Stirnreif	8	2 D	– aus Seide	5	12 S	8 D
Tusche	4	3 S	Spange oder Fibel	1	6 S	Nachtmütze	4	2 H	2 S
Tusche, farbig	4	8 S	Halskette	0,5	5 S	Hausmantel	30	5 S	10 D
Pergament (10 Blatt)	1	12 S	Amulett	2	4 S	Lendentuch	8	1 H	–
Papier (10 Bögen)	3	3 S	Tätowierung	–	1 D+	Unterwäsche	40	4 S	10 D
Schriftrolle (2 Schritt)	30	40 S	MUSIKINSTRUMENTE			Mieder	25	2 S	2 D
Tagebuch, Papier	20	35 S	Gegenstand	Gewicht	Preis	Unterrock	20	1 S	2 D
Schreibkreide	1	4 H	Holzflöte	8	2 S+	Hemd oder Bluse, Leinen	10	8 H	8 S
Schiefertafel	20	2 S	Beinflöte	10	2 D+	– aus Wolle	15	8 H	8 S
Holzlineal	3	8 H	Silberflöte	30	15 D+	– aus Bausch	8	2 S	2 D
Messinglineal	8	3 S	Pfeifenbalg	80	10 D+	– aus Seide	5	12 S	8 D
Fadenzirkel	2	2 S	Fanfäre	40	6 D	Jacke oder Wams, Leinen	30	2 S	1 D
Zirkel	4	15 S	Jagdhorn	30	7 D	– aus Wolle	40	2 S	1 D
Gravurwerkzeug	15	2 D	Zwergenposaune	60	15 D+	– aus Leder	60	4 S	3 D
Stundenglas	10	3 D	Reitertrompete	40	10 D	– aus Brokat	120	4 D	18 D
Stundenkerze	5	8 S	Trommel, Dabla	20	1 D+	Weste aus Wolle	25	3 S	1 D
Prisma	2	10 D	Söldnertrommel	80	2 D	– aus Leder	40	5 S	3 D
Brennglas	4	5 D	Pauke	100	4 D+	– aus Pelz	50	5 S	2 D
Lupe	5	8 D	Handharfe, Leier	40	10 D	– aus Seide	10	9 S	10 D
Fernrohr	50	80 D+	Drehleier	80	15 D+	– aus Brokat	30	3 D	15 D
Himmelsfernrohr	160	300 D+	Standharfe	3.000	120 D+	Hose aus Leinen	25	1 S	1 D
Handspiegel, poliertes Messing	20	12 S	Laute, Bandurria	80	15 D+	– aus Wolle	30	1 S	1 D
Handspiegel, Glas	15	8 D	Glockenspiel	120	10 D+	– aus Bausch	15	3 S	3 D
Brille	3	40 D+	Spinett	4.000	300 D+	– aus Leder	50	3 S	4 D
Kristallbrille, dunkel	3	60 D+	MÖBEL			– aus Seide	10	6 S	12 D
Bernsteinbrille	3	70 D+	Gegenstand	Gewicht	Preis	Pluderhose aus Leinen	35	2 S	2 D
Schiffskompaß	200	18 D+	Hocker	120	5 S	– aus Bausch	25	6 S	6 D
Südweiser	40	8 D+	Stuhl	160	2 D+	– aus Seide	20	10 S	15 D
Sonnenuhr	40	1 D	Holzbank	400	3 D	Rock aus Leinen	35	1 S	4 D
Sonnenuhr mit Kompaß	80	12 D+	Sessel	200	6 D+	– aus Wolle	45	1 S	4 D
Quadrant	30	7 D+	Polstersessel	800	10 D+	– aus Bausch	25	4 S	5 D
Hylailier Dreikreuz	30	2 D	Tisch	600	10 S+	– aus Leder	50	5 S	6 D
Astrolabium	120	25 D+	Schreibtisch	800	18 D+	– aus Seide	15	1 D	7 D
Orbitarium	400	500 D+	Bett	1.000	10 D+	Tunika aus Leinen	30	1 S	6 S
Abakus	20	1 D	Himmelbett	5.000	40 D+	– aus Bausch	20	2 S	1 D
Addiermaschine	120	200 D+	Matratze	400	2 D	– aus Seide	10	8 S	7 D
Zinsspindel	160	600 D+	Wandspiegel (1 Rechtschritt)	350	10 D+	Kleid aus Leinen	40	1 S	6 D
SPIELZEUG, DEKORATION, LUXUSARTIKEL			Kerzenständer, Zinn	30	4 S	– aus Wolle	50	1 S	6 D
Gegenstand	Gewicht	Preis	Kerzenständer, Gold	50	60 D+	– aus Bausch	30	4 S	8 D
Stoffpuppe	10	5 H+	Kandelaber, Gold	400	500 D+	– aus Seide	20	3 D	12 D
Wachspuppe	40	5 S+	Fackelhalter	60	8 S	– aus Leder	70	5 S	8 D
Holzfigürchen	1	3 H	Kohlebecken	400	4 D	Ballkleid	40	5 D	25 D
Zinnsoldat	1	1 S	Ofen	4.000	25 D+	Burnus	50	2 S	2 D
Steckenpferd	40	2 S	Herd	6.000	40 D+	Mantel aus Wolle	60	3 S	3 D
Würfel, Bein (3 Stück)	1	2 S	Holzkohle	2.000	8 S	– aus Pelz	120	3 D	12 D
Kaleidoskop	20	8 S+	Zwergenkohle	2.000	9 D	Reitmantel aus Leder	80	8 S	8 D
Jonglierbälle (3 Stück)	20	15 H	Kommode	1.200	10 D	Kapuzenumhang	60	4 S	4 D
Jonglierkeulen (3 Stück)	45	4 S	Schrank	4.000	15 D	Kutte aus grober Wolle	80	2 S	8 S
Spieluhr	8	8 D+	Sekretär	2.000	25 D+	Geweihenornat	var.	–	4 D
Portrait, Öl auf Leinwand	60	7 D+	Regal	1.200	4 D	Cape	50	2 S	8 S
Gemälde, Öl auf Holz	120	10 D+	Kleine Truhe	200	8 S	Robe aus Brokat	200	8 D	30 D
Statuette, 1 Spann, aus Zinn	10	1 S+	Große Truhe	600	3 D	Teerjacke	60	5 S	–
dito aus Silber	15	3 D+	Panzerschrank	40.000	100 D+	Fellanorak	80	8 S	12 D
dito aus Gold	10	15 D+	Teppich, einfach, pro Rechtschritt	60	2 D	Wollmütze	3	2 H	–
dito aus Jade	10	5 D+	dito, Khomware	180	6 D+	Haube aus Leinen	3	5 H	5 S
dito aus Obsidian	10	12 S+	Badezuber	600	2 D	Schleier aus Wolltuch	4	2 H	2 S
Tonpfeife	5	1 S+				– aus Seide	1	8 S	5 D
Holzpfeife	5	5 S+				Filzhut	4	1 S	8 S
Meerschampfeife	4	1 D+				– mit Federn	10	3 S	2 D
Tabakdose, Silber	2	3 S+							
Wasserpfeife	40	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	40 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
Mortgift	12 D
Omrais	80 D !
Purpurbliß	300 D !
Samthauch	20 D !
Schlafgift	35 D
Schleimiger Sumpfknocherich	50 D !
Schwarzer Lotos	100 D !
Shurinknolle	70 D !
Sunsura	90 D !
Tinzal	40 D !
Tulmadron	200 D !
Wurara	15 D

UNGEPRÄGTE METALLE, PRO STEIN

Die Preise gelten für alchimistisch reinste Metalle bzw. Legierungen; etwas 'unsauberere' Münzmetalle sind für etwa 90% des Preises erhältlich, 'Gebrauchsmetalle' für etwa 80%.

Metall	Preis
Antimon	7 D
Arkanium	2000 D
Blei	1 D
Bronze	4 D
Eisen	8 S
Endurium	15.000 D
Gold	50 D
Kupfer	3 D
Messing	4 D
Meteorereisen	5 D
Mindorium	200 D
Platin (Mondsilber)	75 D
Quecksilber	75 D
Silber	25 D
Titanium	200.000 D
Wismut	8 D
Zinn	3 D
Zwergengold	80 D
Zwergensilber	50 D

EDELSTEINE UNDÄHNLICHES

Sorte	Preis
Achat (Peraïne)	20 S pro Unze
Amethyst (Rahja)	19 S pro Unze
Aquamarin (Efferd)	8 S pro Karat
Bergkristall (Furun)	24 S pro Unze
Bernstein (Praios)	18 S pro Karat
Diamant (Zwölfkreis)	6 D pro Karat
dito, ungeschliffen	15 S pro Karat
Granat (Marbo)	3 S pro Karat
Jade	4 S pro Karat

Karneol (Boron)	21 S pro Unze
Koralle	1 S pro Karat
Lapislazuli (Aves)	7 S pro Karat
Malachit	18 S pro Unze
Meerscham	1 S pro Karat
Mondstein	15 S pro Unze
Onyx (Hesinde)	5 S pro Karat
Opal (Tsa)	25 S pro Karat
Perle	7 S pro Karat
Rosenquarz (Satuaria)	25 S pro Unze
Rubin (Ingerimm)	55 S pro Karat
dito, ungeschliffen	14 S pro Karat
Saphir (Travia)	5 D pro Karat
dito, ungeschliffen	12 S pro Karat
Smaragd (Rondra)	45 S pro Karat
dito, ungeschliffen	11 S pro Karat
Topas (Mada)	8 S pro Karat
dito, ungeschliffen	2 S pro Karat
Türkis (Phex)	20 S pro Unze
Turmalin	10 S pro Karat
dito, ungeschliffen	3 S pro Karat
Zirkon	35 S pro Karat
dito, ungeschliffen	9 S pro Karat

ALCHIMISTISCHE STOFFE

Sorte	Gewicht	Preis
Ambra	10	15 D+
Brabaker Vitriol	40	6 D
Brandöl	20	8 D+
Elixire	5	40 D+
Erdpech	40	18 S+
Gratenfelser Schwefelquell	40	2 D
Heilränke	10	10 D+
Henna	20	3 D+
Holzkohle	40	3 S
Leinöl	40	4 S
Orazal-Kleber	1	15 D
Rauchendes Braunöl	40	12 D
Reiner Alkohol	40	5 D
Salbenfett	40	3 D+
Schwefel	10	8 D
Stoffärben	10	2 D+
Unauer Salzlake	40	5 D
Zwiedestillat	40	3 D

IN DER TAVERNE

Dienstleistung	Preis
Grütze (Gerste, Hafer, Hirse)	1 H
Eintopf	3 H
Hühnchen	18 H
Fleischgericht	7 H+
Fischgericht	5 H+
Pfannkuchen	2 H
Brot und Käse	1 H
Brot und Wurst	2 H
Rinderkeule	25 H+
Bankett (pro Person)	1 S+
Krug Bier (1 Maß)	6 K
Krug Ferdoker (1 Maß)	1 H
Becher Wein (1 Schank)	9 K
Becher edler Wein (1 Schank)	5 H+
Krüglein Schnaps (10 Flux)	1 H
Becherchen Importschnaps (5 Flux)	7 H+
Becherchen Brantwein (5 Flux)	7 H+
Becherchen Likör (10 Flux)	1 S+
Becher Wasser (2 Schank)	1 K
Becher Milch (1 Schank)	3 K
Becher Saft (1 Schank)	2 H+
Becher Tee (1 Schank)	5 K

Strohsack im Schlafsaal	2 H
Bett im Gemeinschaftszimmer	6 H
Doppelzimmer	5 S+
Einzelzimmer	3 S+
Suite	2 D+

MIETE

Unterbringung	Monatsmiete
Zimmer in Absteige	2 D+
Zimmer in Pension	10 D+
Einzelzimmer in Mietskaserne	4 D+
Zimmer in besserer Lage	8 D+
Wohnung für 2 Personen	12 D+
Wohnung für 6 Personen	20 D+
Haus für 6 Personen	25 D+
Pferd im Mietstall	8 D

LOHN

Angestellter	Preis pro Tag oder Auftrag
Knecht, Magd etc.	2 ST + Kost und Logis
Matrose	3 S
Knappe	3 S
Koch	4 S+
Zimmermann, Tischler	4 S
Sattler, Schuster	4 S
Schneider	5 S
Ortskundiger Führer	5 S
Schiffszimmermann	6 S
Maurer	6 S
Grobschmied	6 S
Waffenschmied	10 S
Goldschmied	8 S
Schauspieler, Tänzer	6 S+
Schreiber	6 S+
Steuermann	11 S
Heiler	12 S
Seelenheiler	20 S
Archivar, Bibliothekar	12 S
Baumeister	15 S
Söldner	15 S + Gewinnbeteiligung
Bogenbauer, Rüstmeister	18 S
Schwertlehrer	25 S
Medicus	30 S+
Kapitän, Lotse	30 S+
Alchimist	35 S+
Magier	60 S+
Meuchler	15 D+

GRUNDSTÜCKSPREISE

Gegend	Preis pro Rechtschritt (D)
Wildnis	0
Irgendwo in zivilisiertem Gebiet	1-2
Irgendwo an einer Landstraße	3-5
Dorf (bis 500 EW)	5-20
Irgendwo an einer Reichsstraße	8-25
Kleinstadt (bis 1.000 EW)	10-20
Stadt (bis 5.000 EW):	40-100
Großstadt:	60-200
Residenzstadt (Graf, Fürst) zusätzlich	20-100
Gareth/Al'Anfa:	100-1.000

BAUKOSTEN

Bau	Preis pro Rechtschritt (S)
Blockhütte/Holzhaus	ab 20
Fachwerkhäus	40-80
Steinhaus	80-150
Obergeschosse	obige Preise + 30 %
Keller	50-100

Wirtschaftsgebäude (Stall, Scheune) 30–150
Haus als Wehranlage Gesamtkosten x2

WEITERE BAUKOSTEN

Gegenstand	Preis (S)
Hofmauer (2 Schritt hoch; pro Schritt)	10–30
Palisade (2,5 Schritt hoch; pro Schritt)	20–50
Wehrmauer (3 Schritt hoch; pro Schr.)	50–200
Wehrturm dafür	500–2.000
Tor	500–800
Gepflasterter Hof (pro Rechtschritt)	8–10
Brunnen	200–500
Fenster (nur Läden und Ölpapier oder Butzensglas) 50/80/300	

REIT- UND ZUGTIERE

Tier	(alle Preise in Dukaten)			
	ug	uc	e	g
Elch	30	40	150	270
Elefant	70	200	450	800
Elenviner Vollblut	50	70	200	320
Goldfelser	50	100	320	550
Grautier	20	30	80	230
Kamah-Kamel	15	25	50	120
Kamel oder Dromedar	30	70	250	550
Rennkamel	50	110	350	600
Karen	25	40	130	220
Langmähne	25	40	150	250
Maraskanpony	25	65	165	300
Maultier/Maulesel	20	35	120	220
Mherwati	15	25	75	110
Nordmähne	25	40	150	265
Orkpony	15	20	60	120
Paavipony	20	35	90	220
dito, als Magierpferd	–	70	180	440
Schlittenhund	10	25	75	110
Schneedachs	15	30	90	260
Schwarzer Thaluser	30	50	120	290
Shadif	60	110	380	640
Strauß	10	40	260	500
Svelltaler/Tobimora-Falbe	40	60	140	380
Teshkaler	30	50	180	310
Trolloper/Norburger Riese	55	75	225	525
Tulamide	50	100	130	310
dito, als Magierpferd	–	200	260	610
Warunker Pferd (Gestüt)	45	80	220	410
dito, Landschlag	30	50	130	310
dito, Rahjaroß	–	300	450	700
Zugochse, schwer	20	80	100	–
dito, leicht	5	30	70	–

AUSRÜSTUNG FÜR TRAGETIERE

Gegenstand	Gewicht	Preis
Führhalter mit Strick	60	2 S
Tragegeschirr für Hunde	40	5 S
Packtaschen für Hunde (Paar)	60	2 D
Packsattel, klein	600	5 D
dito, groß	750	6 D
dito, für Kamele	1.200	8 D
dito, für Elefanten	1.300	25 D+
Packsatteltaschen (Leder, Paar)	200	2 D+
Packsattelruhen (Paar)	800	1 D+
Satteldecke	40+	5 S+
Treiberstock	10	1 S+

ZUBEHÖR FÜR REITTIERE

Gegenstand	Gewicht	Preis
Zaum, gebißlos	40	8 S
dito, einfach	60	2 D
dito, mit Kandare	80	5 D+
Zügel, einfach	30	1 D
dito, verziert	50	5 D+
Reitkissen	160	4 D
Sattel	240	4 D+
Botensattel	600	8 D+
Satteltaschen	80	1 D+
Gestecksattel	800	12 D+
Rennsattel	240	9 D+
Kamelsattel	1.000	5 D+
Prunksattel	700	100 D+
Kunstreitsattel	450	12 D+
Satteldecke	40+	5 S+
Roßharnisch	2.000+	500 D+
Wappendecke für Streitroß	500	20 D+
Reitgerte	20	2 S
Kunstreitgerte	30	4 S+
Sporen, einfach	10	6 S+
dito, aus Silber	15	2 D+
Sattelseife	10	2 S

ALLGEMEINER TIERBEDARF

Gegenstand	Gewicht	Preis
Pferdefutter (1 Woche)		1 D
sonstiges Tierfutter (1 Woche)		5 S
Futterbeutel	10	5 H
Hafer	1 Maß	3 K
dito, gequetscht	1 Maß	4 K
Futterrüben	40	4 K
Heu (Portion)		1 K
Salzlecke	20	1 S
Getreidebällchen	20	1 H
Süßmoos	20	1 S
Einstreu (Ballen)		1 K
Stallhalter	40	4 S
Führstrick	20	1 S
Führkette	40	1 D
Stalldecke	200	3 S+
Putzzeug	120	5 S
Ersatzhufeisen	20	2 S
Beschlagwerkzeug	120	3 D
Orbuszaum	120	2 D+
Orbusleine	50	1 D
Orbusgürt	200	2 D+
Schulungsausbinder	60	1 D+
Orbuspeitsche	80	8 S

TIERPFLEGE UND -UNTERBRINGUNG

Dienstleistung	Preis
Mietstall (Futter und Pflege / Woche)	3 D+
Hundepension (dito)	3 D+
Scheune (mit Futter, pro Woche)	1 D
Hundezwinger (mit Futter, pro Woche)	7 S
Weide (Wiese mit Tränke, pro Woche)	5 S
Ausschneiden (pro Huf)	5 K
Beschlagen (pro Huf)	1 S
Tierheiler	5 D+
Striegelzeug (Gewicht: 60 Unzen)	2 S

ZUBEHÖR FÜR HUNDE UND KATZEN

Gegenstand	Gewicht	Preis
Holznapf	20	8 H
Blechnapf	30	2 S

Halshand aus Leder, einfach	10	5 H
dito, gewirkt	15	1 S
Knechtband, Würger	30	5 S
Maulkorb	30	2 D
Doppelmaulkorb	50	5 D
Haltegeschirr	30	2 D
Unterarmschoner (watt. Leder)	60	3 D
Beißhandschuh (watt. Leder)	40	3 D
Leine aus Leder, einfach	10	5 H
dito, verziert	15	2 S
Kette mit Pflock, 5 Schritt	100	2 D
Jäckchen, Wams	20	8 S
Pfotenschoner, gewirkt	10	2 S
Haarschleife, Seide	–	5 S
Hundekörbchen aus Bast	80	3 S
dito, tragbar	80	5 S
Einlage für Hundekörbchen	20	8 H
Beißknochen, 1 Stein	20	2 H
Pastetchen	20	5 S+
Kräuterhalsband gegen Parasiten	5	1 D

ZUBEHÖR FÜR VÖGEL

Gegenstand	Gewicht	Preis
Falknerhandschuh	40	4 S
Falkenmaske	15	10 S
Kleiner Vogelbauer	80	15 S+
Großer Vogelbauer	200	4 D+

FAHRZEUGE

Gegenstand	Gewicht	Preis
Hunde- oder Ziegenkarren		8 D
Großer Hundekarren		12 D
Zweirädriger Karren		18 D
Leiterwagen, einpännig		30 D
Planwagen, zweispännig		130 D
Stoerrebrandter, vierspännig		300 D
Steppenschivone, sechsspännig		1.200 D
Kastenwagen, ein- oder zweispännig		350 D
Einfacher Einspanner		400 D
Zweispännige Kutsche		550 D+
Vierspanner		700 D+
Reisekutsche, vierspännig		500 D
Sechser-Ferrara		1.500 D+
Rennkutsche, sechsspännig		1.200 D+
Streitwagen, vierspännig		800 D+
Hunde- oder Dachsschlitten		50 D+
Reiseschlitten, zwei- o. vierspännig		550 D+
Kaleschka, dreispännig		900 D+
Pferdesänfte		60 D+
Kanu		60 D
Kleines Ruderboot		120 D
Segelboot (6 Schritt lang)		650 D

FAHRZEUGZUBEHÖR

Gegenstand	Gewicht	Preis
Ersatzrad	ab 700	10 D+
Deichsel	2.000	5 D+
Ochsen geschirr	1.000	8 S
Hundegeschirr (je Hund)	80	5 D
Blattgeschirr je Tier	1.200	2 D+
Kummetgeschirr je Tier	1.500	10 D+
Sänftengeschirr	800	10 D+
Zaum und Leinen je Tier	150	5 D+
Kutscherpeitsche	40	1 D
Deichselfett	80	6 S
Lederöl	40	7 S
Segeltuch	300	12 D

ALCHIMIE UND KRÄUTER

ALCHIMISTISCHE PRODUKTE

Art	Probe	Haltbarkeit	Farbe	Preis
Angstgift *	+6	18 Monde	grün	25 D
Antidot	+5	36 Monde	klar	50 D
Bannpulver *	+8	unbegrenzt	bleichgrün	80 D
Berserkerelixier *	+7	24 Monde	grün	40 D
Beschwörungskerzen	+3	48 Monde	grün	5 D
Charismaelixier	+5	3 Monde	hellblau	45 D
Drachenspeichel	+7	12 Monde	grün	40 D
Fingerfertigkeitsexier	+8	9 Monde	bernstein	30 D
Gewandtheitsexier	+7	12 Monde	gelb	50 D
Halbgift *	+8	3 Monde	braun	60 D
Heiltrank	+2	24 Monde	klar	10 D
Klugheitsexier	+3	12 Monde	hellgelb	45 D
Kraftelixier	+9	7 Monde	klar	50 D
Liebestrank *	+7	24 Monde	goldfarben	40 D
Mutelixier	+1	24 Monde	weinrot	40 D
Purpurbliß	+10	12 Monde	klar	300 D+
Schlafgift *	+5	12 Monde	braun	35 D
Schlaftrunk	+3	12 Monde	schwarz	30 D
Traumpulver *	+6	unbegrenzt	schillernd	25 D+
Unsichtbarkeitsexier *	+15	84 Monde	bernstein	60 D
Verwandlungsexier *	+12	12 Monde	blau	70 D
Waffenbalsam	+8	unbegrenzt	silbern	35 D
Willenstrunk *	+8	24 Monde	grün	50 D
Zauberkreide *	+2	unbegrenzt	rot	5 D
Zaubertrank	+12	36 Monde	klar	60 D
Zielwasser *	+7	9 Monde	klar	35 D

*) Zur Herstellung einer solchen Mixtur ist der Einsatz von Zauberei erforderlich.

QUALITÄT ALCHIMISTISCHER PRODUKTE

TaW	Qualität des Tranks					
Alchimie	F	E	D	C	B	A
-7 bis -3				1-3	2-6	7-20
-2 bis -1				1-3	4-8	9-20
0 bis 2			1	2-5	6-10	11-20
3 bis 6			1-3	4-7	8-12	13-20
7 bis 10		1	2-5	6-9	10-14	15-20
11 bis 13		1-3	4-7	8-12	13-16	17-20
14 bis 16	1	2-5	6-10	11-14	15-18	19-20
17	1-4	5-9	10-13	14-17	18-19	20
18	1-6	7-12	13-16	17-18	19	20

Erleichterungen der Probe durch Astralenergie

Eingesetzte ASP	5	10	15	20	25	30	35
Abzug vom W20-Wurf	1	2	3	4	5	6	7

GIFTE

Name	Stufe	Schaden	Beg.	Haltbk.	Rohp.	VP
Angstgift	4	ähnlt. HORRIPHOBUS	spez.	18 Mo	—	25 D
Arachnae	1	AT/PA-2	sofort	3 Mo	3 S	5 D
Arax	5	GE/KK/AT/PA-2	2 SR	6 Mo	5 D	35 D
Bannstaub	15	(W+2)ASP/SR	1 SR	12 Mo	—	250 D
Boabungaha	19	Erstickung	5 KR	6 Mo	—	250 D*
Drachenspeichel	7	max. 1W+3/SR	spez.	12 Mo	—	40 D
Eitr. Krötenschemel	4	W+2/Std.	1 Std.	2 Mo	7 S	15 D
Feuerzunge	5	2W-2/Std.	5 SR	36 Mo	4 D	25 D
Goldleim	5	2W-3/Std.	sofort	6 Mo	8 D	30 D
Gonede	8	1W+5/SR	10 KR	6 Mo	3 D	70 D*
Halbgift	8	AbzigeaufMU,GE,KK,AT,PA	spez.	3 Mo	—	60 D
Kelmon	5	4W/Lähmung	5 KR	12 Mo	12 D	25 D
Kukris	12	1W/KR	10 KR	3 Mo	6 D	90 D*
Mandragora	2	1W	5 KR	8 Mo	5 S	3 D
Morfugift	3	(W+1);AT/PA/KK-1	sofort	1 Mo	8 S	12 D
Omrais	11	1W-1/KR	1 SR	6 Mo	12 D	80 D*
Purpurbliß	20	max. 2W/KR	spez.	12 Mo	—	300 D*
Samthauch	5	2W/Stunde	1 SR	2 Mo	2 D	20 D*
Schlafgift	5	ähnlt. SOMNIGRAVIS	spez.	12 Mo	—	35 D
Schleimig. Sumpfknoßer.	8	2W+1/SR	1 KR	1 Mo	6 D	50 D*
Schwarzer Lotos	10	2W/SR	5 KR	20 Tage	30 D	100 D*
Shurinknolle	6	1W/SR	6 SR	3 Mo	8 D	70 D*
Sunsura	9	1W+3/SR	1 SR	9 Mo	15 D	90 D*
Tinzal	7	1W+1/SR	1 SR	12 Mo	8 D	40 D
Tulmadron	15	1W+1/KR	20 KR	unbegrenzt	35 D	200 D*
Wurara	4	1W/Stunde	1 SR	4 Mo	10 S	15 D

ALCHIMISTISCHE SYMBOLE

♁	Antimon
♂	Blei
♂	Eisen
✱	Element: Eis
◇	Element: Erz
△	Element: Feuer
⊙	Element: Humus
☉	Element: Luft
☽	Element: Wasser
✓	Erz des ...
⚖	Gewicht: Gran
⚖	Gewicht: Skrupel
♁	Gold
♁	Kupfer
⚡	Maß: Flux
⚡	Nitrol
⚡	Prozeß: Auflösen
⚡	Prozeß: Erhitzen
♁	Salz
♁	Salz des ...
♁	Schwefel
♁	Vitriol
♁	Wismut

KRÄUTER UND IHRE WERTE

Kräutername	Speziell Rauschmittel gegen Ungeziefer Gegengift ermöglicht Wasserratung ermöglicht Nachsicht Krankheitsprophylaxe Krankheitsbehandlung Wundbehandlung gibt ASP steigert Eigenschaften gibt LP	Probe/Vorkommen	Bemerkungen	Seite
Alraune (Mandragora)	●	+15; nördl. der Khom: Wald, Grasland	Beigabe für Mixturen und Elixiere, macht sie haltbarer	8
Alveranie	*	-5; ganz Aventurien: überall	keine bestimmte Wirkung, aber sehr wunderwirksam	95
Arganstrauch	●*	+11; Regenwald: südliche Feuchtgebiete	Wurzel roh (W20+10 LP in 10 Std., Wundfieber -4) oder als Absud (2W6+3 LP in 4 Std.)	10
Arnika	●*	Bergwiesen	Umschläge gegen Wundfieber	157
Atan-Kiefer (Atanax)	●	+12; Höhen des Ehernen Schwerts	Sud aus der Rinde wirkt fiebersenkend	11
Atmon	●	+6; Wüstenrand, südl. Gebirgshöhen	Paste äußerlich angewandt erleichtert körperl. Talente um 2 (5 Std.); roh leicht giftig	13
Augentrost	●	Wiesen nördl. von Khunchom/Mengbilla	Sud gegen Augenentzündungen, z.B. durch Sandstürme oder Schneeblindheit	154
Baldrian (Katzenkraut)	*	Auenwald	macht Katzen und Elfen liebestoll, Bestandteil des Charismaelixiers	152
Beinwell	●*	Feuchtwiesen von Mittelaenturien	Hausmittel bei Knochenbrüchen und Prellungen (wenn keine Tarnele vorhanden)	154
Belmart	●*	+8; Wald nördlich von Grangor/Elburum	frische oder getrocknete Blätter heben Krankheitswirkung für einen Tag auf, kann Gift stoppen	14
Blauer Lotos	●	+15; Teiche u. Seeufer südl. Havena/Perr.	Blüte wird zu Färbemittel verarbeitet; leicht giftig	35
Bleichmohn (Weisser M.)	●*	+15; ganz Aventurien: Gebirge	Samenkapseln frisch oder eingelegt; starkes Schmerzmittel, Selbstbeherrsch. um ca. 10 erleicht.	42
Blutblatt	*	+7; ganz Aventurien	zeigt Anwesenheit magischer Energien	97
Bohnenkraut (Satureja)	●	Trockene Böden in Mittelaenturien	„um die Gedärme durchzuspülen“	161
Carlog	●*	+7; Westküste südl. von Thorwal, Ylsee	Blüte roh oder in Alkohol eingelegt verleiht für W6+12 SR Nachsicht; bei Helligkeit Sichtbeh.	16
Cheria-Kaktus	●	+6; südl. Khom, Shadif: Wüsten(-rand)	Getrocknetes Fruchtfleisch rauchen: für ca. 3 SR wohlige Lethargie (KL, IN, GE, FF -2)	71
Chonchisin	●*	+6; Steppe und Waldländer Mittelaent.	Blätter 5 LP bei Brand- und Ätzwunden (Salbe mit Wirsolk. 4W6+2LP); Milch gegen Praoisbr.	17
Donf	●*	+8; Sümpfe und Seeufer südl. v. Gerasim	Stengel gegen verschiedene Krankheiten, vor allem Paralyse und Brabaker Schweiß	19
Edelweiß (Löwenfüßchen)	●	●	Gebräu angeblich gegen Höhenangst und Höhenkrankheit, bei Brillanzwergen Liebesbeweis	157
Egelschreck	●	+7; Sumpf, Feuchtwiesen in Mittelaent.	Paste aus Blättern stoppt Blutungen und gibt 1 LP; vertreibt Parasiten, Zecken und Egel	20
Enzian	●	Almen in Kalkgebirgen, Tundra	Grundlage für einen magenschonender Schnaps	156
Feenkäppchen	*		Pilz, seine Kreise weisen auf die Nähe von Toren in die Anderswelt hin	171
Fenchel	●*		Hausmittel gegen Husten	154
Finage	*	+5; (Regen-)Wald südl. Neetha-Thalusa	hebt gute bzw. senkt schlechte Eigenschaft auf Ursprungswert; kann zu Reizbarkeit führen	21
Gelber Lotos	●	+15; Teiche, Seeufer südl. Havena-Perric.	Blüte wird zu Färbemittel verarbeitet; Einnahme der Blüte ist leicht giftig (1 SP)	35
Grauer Mohn	●*	+18; Gebirge in ganz Aventurien	Samenkapsel; völlige Schmerztäubheit, dann Koma mit Trennung von Körper und Seele	83
Gulmond	●* ●*	+8; Steppe, Wald nördl. Nostria-Vallusa	Blätter zerkaut bringen KK+1, AU+5, 1 LP; als Tee KK+2, AU+10, 2 LP, lindert best. Krankh.	22
Guraanstrauch (Hesindigo)	●*	+8; Regenw., Küste auf Altoum, Waldins.	Blüte oder Blütensaft färbt (auch Haut); Hesindigorausch durch intensives Einatmen	24
Hiradwurz	●*	+14/+8; Steppe von Aranien, Gorien ...	frische Wurzel hebt Wirkung aller Schlangengifte auf und gibt 1 LP pro SR zurück	25
Hirtentäschelkraut	●	Weg- und Ackerränder	Tee wirkt gegen Gicht und Gliederreißen	155
Horusche	●*	+18; Feuchtwald auf Maraskan	Tee pro Schote KK+1 für 3W6+10 Std., ab 2. Kern je 1W+4 SP; Öl weniger wirksam	74
Ilmenblatt (Alphana, Batonga)	●*	+5; Wald, Wiesen westl. Eternen, Regeng.	frische Blätter, Blüten eingenommen MU, KL, FF -2 für 2W6 SR; getrocknet noch wirksamer	27
Joruga	●	+10; Wald, Wiesen in Nostria, Albernia	Sud aus der Wurzel senkt Infektionsrisiko von Schwarzer u. Tollwut, hilft g. Gilbe u. Schlachtf.	28
Kairan	●	+18; Ufer von „magischen“ Seen	Essenz aus 3 Halmen und 1 Mibelpflanze gibt 1W+4 ASP für 14 Std.; Mibelsuchtgefahr	29
Kajubo	●*	+21; Waldrand und Küste von Altoum	5 frische Knospen ermöglichen 3 SR ohne Luft, in Öl eingelegt für 1 SR	31
Kamille (Wundentraumpfl.)	●	Weg- und Ackerränder	gegen innere Entzündungen und Verletzungen	156
Khomknolle (Mhanadikn.)	*	+17; Gorien, östl. Khom: Wüste u. Steppe	Wurzelknolle enthält frisches Wasser	33
Klippenzahn	●*	+12; Thorwal, Orkl.: Klippen, Hügelland	Saft eines Stengels (frisch oder eingedickt) gibt 1/2 LP, senkt Wundfieberwahrscheinlichkeit	34
Kurkumer Nelke	●	Wiesen	Öl hilft gegen Zahnschmerzen; färbt Kleider und Haare; Gewürz	153
Levtansmorchel	●*		Pilz, Einnahme und Duft steigert die Lust	172
Lulanie	●	+18; Mittelaenturien: Wald, Waldrand	Tee aus Blüten beruhigt, Lösung senkt Schaden von Raschem Wahn um 2 SP je Tag	37
Malve (Elfenpiegel)	*	Heide	zeigt angeblich die Nähe von Feenorten an	155
Malomis	●*	+30; nur in Gärten	frische oder eingelegte Blüte erzeugt Geruchs-Illusionen	77

Erläuterung:
 ● steht für unver-
 arbeitete Ver-
 wendung
 * muß zunächst
 verarbeitet wer-
 den

Melisse				●	Südaventurien	Zutat für allerlei Heiltränke	161
Menchal-Kaktus				●*	+10; Khom, Gorien: Wüste und Hochl.	Saft halbiert Giftschaden; getr. Blüten erleichtern Kochen	38
Mibelrohr	●				+10; mittlere Westküste: Seeufer, Auen	Sud aus Stengel und Blüte steigert KL und GE für 2W6+5 SR um 2; führt schnell zur Sucht	80
Mirbelstein				●	+7; Garetien, Darp. etc.: Wald, Grasland	Geruch der getrockneten Knolle vertreibt die meisten Insekten bis zu 2 Schritt; CH-4	39
Mistel				●	Bergwald	Zutat für Hexensalbe; einzig bekanntes Gegengift bei Ghulbiß; allerlei Aberglaube	153
Neckerkraut (Nymphenhaar)			●*		+4; Strand, Wiesen, Sumpf an Westküste	Pro frischem Blatt sinkt Wahrscheinlichkeit für Kerker-/Efferdsieche um 20 %	43
Nixenkraut				*	Süßwasser	erleicht angeblich das Auffinden von Toren zur Anderswelt der Wassermänner	159
Nothilf		●*		●	+18; Wald, Gebirge um Salamanderst.	Blätter erleichtern <i>Heilk. Wunden</i> bei Brandw. um 5, eingelegt um 2; stoppen Tulmadron	44
Olginwurz			●*	●*	+25; Raschtulsw.: Hochl., Gebirge, Wald	Jede Wurzel senkt Giftstufe um 1 (bis zur halben Stufe); Absud schützt vor Gift und Krankheit	45
Orazal				●	+12; Regenwald südlich von Mengbilla	Absud ergibt starken Klebstoff; eine Lösung erhöht Haltbarkeit von Kräuterabsuden	46
Pestsporenpilz				●	+18; Sumpf, Wald nördl. Nostria-Vallusa	Salbe aus der Haut ermöglicht für W3+3 Std. Nachtsicht; gefährliche Sporenwolke bei Ernte	86
Phosphorpilz (Grubenpilz)				●*	-3/+18; Höhlen im Orkl. u. Finsterkamm	Flechte spendet Licht, frisch für kurze Zeit, getrocknet für 3W6 SR	113
Pfifferling				*		Kreise dieses Pilzes deuten Tore in die Anderswelt an	171
Praiosschirmling				*		Kreise dieses Pilzes deuten Tore in die Anderswelt an	171
Purpurnohn				●	+10; Südaventurien: Wiesen, Lichtungen	Samenkapsel erzeugt starken Rausch für W6+12 SR, danach Unzufriedenheit, extr. Suchtgef.	82
Quasselwurz				●	+18; Wald zw. Salamanderst. u. Ongalo-B.	Einnahme der zerstoßenen Wurzel, Opfer quasselt 2W6SR lang, KL-1 pro SR	114
Quinja	●*				+10; (Regen-)Wald südl. v. Loch Harod.	eine frische oder 3 getrocknete Beeren steigen KK+1 für 2 Stunden, nicht mehrfach möglich	48
Rahjalieb (Levthansstreu, Unschuld, Rote Rettung)				●*	+5; südl. v. Festum: (Regen-)Wald, Wiesen	Blätter frisch oder getrocknet wirken für W3+1 Tage empfängnisverhütend	49
Rauschgurke	●*			●*	+7; Wald(-rand) auf Maraskan, bei Khun.	unbehandelte Frucht gibt für 2W6 Std. KK+3, KL-(W6+2); sinkt KL um >4, dann Tiefschlaf	87
Ringelblume		●			Wald in Bereich Yaquir/Aranien	Salbe hilft gegen wundgelaufene Füße	161
Rosa Lotos				●	+15; Teiche, Seeufer südl. Havena-Perr.	Blüte wird zu Färbemittel verarbeitet; bei Verzehr leicht giftig (1 SP)	35
Rote Pfeilblüte	●				+10; Sumpf, Wald südl. Neetha-Thalusa	Tee aus min. drei frischen oder fünf getrockneten Blüten bringt 3W6+2 LP	51
Roter Drachenschlund			*		+25; Waldrd., Flußufer nördl. Drol-Thal.	Verband aus rohen Blättern verhindert Ausbruch von Lykanthropie; Rauch hält Werwesen ab	50
Salbei		●*	●*	●*	Bereich Yaquir, Aranien	Zahnputzmittel; Tee zum Ausspülen von Entzündlichem, besonders Wunden	160
Sansaro			●*	●*	+18; im Perlenmeer zw. Selem u. Charyp.	frisch lindert Folgen der Kerkersieche, senkt Schaden aller Fieberkrankh. um 1-2 SP pro Tag	52
Satuariensbusch	●	●	●		-5; lichter Wald südl. d. Gelben Sichel	Wundverband mit Saft senkt Wundfiebergefahr um 10 %, Tee beruhigt (alle schl. Eig. -1)	53
Schachtelhalm (Zinnkraut)			●		Auwald	Sud hilft gegen Gicht und Gliederreißen	152
Schafgarbe			●		Wiesen	Tee ist gängiges Mittel gegen Darmfrisch	154
Schlangenzünglein				●	+19; ; Maraskan, Ostküste: Flüsse, Sumpf	roher oder eingedickter Saft färbt sich bei Anwesenheit magischer Energie rot (max. dreimal)	54
Schwarzer Mohn				*	+15; Palakar auf Pailos	Blätter oder Samen ermöglichen tiefen, erholsamen Schlaf (doppelte Regeneration)	41
Talaschin				●	+15; alle Gebirge, Wüsten, Eisgebiete	Paste auf Körper aufgetragen löscht jeglichen Körpergeruch	55
Tarnele	●	●			+4; Wiesen, Wald zw. Gerasim u. Mengb.	Frischer Brei auf Wunden bringt 1 LP für Regeneration oder <i>Heilkunde Wunden</i>	56
Taubnessel			●		Weg- und Ackerrand	Schlaftee bei Sorgen und Husten	155
Tausendgüldenkraut		●	●		Waldlichtungen	Tee gegen Magengeschwüre und innere Verletzungen	152
Thonnys		●*		●*	+18/+12; Steppe, Wald nördl. Thorw-Fest.	Einnahme von frischen oder getrockneten Blättern ermöglicht astrale Meditation	58
Tigermohn		●*		●*	+20; Wiesen, Flußufer nördl. der Khom	Samenkapseln roh oder als Tee beruhigt (alle schlechten Eigenschaften für W3+3 Std. -1)	40
Traschbart	●		●		+6; Steineichenw., Finsterk., Koschberge	Einnahme von frischer (schmeckt fürchterlich) oder getrockneter Flechte lindert Krankheiten	60
Ulmenwürger			●*	●*	+5; Wald(-rand) nördl. Havena-Perric.	Aufguß aus Blüten verbessert Regeneration um 2 LP, senkt Wundfieber-Gefahr um 20 %	61
Vierblättrige Einbeere	●*	●*	●*	●*	+8; Wald(rand), Grasland nördl. d. Yaquir	eine Beere bringt W3 LP, bei <i>Heilkunde Gift W6</i> ; Sud aus 20 Beeren bringt 40+W20 LP (Sucht)	62
Vragieswurz				●	+20; Regenwald, Wald südl. v. Havena	verarbeitete Wurzel ergibt Boronwein: Rauschmittel, hohe Suchtgefahr, oft tödlich	91
Wahrer Waldmeister				*	Wald	gibt angeblich ein- oder zweimal im Leben Antwort auf eine Frage	150
Wasserrausch				●*	+3/+18; Bornl., Tobrien: Teich, Seeufer	frische Blüte bringen lüsterne Träume in tiefem Schlaf, Frucht ist Rahjaikum	92
Weißgelber Lotos				●	+15; Teiche, Ufer südl. Havena-Perric.	Absud aus Blüten läßt Zauberei erkennen (wie OCULUS) für W6+6 SR	36
Weißer Lotos (Marbos Odem)				●	+5; Teiche, Seeufer südl. Havena-Perr.	Einnahmen des Blütenstaubs führt für 2W20 zu starken Halluzinationen; Suchtgefahr	76
Wilder Knoblauch		●*	●*	●*	Feuchtwiesen	Universalmittel; vertreibt Blutsauger (und Elfen)	154
Wilde Minze (Grüne Minze)				●*	Feuchtwiesen	hält Trinkwasser frisch, verbessert Schlaftrunk	155
Wirselkraut	●*				+5; Steppe, Grasland, Feuchtwiesen	frisch auf eine Wunde gelegt bringt 10 LP, eingenommen 5 LP; Salbe 2W+4 LP; Absud 3W6 LP	64
Wurmfarn	●				Wald	Wurzelsud hilft gegen Würmer im Darm	150
Xordai (Axorda-Baum)			●	●	+21; Regenwald auf Maraskan	Sud aus Rinde ist einziges Mittel gegen Zorgan-Pocken (auch prophylaktisch)	66
Yagan	●		●		+6; Maraskan, Aranien: Wald, Hochland	Öl steigert AU für 24 Std. um 2W6, halbiert sie am nächsten Tag; Kern sättigt für drei Tage	67
Zeder				●	Südaventurien	Öl vertreibt Blutsauger; Balsam wird bei Mumifizierung verwandt	133
Zithabar (Zicht'Tabh-Aruni)			*	●	+8; Aranien etc.: Flußufer, Sumpf	Kauen der Blätter beugt Entzündungen im Mund vor; Rausch beim Rauchen zu Kabasflötenspiel	93
Zunderschwamm				●	+4; (Regen-)Wald südl. des Blauen Sees	getrocknet bestes Mittel, um Feuer zu entzünden	68
Zwölftblatt			●*		+5; Wald, Steppe, Grasland südl. von Riva	frisch verzehrt bringt vier Tage Schutz vor Ansteckung; als Tee nur zwei	69

GIFTPFLANZEN UND IHRE WERTE

Name der Pflanze	Verwendung (Stufe des Gifts)	Bemerkungen	Seite
Almadanischer Goldregen	Einnahmegift (2 bzw. 5)	Yaquirisch-aranische Zone; ganzer Strauch giftig, besonders die Samen	141
Asmodenie	Einnahmegift (1)	Yaquirisch-aranische Zone; Nachtschattengewächs	161
Baumschwamm	Einnahmegift (1)	ungenießbarer Pilz	172
Bethanahut	Einnahmegift (1)	ungenießbarer Pilz	172
Bingelkraut (Pinkelkraut)	Einnahmegift (2)	giftige Wolfsmilch im Stengel; gelegentlich als Abführmittel benutzt	151
Bittersüßer Nachtschatten	Einnahmegift (6)	Nachtschattengewächs, ganze Pflanze giftig	146
Blauer Eisenhut (Sturmhut)	Einnahmegift (7)	wächst oft auf Bergwiesen; erkennbar am bitteren Geschmack	156
Bleiche Alara	Einnahmegift (4)	Giftpilz	172
Butterblume (Hahnenfuß, Ranunkel)	Einnahmegift (4)	Wiesenblume, sehr verbreitet	153
Cherkemal	Einnahmegift (3), Rauschmittel	Giftpilz, in niedriger Dosierung berauschend	172
Dämonenauge (Schw. Bilsenkraut)	Einnahmegift (4)	übelriechend, Sud macht Anblick von Dämonen erträglicher	151
Dämonenklau	Einnahmegift (8)	Giftpilz	172
Disdychonda (Kelmon)	Waffen-, Kontaktgift (5)	fleischfressende Dschungelpflanze; Kelmon lähmt und raubt 4W6 LP	99
Eibe	Einnahmegift (3)	Südaventurien, bis auf Samenmantel giftig, gilt als Phexens Baum	133
Eitriger Krötenschemel	Einnahme-, Waffengift (4)	verarbeitete Haut des Pilzes führt zu Magenkrämpfen, Erbrechen	72
Ekelschwämming	Einnahmegift (3)	Giftpilz	172
Elfenohr	Einnahmegift (1)	ungenießbarer Pilz	172
Falscher Pfeiferling	Einnahmegift (7)	Pilz, leicht mit genießbarem Braunem Pfeiferling zu verwechseln	172
Flirungsglöckchen (Ifirnglöckchen)	Einnahmegift (3)	sehr bekannte Frühlingsblume	160
Fliegenpilz	Einnahmegift (5)	Giftpilz, Halluzinogen	172
Frisundrose (Nieswurz)	Einnahmegift (3)	Frühlingsblume an Bächen, kann zu Schnupfpulver verarbeitet werden	159
Gallenröhrling	Einnahmegift (1)	ungenießbarer Pilz	172
Gefältelter Stinkling	Einnahmegift (1)	ungenießbarer Pilz	172
Ginkobaum	Einnahmegift (2)	Südaventurien, Blüten leicht giftig, ölbereiche Früchte	134
Glanzbeere	Einnahmegift (4)	Bergblume; Beeren ähneln fatal dem Vierblatt, drei davon sind tödlich	156
Goblinsitz	Einnahmegift (1)	ungenießbarer Pilz	172
Grolmenpilz	Einnahmegift (1)	ungenießbarer Pilz	172
Herbstzeitlose	Einnahmegift (5)	Nachtschattengewächs, blüht im Spätherbst, ganze Pflanze giftig	160
Hexenpilz	Einnahmegift (5)	Giftpilz	172
Höllenkraut	Waffengift (4)	Schlingpflanze im Regenwald; Wurra: Sehstörungen, Kälteschauer	73
Ingerimsglöckchen	Einnahmegift (4)	Frühlingsblume in Laubwäldern	160
Ifirnsblüte/-rose (Schneerose)	Einnahmegift (3)	Winterblume, blüht im Schnee	160
Kahler Krempling	Einnahmegift (1)	ungenießbarer Pilz	172
Koboldbovist	Einnahmegift (1)	ungenießbarer Pilz	172
Krokus (weiß, gelb und violett)	Einnahmegift (5)	Frühlingsblume in höheren und kälteren Gegenden, vollständig giftig	159
Lebensbaum (tul.: <i>thuje, thuja</i>)	Einnahmegift (1)	Zweige giftig, aber schmackhaft (besonders gefährlich für Pferde)	133
Marboebeere	Einnahmegift (5)	seltene Heidepflanze, ähnelt der essbaren Moorbeere	155
Marbotäubling	Einnahmegift (7)	Giftpilz, in niedriger Dosierung berauschend; ähnelt dem Steinpilz	172
Merach-Strauch (Süßer Tod)	Speziell	Regenwaldstrauch, Früchte sind hochgiftig in Verbindung mit Alkohol	79
Minenschwamm	Einnahmegift (1)	ungenießbarer Pilz	172
Mirhamer Seidenliane (Kukris)	Einnahmegift (12)	Regenwaldranke, aus Knoten wird bekanntestes Meuchlergift hergestellt	81
Mischkarasch	Einnahmegift (6)	Giftpilz	172
Naftanstaude	Kontakt-, Waffengift (5)	ätzender Saft (Berührung 2W SP), Endprodukt Goldleim (3W-3 SP)	84
Narzisse	Einnahme-, Kontaktgift (3)	Frühlingsblume, leicht lähmendes Gift in Zwiebel, für Elfen Kontaktgift	160
Ogerbeerenranke	Kontaktgift (2)	Dornicht, giftige Stengelhaare rufen Entzündungen hervor	148
Oleander (Rosenlorbeer)	Einnahmegift (1W)	Südaventurien, Giftstufe der Blüte je nach Unterart, Herzgift	142
Orkland-Bovist	Atemgift (Krankheit 7)	Giftpilz, gefährliche Sporenwolke löst Haut- oder Lungenpilz aus	85
Pfeffermilchling	Einnahmegift (1)	ungenießbarer Pilz	172
Phexenbecher (Perainenbecher)	Einnahmegift (3)	Frühlingsblume in Auwäldern und auf Bergwiesen	160
Pockenpilz	Einnahmegift (7)	Giftpilz	172
Posaune v. Nebachot (Alveranstromp.)	Einnahmegift (6)	Nachtschattengewächs	162
Purpurner Lotos	Atemgift (8)	Blütenstaub löst Halluzinationen aus, 1W SP, KL/IN/GE je -1	76
Rattenpilz	Einnahmegift (speziell)	Pilz des Namenlosen, wächst überall, löst Namenlose Zweifel aus	116
Rittersporn	Einnahmegift (2)	Blume, vollständig giftig	156
Roter Fingerhut	Einnahmegift (3)	Travias Blume, mitunter als Heilmittel gegen schwaches Herz	152
Schierling	Einnahmegift (3)	giftige Blüte, Absud („Schierlingsbecher“) schmeckt sehr bitter	156
Schleichender Tod	Atemgift (5), Rauschmittel	Orchideenart; Blütenpollen führen zu ekstatischem Delirium oder SP	88
Schleimiger Sumpfknocherich	Kontakt-, Waffengift (8)	Giftpilz im Bornland, Berührung 3 SP; Paste oder Lösung oft tödlich	89
Shurinstrauch	Einnahme-, Waffengift (6)	ganze Pflanze giftig; Paste aus der Knolle ist geschmacklos, oft tödlich	90
Schwarzer Lotos	Atemgift (10)	Blütenstaub ruft starke Halluzinationen hervor, dann zumeist den Tod	75
Schwarzer Nachtschatten	Einnahmegift (8)	Blume in lichten Wäldern, ganze Pflanze giftig, rauchiger Geschmack	151
Seidelbast (Honigweide)	Einnahme-(3), Kontaktgift (2)	Äste ätzen bei Berührung, rote Sommerbeeren leicht giftig	139
Speitäubling	Einnahmegift (1)	ungenießbarer Pilz	172
Spinnenpilz	Einnahmegift (4)	Giftpilz	172
Spritzgurke (Springkürbis)	Kontaktgift (1)	yaquirisch-aranisches Klima, Frucht verspritzt giftiges Samenmus	161
Stinkmorchel	Einnahmegift (1)	ungenießbarer Pilz	172
Sumpfschachtelhalm	Einnahmegift (2)		158
Tarnblatt	Einnahmegift (3)	Maraskan; imitiert andere Pflanzen; benebelnd (GE/FF/KL*½; MU+3)	119
Tefliskraut (Stech-, Dornapfel)	Einnahmegift (6)	Nachtschattengewächs; giftige Kapseln; Verwendung bei Leviansfesten	155
Tigerritterling	Einnahmegift (1)	ungenießbarer Pilz	172
Trichterling	Einnahmegift (1)	ungenießbarer Pilz	172
Wolfsmilch	Einnahmegift (6)	giftiger Saft im Stengel	155

GIFTPFLANZEN – ALLGEMEINE REGELN

Zahlreiche aventurische Pflanzen sind giftig, vor allem im Süden und Osten des Kontinents. Die Wirkung ist meist auf die Einnahme beschränkt und selten tödlich, eine Präparation ist schwer möglich, so daß gezielter Gifteinsatz ungebräuchlich ist. Für derartige Pflanzen haben wir Art und Stufe des Giftes angegeben. Falls es zu einer Vergiftung kommt, orientieren Sie sich an folgender Regel. (Diese Regel können Sie natürlich auch für tierische und alchemistische Gifte verwenden, wenn Sie keine spezielle Regelung vorliegen haben.)

Beginn: 1W+2 KR

Gesamtschaden einer Dosis: Stufe mal Stufe SP

Zeitliche Verteilung des Schadens:

Stufe 1–5 (nicht tödlich): stündlicher Schaden, verteilt über 2W6 Stunden

Stufe 6–10 (tödlich): Schaden in jeder SR, verteilt über 1W6 Stunden

Stufe 11–15 (schnell tödlich): Schaden in jeder SR, verteilt über 1W6 SR

Stufe 16–20 (sofort tödlich): Schaden in jeder KR, verteilt über 3W20 KR

Auswirkungen: Würfeln Sie nun Stufe/2 mal mit dem W20, um die auftretenden Symptome zu ermitteln (wiederholt ausgewürfelte Symptome richten mehrfach Schaden an):

1–4: Erbrechen (CH –1W6)

5–6: Durchfall (MU –1W6)

7–8: Schweißausbrüche (KK –1W6)

9–10: Schwäche/Atemnot (KK –1W6)

11–12: Kopfschmerz/Schwindel (KL –1W6)

13–14: Lähmungen (GE –1W6)

15–16: Taubheiten (FF –1W6)

17: Schwellungen (GE –1W6)

18: Erregung (JZ +1W6)

19: Blutungen (AG +1W6)

20: Bewußtlosigkeit (für die gesamte Verteilungsdauer)

Eine Dosis entspricht bei kleineren Pflanzen dem gesamten Gewächs (bzw. dem gifthaltigen Anteil), bei größeren einem Zweig/einer Frucht etc. Beim Verzehr mehrerer Dosen sind die Auswirkungen entsprechend höher.

KRANKHEITEN

KRANKHEITEN UND IHRE WIRKUNG

Krankheit	Stufe	Beginn	Wirkung	Gegenmittel
Ungeziefer	–	sofort	lästiges Jucken, CH–2	gründliches Waschen, Sansaro
Flinker Difar	1	gleich	leichtes Fieber, 3 bis 5 Tage KK–2 und je W3 SP	allerlei Hausmittel
Blutiger Rotz	3	3 Tage	5–7 Tage KK/GE–2 und je W3+1 SP	Geheimwissen der Moha-Schamanen
Dumpfschädel	4	gleich	W3+2 Tage GE/AT/PA–2, KK–5 und je 1W–1 SP	diverse Tees, Traschbart
Schlafkrankheit	4	gleich	todesähnlicher Schlaf, pro Tag W–2 SP und KK–1	Öl einer Yagan-Nuß
Lutanas	5	Nacht	2W6 Tage MU/KK/AT/PA*½, RA*2 und je W6 SP	Blütenstaub einer Lulanie
Marderkrätze	5	sofort	Ausschlag, 2 Wochen täglich W6 SP	unbekannt
Wundfieber	6	Nacht	7 Tage je 2W6/2W–1/... SP und KK–1	unbekannt
Brabaker Schweiß	7	1 Tag	5 Tage AG/RA/HA/TA*3 und 1W/2W/3W ... SP	Donfstengel, Traschbart
Paralyse	8	1 Woche	W6+3 Tage je KK/GE–W6, versteinender Blick	Donf
Gilbe	8	3 Tage	7 Tage KK/AT/PA–5 und je 1W SP, W+1 SP ...	Gulmond, Joruga, Traschbart
Rascher Wahn	9	3–4 Tage	1 Tag W6 SP, dann 6 Tage KL*½ und je 2W SP	Lulanie, Gebete
Blaue Keuche	9	sofort	min. 3 Tage KK/GE/AT/PA*½ und je W+2 SP	vorbeugend Sansaro, Olginwurz u.a.
Efferd-/Kerkersieche	10	sofort	KK*½, täglich W6 SP und evtl. GE/FF–1	unbekannt/Haftentlassung
Zorgan-Pocken	10	1–2 Wochen	3.–12. Tag KK*½, & je W+3 SP, 13. Tag W20+10 SP	Xordai
Töllwut	10	W20*10 Tage	W+6 Tage, diverse Folgen	Joruga
Difarsieche	12	sofort	Durchfall, Halluzinationen, Tod	unbekannt
Jahresfieber	12	immerwieder	pro Fieberschub 1W6 perm. SP	Gebräu aus Sansaro, Quinja und Donf
Lykanthropie	20	sofort	bei Vollmond unkontr. Verwandlung in Werwesen	Roter Drachenschlund
Duglumspest	25	1 Woche	7 Stadien zu je 1 Woche	höchstens die Gnade eines Dämons

INFEKTIONSMÖGLICHKEITEN

Gelegenheit	Bedingung	Krankheit
Fledermäuse	Biß	(SP %) Lutas (10%) Schlafkrankheit
Gehörnte Dämonen	geglückte Beherrschung mißlungene Beherrschung	(10%) Duglumspest (50%) Duglumspest
Geier	Biß oder Kontakt	(10%) Schlachtfeldfieber
Ghule	Schadenspunkte durch	(15%) Schlachtfeldfieber
Göttliche Schmähungen		(20%) Rascher Wahn
Grabstätten	nächtlicher Aufenthalt	(10%) Schlafkrankheit
Kranke	mit Flinkem Difar mit Blutigem Rotz mit Dumpfschädel mit Lutas (Biß) mit Brabaker Schweiß mit Schlachtfeldfieber/Gilbe mit Raschem Wahn mit Blauer Keuche mit Z.Pocken (kurzer Kontakt) mit Z.Pocken (langer Kontakt) mit Tollwut	(20%) Flinker Difar (30%) Blutiger Rotz (20%) Dumpfschädel (30%) Lutas (5%) Brabaker Schweiß (5%) Schlachtfeldfieber (10%) Rascher Wahn (5%) Blaue Keuche (25%) Zorgan-Pocken (50%) Zorgan-Pocken (10%) Schwarze Wut (20%) Dumpfschädel (10%) Brabaker Schweiß (1%) Zorgan-Pocken
Lügen	grobe Lügen	(SP %) Lutas (5%) diverse Krankheiten (5%) Flinker Difar
Moskitos	Biß	(20%) Blutiger Rotz (80%) Tollwut
Namenloser	Strafe durch	(10%) Schlafkrankheit
Ratten	Biß	(20%) Ungeziefer (10%) Schlafkrankheit (10%) Paralyse
Regen	mehrständiger Aufenthalt	(80%) Lykanthropie
Regenwald	Aufenthalt	
Tölpelwütige Tiere	Biß	
Ungeziefer	Befall	
Unrat, Ställe, ...	Übernachtung	
Untote	Berührung	
Werwesen	Biß	

WUNDFIEBER

Wenn die LE abends um wenigstens 5 geringer ist als am vorhergehenden Morgen, dann muß mit 1W20 gewürfelt und das Ergebnis mit folgenden Modifikationen verrechnet werden:
 +1 bei über 25 % LE-Verlust;
 +2 bei über 50 % LE-Verlust;
 +3 bei über 50 % LE-Verlust;
 +3, wenn Wunden durch Krallen, Zähne oder verschmutzte Waffen entstanden sind;
 +4, wenn Wunden durch Untote verursacht wurden;
 -2, wenn der Held ein Zwerg ist;
 -4, wenn der Held ein Elf ist.

Ist das Gesamtergebnis höher als 19, so ist der Held infiziert. Der zurückliegende Tag gilt als erster Krankheitstag. Dauer: 13 Tage. Am 1. Tag 2W SP, am zweiten 2W-1 usw. Die KK sinkt jeden Tag um 1; wenn sie 0 erreicht, fällt der Erkrankte in Tiefschlaf: Das Fieber endet, es entsteht kein weiterer Schaden. Am 14. Tag erwacht der Patient und erhält nun täglich 1 KK-Punkt und 1W6 LP zurück.

ETIKETTE

KORREKTE ANREDEN UND TITEL

Rang	Korrekte Anrede	Rang	Korrekte Anrede
Reichsbehüter	Euer Allergöttlichste Magnifizenz	Graf	Euer Hochwohlgeboren
Kronprinz	Euer Allerdurchlauchtigste Hoheit	Markverweser	Euer Hochwohlgeboren
Mitglied der Kaiserl. Familie	Euer Kaiserliche Hoheit	Gaugraf	Euer Hochwohlgeboren
König	Euer Königliche Majestät	Baron, Freiherr, Baronet	Euer Hochgeboren
Bergkönig	Euer Königliche Majestät (sie hören lieber „Väterchen“ oder „Würdiges Väterchen“)	Edle	Euer Wohlgeboren
Seekönig	Euer Seekönigliche Majestät	Handwerksmeister	Meister
Herzog	Euer Hoheit	Kundige der Juristerei	Meister
Adelsmarschall (Bornland)	Euer Hoheit	Studierter Medicus	Meister
Großemir von Mengbilla	Euer Hoheit	Akademimagier	Magister / Meister
Patriarch von Al'Anfa (weltl.)	Euer Hoheit	Leiter einer Magierakademie	Eure Spektabilität
Thorwaler Hetleute	Euer Hoheit	Geweihter	Euer Gnaden
Großherzog	Euer Königliche Hoheit	Tempelvorsteher	Euer Hochwürden
Großfürst	Euer Königliche Durchlaucht	Mitglied eines Geweihtenrates	Eure Eminenz
Fürst	Euer Durchlaucht	Hohepriester	Erhabener
Markgraf	Erlaucht	Bote des Lichtes	Eure Erhabene Weisheit
Kinder von Provinzherren	Euer Prinzliche Majestät, Euer Prinzliche Hoheit, Euer Prinzliche Durchlaucht, Euer Prinzliche Durchlauchtigkeit	Patriarch von Al'Anfa (kirchl.)	Eure Hochwürdigste Erhabenheit
Kronprinz	wie Kinder von Provinzherren, ergänzt durch den Zusatz „Euer Allerprinzlichste ...“	Reichskanzler	Exzellenz
		Reichsschatzmeister	Exzellenz
		Reichsmarschall	Exzellenz
		Reichsrat	Exzellenz
		auswärtiger Botschafter	Exzellenz
		Ordensgroßmeister	Exzellenz
		General	Exzellenz
		Admiral	Exzellenz

MILITÄRISCHES

MILITÄRISCHE EINHEITEN

Einheit	Sollstärke	Anführer	Kommentar
Haufen	10	Unteroffizier*	z.B. Pikeniery, Hellebardiere, Axtschwinger, Langschwerter, Bogner, Armbrustschützen, Schleuderer, Sappeure, Bombardenkompanien, Mauerbrecher, Brückenbaukompanien
Lanze	10	Unteroffizier*	entspricht einem Haufen, allerdings innerhalb der Kavallerie und der Garderegimenter
Kompanie	50	Hauptmann	in der Regel 5 Haufen
Banner	50	Hauptmann	eine Kompanie Fußsoldaten (Pikeniery, Hellebardiere, Axtschwinger und Langschwerter) in einem Garderegiment
Schwadron	50	Hauptmann	Reiterkompanie (Lanzenreiter, Schwere Kavallerie, Schlachtreiter, Schwere Reiterei, Leichte Reiterei, Berittene Schützen, Botenreiter)
Regiment	500	Oberst	Zusammenfassung von zehn Kompanien/Bannern/Schwadronen unterschiedlicher Ausrüstung
Legion	5.000	Marschall	Zusammenfassung von zehn Regimentern (nur im Kriegsfall)

* Die Unteroffiziere werden je nach Einheit und Region als Korporal, Weibel oder Sergant tituliery.

ASTROLOGIE

DIE PLANETEN

Planet	Symb	Wochentag	Tag im Monat	Novadis	Bedeutung
Simia	♊	Erdstag	1. Fünftel 2. Tag	3. Tag	Entstehung, Beginn
Marbo	♋	Wassertag	5. Fünftel 6. Tag	7. Tag	Beendigung, Abschluß
Horas	♌	Marktag	— 1. Tag	1. Tag	Glück, Friedfertigkeit
Kor	♍	Feuertag	3. Fünftel 4. Tag	4. Tag	Auseinandersetzung, Streit, Unverträglichkeit
Ucuri	♎	Praiostag	4. Fünftel 5. Tag	2. Tag	Triumph, Sieg
Levthan	♏	—	— 3. Tag	8. Tag	Scheitern, Vergeblichkeit
Aves	♐	Windtag	2. Fünftel —	6. Tag	Freiheit, Unantastbarkeit, Unversehrtheit
Nandus	♑	Rohalstag	— —	5. Tag	Warnung, Wissen, Vorsicht
Sonne	—	—	— —	9. Tag	Sichtbarkeit, Harmonie, Ordnung
Madamal	—	—	— —	—	Geheimnis, Seltsamkeit, Beeinflussung

DIE STERNBILDER

Sternbild	Bedeutung	Sternbild	Bedeutung
Greif	Gesetz, Ordnung, Gesellschaft	Kaiserstern	Kaiser, Mittelreich, hohe Politik
Schwert	Kampf, Angriff, Eindringen	Gehörn	Starrsinn, Ausdauer, Willensstärke
Delphin	Veränderung, Zeit	Drache	Macht, Sieg, Triumph
Gans	Frieden, Schutz, Bewahren	Elfenstern	Freiheit, Beständigkeit durch Unbeständigkeit
Rabe	Tod, Erstarren, Sinn, Ziel	Ogerkreuz	Kraft, Wildheit, Ungeheuerlichkeit
Schlange	Weisheit, Geist	Uthar	Ziel, Erlösung, Problemlösung
Eisbär	Beendigung, Überwältigen, Sterben	Nordstern	Wesen, innerer Wert, Selbsterkenntnis
Eidechse	Geburt, Entstehen, Hoffnung	Nachen	Reise, Veränderung, Weg
Fuchs	Freiheit, Handeln, Individuum	Ringe	Verbindung, Vereinigung
Storch	Fürsorge, Pflegen, Wachstum	Harfe	Inspiration, Studium, Überzeugung
Hammer	Beständigkeit, Gegenständlichkeit	Dolch	Verrat, Intrige, Lüge, Gift
Stute	Leidenschaft, Gefühl	Rubine	List, Verschlagenheit, Planung
Namenloses	Zerstörung, Böses	Satinav	Zeit, Vergänglichkeit, Zaudern
Hund	Treue, Freundschaft, Unterstützung	Kelch	Schicksal, Bestimmung
Held	Heldentum, Opfermut		

WELTLICHE FEIERTAGE UND FESTE

Praios

Ab dem 1. Praiostag, acht Tage lang; Gareth: Turnier und Volksspiele. Ritterturniere, Spiele für das einfache Volk, Bardenwettbewerb und Markt im Herzen der Stadt.

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

24. bis 27., Beilunk: feierliche Aufnahmeprüfung der Beilunker Reiter. Reitturniere und andere Wettkämpfe, Abnahme des Botenrides.

30., Brig-Lo: Verbrennung der Dämonen am Hügel der Vier. Symbolische Verbrennung von Stroh- und Lumpenpuppen sowie alchemistisches Feuerwerk läuten den Rondra ein.

Rondra

1. bis 7. und 9. bis 30., Arivor, Kuslik und Vinsalt: Theaterfestspiele des Lieblichen Feldes. Viele Theatervorstellungen über den ganzen Monat verteilt in allen drei Städten und auf der Yaquirbühne.

6. bis 9. Rondra, Mittelreich: Nationalfeiertag. Erinnerung an die Zerstörung Bosparans und die Gründung des Neuen Reiches.

8. Rondra, Liebliches Feld: Trauertag anlässlich Bosparans Fall. Heitere Veranstaltungen jeglicher Art sind untersagt.

12. bis 14., Baburin: Ritterturnier. Nur traditionelle Wettkämpfe und Pferderennen.

13. bis 14., Nostria und Andergast: Ritterturniere

19., Maraskan: Traditioneller Jahresbeginn (nach Berechnung der Priesterschaft der Tag, an dem Rur die Scheibe losgeworfen hat und Gror sie auch einst empfangen wird). Diskusstafette von Tuzak nach Boran.

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

Efferd

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

1., Perricum: Bunte Lichter von Perricum. Großes Volksfest, Spiele und Laternenumzug.

1., Festum: Flottenparade.

9., Novadis: 4. Rastullahellah, Tag der Stille und Erholung

Travia

5., Zorgan: Jagdturnier

Ab dem 1. Rohalstag, eine Woche lang, Lowangen: Markt und Spiele. Volksspiele, Reitturniere, Warenschau und Markt. Abschlußfest auf dem Marktplatz.

Ab dem 15., Yaquirtal: Weinfeste. Feste, Umzüge, Weinprämierungen; je nach Ort bis zu einer Woche lang.

Ab dem 2. Rohalstag, zwei Wochen lang, in der Siegerstadt des Vorjahres: Aventurische Immanmeisterschaften.

Boron

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

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

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

22., Novadis: 5. Rastullahellah, wichtigster Feiertag der Novadis, zumeist ausgelassene Feiern bis zum 24. Boron

23., Novadis: Neujahrstag

23., Neues Reich: Geburtstag Seiner Allergöttlichsten Magnifizenz.

Kaiserparade auf dem Bürgerplatz, Ordensverleihungen, abends großer Ball mit ausgewählten Gäste in der Neuen Residenz zu Gareth.

Hesinde

20. bis 29. Vinsalt: Opernfestspiele. Viele künstlerische Darbietungen in der Vinsalter Oper: Musik, Theater, Gaukelclien. Außerdem der Galerien und Ausstellungen. Zum Abschluß Treffen aller Künstler und freier 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.

Firun

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

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

Tsa

5., Novadis: 1. Rastullahellah, allgemeiner Fastentag

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.

19., Belhanka: Beginn des Turniers mit dem „Sprengen der Eisernen Ketten“.

27. Tsa bis 2. Phex, Riva: Warenschau

Phex

12. bis 15., Trallop: Warenschau

18., Punin: Basiliskentag. Häßliches Gemetzel an harmlosen Schleichen und Schlangen durch die örtliche Jugend.

Letzter Rohalstag und die vorhergehende Woche, Lowangen: Markt und Spiele

Peraine

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

18., Novadis: 2. Rastullahellah, Tag der Schwüre, Treue, Loyalität

19. bis 25., Fasar: Volksfest im Anschluß an den 2. Rastullahellah.

27., Mittelreich: Maraskantag. Militärische Feierlichkeiten erinnern an die Eroberung Maraskans im Jahre 6 v.H.

Letzter Windstag, Zyklopeninseln: Regatta von Tereimon nach Rethis.

Ingerimm

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

17. bis 20., Punin: Wagenrennen und Reitturniere. Mehrere Ausscheidungskämpfe.

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

21. bis 23., Angbar: Warenschau. Volksfest zwergischen Stils.

Rahja

1. bis 30., Greifenfurt: Hunderennen. Mehrere Läufe.

8. bis 12., Grangor: Warenschau und Spiele.

20. bis 25., Arivor: Ritterturnier.

Namenlose Tage

1., Novadis: 3. Rastullahellah, Tag der Blutrache