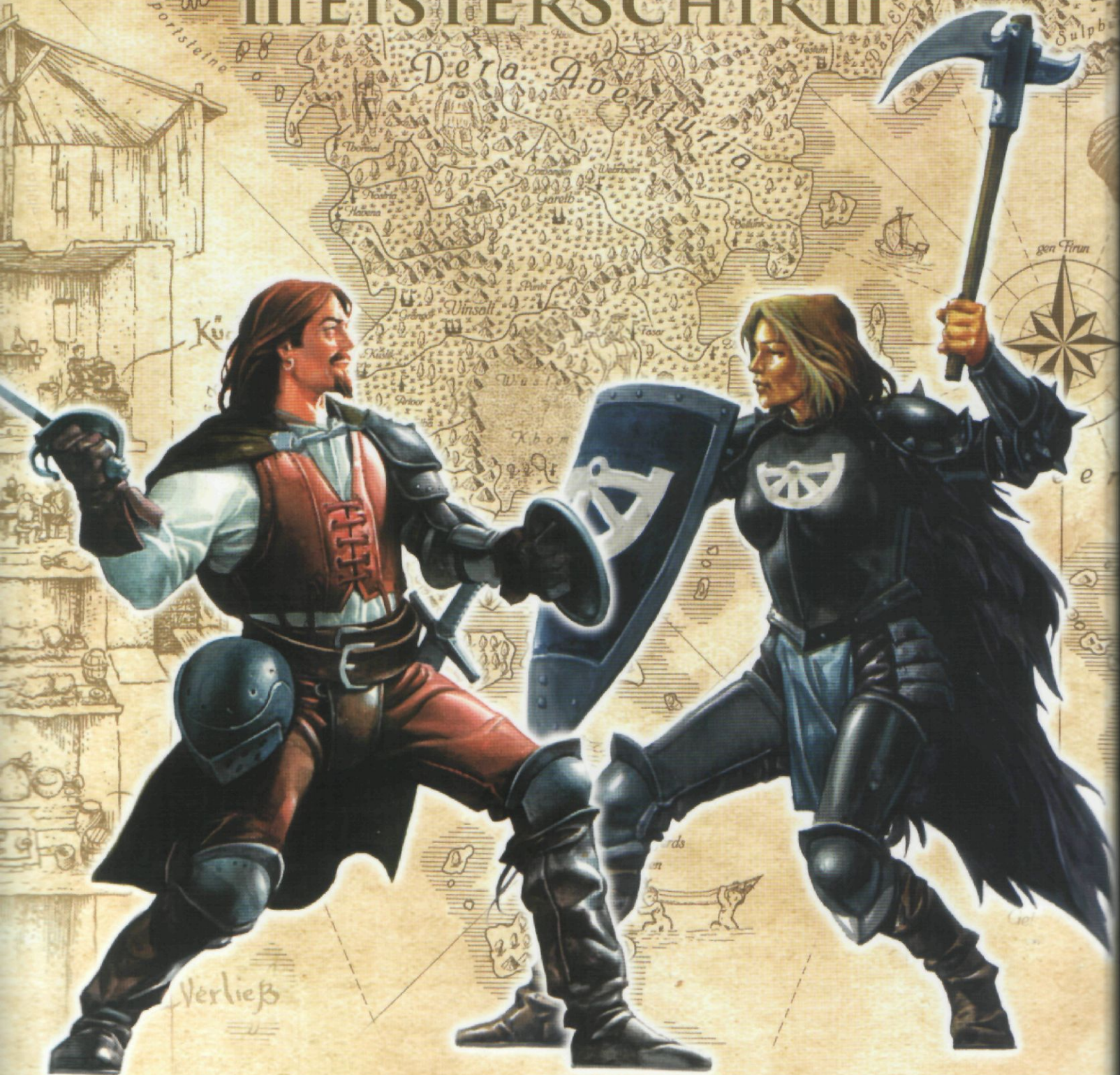


Das Schwarze Auge

MEISTERSCHIRM







ZAUBER, MIRAKEL UND LITURGIEN

MODIFIKATIONEN DER ZAUBERPROBE

Magieresistenz des Opfers (je nach Zauber)	+MR (s.u.)
Niedrige LE (Halb / Drittel / Viertel / 5 oder weniger)	+3 / +6 / +9 / +12
Niedrige AU (Drittel/Viertel/0)	+3 / +6 / unmöglich
Wunden	+2 pro Wunde
Aufrechterhaltene Zauber	+3 pro Zauber
Wiederholen eines misslungenen Zaubers	+3 je Folgeversuch
Während der Zauberdauer Treffer erlitten	+ Zahl erlittener SP
Benutzung der <i>Verbotenen Pforten</i>	+2
Einsatz von <i>Blutmagie</i>	+2

SPONTANE MODIFIKATIONEN

Veränderte Technik	7 ZiP pro ausgelassene Komponente
Veränd. Technik, zentrale Komponente	12 ZiP pro ausgelassene Komponente
Zauberdauer halbieren	5 ZiP
Zauberdauer verdoppeln	erleichtert Probe um 3 Punkte
Zauberwirkung erzwingen	2 ¹⁰⁻¹¹ AsP erleichtern die Probe um n Punkte
AE einsparen	3 ZiP pro 1/10 AsP-Ersparnis
Unfreiwilliges Objekt bei 'freiwillig'	5 ZiP
Selbstanwendung	2 ZiP
Mehrere Gefährten verzaubern	3 ZiP; erschwert um Anzahl
Mehrere Gegner verzaubern	erschwert um höchste MR + Anzahl
Reichweite / Wirkungsradius eine Kategorie erhöhen	5 ZiP
Reichweite / Wirkungsradius eine Kategorie senken	3 ZiP
Wirkungsdauer verdoppeln	7 ZiP
Wirkungsdauer halbieren	3 ZiP
Änderung der Wirkungsdauer von (A) auf festen Zeitraum	7 ZiP

MAGIERESISTENZ

Bei Werten mit Schrägstrich gilt der erste Wert für die Resistenz gegen geistige Beeinflussung, der zweite gegen körperliche Verwandlung.

Achaz	um 5	Fledertiere	2
Affenmenschen	um 1	Gargyl	10 / unendlich**
Elfen	um 5	Ghul	15 / 10
Goblins	um 1	Großkatzen	0 bis 2 / 2 bis 8
Grolme	um 9	Hasentiere	0
Hummerier	um 10	Hippogriffe	8 / 10
Krakonier	um 11	Huftiere	0 / 2 bis 10
Mahre	um 12	Ikanariaschmetterlinge	10 / 7
Marus	um 11	Insekten	15 / 5
Menschen	um 3	Insektenstaat	15
Minotauren	um 7	Katzen	1
Necker	um 9	Kleinvögel	3
Oger	um 2 / 8	Krakenmolch	10 / 15
Orks	um 0	Molochen	12 / 10
Riesen	um 15 / 25	Morfus	18 / 10
Risso	um 7	Nachtwinde	7 / 3
Trolle	um 8 / 10	Nagetiere	0
Yetis	um 2 / 10	Raubfische, groß	5 / 8
Ziliten	um 8	Raubvögel, Rabenvögel, Papageien	2 / 3
Zwerge*	um 3	Reptilien	6 / 2 bis 10
Zyklopen	um 12 / 13	Riesenamöben	18 / 10
		Rieseninsekten	12 bis 15 / 12
Amphibien	3	Riesenspinnen	10 / 8
Delphine	0 bis 2	Spinnen	8
Drache, Frostwurm	7 bis 9 / 15	Wale	0 bis 2 / 4 bis 15
Drache, Höhlen-	8 bis 10 / 13	Werwesen	+0 / +7
Drache, Kaiser-	12 bis 18 / 21	Wölfe, Hunde	0 bis 2
Drache, Mecker-/Zwerg-	6 / 8	Würmer, Egel	12 / 6
Drache, Perl-	8 / 14		
Drache, Purpurwurm	12 bis 20 / 18	*) Zwerge sind häufig <i>Schwer zu verzaubern</i> . **) gegen <i>Beherrschung</i> MR 0, gegen <i>Form</i> oder <i>Hellsicht</i> immun; MR	
Drache, Riesenlindwurm	10 bis 15 / 21	10 gegen alle übrigen Zauber, auch solche mit Merkmal <i>Schaden</i>	
Drache, Westwind-	8 / 15		
Einhorn	12+		
Fische	5		

LITURGIENPROBEN

Probe auf Liturgiekenntnis; Kosten 5 KaP/Grad (Grad V: davon 1 pKaP; Grad VII: davon 3 pKaP); Probe prinzipiell erschwert um (Grad-1) x 2 Punkte.

Die Modifikatoren nach Zeit, Ort, Motivation und Seelenlage gelten auch für die Mirakelproben zur Regeneration von Karmaenergie oder der Durchführung von Karmalquesten.

Ziel der Liturgie: G der Geweihte; P 1 Person/Objekt; PP bis 10 Personen/Objekte; PPP bis 100 Personen/Objekte; PPPP bis 1.000 Personen/Objekte; Z 10 Schritt Radius, ZZ 30 Schritt Radius, ZZZ 100 Schritt Radius; ZZZZ 300 Schritt Radius
Entfernung des Ziels: Selbst Geweihter kann die Liturgie nur auf sich selbst anwenden; **Berührung** Nutznießer müssen vom Geweihten berührt werden; **Sicht** Geweihter kann die Wirkung der Liturgie an beliebige Stelle innerhalb seines Suchfelds eintreten lassen; **Fern** Wirkung tritt an einem frei wählbaren Ort ein.

Ritualdauer: Stoßgebet ca. 5 bis 15 Aktionen; **Gebet** 5 Minuten; **Andacht** ca. eine halbe Stunde; **Zeremonie** mehrere Stunden; **Zyklus** mehrere Andachten an aufeinanderfolgenden Tagen

Stufen der Wirkungsdauer: augenblicklich/LkP* KR; LkP* x10 KR; LkP* SR; LkP* Stunden; LkP* Tage; LkP* Wochen; LkP* Monate; LkP* Jahre; Perma-nent

MODIFIKATION JE NACH MOTIVATION UND SEELENLAGE

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

MODIFIKATION JE NACH ORT

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

MODIFIKATION JE NACH ZEITPUNKT

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

MODIFIKATION JE NACH UMSTÄNDEN

je nach Harmonie mit dem Weltgeschehen	-2 bis +7
Ziel einer segnenden Liturgie ist Frevler / Verdammter	+7 / +12
aufgestufte Liturgie	+2 pro Veränderung

BEI GEMEINSAM GEWIRKTER LITURGIE (FÜR DEN VORBETER)

Probe für mitbetenden Geweihten	+3
Probe für mitbetenden Akoluthen	+/-0
Probe für den Vorbeter	
1 bis 6 Mitbeter	-1
7 bis 12 Mitbeter	-2
13 bis 59 Mitbeter	-3
60 und mehr Mitbeter	-5
je 3 LkP* eines mitbetenden Geweihten	1 Bonus-LkP
je 5 LkP* eines mitbetenden Akoluthen	1 Bonus-LkP

MODIFIKATION JE NACH GEWÜNSCHTER WIRKUNG (MIRAKEL)

erwünschtes Talent	+/-0
neutrales Talent	+6
missbilligtes Talent	+18

NACH ABSTAND ZUR LETZTEN REGENERATION (REGENERATION)

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

TALENTPROBEN & KAMPF

TALENTPROBEN

Jeweils würfeln mit W20 auf die einzelnen geforderten Eigenschaften. TaP des Helden können zum Ausgleich der Proben verwendet werden. Nicht zum Ausgleich benötigte (also übrig behaltene) Talentpunkte werden als TaP* bezeichnet und bestimmen die Qualität der Probe. Erschwernisse werden vor dem Würfeln von den TaP des Helden abgezogen, Erleichterungen zu den TaP hinzugezählt. Automatischer Fehlschlag (Patzer) bei zwei oder drei gewürfelten 20; automatischer Erfolg bei zwei oder drei gewürfelten 1.

RICHTWERTE FÜR PROBENZUSCHLÄGE

Auch für Ungeübte zu schaffen (Geröllhang)	-7
Einstiegsübung (Baum mit vielen Griffmöglichkeiten)	-3
Routine (griffliges Seil)	+/-0
Erfordert etwas Übung (Natursteinmauer mit griffligen Fugen)	+3
Ohne Übung kaum zu schaffen (Backsteinmauer)	+7
Auch für Könnner schwierig (Felswand mit wenigen Griffmöglichkeiten, feuchte Mauer)	+12
Ohne geeignete Hilfsmittel unmöglich (triefnasse/ölbedeckte Mauer, Felswand ohne Griffmöglichkeiten)	+18
Selbst mit Hilfsmitteln kaum machbar (horizontaler Überhang aus brüchigem Gestein, glatte Metallwand)	+25

Die Beispiele beziehen sich auf das Talent *Klettern*. Geeignete Hilfsmittel wären in diesem Fall Kletterhaken, die in die Wand geschlagen werden können, Seile mit Griffknoten und dergleichen. Bei Handwerkstalenten können die Proben für *Hochwertiges Arbeitsgerät* um 3 Punkte erleichtert werden, bei *Außergewöhnlich Hochwertigem Arbeitsgerät* um 7 Punkte; dieses Arbeitsgerät stellt keine zusätzlichen TaP zur Verfügung, sondern dient nur dazu, Erschwernissen entgegenzuwirken.

OFFENE PROBEN

0-4 TaP*	Gelungene Probe (Publikum ist zufrieden.)
5-9 TaP*	Gut gelungene Probe (Publikum will eine Zugabe.)
10-17 TaP*	Meisterlich gelungene Probe (Publikum will viele Zugaben.)
18+ TaP*	Vollendet gelungene Probe (Publikum vergisst zu applaudieren.)

Die Beispiele beziehen sich auf das Talent *Musizieren*. Es ist nicht möglich, mehr TaP* als TaP zu erhalten.

ANSAMMELN VON TA P*

Bei Handwerks- und Wissenstalenten ist es in bestimmten Situationen denkbar, TaP* aus mehreren Proben anzusammeln. In diesem Fall legt der Meister die *erforderliche Gesamtsumme an TaP** sowie den Zeitabstand zwischen den einzelnen Proben fest. Eine misslungene Probe heißt, dass der benötigte Zeitraum nicht genutzt werden konnte, ein Patzer zieht 2W6 Punkte von der bislang erreichten Summe ab.

VERGLEICHENDE PROBEN

Aktive Probe misslungen	Passive Probe um 7 Punkte erleichtert.
Aktive Probe gelungen	Passive Probe um TaP* der aktiven Probe erschwert.

Als aktive Probe wäre beispielsweise *Schleichen* denkbar, die passive Probe in diesem Fall dann die *Sinnenschärfe*. Bei vergleichenden Proben kann der Meister entscheiden, dass die TaP* durch günstige Bedingungen (Probenerleichterungen) auch über die TaP hinaus reichen können.

TALENTWERTE TYPISCHER MEISTERPERSONEN

Lehrling	3+
Geselle	6+
Altgeselle	9+
Meister	10-15
Landesweit bekannter Meister	15+
Kontinentweit bekannte Koryphäe	18+

SINKENDE LEBENSENERGIE UND AUSDAUER

SCHWERE TREFFER

SP > KO des Getroffenen	Wunde
SP > 2xKO des Getroffenen	2 Wunden, <i>Selbstbeherrschungs</i> -Probe + (SP-KO)
Bei Pfeil-, (Speer-) oder Bolzentreffer, <i>Gezieltem Stich</i> und <i>Todesstoß</i> :	
SP > 1/2 KO des Getroffenen	Wunde
SP > KO des Getroffenen	2 Wunden
SP > 1 1/2 KO des Getroffenen	3 Wunden

WUNDEN

Wunden entstehen durch Schwere Treffer, durch Treffer mit bestimmten Waffen und durch Kritische Treffer.

Pro Wunde AT, PA, FK, INI-Basis und GE jeweils -2; GS -1

ZONENWUNDEN (EXPERTE, TREFFERZONENSYSTEM)

Kopf: je 2 Punkte Verlust von MU, KL, IN, INI. Dritte Kopfwunde +2W6 SP; sofortige Kampfunfähigkeit und Bewusstlosigkeit für W20 KR; bewusster Kämpfer verliert pro KR 1 LeP; bis Wunde versorgt ist.

Brust: Verlust von je 1 Punkt AT, PA, KO, KK; +1W6 SP. Dritte Wunde sofortige Kampfunfähigkeit und Bewusstlosigkeit für W20 KR; bewusster Kämpfer verliert pro KR 1 LeP; bis Wunde versorgt ist.

Arm: je 2 Punkte Abzug auf AT, PA, KK, FF (bei Benutzung des getroffenen Arms). Dritte Wunde macht den betroffenen Arm aktionsunfähig; eine hier gehaltene Waffe wird fallen gelassen, ein Schild kann nicht eingesetzt werden.

Bauch: AT, PA, KO, KK, GS, INI je -1 Punkt; +1W6 SP. Dritte Bauchwunde sofortige Kampfunfähigkeit und Bewusstlosigkeit für W20 KR. Bewusster Kämpfer verliert pro KR 1 LeP; bis Wunde versorgt ist.

Beine: AT, PA, GE, INI je -2; GS -1. Dritte Beinwunde an einem Bein führt zusätzlich zu den genannten Abzügen dazu, dass der Kämpfer stürzt und nicht mehr in der Lage ist, am Nahkampf teilzunehmen.

SINKENDE LEBENSENERGIE

LE unter Hälfte des Maximums	Eigenschaftsproben +1; Talentproben +3
LE unter Drittel des Maximums	Eigenschaftsproben +2; Talentproben +6
LE 5 oder darunter	Kampfunfähigkeit, Probenerschwernisse nach Situation oder Proben ganz unmöglich
LE 0 oder weniger	Bewusstlosigkeit, Lebensgefahr

SINKENDE AUSDAUER

AU unter Drittel des Maximums	AT-, PA-, INI-Basis je -1; Erschöpfung +1
AU unter Viertel des Maximums	AT-, PA-, INI-Basis je -2
AU 0 / darunter	kampfunfähig, nur <i>Atem Holen</i> ; Erschöpfung +1W6

BESONDERE KAMPFSITUATIONEN

Kampf im Mondlicht (oder ähnlichen Lichtverhältnissen)	AT +3/PA +3
Kampf im Sternenlicht (oder ähnlichen Lichtverhältnissen)	AT +5/PA +5
Kampf bei 'vollständiger' Dunkelheit	AT +8/PA +8
Kampf in knietiefem Wasser	PA +2
Kampf in hüfttiefem Wasser	AT +2/PA ++
Kampf in schultertiefem Wasser	AT +4/PA +6
Kampf unter Wasser	AT +6/PA +6
Kampf gegen fliegende Wesen	AT +2/PA ++
Kampf gegen Unsichtbare	AT +6/PA +6
Kämpfer liegt	AT +3/PA +5, Ausweichen nicht möglich
Kampf gegen Liegenden	AT -3/PA -3
Kämpfer kniet	AT +1/PA +3
Kampf gegen Knienden	AT -1/PA -1
Verteidiger überrumpelt	Ang. AT -5, Vert. keine PA
Verteidiger schlafend/bewusstlos/gefesselt	Ang. AT -8, Vert. keine PA
Ziel vollkommen unbeweglich*	Ang. AT -10
Gegner in Überzahl	PA +1 / überzähl. Gegner (max. +2)
Freunde in Überzahl	AT-Basis +1; INI +1 / überzähl. Kämpfer (max. +4)

*) unbelebte Objekte (Türen, Möbel ...). -10 entspricht einem *mittelgroßen Ziel* (vgl. Fernkampf-Größenklassen); für kleinere / größere Ziele modifizieren

ПАН- & FEHRLAMPF

GLÜCKLICHE SCHLÄGE UND PATZER

GLÜCKLICHE ANGREIFER

Angreifer würfelt '1' bei AT: Möglichkeit eines Kritischen Treffers. AT-Probe mit gleichen Modifikationen wiederholen, dann:

- zweiter AT-Wurf misslungen: gelungene AT, aber kein Kritischer Treffer
- zweiter AT-Wurf gelungen: Kritische Attacke

Unabhängig von der zweiten Probe kann der Verteidiger nur mit *halbem PA-Wert parieren* / mit *halbem Ausweichen-Wert ausweichen*; PA-Modifikationen durch Manöver etc. werden erst nach der Halbierung eingerechnet, dann:

- PA gelungen: kein Treffer, Angreifer und Verteidiger prüfen Bruchfaktor
- PA misslungen: Kritischer Treffer
- Kritischer Treffer: TP (ohne Zuschläge durch KK oder Manöver) verdoppeln

GLÜCKLICHE PARADE

- Verteidiger würfelt '1' bei PA: Probe mit gleichen Zuschlägen wiederholen
- zweiter PA-Wurf misslungen: gelungene PA, aber keine Glückliche Parade
- zweiter PA-Wurf gelungen: Glückliche PA (verbraucht nicht die Reaktion, beendet Ausfall)

PATZER

- Würfelwurf '20' bei AT/PA: Probe mit gleichen Zuschlägen wiederholen
- zweiter Wurf gelungen: misslungene AT bzw. PA, aber kein Patzer
- zweiter Wurf misslungen: Wurf mit 2W6 auf der Patzertabelle

PATZERTABELLE (2W6)

Bei allen Würfeln keine weiteren Aktionen oder Reaktionen in dieser KR

- 2: Waffe zerstört INI -4
- 3-5: Sturz INI -2, der Patzende liegt am Boden
- 6-8: Stolpern INI -2
- 9-10: Waffe verloren INI -2
- 11: Selbst verletzt INI -3, Schaden durch eigene Waffe (ohne Zuschläge durch hohe KK)
- 12: Schwerer Eigentreffer wie 'Selbst verletzt', aber INI -4, TP einschließlich KK-Zuschlag werden direkt als SP verrechnet

PATZERTABELLE FEHRLAMPF (2W6)

Bei allen Würfeln keine weiteren Aktionen oder Reaktionen in dieser KR

- 2 Waffe zerstört INI -4; Schuss geht ungezielt daneben; Fernwaffe ist so schwer beschädigt, dass eine Reparatur nicht lohnt.
- 3 Waffe beschädigt INI -3; Schuss geht ungezielt daneben, Projektil landet vor den Füßen des Schützen; mindestens 30 Aktionen nötig, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei Wurf-Waffe: Waffe zerstört
- 4-10 Fehlschuss INI -2; Schuss geht ungezielt daneben, Projektil ist verloren; Schütze benötigt 2 Aktionen, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei Wurf-Waffe: Projektil verloren; Werfer benötigt 2 Aktionen, um sein verlorenes Gleichgewicht wiederzufinden.
- 11-12 Kameraden getroffen INI -3; Schuss trifft den am nächsten an der geplanten Flugbahn stehenden befreundeten Charakter: TP gemäß der Entfernung, Ansagen kommen nicht zum Tragen. Kein Kamerad in der Nähe, der getroffen werden könnte: Schütze verletzt sich selbst.

BRUCHFAKTOR

Bruchfaktor-Proben sind fällig bei: abgewehrten *Kritischen Attacken* (s.o.); bei abgewehrten *Wuchtschlägen* (einschl. Varianten), wenn diese *mehr als 15 TP* erzeugt hätten; beim Manöver *Schildspalter* (nur Verteidiger).

Wenn die Parade mit einer Waffe ausgeführt wurde, müssen beide beteiligten Waffen BF-Proben ablegen, wenn ein Schild benutzt wurde, nur der Schild.

Das Ergebnis eines 2W6-Wurfes wird mit folgender Übersicht verglichen:

- kleiner oder gleich aktueller BF Waffe zerbricht
- größer als BF, aber kleiner als 12 BF +1
- 12 keine Folgen

FEHRLAMPF MODIFIKATOREN

ZIELGRÖSSE

- kleiner als *Winzig* zusätzlich +3 / Größenklasse
- Winzig* (Münze, Drachenaugen, Maus, Kröte) +8
- Sehr Klein* (Schlange, Fasan, Katze, Rabe) +6
- Klein* (Wolf, Reh, Schaf) +4
- Mittel* (Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg) +2
- Groß* (Pferd, Steppenrind, Oger, Troll) +/-0
- Sehr Groß* (Scheunentor, Drache, Elefant, Riese) -2
- größer als *Sehr Groß* wie *Sehr Groß*
- Deckung +2 bis +4 (verminderte Zielgröße)
- Sichtbehinderungen +2 bis +6 (verminderte Zielgröße)
- Unsichtbares Ziel +8 (verminderte Zielgröße)
- Bewegung des Ziels +2 (verminderte Zielgröße)
- Ziel macht Ausweichbewegungen +4 (verminderte Zielgröße)
- Steilschuss nach unten um eine Klasse verminderte Zielgröße
- Unbewegtes Ziel um eine Klasse erhöhte Zielgröße
- Unbewegliches/fest montiertes Ziel um zwei Klassen erhöhte Zielgröße

ENTFERNUNG

- näher als *Sehr Nah* wie *Sehr Nah*
- Sehr Nah* -2
- Nah* +/-0
- Mittel* +4
- Weit* +8
- Extrem Weit* +12
- weiter als *Extrem Weit* (nur bei folgenden Mod.) zusätzlich +6
- Seitenwind um eine bis zwei Klassen vergrößerte Entfernung
- Steilschuss nach oben um eine Klasse vergrößerte Entfernung

WEITERE MODIFIKATOREN

- Schuss ins Kampfgetümmel +2/+3 pro Beteiligtem
- Schnellschuss +2
- Zweiter Schuss in einer Kampfrunde +4
- Fernkampfangriff mit Ansage nach Wahl

GEZIELTER SCHUSS (EXPERTE, TREFFERZONENSYSTEM)

	Schütze	Scharfsch.	Meistersch.
Zweibeiner: Rumpf	+6	+4	+3
Zweibeiner: Bein/Schwanz	+8	+5	+4
Zweibeiner: Arm oder Kopf	+10	+7	+5
Zweibeiner: Hand/Fuß	+16	+11	+8
Zweibeiner: Auge/Herz	+20	+13	+10
Vierbeiner: Rumpf	+4	+3	+2
Vierbeiner: Bein	+10	+7	+5
Vierbeiner: 'verwundbare Stelle'	+12	+8	+6
Vierbeiner: Kopf	+16	+11	+8
Vierbeiner: Schwanz	+8 bis +16	+5 bis +11	+4 bis +8
Vierbeiner: Sinnesorgane	+16 o. mehr	+11 o. mehr	+8 o. mehr

DISTANZKLASSEN

Waffenlängen und Kampferfernungen sind in Distanzklassen (DK) gegliedert: *Handgemenge, Nahkampf, Stangenwaffen und Pike*.

- Waffe zwei oder mehr Kategorien zu kurz: AT unmöglich, PA +/-0
- Waffe eine Kategorie zu kurz: AT -6, PA +/-0
- Waffe eine Kategorie zu lang: AT -6, PA -6
- Waffe zwei oder mehr Kategorien zu lang: AT und PA unmöglich
- Aktion *DK um eins verringern*: AT, kann pariert werden
- Aktion *DK um zwei verringern*: AT +8, kann pariert werden
- Aktion *DK um eins vergrößern*: AT +4, kann nicht pariert werden
- Aktion *DK um zwei vergrößern*: AT +8, kann nicht pariert werden

Bei Misslingen der Aktion oder gelungener Parade verbleibt der Kämpfer in der ursprünglichen Distanzklasse.



MEISTERSCHIRM

ERGÄNZENDE TABELLEN

INHALT

MAGIE

Zaubersprüche	3
Zauber-Modifikationen	9
Zauberprobe	9
Spontane Modifikationen	9
Entfernung <i>Horizont</i>	9
Magieresistenz	9
Regeneration von Astralenergie	9
Magische Analyse	10
Zauber nach Merkmalen	11
Repräsentation / Verbreitung	12
Elementarismus	14
Herbeirufung	14
Wunschkapazität	14
Charisma-Proben	14
Wunschvolumen	15
Kosten je nach Dienst	15
Veränderungen der Dienste	15
Analogien nach Paramanthus	15
Dämonenbeschwörung	16
Beschwörung	16
Beherrschung	16
Pandämonium	17
Blakharaz	17
Belhalhar	17
Charyptoroth	17
Lolgramoth	17
Thargunitoth	17
Amazeroth	17
Belshirash	17
Asfaloth	17
Tasfarel	17
Belzhorash	17
Agrimoth	18
Belkelel	18
Aphasmayra	18
Diener des Namenlosen	18
Niedere Dämonen	18
Gehörnte Dämonen	18
Schamanenrituale	19
Die Ritualprobe	19
Aufstufung von Ritualen	19

GÖTTLICHES WIRKEN

Mirakel und Liturgien	20
Mirakel	20
Liturgien	20
Regeneration von Karmaenergie	20
Aufstufung von Liturgien	20

KAMPF

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

PREISE

Nahkampfwaffen	26
Schuss- und Wurfaffen	27
Schilde und Parierwaffen	27
Rüstungen und Rüstungsteile	27
Geschütze	28
Waffen- und Rüstungszubehör	28
Werkzeug	28
Beleuchtung	28
Koch- und Essgeschirr	28
Behälter	28
Seile und Ketten	28
Sonstiger Reisebedarf	28
Kleidung	28
Tuche	29
Häute, Felle und Pelze	29
Leder	29
Metalle	29
Baumaterialien	29
Schmucksteine	30
Schmuck	30
Körperpflege	30
Schreibwaren	30
Feinmechanik, Optik	30
Spielzeug, Dekoration, Rauchbedarf	30
Musikinstrumente	30
Alchimistische Stoffe	30
Heilkräuter	30
Gifte	31
Nahrungsmittel	31
Genussmittel	31
Gewürze	32
Nutz- und Haustiere	32
Pferde, Esel und Maultiere	32
Sonstige Reit-, Last- und Zugtiere	32
Tierbedarf	32
Fahrzeuge	32
Fahrzeugzubehör	32
Bodenpreise	32
Baukosten	33
Zölle und Abgaben	33
Löhne	33
In der Taverne	33
Miete	33
Reise und Transport	33
Heldeneinkünfte	33
Lebensstil	34
Feste und Feierlichkeiten	34

ZEIT

Zeitrechnungen	35
Immerwährender Kalender	35
Zeitrechnungen im Vergleich	35
Monate	35
Feiertage	36

UNTERWEGS

Bewegung und Reise	38
Taktische Bewegung	38
Reisegeschwindigkeit	38
Tragkraft, Reisegefahren, Straßen	39
Tragkraft	39
Tragkraft von Tieren	39
Kälteschaden	39
Sumpf / Treibsand	39
Gefahren der Wüste	39
Wichtige Wegstrecken	39
Wichtige Reiserouten	40
Reisestrecken	41
Wichtige Städte	42
Währungen, Maße, Sprachen	46
Maßeinheiten	46
Währungen	46
Sprachen	46
Schriften	46

KRANKHEITEN, GIFTE

Krankheiten	47
Gifte	47

ETIKETTE, MILITÄRISCHES

Korrekte Anreden und Titel	48
Militärische Einheiten	48

Der Spielleiterschirm und das beiliegende Tabellenheft sind eine Spielhilfe für **DAS SCHWARZE AUG**, angepasst an die vierte Edition.

Gestaltung des Schirms: Ralf Berszuck
Illustrationen: Zoltán Boros und Gabor Szikszai / Agentur Kohlstedt, Ralf Hlawatsch, Don-Oliver Matthies, Michael Nietzer

Zusammenstellung und Redaktion: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Erstellung der Preisliste: Frank Bartels
Erstellung des Ewigen Kalenders: Michael Meyhöfer
Satz und Herstellung: FanPro, Erkrath
Druck: Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUG und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 2004
ISBN 3-89664-297-7



ZAUBERSPRÜCHE

Name	Probe	Zauberdr.	ASP-Kosten	Ziel	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen und Varianten	Seite im LC
Abrennum	KL/KL/FF + Mod	15 Akt	je 4	OO	1 Schritt	augenblicklich	Zd, Rw / Schutz vor Übelkeit, Schutz vor Vergiftung (selten: Varianten gegen spez. Gifte)	8
Accuratum	KL/CH/FF + Mod	40 Akt	je 4, min. 7	O	B	WSW	Zd, Ko / Nadel d. Wanderers, Ohne Schere, Haltbarkeit, Webstuhl; ZfW 14: Sackleinen	8
Adamantium	KL/FF/KO	40 Akt	5 + je 2	O	B	ZIP* SR	Zd, Ko, Rw, Wd / Adamantent; ZfW 7: Zauberstahl, Kristallglanz; ZfW 11: Struktur, Perman.	9
Adlerauge	KL/IN/FF	5 Akt	4	P (f)	s	1 SR (A)	Zd, Rw, Wd / Einzelsinn, anderer Zauber	10
Adlerschwinge	MU/IN/GE + Mod	20 Akt	speziell	P (f)	s	variabel	Zd, Er, Ko, Wd / Haut d. Sedentiers; ZfW 11: Bewusste Gestalt; ZfW 15: Grenzenlose Gestalt	11
Acolitus	KL/CH/KO	3 Akt	4	Z	ZIP* x 2 Schritt	augenblicklich	Zd, Rw / Langer Atem, Sturm, Übler Gestank	12
Aerofugo	MU/KO/KK	10 Akt	10 + 1 pro m ³	Z	ZfW Schritt	ZIP* KR	Zd, Ko, Rw, Wd	13
Aerogelo	MU/IN/KO	10 Akt	5 + 1 pro 20 m ³	Z	ZfW x 3 Schritt	ZIP* SR	Zd, Ko, Wd	13
Alpgestalt	MU/CH/GE + MR	20 Akt	MR, min. 4	P	ZfW x 3 Schritt	ZIP* x 5 KR	Zd, Wd, Er, Ko, Me / Fremdgestalt, Alpdrücken	14
Analys	KL/KL/IN + Mod	min. 1 SR	6 + 3 pro 30 Min.	O, P	1 Schritt	Zauberdauer	Zd, Ko, Rw	15
Ängste lindern	MU/IN/CH	20 Akt	5	P (f)	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Gegenzauber, Seele beruhigen	16
Animatio	KL/FF/GE	28 Akt +	12 +	O	B	ZIP* Monate	Ko, Me / Tagelöhner; ZfW 11: Geworfenes Objekt	16
Applicatus	KL/FF/FF	40 Akt	2W6	O	B	SA	Zd, Ko, Wd / Tragbare Falle, Hauswächter; ZfW 14: Komplexer Auslöser	17
Arachnea	MU/IN/CH	40 Akt	11	Z	ZfW x 50 Schritt	ZIP* x 2 Std.	Zd, Ko, Rw, Wd / Dauerfliegenfalle, Schmetterlingssammler	18
Arachnea (B)	MU/IN/CH	40 Akt	W20 + 3	Z	ZfW x 50 Schritt	Kosten Std.	Zd, Ko, Rw, Wd	18
Arcanovi	MU/IN/CH	1 Std. +	10	O	B	speziell	speziell, siehe auch SRD	18
Armaturtz	IN/GE/KO	3 Akt	min. 4	P (f)	s	1 SR (A)	Zd, Ko, Rw, Wd / Körperschild	19
Aremnot	MU/KO/KK + MR	6 Akt	7	P	3 Schritt	24 Std.	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd	19
Attributo	KL/CH/Eig.	30 Akt	7	P (f)	s, B	1 Std.	Zd, Rw (S), Wd / ZfW 11: Schnellsteigerung	20
Aufgeblasen	CH/KK/KO + MR	7	10	P	7 Schritt	ZIP* / 2 SR	Zd / Flughöhe begrenzen, Fesselballon, Tierballons, Kunstflug	21
Auge des Limbus	MU/KO/KK	15 Akt	3W6 + je 3	Z	ZfW Schritt	ZIP* KR	Zd, Ko, Er, Rw, Wd / ZfW 14: Tor in die Niederhöhlen	21
Aurculus	IN/CH/FF	5 Akt	3 pro m ²	O, W (f)	s, B	ZIP* x Std.	Zd, Ko, Rw, Wd / Farbglanz, Muster, Wasserfläche	22
Aurils, Nasus	KL/CH/FF	je 5 Akt	je 4	Z	ZfW x 3 Schritt	ZIP* / 2 SR	Zd, Ko, Wd / Verpuff., Außer Sicht, Entf. Phant; ZfW 11: Bew. Bilder, Selbst; ZfW 14: Geschm.	23
Axceleratus	KL/GE/KO	2 Akt	7	P (f)	s, 7 Schritt	ZIP* x 3 KR (A)	Zd, Ko, Me, Rw / ZfW 3: Koboldisch; ZfW 11: Blitzgeschwindigkeit	23
Balsam	KL/IN/CH + Mod	1 SR	1 pro LeP, min. 5	W (f)	s, B	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / ZfW 11: Lebenskraft stärken; ZfW 18: sofortige Regeneration	25
Band und Fessel	KL/CH/KK + MR	min. 9 Akt	9	W	ZfW Schritt	ZIP* Std	Me / Ausgewähltes Ziel, Endlose Höhe; ZfW 14: Bannen durch einen Blick	26
Bannbaladin	IN/CH/CH + MR	5 Akt	7	P	3 Schritt	ZIP* SR	Zd, Me, Rw, Wd / Gemeinsame Erinnerung; ZfW 11: keine Erinnerung	27
Bärenruhe	MU/KK/KO + Mod	3 SR	2 pro Tag	P (f)	s, B	ZfW x 5 Tage	Zd, Ko, Wd / Tiere, Der lange Schlaf	27
Beherrschr. brechen	KL/IN/CH + Mod	40 Akt	7 +	W	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / ZfW 7: Zone	28
Beschwör. vereiteln	MU/IN/CH + Mod	15 Akt	7 +	Zone	7 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / ZfW 7: Zone; ZfW 11: Dauernder Bann	28
Bewegung stören	KL/IN/FF + Mod	4 Akt	8 +	W, O	ZfW x 7 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Keine Sicht; ZfW 7: Traumreise; ZfW 11: Kampfsinn, Tiefentelepathie	29
Blendwerk	IN/CH/GE	5 Akt	6 pro SR	Z	ZfW x 3 Schritt	variabel (A)	-	30
Blick aufs Wesen	KL/IN/CH + MR	30 Akt	6	W	ZfW Schritt	30 Akt	Zd, Rw / ZfW 11: Leuchtende Persönlichkeit	30
Blick d. fr. Augen	MU/IN/CH + MR	2 SR	min. 8	W	ZfW x 10 Meilen	variabel (A)	Zd, Ko, Rw, Wd / Fremde Sinne; ZfW 11: Mehrere Sinne; ZfW 14: Fremder Zauber	31
Blick i. d. Gedanken	KL/KL/CH + MR	10 Akt	6 pro 5 KR	P	3 Schritt	variabel (A)	Zd, Er, Rw / Keine Sicht; ZfW 7: Traumreise; ZfW 11: Kampfsinn, Tiefentelepathie	32
Blick i. d. Vergang.	KL/KL/IN	min. 1 SR	21 + 3 pro Std.	O, Z	B, Sichtweite	variabel (A)	Ko	32
Blitz	MU/IN/GE + MR	1 Akt	4	W	ZfW Schritt	ZIP* Aktionen	Me, Rw	33
Böser Blick	MU/CH/CH + MR	4 Akt	7	P	1 Schritt	ZIP* Minuten	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd / ZfW 7: Hass; ZfW 11: Wahn; ZfW 14: Zweifel	33
Brenne	MU/KL/KO	3 Akt	11	O	B	ZIP* KR	Zd, Ko, Rv / Drachenglut; ZfW 11: Flammeninferno	34
Brenne (B)	MU/KL/KO	3 Akt	W20	O	B	ASP KR	Zd, Ko, Rv	34
Caldofrigo	IN/CH/KO	40 Akt	speziell	O	B	ZIP* SR	Zd, Ko, Er, Rv, Wd / ZfW 7: Zone, Zonenzentrum	35
Chamaclioni	IN/CH/GE	2 Akt	4	P (f)	s	ZIP* x 10 KR (A)	- / Tarnung, Verschwimmende Tarnung; ZfW 11: Andere tarnen, Dinge tarnen	36
Chimacroform	KL/IN/KO + Mod	1 Tag	min. 30	WW	1 Schritt	P	- / diverse individuelle Abwandlungen	36
Chronoklassis	KL/IN/KO + Mod	Stunden	speziell	O, W	speziell	variabel	- / Rückkehr in den Ausgangszustand; ZfW 14: Permanenz	37
Chrononautos	MU/CH/KO + Mod	½ Tag	speziell	Z	1W20 Schritt	variabel	-	38
Claudibus	KL/FF/KK	3 Akt	min. 3	O	B	ZIP* SR	Zd, Ko, Rv / Wirkungsdauer; ZfW 11: Akt. Versiegelung, Schlüsselm.; ZfW 14: Priesterkaiser	38
Corpofesso	KL/KO/KK + MR	5 Akt	8	W	7 Schritt	ZIP* x 10 KR	Zd, Er, Ko, Me, Rv, Wd	39
Corpofrigo	CH/GE/KO + MR	2 Akt	9	W	7 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Me, Rv / Eisblock	39

ZAUBERSPRÜCHE

Name	Probe	Zauberd.	ASP-Kosten	Ziel	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen und Varianten	Seite im LC
Cryptographo	KL/KL/IN	1 SR	min. 3	O	B	Sonnenwende	Zd, Ko, Rw, Wd / Unlesbares Buch, Schreibmaterial	40
Custodostigl	KL/FF/FF	ca. 1 Std.	min. 5	O	B	Wintersonnenw.	Zd, Ko / Personalisierung; ZfW 14: Permanenz	41
Dämonenbann	MU/CH/KO + Mod	40 Akt	9 +	Zauber	ZfW Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / andere Domäne, ZfW 7: Zone; ZfW 11: Bannkreis	42
Delicioso	KL/CH/FF	10 Akt	3 pro Stein	O	B	ZfP* x 2 SR	Zd, Ko, Rw, Wd / Aromenvielfalt, Sättigung, Widerwärtiger Geschmack	42
Desintegratus	KL/KK/KO	7 Akt	30	Z	speziell	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / Hand der Vernichtung, Kegelform	43
Destructitubo	KL/KL/FF + Mod	min. 1 Min.	speziell	O, W	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / ZfW 14: Astralkörper abbauen	43
Dichter und Denker	KL/IN/CH + MR	4 Akt	4	P	3 Schritt	ZfP* x 0,5 SR	-	44
Dschinnenruf	MU/KL/CH + Mod	6 SR	30	W	3 Schritt	speziell	Zd, Er, Ko	45
Dunkelheit	KL/KL/FF	5 Akt	3 pro SR	Z	ZfW x 0,5 Schritt	ZfP* SR	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / ZfW 7: Beweglich; ZfW 11: Zylinder; ZfW 14: Raum	45
Duplicatus	KL/CH/GE + Mod	5 Akt	je 6	W (f)	s, B	ZfP* x 2 KR (A)	Zd, Ko, Rw, Wd / Objektverdopplung, Spiegelkabinett	46
Ecliptifactus	MU/KL/KO + Mod	6 Akt	5 + 1 pro KR	P (f)	s	variabel (A)	Zd, Rw, Wd / ZfW 11: Langer Schatten; ZfW 14: Schattensprung	47
Eigenschaft wied.	KL/IN/CH + Mod	40 Akt	7 +	W	s, B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / ZfW 7: Zone	48
Eigne Ängste	MU/IN/CH + MR	3 Akt	11	P	B	ZfP* Std.	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Magiegepür rauben; ZfW 7: Sinnenraub	48
Eigne Ängste (B)	MU/IN/CH + MR	3 Akt	W20	P	B	AsP Std.	Zd, Er, Ko, Rw, Wd	48
Einfluss bannen	IN/CH/CH + Mod	40 Akt	5 +	W	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / ZfW 7: Zone	49
Eins mit der Natur	IN/GE/KO	3 SR	6 pro Tag	P (f)	s	Sonnenaufgang	- / ZfW 10: andere	49
Eisenrost	KL/CH/GE	2 Akt	2 + 2 pro Stein	O	B	augenblicklich	Zd, Ko, Wd / Rostträger; ZfW 14: Satinavs Hörner	50
Eiseskälte	MU/IN/KO	2 Akt	5 + 1 pro KR	P (f)	s	ZfW x 2 KR (A)	Zd, Rw / Berserker	51
Elementarban	IN/CH/KO + Mod	40 Akt	9 +	Zauber	ZfW Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / Anderes Element, Mindergeister, Elementargeister angreifen; ZfW 7: Zone	51
Elementarer Diener	MU/KL/CH + Mod	1 SR	12	W	3 Schritt	Sonnenaufgang	Zd, Er, Ko, Me	52
Elfenstimme	IN/CH/KO	40 Akt	6 + 1 pro SR	P (f)	s	ZfP* x 0,5 SR	-	54
Erinnerung verlas	MU/IN/CH + MR	3 Akt	11	P	B	ZfP* Std.	Zd, Er, Ko, Rw	54
Erinnerung verl. (B)	MU/IN/CH + MR	3 Akt	W20	P	B	AsP Std.	Zd, Er, Ko, Rw	54
Exposami	KL/IN/IN	15 Akt	4	P (f)	s	15 Akt	Zd, Rw / Tierart; ZfW 11: Suche; ZfW 14: Reinheit der Aura	55
Falkenaugen	IN/FF/GE	4 Akt	5	P (f)	s, B	ZfW KR	Zd, Rw, Wd / Bleibendes Band	55
Favilludo	IN/CH/FF	2 Akt	3	W, O	1 Schritt	ZfP* x 10 KR (A)	Zd, Rw / Subtiles Leuchten, Leuchtender Panzer, Katzensgold; ZfW 11: Hypnotischer Wirbel	56
Firnlauf	MU/KL/GE	6 Akt	5 + 2 pro SR	P (f)	s	variabel (A)	Zd, Ko, Rw, Wd / Eispinne; ZfW 7: Verankerung	57
Flim Flam	KL/KL/FF	2 Akt	1 pro SR	Z	ZfW Schritt	variabel	Zd, Ko, Rw / Helligkeit, Farbe, Pulsierend, Lichtkegel, Variable Helligkeit	58
Fluch d. Pestilenz	MU/KL/CH + MR	10 Akt	Stufe x 2	P	3 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Me, Rw / Einzelfall; ZfW 7: Fernverfluchung	59
Foramen	KL/KL/FF + Mod	5 Akt	min. 2	O	B	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / Mehrfachschlüssel, Contra-Claudibus	59
Fortifex	IN/KK/KO	10 Akt	11	Z	3 Schritt	ZfP* x 10 KR	Zd, Ko, Rw / Bewegliche Wand; ZfW 11: Schimmernder Schild; ZfW 14: Schwabende Wand	60
Fulminatus	IN/GE/KO	2 Akt	SP	W	7 Schritt	augenblicklich	Zd, Rw / ZfW 7: Welle des Schmerzes, Welle der Reinigung	61
Gardianum	KL/IN/KO	2 Akt	min. 3	Z	3 Schritt	1 SR	Zd, Rw, Wd / Schild gegen Dämonen, Schild gegen Zauber, Persönlicher Schild	62
Gedankenbilder	KL/IN/CH	5 Akt	4 pro 5 KR	P (f)	ZfP* x 100 Schritt	ZfP* 5 KR	Zd, Wd, Rw / Best. Empf., Kr. d. Eingew.; 7: Sinneseindr., Kontakt; 11: Illus., Erzw. Botschaft	63
Gefäß der Jahre	MU/KL/KO	ca. 6 Std.	49 + W6 perm.	P (f), O	s	permanent	-	63
Gefunden!	KL/IN/GE + Mod	6 SR	12	O	ZfW x 500 Schritt	speziell	Er, Ko, Rw	63
Gefunden! (S)	KL/IN/GE + Mod	6 SR	12	O	s	30 - ZfP* Min.	-	63
Geisterrban	MU/MU/CH + Mod	1 SR	min. 11	W	ZfW x 3 Schritt	speziell	Er, Me, Ko, Rw, Wd / Langfristig; ZfW 7: Zone; ZfW 11: Permanent	64
Geisterruf	MU/MU/CH + Mod	1 SR	9 pro Geist	W	ZfW x 20 Schritt	speziell	Zd, Ko, Rw / Bestimmter Geist	65
Granit und Marmor	MU/CH/KO + MR	10 Akt	30	W	3 Schritt	ZfP* Wochen	Zd, Wd, Ko, Er / ZfW 7: Langsame Versteinerung; ZfW 11: Statuenträume, Permanenz	65
Granit und M. (B)	MU/CH/KO + MR	10 Akt	3W20	W	B	ZfP* Wochen	Zd, Wd, Ko, Er	65
Große Gier	KL/KL/CH + MR	5 Akt	6	P	B	ZfP* SR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd	66
Große Verwirrung	KL/KL/CH + MR	2 Akt	6	P	B	ZfP* SR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd / ZfW 11: Dumm oder schwerfällig	67
Halluzination	KL/IN/CH + MR	5 Akt	7 + 2 pro SR	P	B	ZfW x 0,5 SR	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Wechselseitige Eindrücke, Traumbilder	67
Harmlose Gestalt	KL/CH/GE	10 Akt	6	P (f)	s	ZfP* SR (A)	Zd, Ko, Rw, Wd	68
Hartes schmelze!	MU/KL/KK	3 Akt	min. 7	O	B	ZfP* x 0,5 SR	Zd, Ko, Rw	68
Hartes schmelze (B)	MU/KL/KK	3 Akt	W20	O	B	AsP Minuten	Zd, Ko, Rw	68
Haselbusch	CH/FF/KO	1 SR / AsP	min. 3	W	B	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / Schnelles Wachstum, Schnelle Blüte, Dauerhafte Form, Schnelle Schlinge	70

ZAUBERSPRÜCHE

Name	Probe	Zauberd.	ASP-Kosten	Ziel	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen und Varianten	Seite im LC
Heilkraft bannen	KL/CH/FF + Mod	8 Akt	4 +	P	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / ZNW 7: Zone	71
Hellsicht trüben	KL/IN/CH + MR	2 Akt	min. 6	P	ZNW Schritt	ZIP* / 2 SR	Zd, Er, Ko, Rw / ZNW 7: Klarsicht, Zone; ZNW 11: Aura	71
Herberufung vereit.	MU/IN/CH + Mod	12 Akt	8 +	Z	7 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / ZNW 7: Zone	72
Herr ü. d. Tierreich	MU/MU/CH + MR	5 Akt	min. 4	W	3 Schritt	ZIP* SR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd / Herr über die Monstren; ZNW 7: Herr der Fliegen	73
Herzschlag	MU/CH/KK + MR	20 Akt	W20 pro 10 KR	P	B	variabel (A)	Zd, Rw	73
Herenblick	IN/IN/CH	4 Akt	je 1 AsP	P	3 Schritt	4 Akt	Zd, Er, Rw / Blickloser Blick; ZNW 11: Spiegelblick	74
Hexengalle	MU/IN/CH	2 Akt	speziell	P (f)	s	augenblicklich	Zd, Ko / ZNW 7: Hexenleim; ZNW 11: Krötenschweiß, Drachenspeichel	74
Hexenholz	KL/FF/KK	1 SR	5 + 1 pro SR	O	7 Schritt	variabel (A)	Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Hölzerner Diener	75
Hexenknoten	KL/IN/CH	10 Akt	4	Z	speziell	ZIP* / 2 SR	Zd, Er, Ko, Rw, Wd	76
Hexenkrallen	MU/IN/KO	3 Akt	3 + 1 pro SR	P (f)	s	max. ZIP* / 2 SR	Zd, Rw, Wd / Zwanzig Krallen, Verborgene Kralle	76
Hexenspeichel	IN/CH/FF	20 Akt	speziell	P (f)	B	augenblicklich	Zd	77
Hilfreiche Tatze	MU/IN/CH + MR	20 Akt	3 + GW	Z	ZIP* x 100 Schritt	ZIP* x SR	Zd, Ko, Me, Rw	77
Höllenstein	KL/CH/KO + MR	2 Akt	11	P	B	ZIP* x 5 KR	Zd, Me, Rw	78
Höllenspein (B)	KL/CH/KO + MR	2 Akt	W20	P	B	ZIP* x 5 KR	Zd, Me, Rw	78
Holterdipolter	IN/IN/FF	4 Akt	12	Z	7 Schritt Radius	ZNW Minuten	-	78
Horriphobus	MU/IN/CH + MR	3 Akt	7	P	7 Schritt	ZIP* / 2 SR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd	79
Ignifaxius	KL/FF/KO	4 Akt	TP	W	21 Schritt	augenblicklich	Zd, Rw / ZNW 7: Mehrere Ziele; ZNW 11: Kegel, Enger Strahl, Doppelschuss	79
Ignisphaero	MU/IN/KO	7 Akt	speziell	Z	49 Schritt	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / Komplexe Bewegung	82
Ignorantia	IN/CH/GE	10 Akt	5 + 2 pro SR	P (f)	s	variabel (A)	Zd, Rw (B), Wd	82
Illusion auflösen	KL/IN/CH	20 Akt	6 +	Zauber	3 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / ZNW 7: Zone	83
Immortalis	MU/CH/KO	speziell	speziell	P	s	augenblicklich	-	83
Imperavi	KL/CH/CH + MR	10 Akt	13	P	1 Schritt	ZIP* Stunden	Zd, Er, Ko, Rw / Auslöser; ZNW 7: Befehl und Gehorsam; ZNW 11: Dauerhafter Diener	84
Impersona	KL/IN/FF	1 SR	9 + 3 pro Std.	P (f)	s, B	variabel (A)	Zd, Er, Wd / ZNW 7: Karrikatur, Mal tarnen	85
Infinitum	KL/CH/KO + Mod	speziell	speziell	Zauber	B	permanent	-	85
Invercano	MU/IN/FF	7 Akt	13	P (f)	s	ZIP* x 2 KR	Zd / ZNW 7: Zusätzliches Merkmal; ZNW 11: Silberschild	86
Invocatio maior	MU/MU/CH + Mod	40 Akt	19 +	Dämon	speziell	variabel	Zd	87
Invocatio minor	MU/MU/CH + Mod	5 Akt	11 +	Dämon	speziell	variabel	Zd / mehrere	88
Irihaars Hand	MU/MU/IN + MR	4 Akt	W20	P	B	ZIP* KR	Zd	88
Juckkreiz	MU/IN/CH + MR	4 Akt	4	Z, P	ZNW Schritt	ZIP* x 0,5 SR	Me	89
Karnifilo	MU/IN/CH + MR	3 Akt	11	P	B	ZIP* x 5 KR	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Bluttausch	89
Karnifilo (B)	MU/IN/CH + MR	3 Akt	W20	P	B	Kosten KR	Zd, Er, Rw, Wd	89
Katzenaugen	KL/FF/KO	10 Akt	1 pro 3 SR	P (f)	s	variabel (A)	Zd, Rw, Wd	90
Klarum Purum	KL/KL/CH + Mod	7 Akt	speziell	W (f)	s, B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / ZNW 11: Schutz vor Vergiftung	90
Klickeradomms	KL/FF/KK	1 Akt	2	O	ZNW Schritt	augenblicklich	- / ZNW 7: Scherbenhaufen	91
Koboldgeschenk	IN/CH/FF + MR	4 Akt	4	P	B	ZNW x 0,5 SR	Me / Feengold	91
Kobolddivision	MU/CH/CH	10	7	P (f)	s	ZIP* x 0,5 SR	-	92
Komm Kobold	IN/IN/CH	7 Akt	7	W	1 Meile	variabel	- / Namensruf	93
Körperlose Reise	MU/KL/IN	6 SR	5 pro SR	P (f)	s	variabel (A)	Ko, Wd / Manifestation; ZNW 11: Fernzauber	93
Krabb. Schrecken	MU/MU/CH	20 Akt	15	W	7 Schritt	ZIP* KR	Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Objekt verfluchen	94
Kraft des Erzes	KL/KK/KO	40 Akt	9	Z	ZNW Schritt	ZIP* SR	Zd, Rw	94
Kräbenruf	MU/CH/CH	7 Akt	11	WW	21 Schritt	20 KR	Zd, Ko, Rw / Fledermausruf, Spinnenruf, Schlangenruf, Hornissenruf	95
Krötensprung	IN/GE/KK	7 Akt	3	P (f)	s, B	augenblicklich	Zd, Rw / Krötengang	96
Kulminatio	MU/IN/FF	6 Akt	W20	W	ZNW x 3 Schritt	ZIP* x 2 KR	Zd, Ko, Rw, Wd / Außer S., Doppelbl.; ZNW 7: Schn. Kugelbl.; ZNW 11: Wächter; ZNW 14: Wolke v. ATall	96
Kusch!	MU/IN/CH + MR	1 Akt	3	W	ZNW Schritt	ZIP* x 0,5 SR	Er / Weg! Alle weg!	98
Lach dich gesund	IN/CH/CH	variabel	LeP	P	B	augenblicklich	- / Tanz dich wach	98
Lachkrampf	CH/CH/FF + MR	2 Akt	5	P	3 Schritt	ZIP* x 0,5 SR	Me, Rw / Schluckauf, Furzen	99
Langer Lulatsch	CH/GE/KK + MR	4 Akt	7 + 3 pro SR	P	B	ZIP* x 0,5 SR	Me / Langfinger – Wurstfinger	99
Last des Alters	IN/CH/KO + MR	6 SR	speziell	P	B	augenblicklich	Zd, Ko, Er, Rw / Verschrumpelte Glieder	100

ZAUBERSPRÜCHE

Name	Probe	Zauberbd.	ASP-Kosten	Ziel	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen und Varianten	Seite im LC
Last des Alters (B)	IN/CH/KO + MR	6 SR	min. W20	P	B	augenblicklich	Zd, Ko, Er, Rw	100
Leib der Erde	MU/IN/GE	20 Akt	10 + 1 pro SR	P (f)	s	ZIP* SR (A)	Zd, Wd / Ausged. Aura; ZfW 7: Begl.; ZfW 14: D. Erde u. Holz, Heilkr. d. H.; ZfW 18: Leib a. H.	101
Leib der Wogen	MU/KL/GE	20 Akt	12 + 1 pro SR	P (f)	s	ZIP* SR (A)	Zd, Wd / Ausgedehnte Aura; ZfW 14: D. Wasser u. See, Begleiter; ZfW 18: Leib a. Wasser	102
Leib des Eises	MU/KL/GE	20 Akt	13 + 3 pro SR	P (f)	s	ZIP* SR (A)	Zd, Wd / Ausgedehnte Aura, Kältebann; ZfW 14: D. Eis u. Schnee, Begl.; ZfW 18: Leib a. Eis	103
Leib des Erzes	MU/GE/KK	20 Akt	12 + 2 pro SR	P (f)	s	ZIP* SR (A)	Zd, Wd / Ausgedehnte Aura; ZfW 14: Durch Erz und Fels, Begleiter; ZfW 18: Leib aus Erz	104
Leib des Feuers	MU/MU/GE	20 Akt	11 + 2 pro SR	P (f)	s	ZIP* SR (A)	Zd, Wd / Feuerbann, Ausged. Aura; ZfW 14: D. Glut u. Lohe, Begl.; ZfW 18: Leib a. Feuer	105
Leib des Windes	MU/GE/KK	20 Akt	12 + 1 pro SR	P (f)	s	ZIP* SR (A)	Zd, Wd / Ausgedehnte Aura; ZfW 14: M. d. Wind in Sternenhöh, Begl.; ZfW 18: Leib a. Luft	106
Leidensbund	MU/IN/KO	1 SR	5	P (f)	B	augenblicklich	Zd / Unfreiwilliges Opfer, Heilender Dritte	108
Levthans Feuer	IN/CH/CH + MR	7 Akt	7	P	B	Sonnenaufgang	Er, Me	108
Limbus versiegeln	KL/IN/KO + Mod	10 Akt	10 +	P	7 Schritt	augenblicklich	Zd, Ko, Rw / ZfW 7: Zone	109
Lockruf	IN/CH/FF	2 Akt	4	O	ZfW Schritt	variabel	- / Da lang, Husch, Erbsenparade, Feenflügel	109
Lunge des Leviatan	IN/CH/KO	10 Akt	6	P (f)	B	augenblicklich	Zd, Rw	110
Madras Spiegel	MU/KL/IN	1 SR	13	P (f)	unbegrenzt	ZIP* KR	Ko, Wd	110
Magischer Raub	MU/KL/KO + MR	40 Akt	4	P	B	ZIP* Std.	Zd, Rw / Freiwilliger Spender	111
Mahlstrom	MU/IN/KK	20 Akt	2 pro Schritt	Z	ZfW x 20	1 Minute (A)	Zd, Ko, Rw, Wd	112
Manifesto	KL/IN/CH + Mod	10 Akt	3	O, Z	1 Schritt	unterschiedlich	Zd, Ko, Rw / Demanifesto, Wirkungsdauer	112
Meister d. Elemente	MU/KL/CH + Mod	1 Std.	48	W	3 Schritt	variabel	Zd, Er, Ko, Binden	113
Meister m. Geister	MU/CH/CH	7 Akt	2 pro Geist	W	1 Meile	variabel	-	114
Memorabilia	MU/IN/CH + Mod	3 SR	8	P	B	ZfW Tage	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Falsche Erinnerung, Permanenz; ZfW 11: Mnemosynthese	114
Memorans	KL/IN/IN	1 SR	7	P (f)	s	ZIP* SR	Zd, Ko, Rw / ZfW 7: Anderer Sinn; ZfW 11: Berührung (siehe Rw), Drachengedächtnis	115
Menetekel	KL/CH/FF	min. 7 Akt	min. 3	Z	49 Schritt	ZIP* x 5 KR	Zd, Rw / Variiertes Aussehen	116
Metamagie neutr.	KL/KL/KO + Mod	40 Akt	8 +	W, O	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / ZfW 7: Zone	116
Metamorpho	KL/FF/KK	min. 20 Akt	min. 5	ZfW m³	B	augenblicklich	Ko / Schnee zu Eis, Wasser zu Eis, Eispeer; ZfW 11: Permanente Form	117
Motoricus	KL/FF/KK + Mod	5 Akt	min. 3	O	7 Schritt	1 SR (A)	Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Telemanipulation, Verbiegen; ZfW 11: Fesselfeld	118
Movimento	IN/GE/KO	20 Akt	5 + 1 pro SR	P (f)	s	ZIP* Std. (A)	Zd, Rw, Wd / Wie ein Fisch; ZfW 11: Grenzenlose Ausdauer	119
Murks und Patz	IN/IN/FF + MR	4 Akt	min. 12	Z	21 Schritt	1 Kampf	-	119
Nackedei	KL/IN/FF + RS	2 Akt	6 + RS	P	ZfW Schritt	augenblicklich	Me / Absatteln	120
Nebelbib	MU/IN/KO	20 Akt	7 + 3 pro SR	P (f)	s	ZfW SR	Zd, Ko, Wd	120
Nebelwand	KL/FF/KO	5 Akt	min. 4	Z	ZfW Schritt	ZIP* x 2 SR	Zd, Ko, Rw, Wd / Dunst, Bewegliche Wolke; ZfW 11: Geisternebel; ZfW 14: Nebelbilder	122
Nekropathia	MU/KL/CH	3 SR	9 + 7 pro SR	O, P	B	max. ZIP* SR	-	122
Nihilogravo	KL/KO/KK	15 Akt	5 pro Schritt	Z	ZfW Schritt	ZIP* x 10 KR (A)	Zd, Rw, Wd / Zaubern wie im Fluge; ZfW 7: Leicht und Beweglich; ZfW 14: Levitation	123
Nuntiovolo	MU/KL/CH	20 Akt	5 + 1 pro Std.	W	variabel	max. ZfW x 2 Std	Zd, Ko, Wd / Hohe LO, Hohe Tragkraft	124
Objecto Obscuro	KL/FF/KO	10 Akt	7 + 2 pro SR	O	B	ZIP* SR (A)	Zd, Rw	124
Objectofixo	KL/KL/KK	10 Akt	1 pro Stein	O	B	ZIP* x 5 SR	Zd, Me, Rw, Wd / Bilderhaken, Spinnenfest, Luftfahnen	125
Objectovoco	KL/IN/CH	25 Akt	5 + 2 pro Frage	O	B	1 SR	Zd, Ko, Rw, Wd	126
Objekt entzaubern	KL/IN/FF + Mod	50 Akt	8 +	O	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / ZfW 7: Zone, Objektschutz; ZfW 11: Gesteigerter Objektschutz	126
Oculus	KL/IN/CH	15 Akt	11 + 3 pro SR	P (f)	s	variabel (A)	Zd, Rw, Ko	127
Odem	KL/IN/IN + Mod	4 Akt	4	P, O	ZfW Schritt	1 KR	Zd, Er, Rw, Wd / Sichtbereich, Umgebung	128
Pandaeonium	MU/MU/CH	20 Akt	9 + 1 pro 10 m³	Z	21 Schritt	ZIP* SR	Zd, Ko, Rw	129
Pandaeon. (B)	MU/MU/CH	20 Akt	speziell	Z	21 Schritt	ZIP* SR	Zd, Ko, Rw	129
Panik	MU/CH/CH	6 Akt	2W20	P (f)	s	1 SR / AsP	Zd / Objekt	129
Papperlapapp	IN/IN/FF + MR	10 Akt	18	Z	ZfW Schritt	ZIP* SR	-	130
Paralysis	IN/CH/KK + MR	2 Akt	11	P	7 Schritt	ZIP* SR	Zd, Selbst, Me, Rw, Er	130
Pectetondo	KL/CH/FF	6 Akt	4	P (f)	s	max. ZIP* Tage	Zd, Rw, Wd / Farbtopf	131
Penetrizel	KL/KL/KO	min. 6 Akt	3 + 1 pro Spann	P (f)	s	ZIP* x 2 KR (A)	Zd, Ko, Rw / Zaubertunnel, zus. Sinn; ZfW 11: Durchdr. Blick; ZfW 14: Alternativer Sinn	132
Pentagramma	MU/MU/CH + Mod	20 Akt	min. 7	W	7 Schritt	augenblicklich	Zd, Me, Er, Rw	132
Pestilenz erspüren	KL/IN/CH + Mod	3 SR	6	W	s, B	ca. 3 SR	Ko, Rw / Gift entdecken	133
Pfeil des ...	KL/IN/CH	20 Akt	8	O	B	ZIP* x 10 KR	Zd, Ko, Wd / Speer und Bolzen, Permanenz	134

ZAUBERSPRÜCHE

Name	Probe	Zauberd.	ASP-Kosten	Ziel	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen und Varianten	Seite im LC
Planastrale	MU/MU/KO	50 Akt	min. 13	Z	3 Schritt	ZiP* x 0,5 SR	-	135
Plumbumbarum	CH/GE/KK + Mod	3 Akt	4 + 2 pro Geg.	WW	7 Schritt	5 KR	Zd, Er, Rw, Wd / Demotivation	135
Projektmago	MU/IN/CH + Mod	10 Akt	speziell	P, Z	ZiW Meilen	variabel (A)	Zd, Ko, Rw, Wd / Ohne Bild; ZiW 11: Leuchtendes Bild	136
Protectionis	KL/CH/KO	8 Akt	speziell	Zauber	s	20 KR (A)	Zd, Ko / Austreibung verhindern; ZiW 14: Antimagische Zone	137
Psychostabilis	MU/KL/KO	5 Akt	8 + 1 pro SR	P (f)	B	variabel	Zd, Ko, Rw / ZiW 7: Selbstanwendung; ZiW 11: Kleine Stabilisierung	137
Radau	MU/CH/KO	4 Akt	5 + 1 pro KR	P, Z	21 Schritt	variabel (A)	Zd, Me, Rw	138
Reflectimago	KL/CH/FF	10 Akt	3 + 1 pro Objekt	OO	Sicht	ZiP* SR	Zd, Ko, Wd / Handspiegel, Wandspiegel, Spiegelsaal; ZiW 14: Optick-Trick	138
Reptilea	MU/IN/CH	50 Akt	17	Z	ZiW x 20 Schritt	ZiP* x 2 Std	Zd, Ko, Rw, Wd / Selmer Verhältnis, Krötenkunde	140
Reptilea (B)	MU/IN/CH	50 Akt	W20 + 5	Z	ZiW x 20 Schritt	ZiP* x 2 Std	Zd, Ko, Rw, Wd	140
Respondami	MU/IN/CH + MR	3 Akt	3	P	1 Schritt	augenblicklich	Zd, Rw, Er / ZiW 14: Fragenkatalog	140
Reversalis	KL/IN/CH	8 Akt	7	Zauber	s	augenblicklich	Zd	141
Ruhe Körper	KL/CH/KO	20 Akt	3 + 1 pro Std.	P (f)	B	augenblicklich	Zd	141
Salander	KL/CH/KO + MR	10 Akt	15	P	B	ZiP* Std	Zd, Rw, Wd / ZiW 7: Tagelang; ZiW 11: Bärenfell und Froschschinken; ZiW 14: Permanenz	142
Sanifmut	MU/CH/CH + MR	4 Akt	min. 3	W	7 Schritt	1 SR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd	142
Sapefacta	KL/CH/FF	50 Akt	5	O, P (f)	s	augenblicklich	Zd, Rw / Stiefelputzer, Läusekamm	143
Saturnas Herrlichk.	IN/CH/CH	10 Akt	7	P (f)	s	ZiP* Std	Zd, Er, Me (f), Ko, Wd	144
Schabernack	KL/IN/CH + MR	5 Akt	4	P	ZiW Schritt	augenblicklich	Me	144
Schadensz. bannen	MU/IN/KO + Mod	4 Akt	6 +	Zauber	7 Schritt	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / ZiW 7: Zone	145
Schelmkleister	IN/GE/FF	5 Akt	2 pro Schritt	Z	ZiW Schritt	ZiP* x 5 KR	Rw / Schelmenschleim	145
Schelmanlaune	MU/IN/CH + Mod + MR10	Akt	4 + 1 pro Opfer	PP	ZiW Schritt	ZiP* SR	-	146
Schelmanmaske	IN/CH/GE	6 Akt	6 pro SR	P (f)	s	variabel (A)	-	146
Schelmanrausch	IN/CH/CH + MR	5 Akt	5	P	3 Schritt	ZiP* x 10 KR	Me	147
Schleier	KL/KL/FF	1 SR	speziell	O, P (f)	s, B	ZiP* Std.	Zd, Ko, Me, Rw	147
Schwarz und Rot	MU/CH/KO + MR	10 Akt	3 pro Std.	P	B	variabel	Rw, Me, Er, Rw, Wd	148
Schwarz Schreck.	MU/IN/CH + MR	3 Akt	10	P	B	ZiP* Tage	Zd, Ko, Me, Rw / Farbenfroher Terror; ZiW 14: Vielformiges Grauen	148
Schwarz. Schr. (B)	MU/IN/CH + MR	3 Akt	3W6	P	B	AsP Tage	Zd, Ko, Rw	148
Seelenfrier erkennen	IN/IN/CH + MR	10 Akt	7	P	3 Schritt	20 Akt	Zd, Er, Rw, Wd	149
Seelenwanderung	MU/CH/KO + 2*MR	1 SR	speziell	P	ZiW Meilen	variabel (A)	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / ZiW 14: Haut des Tieres; ZiW 18: Seelentausch	150
Seidenweich	IN/FF/FF	10 Akt	5	O	B	ZiP* Std	- / Zähneknirschen	150
Seidenzunge	KL/IN/CH + MR	6 Akt	6	P	1 Schritt	ZiP* SR (A)	Zd, Me, Rw	151
Sensattacco	MU/IN/GE	7 Akt	11	P (f)	s, B	ZiP* x 5 KR	Zd, Ko, Me, Rw, Wd	152
Sensibar	KL/IN/CH + MR	10 Akt	3 pro 10 Akt	P	ZiW Schritt	variabel (A)	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / Massensinn, Tierempathie, Artefaktentpatie	152
Serpentialis	MU/CH/GE	5 Akt	speziell	P (f)	s	variabel (A)	Zd, Ko, Rw / Fadenvipern, Schlangenhaar, Beißen der Schwanz, Schlangengriff	153
Silentium	KL/IN/CH	2 Akt	1 pro 5 m + SR	Z	ZiW Schritt	variabel (A)	Zd, Rw / entfernte Zone, bewegliche Zone; ZiW 7: nur selbst	153
Sinesigil	KL/IN/FF	50 Akt	7	P (f)	s, B	ZiP* x 2 Std (A)	Zd, Ko / Beliebige Körperstelle, Fremde Hand	154
Skelettarius	MU/MU/CH + Mod	30 Akt	speziell	O	B	ZiW SR	Zd, Me, Rw / Unleben, Kadaver	155
Solidrid	IN/KO/KK	min. 11 Akt	3 + 1 pro Schritt	Z	ZiW x 7 Schritt	ZiW x 10 Akt (A)	Zd, Ko, Rw, Wd / Unsichtbare Brücke, Breite Brücke, Bogentreppe; ZiW 7: Steg ins Nichts	155
Sommnigravis	KL/CH/CH + MR	7 Akt	7	P	ZiW Schritt	ZiP* x 0,5 Std.	Zd, Er, Ko, Me, Rw / Beliebige Wesen; ZiW 11: Ohnmacht	156
Spinnenlauf	IN/GE/KK	10 Akt	7 + 2 pro Lauf	P (f)	s, B	variabel (A)	Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Freihändig	157
Spurlos	IN/GE/GE	10 Akt	4 + 2 pro SR	P (f)	s	ZiP* SR (A)	Zd, Rw / Andere Person, Zone	157
Standfest	IN/GE/FF	4 Akt	6 + 2 pro SR	P (f)	s	ZiP* x 3 KR (A)	Zd, Rw (B)	158
Staub wandel!	MU/KL/CH + Mod	ca. 7 Std	min. 36	O	B	Sommersonnenw.	-	159
Stein wandel!	MU/CH/KK + Mod	ca. 7 Std	min 8W6	W	B	permanent	- / nach Domäne	159
Stüllstand	MU/IN/GE	7 Akt	11 pro SR	Z	ZiW Schritt	ZiP* SR (A)	Zd, Ko, Wd, Rw / Abdämpfen; ZiW 11: Bewegliche Zone	160
Sumus Elixiere	IN/CH/FF	1 SR	5	O	B	ZiP* Minuten	Zd, Ko, Wd / Trockenkräuter	161
Tauschrausch	IN/FF/KO	5 Akt	7	OO	ZiW Schritt	augenblicklich	Rw	162
Tempus Stasis	MU/KL/KK + Mod	5 Akt	17	Z	7 Schritt	ZiW KR	-	162
Tiere besprechen	MU/IN/CH + Mod	50 Akt	variabel	W	B	augenblicklich	Zd, Rw / Stärken, Heilen von Wunden, Heilen von Krankheiten, Bannen von Gift	163

ZAUBERSPRÜCHE

Name	Probe	Zauberd.	ASP-Kosten	Ziel	Reichweite	Wirkungsdauer	Modifikationen und Varianten	Seite im LC
Tiergedanken	MU/IN/CH + MR	20 Akt	7 pro SR	W	ZfW Schritt	variabel (A)	Zd, Er, Ko, Rw, Wd / ZfW 7: Loyalität	163
Tlaluc Odem	MU/IN/GE	5 Akt	11	Z	7 Schritt	ZfP* SR	Zd, Rw / Miasmafaxis, Miasmasphacro	164
Totes handle!	MU/CH/KO + Mod	1 SR	speziell	O	B	permanent	Zd, Rw	165
Transmutatio	KL/FF/KK + Mod	8 Akt	min. 5	O	B	ZfP* SR	Zd, Ko, Rw, Wd / ZfW 11: Permanenz, Ritual der Veränderung	165
Transmutare	CH/GE/KO + MR	1 Tag	42	W	1 Schritt	ZfP* Wochen	Ko / Neue Existenz, Neues Leben	166
Transversalis	KL/IN/KO	3 Akt	10 + 1 /Meile	P (f)	s (ZfW Meilen)	augenblicklich	Zd, Ko / Erweiterte Aura, Personen mitnehmen; ZfW 14: Rw vergrößern, Lastenteleport	167
Traumgestalt	IN/CH/CH + MR	1 SR	min. 7	P	ZfW x 10 Meilen	variabel (A)	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd / Marionettenspielerin	167
Unberührt	KL/FF/KO + Mod	1 SR	min. 3	O	B	max. ZfW Tage	Zd, Ko, Wd	168
Unition	IN/CH/KO	30 Akt	je 1	PP	B	variabel	Zd, Rw / Wechselnder Bundführer	169
Unsichtbarer Jäger	IN/FF/GE	10 Akt	4 pro SR	P (f)	s	ZfP* SR (A)	Zd, Wd / ZfW 11: Unhörbar Geruchslos	170
Veränderung aufh.	KL/IN/KO + Mod	50 Akt	12 +	Z	B	augenblicklich	Zd, Er, Ko, Rw / ZfW 7: Zone	171
Verwindindus	IN/CH/GE	2 Akt	4 pro SR	O	15 Schritt	max. ZfW SR	Me / Magisch oder Geweht	171
Verständigung stör.	KL/KL/IN + MR	2 Akt	min. 5	P	ZfW Schritt	ZfP* x 0,5 SR	Zd, Er, Ko, Rw / ZfW 7: Keine Verbindung, Zone; ZfW 11: Aura	172
Verwandlung beend.	KL/CH/FF + Mod	50 Akt	10 +	P	B	augenblicklich	Zd, Ko, Er, Rw / ZfW 7: Zone	173
Vipernblick	MU/MU/CH + MR	5 Akt	4	P	3 Schritt	speziell	Zd, Er, Rw, Wd	173
Visibili	KL/IN/GE	je 3 Akt	4 pro Pers. u. SR	W, WW (f)	s, B	ZfP* SR (A)	Zd, Ko, Rw / Teilweise Unsichtbarkeit	174
Vocolimbo	KL/CH/FF	5 Akt	3	Z	ZfW x 3 Schritt	max. 10 KR	Zd, Ko, Rw / Zeitversetzt; ZfW 11: Vox Memoriae; ZfW 14: Botschaft	174
Vogelzwitschern	MU/IN/GE	5 Akt	8	P (f)	s, 1 Schritt	ZfP* Std.	Zd, Ko, Wd, Ziel: Objekt / Geräuschorchester, Spieluhr, Sautall; ZfW 11: Permanenz	175
Wand aus ...	MU/KL/CH	30 Akt	5 + 2 pro Schritt	Z	7 Schritt	ZfP* SR	Zd, Ko, Rw, Wd / Hohe Wand	176
Warmes Blut	MU/IN/IN	8 Akt	3 / SR	P (f)	s	variabel (A)	Zd, Ko, Rw	176
Wasseratem	MU/KL/KO	30 Akt	6 + 3 pro SR	P (f)	s, B	variabel	Zd, Ko, Rw, Wd / ZfW 7: Aufrechterhalten; ZfW 10: Amphibium	178
Weiches erstarrt	MU/KL/KK	5 Akt	17	Z	B	ZfP* SR	Zd, Ko / ZfW 7: Form	178
Weiches erstarrt (B)	MU/KL/KK	5 Akt	W20	Z	B	AsP SR	Zd, Ko	178
Weihrauchwolke	IN/CH/FF	5 Akt	6	P (f)	s, B	ZfP* Std.	Zd, Ko, Wd, Ziel: Objekt / Geruchspender, Gestank, Ausged. Wirkung, Künstlicher Geruch	179
Weisheit d. Bäume	MU/IN/KO + Mod	6 SR	speziell	P (f)	s	ZfW Monate	Zd, Er, Ko, Wd	180
Weißer Mähne	KL/IN/CH	10 Akt	12	W	speziell	ZfP* Std.	-	181
Wellenlauf	MU/GE/GE	6 Akt	7 + 3 pro SR	P (f)	s	variabel (A)	Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Gegen den Strom, Wasservand; ZfW 7: Sinken	181
Wettermeistersch.	MU/CH/GE + Mod	1 SR	min. 6	Z	ZfW x 50 Schritt	3 SR	Zd, Ko, Rw, Wd / Windrichtung, ZfW 10: Bewegliche Zone	182
Widerwille	MU/IN/GE	2 SR	min. 10	O, Z	B	ZfP* Wochen	Zd, Ko, Wd / Ausgedehnte Wirkung; ZfW 14: Unfreiwilliges Opfer	183
Windhose	MU/IN/KK	15 Akt	1 pro Schritt	Z	ZfW x 20 Schritt	20 KR (A)	Zd, Ko, Rw, Wd / ZfW 14: Windhose lenken	183
Windstille	KL/CH/KK + Mod	30 Akt	5 pro SR	Z	ZfW x 3 Schritt	variabel (A)	Zd, Er, Rw, Wd / Person oder Gegenstand, Entfernung; ZfW 7: Orkan zu Brise	184
Wipfellauf	MU/IN/GE	6 Akt	6 + 2 pro SR	P (f)	s	variabel (A)	Zd, Ko, Me, Rw, Wd / Kopfüber; ZfW 7: Humusbote	185
Xenographus	KL/KL/IN	20 Akt	5 + 1 pro 10 KR	O	3 Schritt	variabel (A)	Zd, Ko, Rw, Wd	186
Zagibu	IN/CH/FF	3 Akt	1 pro 10 Unzen	OO	1 Schritt	augenblicklich	-	187
Zappenduster	IN/IN/FF	2 Akt	7	Z	ZfW Schritt	ZfP* SR	-	187
Zauberklänge	KL/FF/KO	1 SR	4 + 1 pro TP	O	B	ZfP* Tage	Ko, Rw, Wd / Schnellverzauberung; ZfW 11: Personalis., Perm.; ZfW 14: Namenssg.	SRD 125
Zaubernahrung	MU/MU/KO + Mod	3 SR	min. 2	P (f)	s	SA (A)	Ko, Rw, Wd, Rw (B) / Durstbann	188
Zauberwesen	MU/IN/CH	1 SR	11	Z	ZfP* x 100 Schritt	speziell	Zd, Rv / Feenruf	188
Zauberzwang	MU/CH/CH + MR	3 SR	27	P	B	speziell	Zd, Er, Me, Rw, Wd / Letzte Warnung	189
Zorn der Elem.	MU/CH/KO + Mod	5 Akt	TP	P	21 Schritt	augenblicklich	Zd, Ko, Me, Rw	190
Zunge lähmen	MU/CH/FF + MR	4 Akt	6	P	7 Schritt	ZfP* x 0,5 SR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd	190
Zwingtanz	MU/KL/CH + MR	3 Akt	7	P	7 Schritt	ZfP* x 0,5 SR	Zd, Er, Ko, Me, Rw, Wd	192

Abkürzungen:

beim Zauberamen: (B) borbaradianische Variante; bei der Probe: Mod Modifikationen; bei der Dauer: Akt Aktion, KR Kampfrunde, SR Spielrunde; beim Ziel: O Objekt, OO mehrere Objekte, P Person, PP mehrere Personen, Z Zone, W Wesen, WW mehrere Wesen, (f) freiwillig; bei der Reichweite: s selbst, B Berührung; bei der Wirkungsdauer: (A) aufrechterhalten; bei den Modifikationen: ZfW Zauberdauer verändern, Er Zaubervirkung erzwingen, Ko Kosten einsparen, Me Mehrere Ziele, Rv Reichweite verändern (Rw: B Reichweite auf Berührung verändern), Wd Wirkungskdauer verändern, allgemein: ZfW Zaubervirkungswert, ZfP* bei der Probe übrig gebliebene Zaubereffektspunkte

ZAUBER-MODIFIKATIONEN

ZAUBERPROBE

Magieresistenz des Opfers (wenn verlangt) +MR	
Niedrige LE des Zauberers	
Hälfte oder weniger	+3
Drittel oder weniger	+6
Viertel oder weniger	+9
5 LeP oder weniger	+12
Niedrige AU des Zauberers	
Drittel oder weniger	+3
Viertel oder weniger	+6
0 AuP	zaubern unmöglich
Wunden	+2 pro Wunde
Aufrechterhaltene Zauber	+3 pro Zauber
Missl. Zauber wiederholen	+3 je Fehlversuch
Während Zauberdauer Treffer erlitten	+ SP

SPONTANE MODIFIK.

VORAUSSETZUNGEN (MWW 21)

Spontane Modifikationen können nur gewählt werden, wenn der Zauber in einer bekannten Repräsentation gewirkt wird und sie bei diesem speziellen Zauber erlaubt sind. Sie müssen vor Beginn des Zaubers angekündigt werden.

Eine Modifikation	IN / KL 13
Zwei Modifikationen	IN / KL 14
Drei Modifikationen	IN / KL 15
etc.	

Für Magier, Druiden, Herren der Erde und Scharlatane ist *Klugheit* entscheidend, für Elfen, Hexen, Kristallomanten, Schelme und Diener Sumus die *Intuition*. Varianten und auch das Benutzen der Verbotenen Pforten zählen für diese Berechnung jeweils nicht als Modifikationen.

MÖGLICHE MODIFIKATIONEN

Zauberdauer (MWW 22)

Zauberdauer halbieren	5 ZiP
Zauberdauer verdoppeln	Probe -3

Erzwingen (MWW 22)

Einsatz von 1 AsP	Probe -1
Einsatz von 2 AsP	Probe -2
Einsatz von 4 AsP	Probe -3
Einsatz von 8 AsP	Probe -4
Einsatz von 2 ⁽ⁿ⁻¹⁾ AsP	Probe -n

Kosten (MWW 22)

AE einsparen	3 ZiP pro 10 % AsP-Ersparnis
--------------	------------------------------

Zielobjekt (MWW 22)

Unfreiwilliges Objekt bei 'freiwillig'	5 ZiP
Selbstanwendung wenn nicht vorgesehen	2 ZiP

Mehrere Gefährten verzaubern

3 ZiP; Zauber + Anzahl der Personen

Mehrere Gegner verzaubern

Zauber + höchste MR + Anzahl der Personen

Reichweite bzw. Wirkungsradius (MWW 23)

eine Kategorie erhöhen	5 ZiP
eine Kategorie senken	3 ZiP

Wirkungsdauer (MWW 24)

verdoppeln	7 ZiP
halbieren	3 ZiP
Änderung von (A) auf festen Zeitraum	7 ZiP

Die folgenden Modifikationen sind bei allen Zaubern in einer bekannten Repräsentation möglich.

Veränderte Technik (MWW 21)

Der Einsatz einer Veränderten Technik verlängert die Zauberdauer immer um 3 Aktionen pro Technik.

pro ausgelassener Komponente	7 ZiP
pro ausgelassener zentraler Komponente	12 ZiP
Verbotene Pforten	2 ZiP

ENTFERNUNG HORIZONT

Vor der eigentlichen Zauberprobe muss eine erste Probe auf den Zauber abgelegt werden (was 7 Aktionen dauert), die nicht durch MR, Spontane Modifikationen etc. modifiziert wird, sondern durch folgende Werte (siehe auch MWW 24):

Entfernung: pro angefangene 500 Schritt	+4
Zielgröße:	
Sehr Klein	+6
Klein	+4
Mittel	+2
Groß	+/-0
Sehr Groß	-2

Die Zielgröße kann durch folgende Bedingungen regeltechnisch verändert werden

Deckung	1-2 Stufen verkleinert
Lichtverhältnisse	1-4 Stufen verkleinert
Dunst / Nebel	1-2 Stufen verkleinert
Bewegung des Ziels	1-2 Stufen verkleinert
Fest montiertes Ziel	1 Stufe vergrößert

Zauber ADLERAUGE	-ZiP*/2
Vorteil Herausragender Sechster Sinn	-3
Ziel hat Vorteil Verhüllte Aura	+3
Ziel verhüllt Aura mit Zaubern	je nach Zauber
Ziel verhüllt Aura mit SF	je nach SF

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

MAGIERESISTENZ

MR-MODIFIKATIONEN NACH RASSE / KULTUR / PROFESSION

Rasse

Achaz, Elf	-2
Halbelf	-3
Mittelländer, Norbarde, Tulamide, Zwerg	-4
Goblin, Nivese, Thorwaler, Trollzacker	-5
Halbork, Waldmensch, Utulu	-6
Ork	-7

Kultur

Ferkinas	-2
Bukanier, Fjarningier, Zahori	-1
Archaische Achaz, Erzzwerge, Festumer Ghetto (Goblins), Maraskan, Miniwatu, Schelme, Tocamuyac, Tulamidische Stadtstaaten	+1
Svellital-Okkupanten (Orks)	+2

Profession

Geode	+4
Derwisches, Druiden, Hexe, Kristallomant, Magier, Schamane, Zibija	+2
Alchemist, Besessener, Scharlatan, Sharisad / Hazaqi, Tierkrieger	+1

DURCHSCHNITTICHE MAGIERESISTENZ MAGISCHER WESEN

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

Basilisk	unendlich
Borbaradmoskito	2 / 10
Drachen	
Frostwurm	7 bis 9 / 15
Höhlendrache	8 bis 10 / 13
Kaiserdrache	12 bis 18 / 21
Meckdrache, Zwergdrache	6 / 8
Perlurdrache	8 / 14
Purpurwurm	12 bis 20 / 18
Riesenlindwurm	10 bis 15 / 21
Westwinddrache	8 / 15
Einhorn	12+
Fee	variabel
Gargyll	10 / unendlich
Ghul	15 / 10
Grolm	um 9
Hippogriff	8 / 10
Ikanariasmutterling	10 / 7
Klammermoloch	12 / 10
Kobold	variabel
Nachtwind	7 / 3
Werwesen	+0 / +7

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

DURCHSCHNITTICHE MAGIERESISTENZ HUMANOIDER RASSEN

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

Achaz	um 5
Affenmensch	um 1
Elf	um 5
Goblin	um 1
Grolm	um 9
Hummerier	um 10
Krakonier	um 11
Mahr	um 12
Maru	um 11
Mensch	um 3
Minotaur	um 7
Necker	um 9
Oger	um 2 / 8
Riese	um 15 / 25
Risso	um 7
Troll	um 8 / 10
Yeti	um 2 / 10
Zilit	um 8
Zyklop	um 12 / 13

REGENERATION VON ASTRALENERGIE

Nach einer Ruheperiode	
von wenigstens 6 Stunden Dauer ¹	1W6 AsP
Gelungene IN-Probe ²	+1 AsP
Bei besonderen Gegebenheiten	-7 bis +1 AsP
Vorteil <i>Astrale Regeneration</i>	+1 AsP pro Stufe
Nachteil <i>Astraler Block</i>	-1 AsP
SF <i>Regeneration I, II</i>	+1 AsP pro Stufe
SF <i>Meisterl. Regeneration</i>	KL/3+3 bzw. IN/3+3 AsP

1) max. 2 Phasen pro Tag, Viertelzauberer nur 1

2) Nur für Halb- und Vollzauberer. Pro Stufe in *Astraler Regeneration* ist diese Probe um 1 Punkt erleichtert, bei *Astralem Block* um 1 Punkt erschwert.

Bei gründlicherer Analyse von Objekten können mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden und die ZiP* bzw. TaP* aufgehäuft werden. Einzelheiten finden Sie in **MWW 152**.

ODEM ARCANUM

Nähere Einzelheiten zu diesem Zauber finden Sie im **LC 128**.

MODIFIKATIONEN DER PROBE

Bei Artefakten und magisch erzeugten Wesen:

- pro permanent gebundenem AsP -1
- pro Punkt Erschweris bei der Herstellung +1

Bei wirkenden Zaubern und bei Zauberkundigen mit Astralenergie je nach Menge der Energie:

- 1 bis 4 AsP +6
- 5 bis 9 AsP +5
- 10 bis 14 AsP +4
- 15 bis 19 AsP +3
- 20 bis 24 AsP +2
- 25 bis 29 AsP +1
- 30 AsP +/-0
- 31 bis 40 AsP -1
- 41 bis 50 AsP -2
- etc.

Magie ist durch SCHLEIER oder

HELLSICHT TRÜBEN geschützt +ZiP*

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

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

Bei magischen Wesen nach Stärke ihrer Magie:

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

ERGEBNISSE

0 bis 2 ZiP*: Ist Magie vorhanden oder nicht?

3 bis 6 ZiP*: Intensität der Magie (kaum, wenig, viel oder sehr viel Astralenergie)

7 bis 11 ZiP*: grobes Bild des magischen Gewebes, Auskunft über Blutmagie und dämonisches Wirken

ab 12 ZiP*: fein strukturiertes Bild des Gewebes und Fließrichtung der Magie

ANALYS

Nähere Einzelheiten zu diesem Zauber finden Sie im **LC 128**.

MODIFIKATIONEN DER PROBE

Für je 2 ZiP*, die er bei einer vorbereitenden ODEM-Probe oder aber einer vorherigen ANALYS-Probe übrig behalten hat (darf den eigenen ZiFw ANALYS nicht übersteigen): -1

Für je 3 Punkte über TaW 7, die der Analysierende in *Magiekunde* aufweist: -1

Für jeden AsP, der permanent im Artefakt gespeichert ist: +1

Für je 2 Punkte, um die auch die Probe zur Erschaffung des Artefakts erschwert war: +1

Für je 5 ARCANOVI-ZiP*, die zur Erschaffung nötig waren: +1

Wenn die meisten Zauber in einer fremden Repräsentation vorliegen: +2

Für besondere Komplexität, INFINITUM, hohes Alter, magische Materialien, gänzlich fremdartige Magie usw.: +1 bis +5

Falls das Artefakt misslungen ist: +3

Für jeden ZiP* eines Tarnzaubers (HELLSICHT TRÜBEN, SCHLEIER), mit dem das Objekt geschützt ist: +1

Falls das Artefakt beseelt ist und sich gegen die Analyse wehrt: +MR

ERGEBNISSE

0-3 ZiP*: Um welchen Bindenden Spruch handelt es sich (APPLICATUS, ARCANOVI oder INFINITUM) und in welcher Repräsentation liegt er vor? Wenn ein einzelnes Merkmal und/oder eine einzelne Repräsentation in dem Objekt deutlich überwiegt (wenigstens bei der Hälfte der Wirkenden Sprüche vorhanden ist), kann auch dies erkannt werden.

4-7 ZiP*: Alle Repräsentationen der Wirkenden Zauber können erkannt werden. Weiterhin lässt sich eine Aussage über die Anzahl der möglichen Ladungen und die Menge der noch unverbrauchten Ladungen bzw. über die Art der Permanenz treffen. Die Anzahl der unterschiedlichen Zauber ist nur dann erkennbar, wenn sie die ZiP* nicht übersteigt, andernfalls gilt schlicht die Mengenangabe 'viele Zauber'; gleiches gilt für die Anzahl der gespeicherten pAsP. Wenn ein Zauber deutlich überwiegt (also wenigstens die Hälfte aller gespeicherten Sprüche ausmacht), wird er erkannt. Wenn der Zaubere ihn selbst nicht kennt, kann er immerhin seine Merkmale zuordnen. Falls eine Okkupation vorliegt, wird dies erkannt.

8-12 ZiP*: Alle Merkmale aller enthaltenen Sprüche werden unterschieden, ebenso die genaue Anzahl der Zauber und der pAsP. Weiterhin kann der Analysierende erkennen, wie viele Zauber jeweils zu Stapeln und zu Ladungen zusammengefasst sind. In manchen Artefakten gibt es Spruchmatrices, die anderen untergeordnet sind, oder aber Kraftfläden, die sich im ruhenden Zustand befinden. Diese können (nach Maßgabe des Meisters) erst bei besser gelungenen Proben entdeckt werden. Bei einer Okkupation kann die Stärke der Artefaktseele bzw. die Art der Besessenheit grob eingeschätzt werden.

13-18 ZiP*: Alle Zauber sind einzeln zu unterscheiden. Bekannte Formeln werden erkannt, unbekannte

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

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

OCULUS ASTRALIS

Nähere Einzelheiten zu diesem Zauber finden Sie im **LC 127**.

Die Zauberprobe wird ohne Anrechnung der oben genannten Modifikation ausgeführt. Daran schließen sich allerdings *Sinnenschärfe*- und *Magiekunde*-Proben an, die sehr wohl modifiziert werden.

SINNENSCHÄRFE-PROBE

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

MAGIEKUNDE-PROBE

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

Modifikationen:

Für jeden AsP, der permanent im Artefakt gespeichert ist: +1

Für je 2 Punkte, um die auch die Probe zur Erschaffung des Artefakts erschwert war: +1

Für je 5 ARCANOVI-ZiP*, die zur Erschaffung nötig waren: +1

Wenn die meisten Zauber in einer fremden Repräsentation vorliegen: +2

Für besondere Komplexität, INFINITUM, hohes Alter, magische Materialien, gänzlich fremdartige Magie usw.: +1 bis +5

Falls das Artefakt misslungen ist: +3

Für jeden ZiP* eines Tarnzaubers (HELLSICHT TRÜBEN, SCHLEIER), mit dem das Objekt geschützt ist: +1

Falls das Artefakt beseelt ist und sich gegen die Analyse wehrt: +MR

TaP* aus mehreren gelungenen *Magiekunde*-Proben können ebenso angehäuft werden wie die ZiP* aus mehreren ANALYS-Proben (siehe **MWW 153**).

Das Ergebnis der Probe(n) entspricht den Ergebnissen des ANALYS (siehe oben), nur dass die ZiP* durch die TaP* der *Magiekunde* ersetzt werden.

ANTIMAGIE

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

BESCHWÖRUNG

Beschwörung vereiteln, Gefäß der Jahre, Invocatio maior, Invocatio minor, Nuntiovolvo, Pandaemonium, Pentagramma, Stein wandle, Tlaluc Odem, Totes handle, Weiße Mähne

DÄMONISCH ALLGEMEIN

Dämonenbann, Ecliptifactus, Invocatio maior, Invocatio minor, Pandaemonium, Pentagramma, Stein wandle, Tlaluc Odem

DÄMONISCH (AGRIMOTH / WIDHARAL)

Brenne (borb.), Granit und Marmor (borb.), Hartes schmelze (borb.), Weiches erstarre (borb.)

DÄMONISCH (AMAZEROTH / IRIBAAR)

Eigne Ängste (borb.), Erinnerung (borb.), Iribaars Hand, Panik

DÄMONISCH (ASFALOTH / CALIJNAAR)

Chimaerform

DÄMONISCH (BELHALHAR / XARFAI)

Höllennein (borb.), Karnifilo (borb.)

DÄMONISCH (BLAKHARAZ / TYAKRA'MAN)

Herzschlag

DÄMONISCH (LOLGRAMOTH / THEZZPHAI)

Nuntiovolvo

DÄMONISCH (BELZHORASH / MISHKARA)

Arachnea (borb.), Fluch der Pestilenz, Krabbelnder Schrecken, Reptilea (borb.)

DÄMONISCH (THARGUNITOTH / TIJAKOOL)

Skelettarius, Totes handle

EIGENSCHAFTEN

Adlerauge, Armatrutz, Atemnot, Attributo, Axcelleratus, Corpofesso, Corpofrigo, Eigenschaft wiederherstellen, Eigne Ängste (außer borb.), Eins mit der Natur, Eiseskälte, Falkenauge, Firnlauf, Große Verwirrung, Haselbusch, Herzschlag, Hexenkrallen, Karnifilo, Katzenaugen, Krötensprung, Memorans, Movimento, Psychostabilis, Saturias Herrlichkeit, Schleier, Schwarz und Rot, Seelenwanderung, Sensattacco, Spinnenlauf, Standfest, Warmes Blut, Wellenlauf, Wipfellauf, Zaubernahrung, Zunge lähmen

EINFLUSS

Alpgestalt, Ängste lindern, Band und Fessel, Bannbaladin, Blitz, Böser Blick, Eigne Ängste, Einfluss bannen, Große Gier, Harmlose Gestalt, Herzschlag, Hexenknoten, Hilfreiche Tatze, Höllenpein, Horrphobus, Ignorantia, Iribaars Hand, Juckreiz, Karnifilo, Krähenruf, Kusch, Lach dich gesund, Lachkrampf, Levthans Feuer, Murks, Panik, Papperlapapp, Plumbumbarum, Sanftmut, Schabernack, Schelmenlaune, Schelmenrausch, Schwarzer Schrecken, Seidenzunge, Somnigravis, Vipernblick, Widerwille, Zaubernahrung

ELEMENTAR ALLGEMEIN

Dschinnenruf, Eins mit der Natur, Elementarbann, Elementarer Diener, Manifesto, Meister der Elemente, Zorn der Elemente

ELEMENTAR (EIS)

Caldofrigo, Corpofrigo, Firnlauf, Frigifaxius, Frigosphaero, Gletscherwand, Leib des Eises, Metamorpho Gletscherform, Pfeil des Eises, Stillstand

ELEMENTAR (ERZ)

Adamatum, Archofaxius, Archosphaero, Armatrutz, Fortifex, Granit und Marmor (außer borb.), Kraft des Erzes, Leib des Erzes, Metamorpho Felsenform, Paralysis, Pfeil des Erzes, Staub wandle, Weiches erstarre (außer borb.), Zabigu, Wand aus Erz

ELEMENTAR (FEUER)

Brenne (außer borb.), Caldofrigo, Custodosigil, Ignifaxius, Ignisphaero, Leib des Feuers, Pfeil des Feuers, Wand aus Flammen, Warmes Blut

ELEMENTAR (HUMUS)

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

ELEMENTAR (LUFT)

Acolitus, Aerofugo, Aerogelo, Aufgeblasen, Leib des Windes, Nebelleib, Nebelwand, Orkanwand, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Pfeil der Luft, Radau, Sapefacta (evtl.), Solidirid, Wettermeisterschaft, Windhose, Windstille

ELEMENTAR (WASSER)

Aquafaxius, Aquasphaero, Hartes schmelze (außer borb.), Leib der Wogen, Mahlstrom, Nebelleib, Nebelwand, Pfeil des Wassers, Sapefacta (evtl.), Wand aus Wasser, Wellenlauf

FORM

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

GEISTERWESEN

Geisterbann, Geisterruf, Nekropathia, Pentagramma

HEILUNG

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

HELLSICHT

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

HERBEIRUFUNG

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

HERRSCHAFT

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

ILLUSION

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

KRAFT

Auge des Limbus, Destructibo, Fulminictus, Gardianum, Invercano, Magischer Raub, Oculus, Odem, Unitatio

LIMBUS

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

METAMAGIE

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

OBJEKT

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

SCHADEN

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

TELEKINESE

Animatio, Aquasphaero, Archosphaero, Bewegung stören, Foramen, Frigosphaero, Hexenholz, Humosphaero, Ignisphaero, Klickeradomms, Lockruf, Motoricus, Nackedei, Orcanosphaero, Radau, Sapefacta

TEMPORAL

Blick in die Vergangenheit, Chronoklassis, Chrononauts, Eisenrost, Gefäß der Jahre, Immortalis, Infinitum, Last der Alters, Objectofixo, Tempus stasis, Unberührt

Umwelt

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

VERSTÄNDIGUNG

Blick durch fremde Augen, Cryptographo, Elfenstimme, Gedankenbilder, Hexenblick, Hilfreiche Tatze, Körperlose Reise, Leidensbund, Levthans Feuer, Madas Spiegel, Magischer Raub, Nekropathia, Objectovoco, Projektimago, Seelenwanderung, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verständigung stören, Zauberesen

REPRÄSENTATION / VERBREITUNG

BORBARADIANISCH

VORAUSSETZUNGEN (MGS 95)

Erfordert Sicht, Konzentration, Geste und gesprochene Formel.

Kann mit LeP anstelle der AsP gezaubert werden, wobei 1 LeP 2 AsP entspricht.

Zaubern mit Fremdblut ist möglich, erhöht die Zauberdauer um 2W6 KR.

Reichweite Berührung bei allen Zaubern (kann modifiziert werden). Die Berührung muss zum Ende der Zauberdauer erfolgen.

Zauber können schriftlich fixiert werden.

ZAUBER

Verbr. 7: Höllenpein (C)

Verbr. 6: Brenne toter Stoff (C), Eigne Ängste (C), Schwarzer Schrecken (D)

Verbr. 5: Hartes schmelze (C), Invocatio maior (E), Weiches erstarre (C)

Verbr. 4: Erinnerung (D), Horriphobus (C), Invocatio minor (D), Pandaemonium (D), Schwarz und Rot (D)

Verbr. 3: Herzschlag ruhe (D), Hexenblick (C), Karnifilo (C), Panik (E), Reptilea (D)

Verbr. 2: Band und Fessel (C), Böser Blick (C), Ecliptifactus (D), Fluch der Pestilenz (D), Granit und Marmor (D), Heilkraft bannen (C), Iribaars Hand (D), Krabbelnder Schrecken (C), Last des Alters (E), Leidensbund (C), Magischer Raub (D), Nuntiovollo (C), Protectionis (F), Schleier (D), Skelettarius (C), Stein Wandle (E), Tlaluc Odem (C), Totes Handle (D)

Verbr. 1: Arachnea (D)

DRUIDISCH

VORAUSSETZUNGEN (MWW 29)

Erfordert Sicht, Konzentration und Geste.

Kein Kontakt mit verhüttetem Metall (Feste Gewohnheit, zentrale Komponente).

Kann jeden Zauber durch Spontane Modifikation erzwingen. Diese Modifikation kostet nur die Hälfte der üblichen Kosten.

Zauber lassen sich nicht schriftlich fixieren.

Erlernen von Zaubern bei *Gutem Gedächtnis* kostet nur zwei Drittel, bei *Eidetischem Gedächtnis* nur ein Drittel der normalen Kosten.

ZAUBER

Verbr. 7: Beherrschung brechen (C), Böser Blick (C), Dunkelheit (C), Geisterbann (C), Große Verwirrung (C), Herr über das Tierreich (D), Zwingtanz (D)

Verbr. 6: Abvenenum (C), Einfluss bannen (B), Flim Flam (A), Geisterruf (D), Hellsicht trüben (C), Magischer Raub (D), Pestilenz erspüren (C)

Verbr. 5: Aeolitus (B), Atemnot (C), Attributo (B), Blitz (B), Eigenschaft wiederherstellen (C), Eins mit der Natur (C), Eisenrost (C), Elementarer Diener (D), Fluch der Pestilenz (D), Halluzination (C), Manifesto (A), Odem (A), Plumbumbarum (B), Psychostabilis (C), Respondami (B), Sensibar (C), Verständigung stören (C), Verwandlung beenden (D), Wettermeisterschaft (E), Windhose (D), Zorn der Elemente (C), Zunge lähmen (B)

Verbr. 4: Ängste lindern (C), Balsam (C), Blick aufs Wesen (C), Blick in die Gedanken (D), Exposami (B), Meister der Elemente (F), Objectovoco (C), Sanftmut (B), Sumus Elixiere (C), Tiergedanken (C), Unitatio (B), Veränderung aufheben (D), Wand aus Flammen (D), Weisheit der Bäume (D)

Verbr. 3: Adlerauge (B), Alpgestalt (C), Band und Fessel (C), Bannbaladin (B), Blick durch fremde

Augen (E), Blick in die Vergangenheit (D), Dschinnenruf (E), Harmlose Gestalt (C), Herbeirufung vereiteln (C), Hilfreiche Tatze (geodisch, F), Horriphobus (C), Klarum Purum (D), Körperlose Reise (E), Kraft des Erzes (D), Leib der Erde (D), Mahlstrom (D), Movimento (elfisch, C), Nebelleib (D), Nebelwand (C), Orkanwand (D), Paralysis (gildenmagisch, E), Ruhe Körper (B), Somnigravis (B), Spurlos (C), Traumgestalt (D), Wand aus Dornen (D), Wand aus Erz (D), Wand aus Wogen (D), Zauberesen (B), Zauberszwang (E)

Verbr. 2: Adlerschwinge (elfisch, F), Analys (gildenmagisch, F), Armatrutz (B), Beschwörung vereiteln (C), Caldofrigo (E), Claudibus (satuarisch, E), Destructibo (gildenmagisch, G), Gletscherwand (D), Haselbusch (elfisch, F), Hexenknoten (satuarisch, E), Ignifaxius (gildenmagisch, E), Imperavi (gildenmagisch, G), Invocatio maior (E), Invocatio minor (D), Leib des Eises (geodisch, G), Leib des Erzes (E), Leib des Feuers (satuarisch, G), Leib des Windes (E), Madas Spiegel (satuarisch, F), Memorabilia (E), Memorans (C), Nekroptathia (E), Pentagramma (D), Reversalis (gildenmagisch, G), Salander (E), Schleier (D), Seelenwanderung (F), Silentium (B), Tiere besprechen (C), Tlaluc Odem (C), Wasseratem (C), Wellenlauf (D), Wipfellauf (geodisch, F)

Verbr. 1: Arcanovi (D), Leib der Wogen (elfisch, G)

ELFISCH

VORAUSSETZUNGEN (MWW 29)

Erfordern Sicht, Konzentration und Geste, oft dazu verbale oder melodische Komponente.

Doppelte Wirkungsdauer wie angegeben (bei gleichen AsP-Kosten).

Verlängerung der Wirkungsdauer als Spontane Modifikation kostet nur 4 Punkte pro Verdoppelung. Zauber können jederzeit ohne Probe beendet werden.

Sprüche mit Wirkungsdauer *augenblicklich* oder *permanent* kosten 1 AsP weniger (wenigstens 1 AsP).

Misslungene Zauber können nur mit einem Zuschlag von +5 wiederholt werden.

Störungen durch magische Effekte haben verdoppelte Auswirkungen.

ZAUBER

Verbr. 7: Adlerauge (B), Aeolitus (B), Balsam (C), Bannbaladin (B), Blitz (B), Flim Flam (A), Fulminictus (C), Gedankenbilder (B), Movimento (A), Odem (A), Sensibar (C), Silentium (B), Unitatio (B)

Verbr. 6: Abvenenum (C), Adlerschwinge (D), Armatrutz (B), Axxeleratus (C), Blick aufs Wesen (C), Exposami (B), Falkenauge (B), Firnlauf (nur Firnelä, D), Nebelwand (C), Somnigravis (B), Spurlos (C), Verständigung stören (C), Visibili (C), Wasseratem (C), Windstille (C)

Verbr. 5: Attributo (B), Band und Fessel (C), Blick in die Gedanken (D), Chamaelioni (C), Einfluss bannen (B), Haselbusch (D), Pfeil der Luft (C), Ruhe Körper (B), Tiergedanken (C), Weiße Mähne (D), Wellenlauf (nur Auelfen, D)

Verbr. 4: Bärenruhe (D), Beherrschung brechen (C), Bewegung stören (C), Hellsicht trüben (C), Hilfreiche Tatze (D), Metamorpho Gletscherform (nur Firnelä, C), Motoricus (C), Objectovoco (C), Penetrizzel (C), Pfeil des Humus (C), Plumbumbarum (B), Respondami (B), Sanftmut (B), Solidirid (D), Wipfellauf (nur Waldelfen, D)

Verbr. 3: Eiseskälte (C), Herr über das Tierreich (D), Katzenaugen (C), Klarum Purum (D), Krötenprung (B), Leib der Erde (D), Leib des Eises (nur Firnelä, E), Leib des Erzes (E), Leib des Windes

(E), Memorabilia (E), Pestilenz erspüren (C), Pfeil des Eises (nur Firnelä, C), Psychostabilis (gildenmagisch, E), Seidenzunge (B), Traumgestalt (D), Wellenlauf (Firn-, Steppen- und Waldelfen, D), Zaubernahrung (C)

Verbr. 2: Beschwörung vereiteln (gildenmagisch, E), Claudibus (gildenmagisch, E), Corpofesso (gildenmagisch, E), Destructibo (E), Dunkelheit (C), Eins mit der Natur (C), Elfenstimme (D), Firnlauf (Au-, Steppen- und Waldelfen, D), Harmlose Gestalt (C), Leib der Wogen (Auelfen, E), Leib des Eises (Au-, Steppen- und Waldelfen, E), Leib des Feuers (Steppen- und Auelfen, E), Manifesto (A), Metamorpho Felsenform (D), Schadenszauber bannen (C), Spinnenlauf (C), Standfest (C), Tiere besprechen (satuarisch, E), Unsichtbarer Jäger (E), Weisheit der Bäume (D), Wipfellauf (Au-, Firn- und Steppenelfen, D), Zauberesen (B)

Verbr. 1: Arcanovi (D), Chrononautos (F), Infinitum (F), Koboldovision (schelmisch, F), Pfeil des Feuers (C), Pfeil des Wassers (nur Au- und Firnelä, C), Seelentier erkennen (C), Unberührt (C)

GEODISCH

VORAUSSETZUNGEN (MWW 30)

Erfordert Konzentration, Sicht und Geste.

Kein Kontakt zu verhüttetem Metall (Feste Gewohnheit).

Bei Zaubern mit passendem elementarem Merkmal sind Spontane Modifikationen *Kosten*, *Reichweite* und *Wirkungsdauer* um 2 Punkte erleichtert.

ZAUBER

Verbr. 7: Eins mit der Natur (C), Große Verwirrung (C)

Verbr. 6: Beherrschung brechen (C), Böser Blick (C), Einfluss bannen (B), Elementarer Diener (D), Hellsicht trüben (C), Herr über das Tierreich (D), Odem (A), Sanftmut (B), Zwingtanz (D)

Verbr. 5: Abvenenum (C), Ängste lindern (C), Attributo (B), Balsam (C), Blick aufs Wesen (C), Eigenschaft wiederherstellen (C), Flim Flam (A), Hexenspeichel (C), Kraft des Erzes (D), Manifesto (A), Meister minder Geister (B), Plumbumbarum (B), Psychostabilis (C), Respondami (B), Sensibar (C), Sumus Elixiere (C), Tiergedanken (C), Veränderung aufheben (D), Zorn der Elemente (C)

Verbr. 4: Aeolitus (B), Blitz (B), Dunkelheit (C), Exposami (B), Geisterbann (C), Halluzination (C), Magischer Raub (D), Meister der Elemente (F), Orkanwand (D), Silentium (B), Unitatio (B), Verständigung stören (C), Verwandlung beenden (D), Wand aus Dornen (D), Wand aus Erz (D), Wand aus Flammen (D), Wand aus Wogen (D), Weisheit der Bäume (D), Wettermeisterschaft (E), Windhose (D), Zunge lähmen (B)

Verbr. 3: Adlerauge (B), Blick in die Gedanken (D), Blick in die Vergangenheit (D), Caldofrigo (E), Dschinnenruf (E), Geisterruf (D), Große Gier (C), Haselbusch (D), Hilfreiche Tatze (D), Klarum Purum (D), Nebelwand (C), Objectovoco (C), Somnigravis (B), Spurlos (C), Zauberszwang (E)

Verbr. 2: Analys (gildenmagisch, F), Arcanovi (D), Archofaxius (C), Band und Fessel (C), Beschwörung vereiteln (gildenmagisch, E), Elementarban (C), Frigifaxius (nur Eisgeoden, C), Gardianum (gildenmagisch, F), Körperlose Reise (E), Leib der Erde (D), Leib des Eises (nur Eisgeoden, E), Leib des Erzes (E), Leib des Windes (E), Orcanofaxius (C), Pentagramma (D), Seelenwanderung (F), Stillstand (E), Tiere besprechen (C), Wasseratem (C), Wellenlauf (D), Wipfellauf (D)

REPRÄSENTATION / VERBREITUNG

Verbr. 1: Aquafaxius (C), Archosphaero (D), Frigosphaero (nur Eisgeoden, D), Humofaxius (C), Humosphaero (D), Ignisphaero (D), Infinitum (F), Leib der Wogen (elfisch, G), Orcanosphaero (D), Transformatio (E)

GILDENMAGISCH

VORAUSSETZUNGEN (MWW 30)

Erfordert Sicht, Konzentration, Geste und Formel. Zuschläge für Spontane Modifikationen sind halbiert.

Boni aus Spontaner Modifikation *Verlängerte Zauberdauer* um 1 Punkt erhöht.

Zauber können schriftlich fixiert werden.

ZAUBER

Verbr. 7: Balsam (C), Flim Flam (A), Odem (A), Paralysis (C), Plumbumbarum (B), Respondami (B)

Verbr. 6: Abvenenum (C), Analys (D), Armatrutz (B), Bannbaladin (B), Beherrschung brechen (C), Blitz (B), Claudibus (C), Cryptographo (C), Custodosigil (C), Duplicatus (C), Eisenrost (C), Foramen (C), Gardianum (D), Horrrophobus (C), Klarum Purum (D), Motoricus (C), Psychostabilis (C), Sensibar (C), Unitatio (B)

Verbr. 5: Adamantium (C), Aeolitus (B), Attributo (B), Auris Nasus (D), Bewegung stören (C), Blick aufs Wesen (C), Blick in die Gedanken (D), Eigenschaft wiederherstellen (C), Favilludo (A), Fulminictus (C), Geisterbann (C), Hellsicht trüben (C), Ignifaxius (C), Illusion auflösen (B), Invocatio maior (E), Invocatio minor (D), Manifesto (A), Menetekel (B), Objectovoco (C), Objekt entzaubern (C), Pectetondo (B), Penetrizzel (C), Pentagramma (D), Reflectimago (B), Salander (E), Sapefacta (C), Silentium (B), Somnigravis (B), Veränderung aufheben (D), Verständigung stören (C), Verwandlung beenden (D), Visibili (C), Vocolimbo (B), Vogelzwitter (B), Weihrauchwolke (B)

Verbr. 4: Accuratum (C), Ängste lindern (C), Arcanovi (D), Aureolus (A), Caldofrigo (E), Corpofesso (C), Corpofrigo (C), Delicioso (D), Dschinnenruf (E), Dunkelheit (C), Einfluss bannen (B), Elementarer Diener (D), Fortifex (D), Imperavi (E), Imperona (D), Karnifilo (C), Memorans (C), Objectofixo (D), Ruhe Körper (B), Schleier (D), Skelettarius (C), Unberührt (C), Wand aus Flammen (D)

Verbr. 3: Adlerauge (B), Adlerschwinge (D), Animatio (E), Applicatus (C), Axxeleratus (C), Band und Fessel (C), Bärenruhe (elfisch, F), Beschwörung vereiteln (C), Blendwerk (schelmisch, F), Brenne toter Stoff (C), Chamaelioni (elfisch, E), Desintegratus (D), Destructibo (E), Ecliptifactus (D), Erinnerung (D), Exposami (B), Gedankenbilder (B), Gefunden (C), Geisterruf (D), Gletscherwand (D), Harmlose Gestalt (C), Hartes schmelze (C), Herbeirufung vereiteln (C), Höllenpein (C), Ignisphaero (D), Ignorantia (D), Invercano (F), Klickeradomms (A), Magischer Raub (D), Meister der Elemente (F), Memorabilia (E), Movimento (elfisch, C), Nekropathia (E), Nihilogravo (E), Nuntiovalo (C), Objecto obscuro (D), Oculus Astralis (E), Orkanwand (D), Pfeil der Luft (C), Reversalis (E), Schadenszauber bannen (C), Schwarz und Rot (D), Schwarzer Schrecken (D), Tiergedanken (C), Tlaluc Odem (C), Transversalis (E), Wand aus Dornen (D), Wand aus Erz (D), Wand aus Wogen (D), Weiches erstarrte (C), Widerwille (D)

Verbr. 2: Aerofugo (D), Aerogelo (D), Arachnea (D), Auge des Limbus (E), Blick durch fremde Augen (druidisch, G), Blick in die Vergangenheit (druidisch, F), Böser Blick (druidisch, E), Chimaerofom

(F), Dämonenbann (C), Eigne Ängste (C), Eins mit der Natur (druidisch, E), Elementarabann (C), Falkenauge (elfisch, D), Firmlauf (D), Fluch der Pestilenz (druidisch, F), Frigifaxius (C), Frigosphaero (D), Granit und Marmor (D), Halluzination (druidisch, E), Haselbusch (elfisch, F), Heilkraft bannen (C), Herr über das Tierreich (D), Hexenknoten (satuarisch, E), Hexenspeichel (satuarisch, E), Körperlose Reise (E), Krabbelnder Schrecken (C), Kraft des Erzes (druidisch, F), Kulminatio (D), Leib des Windes (elfisch, G), Leidensbund (kristallomantisch, E), Levthans Feuer (satuarisch, F), Limbus versiegeln (E), Lunge des Leviatan (C), Mahlstrom (D), Mahlstrom (druidisch, F), Metamagie neutralisieren (F), Metamorpho Felsenform (D), Metamorpho Gletscherform (C), Metamorpho Gletscherform (elfisch, E), Nebelwand (C), Orcanofaxius (C), Orcanosphaero (D), Pandaemonium (D), Pfeil des Erzes (C), Projektimago (D), Protectionis (F), Reptilea (D), Schelmenmaske (schelmisch, G), Sensattacco (D), Serpentalis (kristallomantisch, F), Sinesigil (D), Solidirid (D), Solidirid (elfisch, F), Staub Wandle (E), Stein Wandle (E), Sumus Elixiere (druidisch, E), Tempus Stasis (E), Totes Handle (D), Transmutare (D), Traumgestalt (D), Wasseratem (C), Weisheit der Bäume (druidisch, F), Wellenlauf (druidisch, F), Wettermeisterschaft (E), Windhose (D), Windstille (C), Xenographus (E), Zagibu (schelmisch, F)

Verbr. 1: Aquafaxius (C), Aquasphaero (D), Archofaxius (C), Archosphaero (D), Chronoklassis (kristallomantisch, H), Chrononautos (F), Gefäß der Jahre (E), Humofaxius (C), Humosphaero (D), Immortalis (F), Infinitum (F), Iribaars Hand (borbaradianisch, F), Last des Alters (E), Leib des Feuers (E), Panik (borbaradianisch, G), Pfeil des Feuers (C), Planastrale Anderwelt (F), Seelenwanderung (F), Transformatio (E), Zauberszwang (E)

KRISTALLOMANTISCH

VORAUSSETZUNGEN (MWW 30)

Erfordert Edelstein als materielle Komponente sowie Sicht, Konzentration und Geste.

Alle Zauber kosten nur drei Viertel der angegebenen AsP (immer min. 1 AsP).

Bei Zaubern, für die zweimal KL geprobt wird, kann eine Probe davon stattdessen auf IN abgelegt werden und umgekehrt.

Zauber können in Edelsteinen fixiert werden.

Hälfte der TaP* aus *Gesteinskunde (Edelsteine)*-Probe sind Bonus für *Magiekunde*-Proben.

ZAUBER

Verbr. 7: Flim Flam (A), Manifesto (A), Odem (A), Warmes Blut (B)

Verbr. 6: Adamantium (C), Corpofrigo (C), Custodosigil (C), Unberührt (C)

Verbr. 5: Aeolitus (B), Axxeleratus (C), Balsam (C), Böser Blick (C), Eigenschaft wiederherstellen (C), Einfluss bannen (B), Eisenrost (C), Lunge des Leviatan (C), Objectofixo (D), Veränderung aufheben (D), Verständigung stören (C), Zorn der Elemente (C)

Verbr. 4: Abvenenum (C), Arcanovi (E), Beherrschung brechen (C), Blick aufs Wesen (C), Blick in die Gedanken (D), Blitz (B), Caldofrigo (E), Elementarer Diener (D), Exposami (B), Hartes schmelze (C), Hellsicht trüben (C), Invocatio minor (D), Motoricus (C), Nebelwand (C), Objekt entzaubern (C), Plumbumbarum (B), Reptilea (D), Ruhe Körper (B), Sensibar (C), Serpentalis (D), Tiergedanken (C), Unitatio (B)

Verbr. 3: Adlerauge (B), Adlerschwinge (D), Analys (D), Applicatus (C), Atemnot (C), Attributo (B), Bärenruhe (D), Brenne toter Stoff (C), Dunkelheit (C), Eiseskälte (C), Fortifex (D), Gefunden (C), Harmlose Gestalt (C), Hexengalle (C), Hilfreiche Tatzte (D), Höllenpein (C), Ignifaxius (C), Karnifilo (C), Klarum Purum (D), Kraft des Erzes (D), Krötensprung (B), Leib der Wogen (E), Leib des Eises (E), Leidensbund (C), Meister der Elemente (F), Pfeil des Humus (C), Pfeil des Wassers (C), Psychostabilis (C), Reversalis (E), Salander (E), Somnigravis (B), Spinnenlauf (C), Stillstand (E), Transformatio (E), Vipernblick (B), Weiches erstarrte (C), Wettermeisterschaft (E)

Verbr. 2: Aerofugo (D), Aquasphaero (D), Band und Fessel (C), Chronoklassis (F), Chrononautos (F), Cryptographo (C), Destructibo (E), Gardianum (D), Herr über das Tierreich (D), Koboldovision (D), Körperlose Reise (E), Leib der Erde (D), Leib des Windes (E), Magischer Raub (D), Memorabilia (E), Nuntiovalo (C), Objecto obscuro (D), Sanftmut (B), Seelenwanderung (F), Standfest (C), Tempus Stasis (E), Wellenlauf (D), Wipfelllauf (D)

Verbr. 1: Auge des Limbus (E), Humosphaero (D), Ignisphaero (D), Immortalis (F), Infinitum (F), Kulminatio (D), Orcanosphaero (D), Zauberszwang (E)

SATVARISCH

VORAUSSETZUNGEN (MWW 30)

Erfordert Konzentration, Sicht und zumeist Geste. Erfordert Bodenkontakt (Feste Bedingung, zentrale Komponente).

Misslungene Zauber kosten nur ein Drittel der AsP. Zaubern unter starken Gefühlen kann bis zu 3 ZiP* zusätzlich erzeugen, besonders abgeschwächte Gefühlslagen können 3 ZiP* kosten.

Verstärken der eigenen Stimmung ist möglich, so dass bis zu ZiW zusätzliche ZiP* erzeugt werden können. Jeder dieser Punkte kostet eine zusätzliche Aktion und einen Punkt Erschöpfung.

ZAUBER

Verbr. 7: Ängste lindern (C), Große Gier (C), Harmlose Gestalt (C), Hexenblick (C), Hexenholz (B), Hexenknoten (C), Hexenspeichel (C)

Verbr. 6: Abvenenum (C), Eigenschaft wiederherstellen (C), Einfluss bannen (B), Flim Flam (A), Krähenruf (C), Radau (C), Sanftmut (B), Schleier (D), Tiere besprechen (C), Unitatio (B)

Verbr. 5: Attributo (B), Beherrschung brechen (C), Blitz (B), Claudibus (C), Odem (A), Pestilenz erspüren (C), Plumbumbarum (B), Psychostabilis (C), Satuaris Herrlichkeit (B), Schlangeneruf (Schlangenhexen, C), Sensibar (C), Spinnenruf (Spinnenhexen, C), Traumgestalt (D), Verwandlung beenden (D), Zauberszwang (E)

Verbr. 4: Band und Fessel (C), Blick aufs Wesen (C), Blick in die Gedanken (D), Geisterbann (C), Hellsicht trüben (C), Invocatio minor (D), Katzenaugen (C), Krötensprung (B), Levthans Feuer (D), Motoricus (C), Respondami (B), Spinnenlauf (C), Tiergedanken (C)

Verbr. 3: Adlerauge (B), Armatrutz (B), Balsam (C), Bannbaladin (B), Bewegung stören (C), Chamaelioni (elfisch, E), Dunkelheit (C), Exposami (B), Fledermausruf (außer Schlangen- und Spinnenhexen, C), Gefunden (C), Geisterruf (D), Herr über das Tierreich (D), Hexengalle (C), Hexenkrallen (nur Katzen-, Raben- und Eulenhexen, C), Hornissenruf (C), Illusion auflösen (B), Invocatio maior (E), Klarum Purum (D), Klickeradomms (A), Krabbeln-

REPRÄSENTATION / VERBREITUNG

der Schrecken (C), Leib des Feuers (E), Madas Spiegel (D), Manifesto (A), Movimento (elfisch, C), Objekt entzaubern (C), Pandaemonium (D), Pectetondo (gildenmagisch, D), Ruhe Körper (B), Salander (E), Schlangenruf (außer Schlangenhexen, C), Seelentier erkennen (C), Somnigravis (B), Sumus Elixire (C), Verständigung stören (C), Vipernblick (nur Kröten- und Schlangenhexen, B), Zauberverwesen (B), Zunge lähmen (B)

Verbr. 2: Accuratum (C), Adlerschwinge (elfisch, F), Analys (gildenmagisch, F), Arcanovi (D), Beschwörung vereiteln (C), Böser Blick (druidisch, E), Corpofesso (gildenmagisch, E), Cryptographo (gildenmagisch, E), Eins mit der Natur (geodisch, E), Fledermausruf (nur Schlangen- und Spinnenhexen, C), Fluch der Pestilenz (D), Fulminatus (gildenmagisch, E), Halluzination (druidisch, E), Haselbusch (elfisch, F), Heilkraft bannen (gildenmagisch, E), Herbeirufung vereiteln (C), Horrorthobus (druidisch, E), Körperlose Reise (E), Leidensbund (C), Lunge des Leviatan (kristallomantisch, E), Magischer Raub (D), Memorabilia (E), Nebelwand (elfisch, E), Nekrotopathia (gildenmagisch, G), Nuntiovolvo (C), Objectovoco (C), Pentagramma (D), Reversalis (gildenmagisch, G), Sapefacta (gildenmagisch, E), Schwarz und Rot (gildenmagisch, F), Seelenwanderung (F), Serpentalis (nur Schlangenhexen, D), Silentium (B), Spinnenruf (außer Spinnenhexen, C), Spurlos (C), Tlaluc Odem (C), Vipernblick (außer Kröten- und Schlangenhexen, B), Wettermeisterschaft (E)

Verbr. 1: Arachnea (D), Chimaeroform (F), Koboldovision (schelmisch, G), Unsichtbarer Jäger (elfisch, G), Weisheit der Bäume (geodisch, F)

SCHARLATANISCH

VORAUSSETZUNGEN (MWW 30)

Erfordert Sicht, Konzentration, Geste und Formel.

Zauber mit Merkmal *Illusion* haben doppelte Wirkungsdauer (bei gleichen Kosten).

Spontane Modifikationen und Varianten von Zaubern mit dem Merkmal *Illusion* sind um 1 Punkt billiger.

Zauber mit dem Merkmal *Eigenschaft* und/oder *Form* können nur auf den Zaubernenden selbst angewandt werden.

Zauber in gildenmagischer Repräsentation sind nur eine Spalte teurer, in schelmischer nur zwei Spalten.

ZAUBER

Verbr. 6: Aureolus (A), Duplicatus (C), Favilludo (A)

Verbr. 5: Auris Nasus (D), Claudibus (C), Foramen (C), Pectetondo (B), Vocolimbo (B), Vogelzwitschern (B), Weihrauchwolke (B)

Verbr. 4: Accuratum (C), Blitz (B), Flim Flam (gildenmagisch, B), Illusion auflösen (B), Motoricus (C), Odem (A), Reflectimago (B), Sapefacta (C), Sensibar (C), Silentium (B)

Verbr. 3: Aeolitus (B), Applicatus (C), Attributo (B), Bannbaladin (gildenmagisch, C), Blendwerk (schelmisch, E), Custodosigil (gildenmagisch, D), Delicioso (D), Dunkelheit (gildenmagisch, D), Einfluss bannen (B), Gefunden (schelmisch, E), Harmlose Gestalt (C), Hellsicht trüben (C), Ignorantia (D), Impersona (D), Klickeradomms (A), Manifesto (A), Menetekel (gildenmagisch, C), Penetrizel (C), Plumbumbarum (B), Psychostabilis (C), Somnigravis (B), Visibili (C), Widerwille (D)

Verbr. 2: Cryptographo (gildenmagisch, D), Halluzination (geodisch, E), Hexennoten (satuarisch, E), Madas Spiegel (nur Seher, satuarisch, F), Nebelwand (gildenmagisch, D), Objectovoco (gildenmagisch, D), Objekt entzaubern (gildenmagisch, D), Projektimago (D), Schelmenmaske (schelmisch, F), Seidenweich (schelmisch, E)

Verbr. 1: Horrorthobus (C)

SCHELMISCH

VORAUSSETZUNGEN (MWW 31)

Erfordert Sicht, Geste und (etwas) Konzentration. MR von Opfern kann weitgehend ignoriert werden (siehe *Unbeschwertes* bzw. *Lockeres Zaubern*).

Zauber können nicht niedergeschrieben werden.

Zauber fremder Repräsentationen sind um 3 Spalten schwieriger zu erlernen, außer Scharlatanisch: Hier sind es nur 2.

ZAUBER

Verbr. 7: Blendwerk (C), Klickeradomms (A), Koboldgeschenk (C), Komm Kobold (C), Lachkrampf (C), Meister minderere Geister (B), Schabernack (B), Verschwindibus (C), Zagibu (C)

Verbr. 6: Langer Lulatsch (D), Lockruf (B), Nackedei (D), Schelmenmaske (D), Seidenweich (C)

Verbr. 5: Aufgeblasen (C), Axxeleratus (C), Gefunden (C), Hellsicht trüben (C), Koboldovision (D), Lach dich gesund (C), Motoricus (C), Schelmenkleister (C), Schelmenrausch (C), Silentium (B), Visibili (C)

Verbr. 4: Abvenenum (C), Bewegung stören (C), Blitz (B), Dunkelheit (C), Einfluss bannen (B), Eisenrost (C), Flim Flam (A), Foramen (C), Kusch (B), Odem (A), Penetrizel (C), Plumbumbarum (B), Sensibar (C)

Verbr. 3: Aeolitus (B), Attributo (B), Delicioso (D), Favilludo (gildenmagisch, D), Große Verwirrung (C), Harmlose Gestalt (C), Illusion auflösen (B), Juckreiz (B), Leib des Erzes (E), Somnigravis (B), Vogelzwitschern (B), Zauberverwesen (B), Zunge lähmen (B)

Verbr. 2: Claudibus (gildenmagisch, F), Dichter und Denker, Holterdipolter (C), Murks und Patz (C), Papperlapapp (D), Pectetondo (gildenmagisch, E), Schelmenlaune (D), Seidenzunge (B), Tauschrausch (D), Vocolimbo (gildenmagisch, E), Weihrauchwolke (B), Zappenduster (C)

ELEMENTARISMUS

HERBEIRUFUNG

HERBEIGERUFENES WESEN

Elementargeist	+4
Dschinn	+8
Elementarer Meister	+12

BESCHWÖRER

Begabung / Merkmalskenntnis in Element	je -2
Begabung / Merkmalsk. in Gegenelement	je +4
Paktierer	+4
Paktierer des pervertierten Elements	+7
korrektes Gewand	-1

ÄUSSERE UMGEBUNG

Umgebung	bis +/- 5
Vorliegendes Material ist	
besonders unedel ¹⁾	+6
unedel ¹⁾	+4
gemindert ¹⁾	+2
rein	+/-0
konzentriert	-2
edel	-4
besonders edel	-6

¹⁾ Die zehnfache Menge des Elementes reduziert die Erschwernis durch weniger reine Formen um 2.

WUNSCHKAPAZITÄT

Elementargeist	15 + ZfP*/2
Dschinn	30 + ZfP*
Elementarer Meister	50 + ZfP*

CHARISMA-PROBEN

Elementargeist	+2
Dschinn	+4
Elementarer Meister	+8
je Punkt Wunschvol. über Wunschkapazität	+1
je 5 Punkte Wunschvol. unter Wunschkap.	-1
Affinität Elementare	-3
Kenntnis oder Begabung für das Merkmal des passenden Elements	
Elementargeist	-1
Dschinn	-2
Elementarer Meister	-3
Kenntnis oder Begabung für das Merkmal des Gegenelements	+2
Verhüllte Aura	+1
Schwache Ausstrahlung	+1 je Punkt
Korrekttes Gewand	-1

Bitte entspricht dem Element	bis -3
Bitte widerstrebt dem Element	bis +7
Kenntnis oder Begabung für ein dämon. Merkmal	
Elementargeist	+2
Dschinn	+4
Elementarer Meister	+6
Kenntnis oder Begabung für Merkmal Agrimoth	
Elementargeist	+4
Dschinn	+8
Elementarer Meister	+12
Kenntnis oder Begabung für Merkmal Charyptoroth	
Wasser- oder Erzelementargeist	+2
Wasser- oder Erzdschinn	+4
Elementarer Meister des Wasser oder Erz	+6
Kenntnis oder Begabung für Merkmal Nagrach	
Eis- oder Humuselementargeist	+2
Eis- oder Humusdschinn	+4
Elementarer Meister des Eis oder Humus	+6
Paktierer Agrimoth / Charyptoroth / Belshirash	+14
Paktierer anderer Erzdämonen	+7
Innerhalb der letzten 7 Stunden Niederen Dämon beschworen	wie Begabung entspr. Merkmal
Innerhalb der letzten 7 Tage Gehörnten Dämon beschworen	wie Begabung entspr. Merkmal
Stigma	bis +3

ELEMENTARISMUS

$$\text{WUNSCHVOLUMEN} = \text{GRUNDKOSTEN} \times \text{WUNSCHUMFANG}$$

KOSTEN JE NACH DIENST

MANIFESTATION

(Permanent möglich.)

Grundkosten:

1 Stein für 1 Stunde in reiner Form 3 Punkte

Wunschumfang:

besonders unedle Form -12 Punkte
unedle Form -8 Punkte
geminderte Form -4 Punkte
konzentrierte Form +5 Punkte
in edler Form +10 Punkte
in besonders edler Form +15 Punkte

VEREDELUNG

(Permanent möglich.)

Grundkosten:

1 Stein für 1 Tag um 1 Stufe 4 Punkte

Wunschumfang:

um 2 Stufen 5
um 3 Stufen 25
um 4 Stufen 125
um 5 Stufen 625
um 6 Stufen 3.125

MINDERUNG

(Die Wirkung ist permanent.)

Grundkosten:

1 Stein permanent um 1 Stufe 3 Punkte

Wunschumfang:

um 2 Stufen 4
um 3 Stufen 16
um 4 Stufen 64
um 5 Stufen 256
um 6 Stufen 1.024

SCHUTZ VOR DEM ELEMENT

(Höchste Wirkungsdauer: ein Jahr und einen Tag.)

Grundkosten:

1 Mensch für 1 Minute 3 Punkte

BANN DES ELEMENTS

Grundkosten:

Kugel (1 Schritt) für 1 Minute 4 Punkte

ANGRIFF DURCH DAS ELEMENT

(Keine zeitliche Modifikation möglich.)

Grundkosten:

Elementargeist 5 Punkte pro Aktion
Dschinn 7 Punkte pro Aktion
Elementarer Meister 12 Punkte pro Aktion
Elementargeist gegen Dämonen 1 / Aktion
Dschinn gegen Dämonen 2 / Aktion
Elementarer Meister g. Dämonen 4 / Aktion
bei Feuerelementaren jeweils 2 Punkte weniger

SCHUTZ DURCH DAS ELEMENT

(Keine zeitliche Modifikation möglich.)

Grundkosten:

1 SR 3 Punkte pro Reaktion

BEWEGUNG

Grundkosten für Feuer, Wasser, Eis, Humus:

50 Schritt durchs eigene Element 2 Punkte
2 Schritt durch fremdes Element 2 Punkte
1 Schritt durchs Gegenelement 7 Punkte

Grundkosten für Luftelementare:

1 Meile durch Luft 2 Punkte
50 Schritt durch fremdes Element 2 Punkte
1 Schritt durch Erz 7 Punkte

Grundkosten für Erzelementare:

30 Schritt durch Erz 3 Punkte
1 Schritt durch fremdes Element 4 Punkte
1 Schritt durch Luft 9 Punkte

KÖRPERLICHE EIGENSCHAFTEN

Grundkosten:

1 Minute 2 Punkte

BESONDERE KUNSTFERTIGKEIT

Folgende Werte müssen bei besonderen handwerklichen Meisterleistungen zum Wunschvolumen addiert werden (der notwendige TaW wird vom Spielleiter festgelegt):

Elementargeist TaW-3
Dschinn TaW-7
Elementarer Meister TaW-12

ZAUBER DES ELEMENTS

(Nur Dschinne und Elementare Meister. Dschinne können Zauber ihres Elements bis Komplexität D und mit einem ZiW von 7 wirken, Elementare Meister alle Zauber des Elements mit einem ZiW 12.)

Wunschvolumen: AsP in Punkten

ELEMENTARE HELLSICHT

(Nur Dschinne und Elementare Meister.)

Grundkosten:

Kugel (1 Schritt Durchmesser) 5 Punkte

FORMEN DES ELEMENTS

Grundkosten:

Feuer (0,25 Raumschritt für 1 Min.) 2 Punkte
Wasser (1 Zentner für 1 KR) 3 Punkte
Erz (1 Stein für 1 Stunde) 4 Punkte
Luft (50 Raumschritt für 1 KR) 2 Punkte
Humus (1 Stein für 1 Minute) 2 Punkte
Eis (1 Stein für 1 Stunde) 3 Punkte

REISE DURCH DAS ELEMENT

Grundkosten:

Feuer (1 Mensch 1 Schritt) 4 Punkte
Wasser (1 Mensch 1 Schritt) 3 Punkte
Erz (1 Mensch 1 Schritt) 5 Punkte
Luft (1 Mensch 50 Schritt) 2 Punkte
Humus (1 Mensch 1 Schritt) 2 Punkte
Eis (1 Mensch 1 Schritt) 5 Punkte

KONTROLLE DES ELEMENTS

Grundkosten:

Feuer (1 Zentner für 1 Stunde) 2 Punkte
Wasser (1 Quader für 1 Minute) 2 Punkte

Erz (1 Stein für 1 Minute) 3 Punkte
Luft (1 Quader für 1 Minute) 2 Punkte
Humus (1 Zentner für 1 Minute) 3 Punkte
Eis (1 Zentner für 1 Minute) 3 Punkte

BINDUNG EINES ELEMENTARS

Grundkosten (1 Tag):

Feuer 3 Punkte
Wasser 4 Punkte
Erz 1 Punkt
Luft 5 Punkte
Humus 2 Punkte
Eis 2 Punkte

ERHITZEN (NUR FEUER)

Grundkosten (für eine Kugel mit 1 Schritt Durchmesser für 1 Minute):

1 Temperaturstufe 2 Punkte
2 Temperaturstufen 10 Punkte
3 Temperaturstufen 50 Punkte
jede weitere Temperaturstufe x 5

HEILEN (NUR HUMUS)

Grundkosten:

pro LeP 1 Punkt
pro negativem LeP 5 Punkte
abgetrennte Gliedmaße 3 Punkte

VERÄNDERUNGEN

DER DIENSTE

DAUER DES DIENSTES

Verkürzung pro Kategorie Wunschumfang -3
Verlängerung pro Kategorie Wunschumfang +3
Als Kategorien gelten: Kampfrunde / Minute / Stunde / Tag / Monat / Jahr / permanent

MENGE DES BETROFFENEN ELEMENTS

Verminderung pro Kategorie Wunschumfang -6
Vergrößerung pro Kategorie Wunschumfang +6
Als Kategorien gelten: Gran (0,04 gr) / Skrupel (1 gr) / Unze (25 gr) / Stein (1 kg) / Zentner / Quader (1 t) / Last (50 t)

ENTFERNUNG VOM BESCHWÖRUNGSORT

Reise um 1 Kategorie kürzer Wunschumfang -3
Reise um 1 Kategorie weiter Wunschumfang +3
Als Kategorien gelten: Schritt / 50 Schritt / Meile / 50 Meilen

AUSDEHNUNG

Verringerung pro Kategorie Wunschumfang -6
Vergrößerung pro Kategorie Wunschumfang +6
Als Kategorien gelten (jeweils bezogen auf den Kugeldurchmesser): Schritt / 50 Schritt / Meile



ELEMENTARE ANALOGIEN NACH 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
Edelstein	Diamant	Rubin	Aquamarin	Lapislazuli	Bergkristall	Achat	Onyx
Wochentag	Markttag	Feuertag	Wassertag	Windtag	Rohalstag	Erddag	Praiostag

DÄMONENBESCHWÖRUNG

BESCHWÖRUNG

Effektiver ZfW: errechnet sich aus dem ZfW des Beschwörers plus allen Umständen, die ZfP zur Verfügung stellen (INTEGRA-Ritual, Donaria, UNITATIO).

Effektive Schwierigkeit: errechnet sich aus der Beschwörungsschwierigkeit des Dämons +/- alle Umstände, durch die die Probe erleichtert oder erschwert wird.

Der Probenwert ergibt sich aus effektivem ZfW minus der effektiven Schwierigkeit.

MODIFIKATIONEN DES ZfW

INTEGRA-Ritual	+7 ZfP
Zur Domäne passendes Donarium (max. 3)	+1 ZfP
Zum Dämon passendes Donarium (max. 1)	+2 ZfP
Geopftes Tier	+3 ZfP
Geopftes beseeltes, intelligentes Wesen	+7 ZfP

MODIFIKATIONEN DER PROBE

Verdoppelung der Zauberdauer (Gildenmagier)	-4
Verdoppelung der Zauberdauer (andere)	-3
Halbierung der Zauberdauer (Gildenmagier)	+2
Halbierung der Zauberdauer (andere)	+5
Qualität des Wahren Namens	-Wert
Wahrer Name nur vermutet	+7
Sternkonstellationen	+3 bis -3
Unangemessener Ort	bis +7
Vorbereiteter Ort	bis zu -3
Unheiligtum	bis zu -7
Beschwörergewand	-1
Bannschwört	-1
Bannswert bei Verbannungen	-2
Beschwörungskerze und -kerzen	bis -3
Magiekunde-, Malen/Zeichnen-Proben	halbe TaP*
Misslungene Magiekde., M/Z-Probe	je +3
Unpassendes Donarium	bis zu +3
SF Form der Formlosigkeit	je nach Modifikation
Passender Paktierer (pro Kreis der Verdammnis)	-1

VERWENDUNG VON ZfP*

10 % Verbilligung eines Dienstes (max. 50 %) 3 ZfP*
 Beherrschungsprobe -1 (max. -7) 3 ZfP*
 Beschwörer mit der SF Form der Formlosigkeit können folgende Punktzahlen jeweils halbieren.

LeP +5	2 ZfP*
Initiative-Basis +3	2 ZfP*
RS +1	2 ZfP*
GS +1	2 ZfP*
MR +1	2 ZfP*
TP +1	4 ZfP*
AT +1	4 ZfP*
PA +1	4 ZfP*
Nachträgliche Formveränderung	3x Modifikation

NIEDERER DÄMON

INVOCATIO MINOR-Probe, erschwert um die Beschwörungsschwierigkeit, oder
 INVOCATIO MAIOR-Probe, erschwert um die halbe Beschwörungsschwierigkeit.

GEHÖRNTER DÄMON

INVOCATIO MAIOR-Probe, erschwert um die halbe Beschwörungsschwierigkeit.

MISSLUNGENE BESCHWÖRUNGEN

Würfeln Sie 2W6 (3W6 beim Einsatz von Blutmagie) und addieren Sie die halbe (unmodifizierte) Beschwörungsschwierigkeit des Dämons.

2-6: Außer einem kalten, übel riechenden Hauch erscheint ... nichts. Die Beschwörungskosten betragen die Hälfte dessen, was für den Spruch üblich ist.

7-11: Es erscheint ein Dämon aus derselben Domäne und von derselben Klasse (Niederer bzw. Gehörnter Dämon, siehe *Pandämonium* in diesem Heft) wie der angerufene, jedoch von niedrigerer Beschwörungsschwierigkeit. Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. Die Beschwörungskosten betragen die Hälfte dessen, was für den Spruch üblich ist.

12-15: Es erscheint ein Dämon aus derselben Domäne und von derselben Klasse (Niederer bzw. Gehörnter Dämon, s. *Pandämonium*) wie der angerufene, jedoch von höherer Beschwörungsschwierigkeit. Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. Die Beschwörungskosten betragen die Hälfte dessen, was für den Spruch üblich ist.

16-19: Es erscheint ein Dämon aus derselben Domäne, jedoch auf jeden Fall ein Gehörnter Dämon von höherer Beschwörungsschwierigkeit (s. *Pandämonium*). Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. Wenn Sie mit den Experten-Regeln zum *Schleichenden Verfall* spielen (MGS 27), erhält der Beschwörer 1 Punkt Verfall. Die Beschwörungskosten betragen 19 AsP.

20 und mehr: Es erscheint ein Gehörnter Dämon von höherer Beschwörungsschwierigkeit (s. *Pandämonium*), unabhängig von der Domäne des Gerufenen. Wenn Sie mit den Experten-Regeln zum *Schleichenden Verfall* spielen (MGS 27), erhält der Beschwörer 1W6 Punkte Verfall. Die Beschwörungskosten betragen 19 AsP.

BEHERRSCHUNG

BEHERRSCHUNGS-WERT

(MU+MU+CH+ZfW)/4

Hierbei gilt der ZfW der benutzten Beschwörungsschwierigkeit.

MODIFIKATIONEN DES BEHERRSCHUNG

Beschwörungsschwierigkeit	+Wert
Qualität des Wahren Namens	-halber Wert
Beschwörergewand	-1
Bannschwört	-1
Bannswert bei Verbannung	-2
Donaria (max. -5)	
zur Domäne passend	je -1
zum Dämon passend	je -2
Geopftes Tier oder Wesen	+2
Beschwörungskerzen	bis -3
Beschwörungskerze	bis -2
Vorteil Affinität zu Dämonen	-3
Je 3 ZfP* aus Beschwörung (s.o.)	-1
Sternkonstellation	-3 bis +3
Dem Dämon unangenehmer Ort	bis +3
Dämon an Ort gebunden	+3
Dämon an Person gebunden	+6
Dämon an Artefakt gebunden	+Beh.-Schw.
Dämon soll manifestieren	+Beh.-Schw.
Dämon ist nicht der gerufene	+Beh.-Schw.

ANZAHL DER DIENSTE

Entscheidend sind die Punkte, die der Beschwörer bei seiner Beherrschungs-Probe übrig behalten hat.

Trotz Modifikationen kann diese Zahl seinen Beherrschungs-Wert nicht übersteigen. Die Anzahl sagt nur aus, wie viele Dienste der Dämon abzuleisten bereit ist, bevor er verschwindet. Jeder einzelne Dienst muss dann noch mit AsP bezahlt werden.

0-5 verbliebene Punkte	1 Dienst
6-8 verbliebene Punkte	2 Dienste
9-11 verbliebene Punkte	3 Dienste
12-15 verbliebene Punkte	4 Dienste

MISSLUNGENE BEHERRSCHUNGEN

Ist die Beherrschungs-Probe misslungen, so müssen Sie 2W6 würfeln und folgende Modifikationen einrechnen:

Misslungen + halbe Beherrschungs-Schwierigkeit	
Patzer + Beherrschungs-Schwierigkeit	
Trotz Patzer gelungen	-(Beh.-Wert -20)
Gehörnter Dämon	+5

Ergebnis:

1 oder weniger: Der Beschwörer zwingt den Dämon binnen 2 Aktionen doch noch unter seine Kontrolle und presst ihm einen Dienst ab. Dämon und Beschwörer sind während dieser Zeit in einem Duell der Willenskraft verstrickt und können keine anderen Aktionen unternehmen. Wenn Sie mit den Experten-Regeln zum *Schleichenden Verfall* spielen (MGS 27), erhält der Beschwörer 2 Punkte Verfall.

2-5: Der Dämon zieht sich verärgert in seine Sphäre zurück. Der Beschwörer muss die vollen Kosten für die Beschwörung (nicht aber für einen Dienst) zahlen. Wenn Sie mit den Experten-Regeln zum *Schleichenden Verfall* spielen (MGS 27), erhält der Beschwörer 1 Punkt Verfall.

6-9: wie vor, jedoch ist die Beschwörung dieses speziellen Dämons für den Beschwörer in Zukunft um 3 Punkte erschwert. (Dies lässt sich durch den Einsatz von 20 AP wieder aufheben; Paktierer können stattdessen 20 Pakt-GP einsetzen; entstammen Dämon und Pakt nicht derselben Domäne, betragen die Kosten 50 Pakt-GP) *Schleichender Verfall:* 2 Punkte.

10-13: Der Beschwörer muss die vollen Kosten für die Beschwörung (nicht aber für einen Dienst) zahlen. Der Dämon greift den Beschwörer oder dessen Schutzkreis eine Kampfrunde lang mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln an – auch mit Angriffen von längerfristiger Auswirkung wie z.B. Besessenheit – und verschwindet dann. *Schleichender Verfall:* 3 Punkte.

14-17: wie vor, jedoch attackiert der Dämon W6+3 Kampfrunden lang. *Schleichender Verfall:* W6+3 Punkte.

18-21: wie vor, jedoch raubt jeder erfolgreiche Angriff des Dämons (wobei z.B. auch ein Furchteinflößen in diesem Sinne als Angriff zählt) dem Beschwörer zusätzlich einen permanenten AsP (wenn keine mehr vorhanden, dann permanente LeP). *Schleichender Verfall:* W6+3 Punkte Verfall oder eine passende Schlechte Eigenschaft im Wert von 6 GP.

22 und mehr: wie vor, jedoch können nach Meisterentscheid und bössartiger Kreativität weitere Nebeneffekte eintreten. Als Beispiele seien hier genannt: Der Dämon lässt erst vom Beschwörer ab, wenn er ausgetrieben wird. Der Dämon wird freigesetzt und macht auf eigene Faust Aventurien unsicher. Der Dämon reißt den Beschwörer in die Niederhöhlen. Der Dämon zieht sich in den näheren Limbus zurück und wartet dort auf die nächste Beschwörung, um dann zusätzlich zur gerufenen Entität zu erscheinen. Ein mächtiger Gehörnter zwingt dem Beschwörer einen minderen Pakt auf.

BLAKHARAZ

Zhayad-Name: Tyakra'man

Kürzel: BLK, BKZ

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

Gegenspieler: Praios

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

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

NIEDERE DIENER

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

GEHÖRNT E DIENER

Asqarath/Irrhalk (4 Hörner, +14 / +8), Irhiadhazl (6 Hörner, +16 / +10)

BELHALHAR

Zhayad-Name: Xarfai

Kürzel: BLH, BHR

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

Gegenspielerin: Rondra

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

Materialien: Blut, möglichst frische Fleischfetzen

NIEDERE DIENER

Zant (+10 / +3)

GEHÖRNT E DIENER

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

CHARYPTOROTH

Zhayad-Name: Gal'k'zuul

Kürzel: CPT

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

Gegenspieler: Efferd

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

Materialien: Säuren, Wasser, Algen

Besonderheiten: Beschwörung nur in der Nähe von großen Wasserflächen möglich

NIEDERE DIENER

Scylaphotai (+9 / +3)

GEHÖRNT E DIENER

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

LOLGRAMOTH

Zhayad-Name: Thezzphai

Kürzel: LGM

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

Gegenspielerin: Travia

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

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

NIEDERE DIENER

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

GEHÖRNT E DIENER

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

THARGVNITOŦH

Zhayad-Name: Tijakool

Kürzel: TGT

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

Gegenspieler: Boron

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

Materialien: Knochen, totes Fleisch, ganze Körperteile

Besonderheiten: Diener dieser Domäne können keine feste Form annehmen.

NIEDERE DIENER

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

GEHÖRNT E DIENER

Nirraven (9 Hörner, +17 / +7)

AMAZEROŦH

Zhayad-Name: Iribaar

Kürzel: AMZ

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

Gegenspieler/-in: Hesinde, Nandus

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

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

NIEDERE DIENER

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

GEHÖRNT E DIENER

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

BELSHIRASH

Zhayad-Name: Nagrach

Kürzel: BLS, BSR

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

Gegenspieler/-in: Firun, Ifirn

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

Materialien: Eis, Schnee, gefrorene Luft

NIEDERE DIENER

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

GEHÖRNT E DIENER

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

ASFALOŦH

Zhayad-Name: Calijnar

Kürzel: ASF

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

Gegenspielerin: Tsa

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

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

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

TASFARELEL

Zhayad-Name: Zholvar

Kürzel: TSF

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

Gegenspieler: Phex

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

Materialien: Edelsteine, Edelmetalle

NIEDERE DIENER

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

GEHÖRNT E DIENER

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

BELZHORASH

Zhayad-Name: Mishkhara

Kürzel: BLZ, BZH

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

Gegenspielerin: Peraine

Donaria: zur Not Schweiß, Blut, Schleim und Eiter von Erkrankten, Seuchenopfer, Heuschrecken und

RANDÄMONIUM

andere Saatschädlinge, große Würmer und Maden, verdorbene Nutzpflanzen, Störche, Ibis

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

NIEDERE DIENER

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

GEHÖRTE DIENER

Tlaluc (2 Hörner, +7 / +4), Duglum (7 Hörner, +15 / +9), Hektabeli (unbekannte Hörnerzahl, +10 / +7),

AGRIMOTH

Zhayad-Name: Widharc

Kürzel: AGM

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

Gegenspieler: Ingerimm

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

Materialien: Erz, Stein, Glut

NIEDERE DIENER

keine bekannt

GEHÖRTE DIENER

Agribaal (1 Horn, +10 / +7), Je-Chrizlayk-Ura (1 Horn, +10 / +4), Taifelel (1 Horn, weiteres nicht bekannt), Azzitai (3 Hörner, +13 / +6), Kah-Thurak-Arfai (auch: Nachtdämon, 3.Hörner, +14 / +7), Achorbobai (4 Hörner, +16 / +5), Ma'hay'tam (4 Hörner, weiteres nicht bekannt), Arkhobal (7 Hörner, +17 / +9), Tuur-Amash (7 Hörner, +13 / +8), Arjunoor (8 Hörner, +15 / +8), Amrifas (9 Hörner, +16 / +7)

BELKELE

Zhayad-Name: Dar-Klajid

Kürzel: BLL, BKL

Beinamen: Herrin (oder Meister) der Schwarzfaulen Lust, Vielgeschlechtlicher Versucher, Herrin der Blutigen Eskase

Gegenspieler: Rahja

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

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

NIEDERE DIENER

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

GEHÖRTE DIENER

Isphanil (eigentlich Dienerin der Shaz-Man-Yat, 3 Hörner, +14 / +6), Hanaestil (eigentlich Dienerin der Shaz-Man-Yat, 5 Hörner, +16 / +8), Laraan (5 Hörner, +12 / +6), Shaz-Man-Yat (evtl. auch nur mit Belkele alliiert, 6 Hörner, weiteres nicht bekannt)

APHASMAYRA

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

NIEDERE DIENER

Qasaar (+8 / +3)

GEHÖRTE DIENER

Cha'Muyan (unbekannte Zahl an Hörnern, +12 / +5)

DIENER DES NAMENLOSEN

NIEDERE DIENER

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

GEHÖRTE DIENER

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

NIEDERE DÄMONEN

Name	MGS	Dom.	Beschw.	Beherr.	Bek.	WName	Kosten	Name	MGS	Dom.	Beschw.	Beherr.	Bek.	WName	Kosten
Blutbeflecktes Gold	62	TSF	+8	+0	2	5	3	Morcan	69	TGT	+14	+4	3	4	6
Braggu	62	TGT	+9	+1	6	7	2	Nephazz	69	TGT	+10	+3	4	5	6
Bruckha'Klah	62	BLZ	+12	+11	2	4	16	Qasaar	70	Aphas.	+8	+3	2	2	3
Difar	63	LGM	+8	+8	6	6	2	Scylaphotai	71	CPT	+9	+3	3	5	5
Gotongi	64	AMZ/BLK	+8	+3	3	6	3	Sordul	72	BLZ	+6	+4	4	6	6
Gregoroth	64	AMZ/BLL	+7	+2	2	3	2	Thalon	72	BLS	+5	+0	4	6	2
Heshthot	65	BLK	+11	+2	5	7	3	Thaz-Laraanji	72	BLL	+8	+3	3	6	3
Ivash	66	Nam.	+18	+4	2	5	6	Usuzoreel	73	BLS	+6	+2	2	3	2
Karmanath	67	BLS	+9	+4	4	5	8	Uttara'Vha	73	TSF	+6	+0	3	2	2
Karunga	67	AMZ	+8	+1	6	6	1	Yel'Arizel	75	LGM	+6	+3	3	4	3
Khidma'kha'bul	68	TSF	+15	+3	3	4	3	Zant	75	BLH	+10	+3	5	6	6

GEHÖRTE DÄMONEN

Name	MGS	Horn	Dom.	Beschw.	Beherr.	Bek.	Name	Kosten	Name	MGS	Horn	Dom.	Beschw.	Beherr.	Bek.	Name	Kosten
Abyssmaroth	59	3	?	?			Hanaestil	64	5	Shaz.	+16	+8	2	5	16		
Abyssabel	59	3	?	?			Haqoum	64	1	TSF	+14	+6	2	1	12		
Abyssandur	59	3	?	?			Hektabeli	64	?	BLZ	+10	+7	3	6	7		
Achorhobai	59	4	AGM	+16	+5	2	5	10	Heskatet	65	?	?	?				
Agribaal	59	1	AGM/AMZ	+10	+7	4	7	11	Irhiadhzal	65	6	BLK	+16	+10	2	3	20
Amrifas	59	9	AGM	+16	+7	2	5	14	Isphanil	66	3	Shaz.	+14	+6	3	4	9
Amrychoth	59	5	CHP	+15	+7	1	3	14	Isyahadin	66	6	?	+14	+16	1	2	32
Aphestadil	60	4	?	+21	+10	1	3	30	Je-Chrizlayk-Ura	66	1	AGM/LGM	+10	+4	1	5	6
Arjunoor	60	8	AGM	+15	+8	3	5	20	Kah-Thurak-Arfai	66	3	AGM	+14	+7	1	3	21
Arkhobal	60	7	AGM	+17	+9	2	3	22	Karakil	66	1	LGM	+10	+6	3	5	9
Asqarath/Irrhalk	61	4	BLK	+14	+8	2	4	16	Karmoth	67	6	BLH	+25	+20	0	-	60
Azimir	61	7	?	?			Kharz'oreel	67	1	BLS	+9	+5	1	2	10		
Azzitai	61	3	AGM	+13	+6	4	6	12	Laraan	68	5	BLL	+12	+6	2	5	9
Balkha'bul	62	3	TSF	+18	+10	1	2	20	Ma'hay'tam	68	4	AGM/CPT	?				
Beel'Ymash	62	?	AMZ		?		Mactans	69	5	?	+12	+9	1	4	18		
Bha'Levek	62	1	AMZ	+11	+3	4	5	3	Maruk-Methai	69	?	Nam.	+12	+10	1	5	20
Cha'Muyan	63	?	Aphas.	+12	+5	1	4	10	Mhek-Thagor	69	?	AMZ	?				
Dharai	63	2	LGM	+9	+4	2	3	6	Nirraven	69	9	TGT	+17	+7	1	2	18
Duglum	63	7	BLZ	+15	+9	3	3	14	Nishkakal	70	3	AMZ	+15	+7	2	2	11
Grakvaloth	64	4	Nam.	+28	+7	2	4	14	Nurumbaal	70	2	TSF	+12	+6	1	3	9

GENÖHRTE DÄMONEN (FORTS.)

Name	MGS	Horn	Dom.	Beschw.	Beherr.	Bek.	Name	Kosten	Name	MGS	Horn	Dom.	Beschw.	Beherr.	Bek.	Name	Kosten
Quitslinga	70	4	AMZ	+16	+8	2	4	16	Umdoreel	73	3	BLS	+9	+7	2	3	14
Rahastes	71	6	?	+12	+16	1	2	32	Uridabash	73	?	AMZ	?				
Shaz-Man-Yat	71	6	BLL?	?					Vhatacheor	74	8	CPT	+17	+9	1	3	18
Shihayazad	71	7	?	+12	-	0	?	?	Wanderer zwischen den Welten (MGS 74):	?							
Shruuf	71	4	BLH	+12	+5	4	6	10	Wilde Jagd	74	spez.	BLS	+21	+12	1	3	36
Taifelel	72	1	AGM	?					Xamanoth	74	?	AMZ	?				
Tlaluc	72	2	BLZ	+7	+4	4	6	6	Yar'Yuraam	74	2	LGM	+12	+6	2	2	6
Turgoth	72	7	CPT	?					Yash'Natam	75	1	BLS	+9	+5	2	5	8
Tuur-Amash	73	7	AGM	+13	+8	2	3	20	Yash'oreel	75	2	BLS	+12	+10	1	1	15
Ulchuchu	73	1	CPT	+11	+4	3	5	6	Yo'Nahoh	75	10?	CPT	+19	+10	2	2	25

SCHAMANENRITUALE

DIE RITUALPROBE

Je nach Ritual wird die Ritualprobe auf eine der vier Ritualfertigkeiten abgelegt.

Geister rufen	MU/IN/CH
Geister bannen	MU/CH/KK
Geister binden	KL/IN/CH
Geister aufnehmen	MU/IN/KO

GRAD DES RITUALS

Grad I	1W6 AsP, Probe +/-0
Grad II	2W6 AsP, Probe +2
Grad III	3W6 AsP, Probe +4
Grad IV	4W6 AsP, Probe +6
Grad V	5W6 AsP, davon 1/10 pAsP, Probe +8
Grad VI	6W6 AsP, davon 1/10 pAsP, Probe +10

etc.

Aufgestuftes Ritual Probe +2 pro Veränderung

ORT

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

ZEITPUNKT

gegensätzlich (Mittag statt Nacht)	+2
ungünstig (Tag statt Nacht)	+1
harmonisierend (Nacht wie gefordert)	+/-0
günstig (richtige Tageszeit)	-1
übereinstimmend (genauer Zeitpunkt)	-2
(un-)passende Naturereignisse	-2 bis +2
Feiertag der Religion	-2

ÄUSSERE UMGEBUNG

improvisierte Fetisch-Komponente	je +1
fehlende Fetisch-Komponenten	je +2
besondere Fetische	-1 bis -2
unpassende Verkleidung	+1
keine Verkleidung	+3
Rauschmittel (Nebenwirkungen beachten)	
ohne passende Substanzen	+2
starker Alkohol (RD -3)	+1
Tabak oder Beruhigungsmittel	+/-0
passende Pilze (RD +0 bis +2)	-1 bis -5
Mohacca / wilder Tabak	-1
Cheracha (RD +1)	-2
Guraan / Hesindigo (RD -2)	-2
Zithabar / 'Rauschkraut' (RD +1)	-2

Rauschgurke (RD +2)	-2 bis -4
Wasserrausch-Früchte	-3
Ilmenblatt-Rauch (RD +1)	-3
Gandelrohr (RD +2)	-3
Schleichender Tod (RD +2)	-4
Weißgelber Lotos (RD +2)	-6
Weißer Lotos (RD +3)	-8
Hilfsfertigkeiten	siehe unten
Knochenkeule für jedes Ritual	Hilfe der Keule -1
Stammesgemeinschaft	siehe unten
Ritualhelfer	siehe unten

HILFSFERTIGKEITEN

Der Einsatz von Hilfsfertigkeiten verlängert die Ritualdauer um eine Kategorie. Proben auf diese Fertigkeiten können bei widrigen Umständen um bis zu 7 Punkte erschwert werden.

Es können maximal (RkW/4) Hilfsfertigkeiten für ein Ritual verwendet werden. Jeweils 3 TaP* werden als 1 zusätzlicher RkP* gewertet. Jede misslungene Probe bei den Hilfsfertigkeiten reduziert die RkP* um 2.

STAMMESGEMEINSCHAFT UND RITUALHELPER

1 bis 6 Teilnehmer	-1
7 bis 12 Teilnehmer	-2
13 bis 59 Teilnehmer	-3
60 und mehr Teilnehmer	-5
Ritualhelfer (Götter/Kulte min. 7)	
pro 5 TaP* in Götter/Kulte	+1 RkP*
Teilnehmender Schamane ¹	
pro 3 TaP* in Götter/Kulte	+1 RkP*
oder pro 3 RkP*	+1 RkP*

¹) Die Probe für helfende Schamanen ist um 3 Punkte erschwert.

Pro Ritual können Ritualhelfer und teilnehmende Schamanen nicht mehr als 10 RkP* beitragen, auch wenn die Summe ihrer TaP* und RkP* höher ausfallen sollte.

AUFSTUFUNG VON RITUALEN

Jede Aufstufung eines Rituals erhöht seinen Grad um 1 und erschwert die *Ritualkenntnis*-Probe um zusätzliche 2 Punkte. Das Ziel des Rituals und seine Wirkungsdauer können nur jeweils um eine Kategorie gesteigert, die Ritualdauer nur um eine Kate-

gorie verkürzt werden. Insgesamt kann ein Ritual also um höchstens 3 Stufen aufgestuft werden.

ZIEL DES RITUALS

S:	der Schamane / die Schamanin
P:	eine Person / ein Objekt
PP:	2 bis 10 Personen / Objekte
PPP:	11 bis 100 Personen / Objekte
PPPP:	101 bis 1.000 Personen / Objekte
etc.	
Z:	Zone mit 10 Schritt Radius
ZZ:	Zone mit 30 Schritt Radius
ZZZ:	Zone mit 100 Schritt Radius
ZZZZ:	Zone mit 300 Schritt Radius
etc.	

ENTFERNUNG

Die Veränderung von *Selbst* auf *Berührung* beinhaltet gleichzeitig die Veränderung des Ziels von S auf P (siehe oben).

Selbst: Der Schamane kann das Ritual nur auf sich selbst anwenden.

Berührung: Der oder die Nutznießer müssen von dem Schamanen berührt werden. Möglich ist hier auch die Berührung durch die in der Hand gehaltene Knochenkeule. Wenn ein *Geister aufnehmen*-Ritual auf Berührung aufgestuft wird, dann wird die Probe auf *Geister binden* abgelegt.

Sicht: Der Schamane kann die Wirkung des Rituals an beliebiger Stelle innerhalb seines Sichtfeldes eintreten lassen.

Fern: Die Wirkung tritt an einem frei wählbaren Ort ein. Diese Variante ist bei Zonenwirkungen nicht möglich.

RITUALDAUER

Die Verwendung einer Hilfsfertigkeit steigert die Ritualdauer um eine Stufe (dies gilt nicht als Aufstufung). In diesem Fall ist eine Verkürzung der Ritualdauer nicht möglich.

Spontanritual:	ca. 5 bis 15 Aktionen
Kurzritual:	1 Spielrunde
Ritual:	ca. eine halbe Stunde
Großritual:	mehrere Stunden
Zyklus: an mehreren aufeinanderfolgenden Tagen	wiederholtes Ritual

WIRKUNGSDAUER

Augenblicklich / RkP* KR / RkP* x 10 KR / RkP* SR / RkP* Stunden / RkP* Tage / RkP* Wochen / RkP* Monate / RkP* Jahre / Permanent

MIRAKEL UND LITURGIE

Die folgenden Zahlen sind als Richtlinien zu verstehen, und der Meister hat immer das letzte Wort, welche Modifikatoren in einer konkreten Situation gelten.

MIRAKEL

Das Wirken eines Mirakels dauert 2 Aktionen und kostet 5 KaP, der gewünschte Wert steigt für eine Aktion um 5 + LkP* Punkte.

NACH DER GEWÜNSCHTEN WIRKUNG

Erwünschtes Talent	+/-0
Neutrales Talent	+6
Missbilligtes Talent	+18

MOTIVATION UND SEELENLAGE

Aus einer Notlage heraus	-2
Erfüllung eines göttl. / kirchl. Auftrages	bis zu -4
Eigensüchtige Motive	bis zu +4
Unter Beherrschung / Beeinflussung	+6
Frisch konvertierter Geweihter	+2

ORT

Geweihter Boden eines anderen Zwölfgottes	-1
Kapelle / Schrein der Gottheit	-2
Tempel der Gottheit	-3
Heiliger Ort der Gottheit	-4
Territorium von Ungläubigen und Zweiflern	+3
Gegenwart vieler Ungläubiger und Zweifler	+3
Andere Welt / Globule / im Limbus	min. +7
Dämonisch verzerrtes Territorium	min. +7

ZEITPUNKT

Im Monat des Zwölfgottes	-1
Am Feiertag der Gottheit	-2
Während der Namenlosen Tage	+4

LITURGIE

GRAD DER LITURGIE

Grad I	5 KaP, Probe +/-0
Grad II	10 KaP, Probe +2
Grad III	15 KaP, Probe +4
Grad IV	20 KaP, Probe +6
Grad V	24 KaP + 1 pKaP, Probe +8
Grad VI	27 KaP + 3 pKaP, Probe +10
Grad VII	30 KaP + 5 pKaP, Probe +12
Grad VIII	33 KaP + 7 pKaP, Probe +14

etc.

Aufgestufte Liturgie Probe +2 pro Veränderung

MOTIVATION UND SEELENLAGE

Aus einer Notlage heraus	-3
Erfüllung eines göttl. / kirchl. Auftrages	bis zu -7
Eigensüchtige Motive	bis zu +7
Unter Beherrschung / Beeinflussung	+12
Frisch konvertierter Geweihter	+3

ORT

Geweihter Boden eines anderen Zwölfgottes	-1
Kapelle / Schrein der Gottheit	-2
Tempel der Gottheit	-3
Heiliger Ort der Gottheit	-4
Territorium von Ungläubigen und Zweiflern	+3
Gegenwart vieler Ungläubiger und Zweifler	+3
Andere Welt / Globule / im Limbus	min. +7
Dämonisch verzerrtes Territorium	min. +7

ZEITPUNKT

Im Monat des Zwölfgottes	-1
Am Feiertag der Gottheit	-3
Während der Namenlosen Tage	+7

ÄUSSERE UMSTÄNDE

Harmonie mit dem Weltgeschehen	-2 bis +7
Ziel einer segnenden Liturgie ist Frevler / Verdammter	+7 / +12

GEMEINSAME LITURGIE

1 bis 6 Mitbeter	-1
7 bis 12 Mitbeter	-2
13 bis 59 Mitbeter	-3
60 und mehr Mitbeter	-5
Je 3 LkP* eines mitbetenden Geweihten ¹ +1 LkP*	
Je 5 LkP* eines mitbetenden Akoluthen +1 LkP*	
(¹ Die Probe aller mitbetenden Geweihten +3)	

REGENERATION

VON KARMAENERGIE

ABSTAND ZUR LETZTEN REGENERATION

Ein Tag	+12
Zwei Tage	+8
Eine Woche	+4
Ein Monat oder mehr	+/-0

Bei Regeneration von Karmaenergie und der Durchführung von Karmaquesten zur Erhöhung der permanenten Karmapunkte gelten die Modifikatoren nach Motivation / Seelenlage, Ort und Zeitpunkt wie bei den *Mirakeln* (siehe oben).

AUFSTUFUNG

VON LITURGIE

Jede Aufstufung einer Liturgie erhöht ihren Grad um 1 und erschwert die *Liturgiekenntnis*-Probe um zusätzliche 2 Punkte. Man kann Liturgien nur bis zu dem Grad aufstufen, den man selbst erlernen kann: höchstens ein Drittel des eigenen LkW.

ZIEL DER LITURGIE

G:	der / die Geweihte
P:	eine Person / ein Objekt
PP:	2 bis 10 Personen / Objekte
PPP:	11 bis 100 Personen / Objekte
PPPP:	101 bis 1.000 Personen / Objekte
etc.	
Z:	Zone mit 10 Schritt Radius
ZZ:	Zone mit 30 Schritt Radius
ZZZ:	Zone mit 100 Schritt Radius
etc.	

ENTFERNUNG

Die Entfernung zwischen Geweihtem und dem Ziel der Liturgie kann höchstens um 1 Kategorie aufgestuft werden. Die Veränderung von *Selbst* auf *Berührung* beinhaltet gleichzeitig die Veränderung des Ziels von G auf P (siehe oben).

Selbst: Der Geweihte kann die Liturgie nur auf sich selbst anwenden.

Berührung: Der oder die Nutznießer müssen von dem Geweihten berührt werden.

Sicht: Der Geweihte kann die Wirkung der Liturgie an beliebiger Stelle innerhalb seines Sichtfeldes eintreten lassen.

Fern: Die Wirkung tritt an einem frei wählbaren Ort ein. Bei Zonenwirkungen nicht möglich.

RITUALDAUER

Die Dauer des Rituals kann höchstens um 1 Kategorie verkürzt werden.

Stoßgebet:	ca. 5 bis 15 Aktionen
Gebet:	1 Spielrunde
Andacht:	ca. eine halbe Stunde
Zeremonie:	mehrere Stunden
Zyklus:	mehrere Andachten

WIRKUNGSDAUER

Die Wirkungsdauer kann höchstens um 1 Kategorie gesteigert werden.

Augenblicklich / LkP* KR / LkP* x 10 KR / LkP* SR / LkP* Stunden / LkP* Tage / LkP* Wochen / LkP* Monate / LkP* Jahre / Permanent

REGENERATION, ERSCHÖPFUNG

REGENERATION

VON LEBENSENERGIE

Nach einer Ruheperiode von wenigstens

6 Stunden Dauer (einmal pro Tag)	1W6 LeP
Gelungene KO-Probe ¹	+1 LeP
Bei besonderen Gegebenheiten	-7 bis +2 LeP ²
Vorteil <i>Schnelle Heilung</i>	+2 LeP
Nachteil <i>Schlechte Regeneration</i>	-1 LeP

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

2) Negative Ergebnisse zählen als 0.

REGENERATION

VON AUSDAUER

Nach einer Ruheperiode von wenigstens

5 Minuten (beliebig oft)	3W6 AuP
Gelungene KO-Probe	+6 AuP

REGENERATION

VON ERSCHÖPFUNG

Pro Stunde Rast	
1 Punkt Überanst. oder 2 Punkte Erschöpfung	
Pro Stunde Schlaf	
2 Punkte Überanst. oder 4 Punkte Erschöpfung	

ERSCHÖPFUNG

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

Jeder Held kann bis zu KO Punkten *Erschöpfung* ansammeln, ohne Einschränkungen zu erleiden. Jeder weitere Punkt Erschöpfung gilt als *Überanstrengung*. Jeder Punkt Überanstrengung gilt als 1 Punkt BE und senkt außerdem die effektive KO des Helden um 1 (siehe *Basis 114*).

10

AVENTURISCHE WAFFEN

PAHKAMPFWAFFEN II

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

ADVENTURISCHE WAFFEN

ПАНАКМПФВАФЕН III

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

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

SCHILDE UND PARIERWAFFEN

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

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

АНМЕРКУНГ ЗУ ІМПРОВІЗІРОВАНИМ ВАРМІ

Es gelten folgende Einschränkungen:

- ◆ Mit improvisierten Waffen (i) können außer *Wuchtschlägen* keinerlei Manöver oder mit dem jeweiligen Kampftalent verbundene Sonderfertigkeiten genutzt werden.
- ◆ Mit improvisierten Waffen geschehen Patzer schon bei 19 und 20; der Kontrollwurf,

um das Schlimmste zu vermeiden (MBK 28), ist zusätzlich um 5 Punkte erschwert.

- ◆ Kenner der Sonderfertigkeit: *Improvisierte Waffen* erleiden keine der oben genannten Einbußen.
- ◆ Jedes Mal, wenn eine Attacke mit einer improvisierten Waffe mit einer regulären Waffe ab-

gewehrt wird oder umgekehrt, ist ein Bruchtest fällig (MBK 29)

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

AVENTURISCHE WAFFEN

SCHUSS- UND WURFWAFFEN

Bezeichnung	TP	Reichweiten (Schritt)	TP+	Gewicht (Unzen)	Laden (Akt.)	Preis
Arballete	2W+5*	10/20/30/60/100	(+2/+1/0/-1/-2)	200 + 8	30	600 S / 25 H
Arbalone	3W+6*	15/30/60/120/250	(+4/+2/0/-1/-3)	480 + 10	40	800 S / 40 H
Balestra	2W+2*	10/20/30/50/75	(+2/+1/0/0/-1)	150 + 5	4	500 S / 20 H
Balestrina	1W+4	2/4/8/15/25	(+2/+1/0/0/-1)	60 + 5	2	450 S / 15 H
Balläster	1W+4	10/20/30/60/100	(+3/+1/0/-1/-1)	120 + 5	8	200 S / 6 H
Blasrohr	1W-1	2/5/10/20/40	(0/0/0/0/-2)	15	2	40 S
Borndorn	1W+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	30	—	40 S
Diskus	1W+3	5/10/20/30/60	(+1/0/0/0/-1)	30	—	25 S
Dolch	1W	1/3/5/7/10	(0/0/0/-1/-1)	20	—	20 S
Efferdbart	1W+3	3/6/10/15/25	(+2/+1/0/-1/-2)	90	—	80 S
Elfenbogen	1W+5*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/+1/0)	25 + 3	3	uvk. / 40 K
Eisenwalder	1W+3*	5/10/15/20/40	(+1/0/0/0/-1)	200	3 (20)	400 S / 15 H
Fledermaus	1W+2**	0/5/10/15/25	(-0/0/0/0/-1)	20	1****	10 S
Gandrasch-Armbrust	2W+8	10/25/50/100/150	(+2/+1/0/0/0)	280 + 4	30	600 S / 25 H
Granatapfel	4W	0/5/10/15/20	(-/-/-/-/-)	40	—	uvk.
Holzspeer	1W+2	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	60	—	10 S
Jagddiskus	2W+4 (A)	5/10/20/30/60	(+1/0/0/0/-1)	35	—	30 S
Kampfdiskus	1W+5*	10/20/30/45/60	(+1/0/0/0/0)	50	—	60 S
Kompositbogen	1W+5*	10/20/35/50/80	(+2/+1/+1/0/0)	35 + 2	3	80 S / 25 K
Kriegsbogen	1W+7*	10/20/40/80/150	(+3/+2/+1/0/0)	45 + 4	4	100 S / 60 K
Kurzbogen	1W+4*	5/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	20 + 2	2	45 S / 25 K
Langbogen	1W+6*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/0/-1)	30 + 3	4	60 S / 40 K
Lasso	1W+4**	0/2/5/10/15	(-0/0/0/-1/-2)	40	1****	12 S
Leichte Armbrust	1W+6*	10/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	150 + 3	15	180 S / 15 H
Orkischer Reiterbogen	1W+5*	5/15/30/60/100	(+3/+1/0/-1/-2)	40 + 2	3	120 S / 25 K
Schleuder	1W+2	0/5/15/25/40	(-0/0/0/0/0)	10 + 3	2	15 S / 5 H***
Schneidzahn	1W+4	0/5/10/15/30	(-/+1/+1/0/-1)	50	—	60 S
Speer	1W+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	80	—	30 S
Speerschleuder	1W+3*	5/15/25/35/50	(+2/+1/0/0/-1)	30 + 60	2	25 S / 15 S
Stabschleuder	1W+3	0/5/20/40/60	(-0/0/0/0/0)	40 + 3	2	15 S / 5 H***
Stein, Flasche (i)	1W	1/2/4/8/12	(0/0/0/-1/-1)	10	—	—
Windenarmbrust	2W+6*	10/30/60/100/180	(+4/+2/0/-1/-3)	200 + 4	30	350 S / 20 H
Wurfbeil	1W+3	0/5/10/15/25	(-/+1/+1/0/-1)	60	—	35 S
Wurfkeule	2W+4 (A)	0/5/15/25/40	(-/+1/+1/+1/0)	35	—	18 S
Wurfnetz	1W+2**	0/0/0/5/5	(-/-/-/-/-)	80	1****	35 S
Wurfscheibe, -ring, -stern	1W+1	2/4/8/12/20	(+1/0/0/0/0)	10	—	35 S

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

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

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

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

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

****) Auch bereitgehaltene Schleuderwaffen benötigen eine Aktion, um 'aktiviert' zu werden.

IMPROVISIERTE WURFWAFFEN

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

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

piell keine Sondermanöver (wie Fernkampf+) ausführen.

- ◆ Mit improvisierten Wurfaffen muss ein Kämpfer schon bei einem Wurf von 19 oder 20 prüfen, ob er einen Patzer erleidet.

AVENTURISCHE RÜSTUNGEN

Rüstung	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Amazonenrüstung (kpl.)**	3	5	3	5	2	2	3	3	4	5	3	8	uvk..
Anaurak	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	5	var.
Armschienen, Bronze	0	0	0	0	2	2	0	0	0	**	**	1,5	25
Leder	0	0	0	0	1	1	0	0	0	**	**	1	15
Stahl	0	0	0	0	3	3	0	0	0	**	**	1,5	35
Baburiner Hut	4	0	1	0	0	0	0	0	1	+2	+1	3	60
Bart / Halsberge	2	1	1	0	0	0	0	0	1	+0	+0	1	45 S
Beinschienen, Bronze	0	0	0	0	0	0	2	2	0	+1	+1	3	35
Leder	0	0	0	0	0	0	1	1	0	**	**	1	25
Stahl	0	0	0	0	0	0	3	3	1	+1	+1	3	50
Bein'taschen' / 'Schürze'	0	0	0	2	0	0	2	2	1	**	**	2	90
Brigantina	0	5	4	4	2	2	0	0	3	3	2	6	350
Bronzeharnisch	0	5	4	4	0	0	0	0	3	3	3	6	250
Brustplatte, Hartleder oder Stahl	0	2	0	1	0	0	0	0	1	1	1	2	50
Brustschalen	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0,5	25
Dicke Kleidung	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	ca. 3	var.
Drachenhelm	3	0	1	0	0	0	0	0	1	+2	+1	3	80
Eisenmantel*	0	5	5	5	2	2	2	2	4	4	3	6	500
Fellumhang / Fuhrmannsmantel	0	1	2	0	1	1	1	1	1	+1	0	3	var.
Fünflagenharnisch	0	5	5	4	0	0	1	1	3	3	2	7	600
Gambeson	0	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	3	40
Garethr Platte*	0	6	5	6	5	5	4	4	5	6	4	14	750+
Gestechrüstung (kpl.)	8	8	7	8	7	7	7	7	8	12	10	30+	2500+
Gladiatorenschulter*	0	3	2	0	3	0	0	0	1	2	1	4	180
Hohe Stiefel	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	var.
Horasischer Reiterharnisch (kpl.)**	3	7	5	7	5	5	5	5	6	8	5	17	1000+
Iryanrüstung*	0	3	2	2	1	1	1	1	2	3	2	3,5	125
Kettenbeinlinge, Paar	0	0	0	0	0	0	4	4	1	**	**	8	200
Kettenhandschuhe, Paar	0	0	0	0	1	1	0	0	0	**	**	1,5	100
Kettenhaube	3	1	1	0	0	0	0	0	1	+1	+1	3,5	80
Kettenhaube mit Ges.schutz	4	1	1	0	0	0	0	0	1	+1	+1	4	100
Kettenhemd, ½ Arm*	0	4	4	4	2	2	1	1	3	3	3	6,5	150
Kettenhemd, lang*	0	4	4	4	3	3	2	2	3	4	4	10	180
Kettenkragen	2	1	1	0	0	0	0	0	0	**	**	2,5	60
Kettenmantel*	0	4	4	4	3	3	3	3	3	5	5	12	500
Kettenweste*	0	4	4	4	0	0	0	0	2	2	2	5	100
Kürass*	0	5	1	2	0	0	0	0	2	3	2	4	110
Kusliker Lamellar	0	5	4	4	1	1	1	1	3	4	3	7,5	500
Krötenhaut*	0	3	2	2	0	0	1	1	2	3	2	4	60
Lederharnisch	0	3	3	3	0	0	0	0	2	3	3	4,5	80
Lederhelm	2	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	1,5	20
Lederhelm, verstärkt	3	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	1,75	30
Lederhose	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	2	var.
Lederweste / Pelzweste	0	1	1	1	0	0	0/1	0/1	1	1	1	2	var.
Leichte Platte*	0	5	4	5	0	0	2	2	3	4	3	7,5	250
Löwenmähne*	2	2	2	0	1	1	0	0	1	+1	+1	5	100
Mammutonpanzer*	0	4	4	4	2	2	2	2	3	5	3	6	1500+
Maraskanischer Hartholzarnisch*	0	4	4	4	1	1	1	1	3	4	2	7	1200+
Mattenrücken	1	1	3	0	0	0	0	0	1	1	0	3,5	65
Morion*	3	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+1	4	75
Panzerbein	0	0	0	0	0	0	4	4	1	+2	+2	6	150
Panzerhandschuhe, Paar	0	0	0	0	2	2	0	0	0	**	**	1,5	120
Panzerschuh	0	0	0	0	0	0	1	1	0	+0	+1	1	120
Plattenarme	0	0	0	0	5	5	0	0	1	**	**	3	200
Plattenschultern	0	1	1	0	2	2	0	0	1	**	**	3	150
Ringelpanzer*	0	4	4	4	3	3	1	1	3	4	3	7	550
Ringmantel (Brabakmantel)*	0	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	9	180
Schaller*	4	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+1	4	60
Schuppenpanzer	0	5	5	5	3	3	3	3	4	5	5	12	1000
Schuppenpanzer, lang	0	5	5	5	3	3	4	4	4	6	6	18	1200
Spiegelpanzer*	0	5	5	5	3	3	2	2	4	5	4	10	1000+
Stechhelm / Visierhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+2	4	100
Streifenschurz*	0	0	0	2	0	0	2	2	1	+1	+0	3	40
Sturmhaube*	3	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+1	3,5	70
Tellerhelm	2	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	1,5	30
Topfhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	1	+2	+2	4,5	80
Tuchrüstung	0	2	2	2	0	0	0	0	1	2	2	2,5	50
Wattierte Kappe	1	0	0	0	0	0	0	0	0	+0	+0	0,5	5
Wattiertes Unterzeug	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2,5	25
mit Kettenteilen	0	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	4	80

*) geringerer BE-Anteil bei Berechnung der Gesamt-BE; **) im einfachen Rüstungssystem nur als Teil von Kombinationsrüstungen ('Zeug')

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

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

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

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

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

Festpreise sind in Aventurien eine Ausnahme, in der Regel kann um

jeden Gegenstand gefeilscht werden (mittels des Talents *Überreden*, siehe **MFF 24**; dann üblicherweise zu einem 25 % höheren Startpreis). Dabei ist auch die Bedarfslage zu bedenken – so liegen die *Waffenpreise* im Freien Tobrien kriegsbedingt über der Norm, während eine Portion Xordai in einer von den Zorgan-Pocken heimgesuchten Stadt für eine wahrhaft astronomische Summe den Besitzer wechseln kann.

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

Die **Preisstufen** geben analog die Preisvorstellungen des Verkäufers auf einer Skala von 1–10 an, so dass P1–2 einen billigen Krämer (50 % der Listenpreise), P3–4 einfache Preise (ohne Modifikator), P5–6 leicht erhöhte Erwartungen (+25 % Aufschlag), P7–8 ein teures Geschäft (doppelte Preise) und P9–10 ein luxuriöses Etablissement (mindestens fünffache Preise) bezeichnet.

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

NAHKAMPFWAFFEN

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

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

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

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

Sonderanfertigungen und besondere Materialien: Für Waffen besonderer Güte und persönliche Waffen finden Sie die verschiedenen Preismodifikatoren

im **Band Mit Flinken Fingern** auf den Seiten 51ff. Die Verwendung besonderer (auch magischer) Materialien ist im **Aventurischen Arsenal** auf den Seiten 124ff. geregelt.

Dolch / Handmengenwaffe

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

Einhandwaffe

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

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

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

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

SCHUSS- UND WURFWAFFEN

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

Waffe	Gewicht	Preis
Arbalette	200+8	600 S / 25 H
Arbalone	480+10	800 S / 40 H
Balestra	150+5	500 S / 20 H
Balestrina	60+5	450 S / 15 H
Balläster	120+5	200 S / 6 H
Blasrohr	15+1	40 S / 10 H
Borndorn	30	40 S
Diskus	30	25 S
Eisenwalder	200	400 S / 15 H
Elfenbogen	25+3	uvk. / 40 K
Fledermaus	20	10 S
Gandrasch-Armbrust	280+4	600 S / 25 H
Jagddiskus	35	30 S
Kampfdiskus	50	60 S
Kompositbogen	35+2	80 S / 25 K
Kriegsbogen	45+4	100 S / 60 K
Kurzbogen	20+2	45 S / 25 K
Langbogen	30+3	60 S / 4 H
Lasso	40	12 S
Leichte Armbrust	150+3	180 S / 15 H
Orkischer Reiterbogen	40+2	120 S / 25 K
Schleuder	10+3	15 S / 5 H
Schneidzahn	50	60 S
Speerschleuder	30+60	25 / 15 S
Stabschleuder	40+3	15 S / 5 H
Windenarmbrust	200+4	350 S / 20 H
Wurfbeil	60	35 S
Wurfdolch	20	30 S
Wurfkeule	35	18 S

Wurfmesser	10	15 S
Wurfnetz	80	35 S
Wurfnetz, schwer	200	60 S
Wurfring, -scheibe, -stern	10	35 S
Wurfspeer	80	30 S

Preismodifikationen für besondere Geschosse (für Bögen und Armbrüste)

Jagdpfeil/-bolzen	x1
Kriegspfeil/-bolzen	x1
Gehärteter Pfeil / Bolzen	x4
Kettenbrecher	x3
Stumpfer Pfeil / Bolzen	x2
Sehnen-/Seilschneider	x3
Brandpfeil/-bolzen	x8
Singender Pfeil / Bolzen	x2 bis x10

SCHILDE UND PARIERWAFFEN

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

RÜSTUNGEN UND RÜSTUNGSTEILE

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

Wir gehen davon aus, dass die hier angegebenen Rüstungen jeweils bei einem passenden Handwerker (Sattler, Plattner) als Maßarbeit angefertigt werden. Es gibt zwar einige Rüstungstypen (Kettenweste, Kürass, Leder- und Tellerhelm), die als Massenware gefertigt werden und die nur drei Viertel des angegebenen Preises kosten, aber diese behindern auch um 1 Punkt stärker als maßgeschneiderte Rüstungen, es sei denn, sie passen zufällig (in einem von drei Fällen, also 1-2 auf W6; Kettenrüstungen bei 1-4 auf W6).

Es gibt (mit wenigen Ausnahmen) keine 'persönlichen Rüstungen', die weniger behindern als angegeben, aber es mag durchaus verzauberte oder aus besonderen Materialien hergestellte Rüstungen ge-

ben, die ein anderes Verhältnis von RS und BE aufweisen. Diese sind allerdings extrem selten und bestimmt nicht auf dem freien Markt erhältlich.

Es gibt meisterlich gearbeitete Kettenrüstungen, bei denen die (meist auch kleineren) Ringe verschmiedet sind, die insgesamt 'weniger aufragen' und daher eine um 1 niedrigere Behinderung aufweisen; diese Kettenrüstungen kosten das *Zehnfache* des angegebenen Preises.

Torsorüstungen und Komplettrüstungen

Brigantina	6	350
Bronzeharnisch	6	250
Brustplatte, Leder oder Stahl	2	50
Brustschalen	0,5	25
Eisenmantel	6	500
Fünflagenharnisch	7	600
Gambeson	3	40
Garethr Platte	14	750
Gestechrüstung (kpl.)	ca. 30	2500
Gladiatorenschulter	4	180
Horas. Reiterharnisch (kpl.)**	17	1000
Iryanrüstung	3,5	125
Kettenhemd, 1/2 Arm	6,5	150
Kettenhemd, lang	10	180
Kettenmantel	12	500
Kettenweste	5	100
Krötenhaut	4	60
Kürass	4	110
Kusliker Lamellar	7,5	500
Lederharnisch	4,5	80
Leichte Platte	7,5	250
Mammutonpanzer	6	1500
Marask. Hartholzharnisch	7	1200
Mattenrücken	3,5	65
Ringelpanzer	7	550
Ringmantel (Brabakmantel)	9	180
Schuppenpanzer	12	1000
dito, lang	18	1200
Spiegelpanzer	10	1000
Tuchrüstung	2,5	50

Zusätzliche Rüstungsteile und Helme

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



PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

GESCHÜTZE

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

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

WAFFEN- UND RÜSTUNGSZUBEHÖR

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

WERKZEUG

Gegenstand	Gewicht	Preis
Messer	10	10 S
Hammer	40	8 S
Vorschlaghammer	250	30 S
Meißel, 5 Stück sortiert	40	12 S
Nägel, 50 Stück	30	10 S
Handsäge	30	15 S
Zange	20	12 S
Brecheisen	80	10 S
Spaten	80	10 S
Spitzhacke	200	20 S
Handbeil, leicht	40	15 S
Beil	70	20 S
Holzfalleraxt	160	80 S
Haumesser	90	40 S
Feile für Holz	15	8 S
Feile für Metall	15	25 S
Schere	12	25 S
Nadel und Garn, sortiert	2	8 S
Besen	40	1 S

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

BELEUCHTUNG

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

KOCH- UND ESSGESCHIRR

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

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

BEHÄLTER

Gegenstand	Gewicht	Preis
Geldbeutel, Leder	1	1 H
Gürteltasche, Hartleder	4	4 H
Tuchbeutel (5 Stein)	15	4 H
Lederranzen (8 Stein)	25	2 S
Lederrucksack (15 Stein)	40	4 S
Tragesack (15 Stein)	30	1 S
Korb (20 Stein)	80	4 S
Kiepe (20 Stein)	80	7 S
Transportkiste (30 Stein)	120	3 S
dito mit Eisenbändern	200	8 S

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

SEILE UND KETTEN

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

SONSTIGER REISEBEDARF

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

KLEIDUNG

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

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

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

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

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

TUCHE

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

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

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

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

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

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

HÄUTE, FELLE UND PELZE

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

terum als Standeszeichen beansprucht werden und ihre Verwendung daher in vielen Gebieten Aventuriens strengen Kleidervorschriften unterliegt.

LEDER

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

METALLE

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

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

BAUMATERIALIEN

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

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

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

SCHMUCKSTEINE

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

SCHMUCK

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

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

KÖRPERPFLEGE

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

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

SCHREIBWAREN

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

FEINMECHANIK, OPTIK

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

SPIELZEUG, DEKORATION, RAUCHBEDARF

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

MUSIKINSTRUMENTE

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

ALCHIMISTISCHE STOFFE

Übliche alchemistische Verbrauchsmaterialien (Preise jeweils pro Stein, wenn nicht anders angegeben): *Alraune* (in Alkohol eingelegt, 8 S pro Stück), *Brandöl* (16 D), *Brodem* (sondert giftige rötliche Dämpfe ab, 6D/Schank), *Erdharz* (Asphalt, 2 D), *Federndes Zerrharz* (15 S/Unze), *Henna* (6 D), *Holz-kohle* (je nach Holzart 2 H bis 10 S), *Königswasser* (löst Gold und Mondsilber, 30 D), *Leinöl* (4 S), *Mas-tix* (Harz zur Behandlung von Wundverbänden, 2 S/Unze), *Orazal-Kleber* (5 D/Unze), *Pech* (2 D), *Pott-asche* (3 D), *Rauchendes Braunöl* (Nitrol, 12 D), *Rei-ner Alkohol* (5 D), *Salbenfett* (3 D), *Salzsäure* (10 D), *Schwefel* (rein, 25 D), *Schwefelquell* (5 S/Schank), *Schwefelsäure* (Vitriol, 6 D), *Schwefeliger Oraxal* (Konservierungsmittel, 8 D/Unze), *Steinöl* (15 D), *Unauer Salzlake* (5 D), *Zwergen-kohle* (Steinkohle, 4 S), *Zwie-destillat* (zweimal destilliertes Wasser, 3 D).

HEILKRÄUTER, JEWEILS PRO PORTION

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

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

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

Satuariensbusch (K)	5 H
Talaschin (A)	7 D
Tarnele (W)	2 S
Thonnys (A)	4 D
Traschbart (K)	5 H
Ulmenwürger (W, K)	3 D
Vierblättrige Einbeere, Trank aus	15 D
Wirselskraut (W)	5 D
Wundpulver	5 S
Xordai (K)	14 D
Yagannuss (A)	3 D
Zwölflblatt (K)	2 D

GIFTE

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

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

NAHRUNGSMITTEL

Alle Nahrungsmittelpreise pro Stein.

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

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

Fleisch, besser (1–2 S): Rind, Schaf, Gans, Trutbahn, Pökelfleisch (meist Rindfleisch), Schweinefleisch, Schinken, Schmalz, Pemmikan (gemahltes Fleisch, zumeist vom Karen)

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

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

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

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

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

Fisch, teuer (3–5 S): Karpfen (Zuchtkarpfen), Feuerkopf, Elbenlachs, Bodirsalm

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

GENUSSMITTEL

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

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

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

Genussmittel, besser (2–9 S): *Arabischer Schlauchwein* (feiner Rotwein), *Yagairaler Madawein* (weiß), *Hornenfurter Lebensquell* (spritziger Rosé), *Sikramtaler* (trockene Rot- und Weißweine), *Ariworer Blut* (tieferer Wein), *Goldsfelder Morgenrot* (schwerer, herber Rotwein), *Raschtulswaller* (schwerer Rotwein, blaue Trauben), *Dattelwein* (stark, süß), *Reiswein* (fast geschmacklos), *Maraskaner* (herber Weißwein), *Mohaska* (Beerenwein, sehr stark), *Bornländer Met* (Honig- oder Kirschwein), *Bodirer Orkengalle* (halbgiftiger Eichenschnaps), *Meskinnes* (Hafer-Honig-Branntwein), *Balihoer Barentod* (Roggen-Branntwein), *Ingerimms Donnerschlag* (Kartoffelschnaps), *Boran Hochland* (schwarzer Tee), *Sinoda-Pfeifenkraut* (herb), horasische *Cigarren* (Mohacca oder Methumis-Tabak), *Zithabar* (Rauschkraut, meist in einer Wasserpfeife geraucht), *Cheriacha* (Bunter Eunuch, versetzt in wohlige Lethargie), maraskanische *Rauschgurke* (kraftsteigernd, bewusstseinstäubend), *Ilmenblatt* (Alphana, beruhigend und leicht euphorisierend)

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

Genussmittel, Luxus (ab 5 D): *Mibelrohrttee* (kon-

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

zentrationsteigernd, führt jedoch zur Mibelsucht), *Purpurnohn* (hochgradig suchterzeugend, Trugbilder und Glaubensverfall), *Boronwein* ('Elfenbeintraum', milchiger, nach Lakritze duftender Saft, Lethargie mit euphorischen Träumen), *Marbos Odem* (Blütenstaub des Weißen Lotos, geschmupft, starke Halluzinationen), *Wasserrauschfrucht* (Rahjaikum, euphorisierend) und *Regenbogenstaub* ('Brücke nach Alveran', magisch schillerndes Pulver, in Wasser oder Wein aufgelöst, vollständige Entrückung, ein enorm kostspieliges alchemistisches Präparat).

GEWÜRZE

Alle Preise pro Unze.

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

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

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

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

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

NUTZ- UND HAUSTIERE

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

PFERDE, ESEL UND MAULTIERE

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

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

Unerfahrene Tiere: 20 % bzw. 50 % über Grundpreis
Erprobte Tiere: 50 % bzw. 150 % über Grundpreis

Geschulte Tiere: in *ländlicher Ausbildung* nicht erhältlich, ansonsten das drei- bis zehnfache des Preises der gezielten Zucht, abhängig von Farbe, Stammbaum, Ausbildung und gezeigten Leistungen.

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

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

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

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

SONSTIGE REIT-, LAST- UND ZUGTIERE

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

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

TIERBEDARF

Gegenstand / Leistung	Gewicht	Preis
Zügel und Zaumzeug	80	1 D
Führhalfter mit Strick	60	2 S
Satteldecke	40	1 S
Packsattel, klein	600	3 D
dito, groß	750	4 D
Packsatteltaschen (2 × 30 Stein)	200	2 D
Reitsattel	240	3 D

Satteltaschen (2 × 6 Stein)	80	1 D
Gestehtsattel	800	12 D
Rossharnisch	2.000	500 D
Wappendecke für Streitross	400	5 D
Reitgeräte	20	3 S
Sporen, einfach	10	6 S
Hufeisen	20	2 S
Stalldecke	200	3 S
Striegelzeug	60	2 S
Futterbeutel	10	5 H
Futter Pony (mittl. Arbeitsbelastung)	1 S / Woche	
Kraftfutter Streitross (mittl. Belastung)	8 S / Woche	
Halsband und Leine, Leder	20	1 S
Maulkorb	30	6 S
Falknerhandschuh	40	4 S
Falkenmaske	15	8 S
Kleiner Vogelbauer	80	15 S

FAHRZEUGE

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

FAHRZEUGZUBEHÖR

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

BODENPREISE

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

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

BAUKOSTEN

Alle Baukosten verstehen sich unter Verwendung einfacher Materialien. Bei zwei genannten Preisen gilt der erste für das Erdgeschoss, der zweite für etwaige Obergeschosse.

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

ZÖLLE UND ABGABEN

Beim Überschreiten einer Landesgrenze fallen Zölle an, ebenso an Brücken und Passstraßen. Der Zehnt wird meist monatlich an einen Tempel abgeführt, der bei Bauern durch den Grundherrn, bei Handwerkern durch die Zunft oder Gilde festgelegt wird und ansonsten frei gewählt werden kann. Steuern sind jährlich zu entrichten. Das Ausmaß und die Höhe der Abgaben schwankt stark nach Region. Neben die Forderungen des Landesherrn – meist Grundsteuer und Kopfsteuer – treten in Städten noch die Brand- und Bausteuer, die Mauersteuer und eventuell eine Kanalsteuer. Gefürchtet sind die Sondersteuern, die von manchen Herrschern immer wieder erhoben werden, um ihre Kassen zu füllen, und von denen nur Adel und Geweihtenschaft befreit sind. Nicht-Sesshafte (Gaukler, Glücksritter etc.) zahlen zwar keine Steuern, genießen aber auch nicht den Rechtsschutz eines Stadtbürgers.

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

LÖHNE

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

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

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

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

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

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

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

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

IN DER TAVERNE

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

MIETE

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

*) jeweils Warunker bei mittlerer Arbeitsbelastung

REISE UND TRANSPORT

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

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

OPTIONAL: HELDENEINKÜNFTE

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

● Wenn ein Held zwischen zwei Abenteuern einer Arbeit nachgeht, können Sie das Entgelt anhand der

o.g. Löhne abschätzen. Die Angaben beziehen sich auf einen ortsansässigen, einigermaßen gut beleumundeten und hinreichend fähigen Vertreter der Profession (erfahrene Gesellen oder junge Meister; TaW 7–12). Vor Ort nicht bekannte oder notorisch unzuverlässige Arbeiter erhalten weniger, berühmte und angesehene Meister ihres Gewerbes (TaW 15+ oder überdurchschnittlicher SO) dagegen mehr.

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

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

LEBENSSTIL

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

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

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

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

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

Welche Auswirkungen diese guten oder schlechten Meinungen konkret haben, ist dem Spielleiter überlassen (je nach Situation ist sogar der Verlust von SO durchaus angebracht), doch sollten es die Helden durchaus spüren, wenn sie (zu) geizig oder protzig auftreten.

Elend (Vagabund, SO 1–3): 1 D/Monat

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Wohnung: Burg oder Palast, eine weitere Villa; *Nahrung:* pro Tag bis zu fünfmal Delikatessen, dazu erlesene Weine und Spirituosen; *Kleidung:* diverse

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

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

FESTE UND FEIERLICHKEITEN

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

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

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

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

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

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

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

ZEITRECHNUNGEN

IMMERWÄHRENDER KALENDER

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

ZUM GEBRAUCH DIESER KALENDER

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

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

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

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

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

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

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

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

AVENTURISCHE ZEITRECHNUNGEN IM VERGLEICH

Horas	Nostria/ Andergast	Bosparans Fall	Golgaris Erscheinen	Rastullahs Erscheinen	Hal
1 v.HE	638	1492	2178	2252	2485
1 Horas	637	1491	2177	2251	2484
637	1 v.d.U.	855	1541	1615	1848
638	0 d.U.	854	1540	1614	1847
639	1 d.U.	853	1539	1613	1846
1491	853	1 v.BF	687	761	994
1492	854	0 BF	686	760	993
1493	855	1 BF	685	759	992
2177	1539	685	1 v. GE	75	308
2178	1540	686	1 Golgari	74	307
2251	1613	759	74	1 v.d. Offenbarung	234
2252	1614	760	75	1 Rastullah	233
2484	1846	992	307	233	1 v.H.
2485	1847	993	308	234	0 Hal
2486	1848	994	309	235	1 Hal
2517	1879	1025	341	266	32
2518	1880	1026	342	267	33
2519	1881	1027	343	268	34
2520	1882	1028	344	269	35
2521	1883	1029	345	270	36

AVENTURISCHE MONATE

UND IHRE IRDISCH-KLIMATISCHE ENTSPRECHUNG

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

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

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

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

PRAIOS (SOMMERMOND)

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

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

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

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

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

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

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

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

RONDRA (HITZEMOND)

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

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

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

8.; Horasreich: Trauertag anlässlich Bosparans Fall.

Heitere Veranstaltungen jeglicher Art sind untersagt. **12. – 14.; Baburin:** Ritterturnier. Nur traditionelle Wettkämpfe und Pferderennen.

13. – 14.; Nostris und Andergast: Ritterturniere

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

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

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

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

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

EFFERD (REGENMOND)

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

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

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

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

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

TRAVIA (WEINMOND)

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

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

ab dem 1. Rohalstag, eine Woche; Lowangen: Markt

und Spiele. Volksspiele, Reitturniere, Warenschau und Markt. Abschlussfest auf dem Marktplatz.

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

5.; Zorgan: Jagdturnier

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

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

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

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

BORON (NEBELMOND)

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

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

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

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

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

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

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

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

HESINDE (DUNKELMOND)

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

20. – 29.; Vinsalt: Opernfestspiele. Viele künstlerische

sche Darbietungen in der Vinsalter Oper: Musik, Theater, Gaukeleien. Außerdem Galerien und Ausstellungen. Zum Abschluss Treffen aller Künstler und freie Darbietungen für das Volk.

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

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

FIRUN (FROSTMOND)

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

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

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

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

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

TSA (NEUGEBURT)

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

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

27. Tsa bis 2. Phex, Riva: Warenschau

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

PHEX (MARKTMOND)

12. bis 15. Phex; Trallop: Warenschau

16.: Tag des Phex. Geheimer Festtag der Händler und Diebe mit symbolischer Opferung der Gewin-ne eines Monats, um die eines ganzen Jahres zu er-halten. Handel und Pakt mit dem Gott der Händ-ler. "Wer jetzt handelt, handelt richtig."

18.; Punin: Basiliskentag. Hässliches Gemetzel an

harmlosen Schleichen und Schlangen durch die ört-liche Jugend.

24.: Glückstag. Minderer Feiertag des Phex in sei-ner Funktion als Gott des Glücks und der allzu menschlichen Eigenschaften. Glücksspiele wie auch Betrugereien; kleine Geschenke, Späße und Strei-che für die Nächsten; die Geweihten fordern ihr gött-liches Glück heraus.

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

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

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

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

PERAINE (SAATMOND)

1. Peraine: Frühlings-Tagundnachtgleiche und Saat-fest. Hoher Feiertag in ländlichen Gebieten. Seg-nung der Felder, rituelle Weihe und Aussaat des Saat-gutes. Deutung der Zukunft aus dem Flug der Stör-che, Gebete für das Aufgehen aller guten Keime. Als Tagundnachtgleiche Bedeutung bei schamanis-tischen Kulturen.

4.: Tag der Thalionmel. Lokaler Feiertag in West-aventurien, besonders in Neerha. Hier tauchen die Pilger ihre Körper und Waffen in die angeblich heil-samen und stärkenden Fluten des Chabab, wo die Rondra-Heilige Thalionmel fiel, als sie die Stadt gegen die Übermacht heranstürmender Novadis ver-teidigte.

7. – 10.; abwechselnd in Honingen, Norburg, Be-thana und Zorgan: Jährliches Bardentreffen.

18.; Novadis: 2. Rastullahellah. Feiertag der Rastul-lah-Gläubigen. Traditioneller Auszug der ersten Ka-rawanen aus dem Winterlager, Eide und Treue-schwüre mit einem Jahr Gültigkeit, Heerschauen und Prozessionen, um dem Gott die Pracht der Rechtgläubigen zu zeigen.

19. – 25.; Fasar: Volksfest im Anschuss an den 2. Rastullahellah.

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

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

letzter Windstag im Peraine; Zyklopeninseln: Re-gatta von Teremon nach Rethis.

INGERIMM (FEUERMOND)

1. Ingerimm: Tag des Feuers. Höchster Feiertag des Angrosch-Glaubens, bei den Menschen eher unbe-deutend. Errichtung von Hochöfen oder Scheiter-haufen, rituelle Waffenweihe, kleine Umzüge mit of-fenem Feuer und geweihten Gegenständen, Betonung des Feuers als schöpferische Kraft: "Wer dem Feuer widersteht, ist geläutert an Leib und Seele." **ab dem ersten Markttag, eine Woche lang; Festum:** Warenschau. Ausstellungen und traditioneller Sta-pellauf.

erster Vollmond im Ingerimm: Bukenbrinn. Inoffi-zieller Feiertag zu Ehren der Erdriesin Sumu in Andergast, Weißobrien, Nordmarken; kaum vom Zwölfgötter-Kult toleriert. Verehrung der Hainbu-che und Wacht gegen böse Geister, Aufsuchen der Druiden, oft Initiation Halbwüchsiger.

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

19.; Havena / Albernia: Tag der Katastrophe. Loka-ler Feiertag zum Gedenken an die Zerstörung Ha-venas durch Efferts Zornflut. Stunde des Schwei-gens, Unterwerfungsgesten vor dem Effert-Tempel, Massenersäufungen von Verbrechern. In Abilacht Feiern zu Ehren des Heiligen Rhys, der mit der Ka-tastrophe zum Ingerimm-Glauben konvertierte.

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

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

21.: Tag der Waffenschmiede. Hoher Ingerimm-Fei-ertag der Menschen. Fertigstellung besonderer Meis-terstücke mit der Prägung 'ING21', Gesellenfeiern vieler Zünfte. In Gareth demonstriert der Kaiser sei-ne Macht durch Spaltung eines Felsbrockens mit dem aus Endurium gefertigten Kaiserschwert.

21. – 23.; Angbar: Warenschau. Dabei Volksfest zwergischen Stils.

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

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

RAHJA (BRAUTMOND)

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

1. – 30.; Greifenfurt: Hunderennen. Mehrere Läu-fe, dazu Volksfest

2.; Schwarze Lande: Borbarads Enthüllung. Höchs-ter Feiertag der Kirche des Borbarad.

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

20. – 25.; Arivor: Ritterturnier.

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

TAGE OHNE NAMEN (DRACHENTAGE)

1. Namenloser; Novadis: 3. Rastullahellah; wenig bedeutender Feiertag der Novadis. Tag der Rache, an dem junge Männer in der mörderischen Sommer-hitze aufbrechen, Vergeltung zu üben oder Ungläu-bige zum Zweikampf herauszufordern.

BEWEGUNG & REISE

TAKTISCHE BEWEGUNG

(GS IN SCHRITT PRO SEKUNDE)

Zweibeiner	GS
Grolm, Zwerg; Krakonier, Hummerier,	6
Risso (jeweils an Land)	
Ghul, Troll	7
Achaz, Affenmensch, Elf, Goblin, Maru,	8
Mensch, Minotaur, Necker, Ork, Riese	
Oger, Riese, Yeti, Zyklop	10
Waldschrat	11
hohe GE (16+)	+1
niedrige GE (10 oder weniger)	-1
BE aus Rüstung	-1/BE
BE aus Überlastung	-1 / 50% Überlastung
Sprint	+0,2 pro TaP* aus <i>Athletik</i> -Probe
Schwimmen	1-2
maximale Strecke	TaW x AU x (15-2xBE)
Durchschnittliche Reittiere	GS Trab GS Galopp
Esel	6 (3 SR) 10 (1 SR)
Maultier	7 (4 SR) 11 (1 SR)
Kamel	8 (8 SR) 13 (4 SR)
Reitpferd	10 (3 SR) 14 (1 SR)
Ausgewählte Tiere	GS
Elefant, Mammot	9
Fuchs	15
Gepard	20
Gruftassel	4
Hirsch	10
Höhlenbär	7
Kaninchen	8-12
Khoramsbestie	12
Kleinaffe	6-8
Kleinmarder	7-15
Löwe	10-16
Luchs	12-16
Morfu	0,5
Pantherartige	14-18
Ratte	4
Riesenaaffe	7
Riesenamöbe	0,25
Riesenspinne / Maraskantarantel	3-7
Säbelzahniger	13-14
Schlange	3-5
Schlinger	12
Steppenrind	10
Sumpfranze	8
Tatzelwurm	5
Wildschwein	10
Wolf	10-12
Adler	20-30 / 1
Falke	25-35 / 1
Fledermaus	18 / 0,5
Flugechse	12 / 1
Delphin	12 / -
Krokodil	7 / 5
Hai	4-7 / -
Baumdrache	15 / 1
Frostwurm	15 / 8
Höhlendrache	9
Kaiserdrache	10-15 / 6-7
Purpurwurm	12-14 / 3-5
Riesensindwurm	18-20 / 4-5
Taschendrache	13/2
Westwinddrache	22/4

REISEGESCHWINDIGKEIT

FÜR VERSCHIEDENE VERKEHRSMITTEL, GELÄNDEARTEN, WEGQUALITÄTEN UND UNTER BESONDEREN BEDINGUNGEN

Die Tabellen können Sie wie folgt benutzen: Zunächst ermitteln Sie für die gewählte Fortbewegungsart die *Basisgeschwindigkeit* (in Meilen pro Tag) auf der entsprechenden Tabelle. Suchen Sie danach auf der Haupttabelle die passende *Geländeart* bzw. *Straßenqualität* heraus und multiplizieren die Tagesleistung mit dem angegebenen Modifikator. So erhalten Sie die für Gelände oder Straßentyp geltende Tagesleistung.

Überprüfen Sie dann anhand der Einträge der folgenden Tabellen, ob ein oder mehrere *zusätzliche Modifikatoren* ins Spiel kommen. Multiplizieren Sie alle Modifikatoren miteinander, anschließend noch mit der zuvor ermittelten Tagesleistung, dann erhalten Sie die tatsächlich an diesem Tage zurückgelegte Strecke in Meilen.

Sie können über den Daumen gepeilt multiplizieren, damit Sie keinen Taschenrechner benötigen, gegebenenfalls empfiehlt es sich, eher großzügig zu runden.

BASISGESCHWINDIGKEIT (MEILEN/TAG)

(bei 8 Stunden reiner Marschzeit pro Tag)

Reisegruppe zu Fuß	30
Wanderer mit leichtem Gepäck	40
Reisegruppe zu Pferd	35
Einzelreiter mit leichtem Gepäck	50
Kamelkarawane	30
Karren	25 ¹
Fuhrwerk	30 ¹
Kutsche	50 ²
Schlitten	50 ³
Flusskahn stromauf (12 Std.)	20
Flusskahn/Floß stromab (12 Std.)	40
Flusssegler stromauf (12 Std.)	30
Flusssegler stromab (12 Std.)	60
Flussgaleere stromauf (12 Std.)	35
Flussgaleere stromab (12 Std.)	75
Ruderboot, ruhiges Gewässer	25
Lastensegler (Potte; 12 Std.)	120
Schnellsegler (Karavalle, Otta ...; 12 Std.)	140
Schnellsegler (24 Std.)	250
Galeere (8 Std.)	70
Galeere, eilgerudert (12 Std.)	100
Kurierradomone (Idealbedingungen; 24 Std.)	200

1) nur im offenen Gelände oder lichtem Wald querfeldein, nicht auf Pfaden, in Wüste oder Eisgebieten; 2) nicht auf Pfaden oder querfeldein, nicht in Wüste oder Eisgebieten; auf Karrenwegen und Pässen nur halbe Geschwindigkeit; 3) nur auf verschneiten oder vereisten Flächen

MODIFIKATOR NACH WETTER (MARSCH)

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

MODIFIKATOR NACH WETTER (SEEFART)

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

Fahrten bei Sturm oder Orkan nicht planbar

MODIFIKATOR NACH BODEN

Aufgeweichter Boden, leicht verschneit	Faktor -0,1*
Stark aufgeweichter Boden,	Faktor -0,2*
Tiefschnee, vereistes Gelände	
*) Durch die Beschaffenheit des Bodens kann der Gesamtmodifikator nie unter 0,05 sinken.	

MODIFIKATOREN NACH GELÄNDEARTEN

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

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

EILMARSCH

Reiter, Fußgänger	x 1,5
Fuhrwerke, Kutschen	x 1,25
Eilmärsche sind üblicherweise (Erschöpfungs-Regeln; Basis 114E) nur jeden zweiten Tag möglich. Nicht zulässig sind Eilmärsche in Gebirgen, Sümpfen und im Dschungel, bei aufgeweichten Böden, Sturm/Orkan oder Dauerregen. In Wüsten oder Eisgebieten sowie bei großer Hitze ist mit deutlich erhöhter Erschöpfung zu rechnen.	

TRAGKRAFT, REISEGEFAHREN, STRASSEN

TRAGKRAFT

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

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

Behinderung durch Überlastung:

bei Last über TK: pro angefangener 50 % über TK BE+1; bei Märschen: + 1 Punkt Erschöpfung pro Stunde
bei Last über 2xTK: keine Sprints, alle KO Spielrunden Rast für 1 SR
bei Last über 4xTK: keine Sprints oder Dauerläufe, keine Eilmärsche; Last muss alle 5xKO Schritt abgesetzt werden.

GEWICHTHEBEN (FAUSTFORMEL)

problemlos (AU-1): 3xKK Stein
anstrengend (AU-3): 5xKK Stein
erschöpfend (Erschöpfung +1): 8xKK Stein
auslaugend (Überanstrengung +1; nur nach gelungener *Athletik*-Probe): 12xKK Stein

TRAGKRAFT VON TIEREN

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

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

KÄLTESCHADEN

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

Temperatur	irdisch	Schaden
Kalt	bis -10 °C	1W / Tag
Eiskalt	bis -25 °C	2W / Tag
Firunkälte	bis -50 °C	2W+2 / 4 Std.
Grimmfrost	bis -100 °C	2W+2 / 6 SR

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

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

KÄLTESCHUTZ

Anaurak	8
Beinkleider (Leder)	1
Beinkleider (Wolle)	2
Hemd, Bluse (Wolle)	1
Jacke (Leder)	1
Jacke (schweres Wolltuch)	2
Kapuzenmantel, lang (schweres Wolltuch)	3
Kleid (Wolle)	3
Mantel, kurz (Wolle)	2
Pelzfäustlinge oder Muff	1
Pelzgefütterte Stiefel	2
Pelzmantel	4
Pelzweste	3
Rock (Wolle)	1
Stiefel	1
Unterzeug	1

SUMPFF/TREIBSAND

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

GEFAHREN DER WÜSTE

ERSCHÖPFUNG

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

WASSERBEDARF

Menschen benötigen 4 bis 6 Maß Wasser am Tag, Pferde um 35 Maß – Kaltblüter sind für die Wüste ungeeignet –, Esel ab 15 Maß), damit nicht rapide LeP-Verluste durch Verdursten eintreten (keine Regeneration; 1W SP am ersten Tag, 3W SP am zweiten Tag, danach bis zum Tod 1 SP/Std. mit Eigenschaftsverlust und Delirium).

HITZSCHLAG

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

WICHTIGE WEGSTRECKEN

REICHSSTRASSEN

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

REICHSLANDSTRASSEN

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

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

WICHTIGE REISEROU TEN

WICHTIGE KARAWANENROUTEN

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

tuell Gifttiere, Wüstenräuber, am Khoramgebirge und Raschulswall auch Ferkina-Banden)

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

WICHTIGE PÄSSE

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

Oasen Achan und Terekh zusammenlaufen und schließlich nach Thegün führen; gefährlich wegen räuberischer Novadisippen, unter dem gestrengen Auge des Kaiserdrachen Shafir, ganzjährig gangbar

- selten genutzte 'Schmugglerpässe' über Stierbuckel und Thalussmassiv, durch die nördlichen Goldfelsen, das Khoramgebirge, und den Windhag, ein fast gänzlich unbekannter Pass über das Regengebirge, der die Täler des Fouhad und des Südkask miteinander verbindet.

SCHIFFBARE FLÜSSE

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

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

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

Beilunk	72	31	29	16	88	77,5	40	45	43	61,5	49,5	29	24	53	40,5	28,5	9	9,5	10	16,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33,5	33
---------	----	----	----	----	----	------	----	----	----	------	------	----	----	----	------	------	---	-----	----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	----

REISETAGE ÜBERS MEER

WICHTIGE AVENTURISCHE STÄDTE

Alle Angaben zu den Städten beziehen sich auf einen Zeitpunkt ungefähr um 1026 BF (33 Hal), entsprechend den Angaben der *Geographia Aventurica*. Aufgeführt sind alle Städte ab etwa 1.000 Einwohnern; kleinere Städte in Auswahle.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Baliho (Mittelreich, Weiden): um 3.100 Ew.; an der Reichsstraße II beim Zusammenfluss von Rotwasser

und Pandlaril gelegen; Reichserzstadt unter Burggraf Avon; *Kriegerschule* 'Schwert und Schild'; von Rinderzucht geprägt. *Tempel*: Travia, Rahja, Praios, Phex, Efferd-Schrein.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dröl (Horasreich, Hauptstadt des Kgr. Dröl): um 2.400 Ew.; großer Handelshafen, bekannt für seine Klöppelware und den Blumenschmuck in der Stadt

(echt, geschnitzt, gemalt: 'Rosenstadt'); beherrscht von neun Patrizierfamilien. *Tempel*: Efferd, Phex, Boron, Rahja, Praios.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

WICHTIGE AVENTURISCHE STÄDTE

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

Gareth (Hauptstadt des Mittelreichs): um 200.000 Ew.; Sitz der Reichsregentin und zahlreicher Ämter und Institutionen; Stadt des Lichts mit dem Boten des Lichts; *Magierakademien* 'Akademie der Magischen Rüstung' und 'Schwert und Stab'; Krieger- und Kadettenakademien; starke Stellung der Handwerker- und Händlergilden. *Tempel*: alle Zwölfgötter (alle mehrfach), etliche Halbgötter.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Hôt-Alem (Freie Stadt unter dem Schutz des Neuen Reichs): um 2.100 Ew.; Sitz von 'Fürstprotektor' Salpikon II.; wichtiger Hafen zwischen Perlenmeer und Meer der Sieben Winde an der Mündung des Tiob; südlichste Stadt des aventurischen Festlands. *Tempel*: Efferd, Boron (Puniner Ritus), Praios, Rondra.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Khunchom (seit 995 BF unabhängig, ehemals Aranien): 15.000 Ew. (ca. 60 % Tulamiden, viele Marakaner und Mittelländer); Stadt an der Mhanadimündung; unterschiedlichste Baustile auf engstem Raum; Sitz von Fürst Selo von Khunchom; See- und Flußshafen; *Magierakademie* 'Drachenci-Akademie'; Ordenshaus der Therbuniten; Niederlas-

sungen wichtiger Händler, Flottenstützpunkt gegen die Blutige See; Schauplatz eines großen Gauklerfestes. *Tempel*: alle Zwölfgötter, Aves, Swafnir, Kor (Pilgerort), Rastullah, Rur und Gror.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

WICHTIGE ADVENTURISCHE STÄDTE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Perricum (Mittelreich, Darpatien): um 10.000 Ew.; große Garnison und Kriegshafen (Reste der Perlenmeerflotte); wichtigster Perlenmeerhafen des Mittelreichs an der Mündung des Darpat; Reichsstadt; Löwenburg (Hauptsitz des Rondra-Kultes); Ordensburg der Ardariten; *Magierakademie* 'Schule der Austreibung'; Kloster der Grauen Stäbe; Haus der Noioniten; organisatorisches Zentrum des Kampfs gegen die Schwarzen Lande, daher viele kaiserliche Truppen. *Tempel*: Rondra, Efferd, Praios, Boron, Hesinde, Phex, Ingerimm, Rahja.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Rodebrannt (Bornland): 1.350 Ew.; wichtige Handelsstadt an der Straße von Firunen nach Norburg, nominelle Hauptstadt der wichtigen Gft. Ilmenstein. *Tempel*: Praios, Rondra, Hesinde, Peraine, Travia, Rahja, Phex, Tsa.

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

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

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

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

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

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

WICHTIGE AVENTURISCHE STÄDTE

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

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

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

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

Thalusa (Freie Stadt): um 4.000 Ew.; Stadt an der Mündung des Thalusin; umgeben von Reisfeldern; Despotie unter Sultan Dolguruk, einem schwarzhäutigen Elfen und ehemaligen Henker; marakanischer Einfluss im Stadtleben. *Tempel*: Rastullah, Praios, Efferd.

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

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

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

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

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

Uhdenberg (Freie Stadt): 2.000 Ew. (45 % Menschen aller Kulturen, 30 % Zwerge, 10 % Elfen und Halben, 10 % Goblins, 5 % Orks); alte, abgelegene Bergwerksstadt am Rathil in den Vorbergen der Roten Sichel; gilt als höchstgelegene Menschenstadt; Einfluss der Minenbesitzer; Bewaffnung Pflicht; Therbünitenspital. *Tempel*: Ingerimm, Peraine, Firun.

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

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

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

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

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

Wehrheim (Mittelreich, Darpatien): um 14.000 Ew. (incl. Flüchtlinge); ordnungsliebende Garnisonsstadt ('Heerlager des Reiches') am Dergel; Reichsstadt, gräfliche Residenz nahebei, Sitz des Reichsmarschalls; Kreuzung der Reichsstraßen I und II; in der Nähe Haupthaus des Bannstrahlerordens (Burg Auraeth). *Tempel*: Praios, Rondra, Ingerimm, Rahja, Tsa, Efferd.

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

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

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

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

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

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

WÄHRUNGEN, MASSE, SPRACHEN

MASSEINHEITEN

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

WÄHRUNGEN

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

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

AVENTURISCHE SPRACHEN

Sprache	Komplexität	Schrift	Familie
Aureliani ('Altgüldenländisch')	21	Imperiale Zeichen	Garethi
Bosparano (früh/spät)	21	Imperiale / Kusliker Zeichen	Garethi
Garethi	18	Kusliker Zeichen	Garethi
Ur-Tulamidyä (früh/mittel/spät)	21	Chrmk / Ur-Tulamidyä / Tulamidyä	Tulamidyä
Zelemja	18	Chrmk	Tulamidyä
Alaani	21	Kusliker Zeichen / Alaani	Tulamidyä
Tulamidyä (Balashidisch/Novadisch)	18	Tulamidyä/Glyphen von Unau	Tulamidyä
Zhulchammaqra	15	—	Tulamidyä
Ferkina	16	—	Tulamidyä
Ruuz	18	Ur-Tulamidyä	Tulamidyä
Rabensprache	15	(Ur-Tulamidyä)	Tulamidyä
Nujuka	15	—	Nujuka
Mohisch	15	—	Mohisch
Thorwalsch	18	Kusliker Zeichen	Thorwalsch
Hjaldingsch ('Saga-Thorwalsch')	18	Hjaldingsche Runen	Thorwalsch
Isdira	21	Isdira	Isdira
Asdharia	24	Asdharia	Isdira
Rogolan	21	Rogolan	Rogolan
Angram	21	Angram	Rogolan
Ologhaijan	15	—	Orkisch
Oloarkh	10	—	Orkisch
Goblinisch	12	—	Goblinisch
Trollisch	15	Raumbilderschrift	Trollisch
Rssahh	18	Chrmk	Rssahh
Koboldisch*	15	—	—
Drachisch*	21	—	—
Zhayad (Geheimsprache)	15	Zhayad	—
Atak (Zeichen-Geheimsprache)	12	—	—
Füchsisch (Geheimsprache)	12	—	—

AVENTURISCHE SCHRIFTEN

Schrift	Komplexität
(Altes) Alaani	18
Angram	21
Arkanil ('Rohalsschrift')	24
Asdharia	18
Chrmk ('Zelemja')	18
Chuchas	—
('Yash-Hualay-Glyphen', 'Protozelemja')	24
Drakned-Glyphen	15
Geheiligte Glyphen von Unau	13
Hjaldingsche Runen	10
Imperiale Zeichen	12
Isdira	15
Kusliker Zeichen	10
Nanduria	10
Rogolan	11
Trollische Raumbilderschrift	24
Tulamidyä	14
Ur-Tulamidyä	16
Zhayad	18



KRANKHEITEN UND GIFTE

VERBREITETE KRANKHEITEN UND IHRE WIRKUNG

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

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

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

Eine detaillierte Beschreibung der Krankheiten finden Sie in GA 206ff. und in MGS 28 (Duglumspest) bzw. MGS 131 (Lykanthropie).

VERBREITETE AVENTURISCHE GIFTE

Name	Stufe	Typ	Dauer / Schaden	Beginn	Haltbarkeit	Preis
Angstgift	4	W / alch	7 SR / Furcht vor erstem Wesen, das Opfer erblickt	sofort	W6+15 Mon.	25 D
Arachnae	1	W / tier	12 SR / AT, PA je -2	sofort	3 Mon	5 D
Arax	5	W / tier	24 Std. / FF, GE, KK, AT, PA je -2	2 SR	6 Mon	30 D
Bannstaub	15	E / alch	3W SR / Verlust von W+2AsP/SR; keine AsP-Reg.	1 SR	W3+10 Mon	250 D
Boabungaha	19	A / pflanz	bis zum Tode / 1W SP/KR	5 KR	6 Mon	250 D*
Drachenspeichel	7	EW / alch	W6+1 SR / W6+1 SP/SR	spez.	W6+9 Mon	30 D
Eitriger Krötenschemel	4	E(W) / pflanz	W6 Std. / 1W SP/Std.; KK, IN je -1, Erbrechen	1 Std.	W3+1 Mon	12 D (W) / 10 D (E)
Feuerzunge	5-6	E / tier	5 Std. / 2W-2 (St. 6: 2W) SP/Std.	5 SR	36 Mon	25 D
Goldleim	5	KW / pflanz	2W6 Std. / 2W-3 SP/Std.; als Waffengift halbiert	sofort	W6+6 Mon	30 D
Gonede	8	W / tier	5 SR / 1W+5 SP/SR; Krämpfe, Würgen	10 KR	9 Mon	70 D*
Halbgift	8	EW / alch	7 SR / MU, GE, KK, AT, PA, TP, INI halbiert	sofort	W3+10 Wo	60 D
Kelmon	5	KW / pflanz	6 SR / einmalig 4W SP; vollst. Lähmung	5 KR	W6+9 Mon	30 D
Kukris	12	EW / pflanz	2 SR / 1W-1 SP/KR; Juckreiz, dann Krämpfe	10 KR	3 Mon	90 D*
Mandragora	2	W / pflanz	30 KR / einmalig 1W SP; Brechreiz	5 KR	8 Mon	3 D
Morfugift	5	W / tier	einmalig 1W SP	sofort	1 Mon	2 D
Omrais	11	EW / tier	100 KR / 1W-1 SP/KR; brennendes Gefühl	1 SR	6 Mon	80 D*
Purpurbliß	20	E / alch	2W20+30 KR / 1W SP/KR	sofort	W6+9 Mon	300 D*
Samthauch	5	A / pflanz	1W Std. / 2W SP/Std.; Schlaf, wilde Träume	1 SR	2 Mon	20 D*
Schlafgift	5	EW / alch	7 SR / Tiefschlaf	sofort	W3+10 Mon	35 D(W)/18D(E)
Schleimiger Sumpfknocherich	8	K / pflanz	8 SR / 2W SP/SR	1 KR	W6+4 Wo	50 D*
Schwarzer Lotos	10	A / pflanz	2 Std. / 2W SP/SR; KL, IN halbiert	5 KR	2W+15 Tage	100 D*
Shurinknolle	6	E / pflanz	bis zum Tod / 1W SP/SR, GE, KK je -1/SR	6 SR	W3+1 Mon	70 D*
Sunsura	9	EW / tier	10 SR / 1W+3 SP/SR; Raserei	1 SR	9 Mon	90 D*
Tinzal	7	W / tier	2W6 SR / 1W+1 SP/SR; Atemnot (KK-4)	1 SR	12 Mon	40 D*
Tulmadron	15	EW / miner	3 SR / 1W SP/KR; alle Eigenschaften -4	20 KR	unbegrenzt	200 D*
Wurara	4	W / pflanz	1W Std. / 1W SP/Std.; AU gedrittelt; Sehstörungen	1 SR	4 Mon	15 D

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

Dauer / Schaden: Angegeben ist die Wirkung bei misslungener KO-Probe; als Faustformel für die Wirkung bei gelungener Probe gilt: halbe Wirkung.

* bei Verkaufspreis: auf den Wehrheimer Index geführt; Besitz und nachgewiesener Einsatz ziehen schwerste Strafen nach sich.

Detailliertere Beschreibungen von Giften und ihren Auswirkungen finden Sie in GA 211ff.

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

ETIKETTE, MILITÄRISCHES

KORREKTE ANREDEN UND TITEL

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

MILITÄRISCHE EINHEITEN

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

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